

Life is a game — Texte d'introduction à la série « Anconette del cuore »

La vie est un jeu indépendant de la raison,
elle traverse les limites physiques de la réalité pour déboucher dans l'esprit.
La vie est un jeu libre, et l'art est un jouet
qui abandonne le rôle de fétiche
pour revenir à sa nature ludique et sacrée,
car seul le jeu « sérieux » (le jeu joué par les enfants)
sait nous élever à ces cimes de beauté et de sainteté
interdites à la raison.

Il ne faut pas la prendre trop au sérieux, ce n'est que notre vie,
une danse avec beaucoup de faux pas,
une fureur pleine de caresses,
un jeu sublime auquel on ne peut pas perdre.

Si toute notre construction sociale, culturelle et artistique naît en première instance comme
jeu, nous pouvons imaginer que jouer et vivre soient la même chose.

La vie est le jeu de ne rien savoir,
d'où l'on vient et où l'on va,
un jeu open world et open outcome.

Jouer devrait être le premier commandement, l'Italie devrait être une
république fondée sur le courage de jouer à la vie.

Dans Toy Story 2, Stinky Pete est une poupée de vieux chercheur d'or ; il n'a jamais été sorti
de sa boîte d'origine, il n'a jamais vécu, et il voit son exposition au musée
de Tokyo comme l'unique possibilité de rédemption pour son existence.

Si nous ne jouons pas notre vie,
personne ne pourra en jouir,
même pas plus tard,
même si elle est conservée en parfait état,
jamais utilisée.

Le jeu et le jouet sont une métaphore de notre pouvoir sur le monde qui nous entoure, le

souvenir de notre être tout-puissants et créateurs de l'avenir qui nous attend.

Les petits retables que j'ai réalisés sont des écrins de nos jeux passés, en perpétuel souvenir de ce que nous avons été enfants, de ce que nous nous sommes créés nous-mêmes autour de cet enfant qui habite encore en nous.

Les petits retables sont des écrins de souvenirs, des fenêtres spatio-temporelles capables d'arrêter le temps à un instant précis, dans un moment d'intime contemplation et de méditation.

Ils peuvent se prêter à contenir des objets du propriétaire ou des icônes d'un temps qui n'est plus ; ce sont des boîtes du temps passé, icônes immortelles, vœux à des divinités profanes, petits drapeaux sur la ligne du temps, ex-voto, avec images, musique, parfums, mots, murmures ; ce sont des suggestions, des évocations du temps passé.

Leur sacralité tient à ce qu'ils naissent fermés, secrets, occultes aux yeux de tous sauf aux nôtres. Leur intérieur, doré et laqué, représente le cœur, l'enfant en nous, la musique et le son de ce souffle de temps de notre vie.

Les petits retables sont les coffres-forts des souvenirs du cœur.

La boîte qui contient notre cœur a subi les intempéries de la vie, comme l'église romane ; la boîte qui contient notre cœur n'a rien de beau, elle est rouillée, et seule la bonne clé permet de l'ouvrir.

Le culte surgit et grandit comme jeu sacré, la poésie naquit dans le jeu et continua de vivre sous des formes ludiques, musique et danse étaient jeu pur, sagesse et savoir se manifestèrent dans des joutes sacrées, les conventions de la vie noble étaient fondées sur des formes de jeu ; la culture, dans ses phases originaires, est jouée, la culture se développe dans le jeu et comme jeu.

Johan Huizinga

Après avoir tenu votre enfant amoureuxment dans vos bras, vous serez capables de regarder en profondeur.

Thich Nhat Hanh

Visualisez-vous comme un enfant de cinq ans, et invitez cet enfant à rester avec vous, ce garçon ou cette fille qui est encore vivant en vous

Thich Nhat Hanh

Une chose qui ne contient ni utilité ni vérité, ni valeur de comparaison, et n'a pas non plus de facultés nuisibles, doit être jugée au mieux selon la grâce qu'elle a et le plaisir qu'elle donne.

Un tel plaisir est le jeu.

Platon

Dans le dialogue platonicien *Nomoi* (Les Lois), il est dit : [...] l'homme [...] n'est qu'un jouet fabriqué par les dieux, et c'est en effet sa meilleure part. En conséquence de cette conception, chaque homme et chaque femme doivent vivre en jouant ce jeu du mieux possible.

Platon

Partout où l'on travaille et où l'on produit, nous ne sommes pas avec les divinités et nous ne sommes pas nous-mêmes divins. Les dieux ne produisent pas, ni ne travaillent.

Byung-Chul Han

Au milieu de la crise financière, il s'est produit en Grèce quelque chose qui ressemble à un signe venu du futur. Des enfants ont découvert une grosse liasse de billets dans une maison en ruine et en ont fait un usage tout nouveau : ils se sont mis à jouer avec et à les déchirer.

Ces enfants anticipent en quelque sorte notre avenir : le monde est en ruines. Parmi ces ruines, nous jouons — comme ces enfants — avec des billets, et nous les déchirons. Ces enfants grecs profanent l'argent, le capital, la nouvelle idole, en en faisant un tout autre usage, à savoir en jouant avec. La profanation transforme soudain l'argent, aujourd'hui si fétichisé, en un jouet.

Byung-Chul Han

Qui nolet fieri desidiosus, amet.

(Que celui qui ne veut pas devenir oisif aime.)

Luca Mottese · Torino 2018

mottese.com — Texte original en italien