

JEUX

Le travail de Richard Marnier pourrait se définir comme une expérimentation plastique autour du langage. En effet, l'abécédaire d'objets couleur ivoire qui est offert à nos yeux durant les semaines à venir, évoque certains jouets - on pense à des toupies, des dominos, des osselets ; jouets atypiques cependant, dont le poids étonne quand on les a en main.

Rangés rigoureusement dans leur boîte, ils rappellent aussi les éléments d'un cabinet de curiosités. Mais ils ne sont pas purement décoratifs, et on les considérera d'un autre oeil lorsqu'on saura qu'ils sont la tentative pour matérialiser des formes sonores, et plus précisément le(s) son(s) produit(s) par la bouche humaine quand elle prononce une lettre.

Ossuaire alphabétique,

l'ensemble de ces pièces concrétise la mise en volume de ce qui d'ordinaire est impalpable, invisible, et s'offre à notre manipulation, tentée par ces objets intrigants, lisses, à la blancheur crémeuse. Nous sommes conviés, expérience inattendue, à entrer en contact avec les structures mêmes du son (et le paradoxe réside dans le poids et la densité de ces créations). Or, à quoi peut ressembler un son produit ? Comment peut-il se matérialiser ?

Richard Marnier nous en donne une idée.

En contrepoint à cette boîte, la sérigraphie, quant à elle, expose les mêmes sons, cette fois en deux, et non pas trois dimensions. Relevant aussi de l'abécédaire, elle suggère, avec son contraste de l'encre noire sur le fond blanc, d'autres choses : une calligraphie, une planche d'histoire naturelle présentant des insectes, ou bien ces panneaux, destinés à évaluer notre vision, que l'on a tous croisés chez l'ophtalmologue ou le médecin scolaire, ou bien encore une partition, écrite en un nouveau solfège. Tout l'intérêt de ces deux oeuvres est d'utiliser les diverses représentations du spectateur, sa propre culture plastique, ludique, et pourquoi pas linguistique, musicale, en la lui renvoyant sous une autre forme. Sons, lettres et objets ne remplissent plus les fonctions qui leur sont assignées, auxquelles nous sommes accoutumés ; les codes ordinaires sont brouillés. On sait depuis Pérec et les écrivains de l'Oulipo que le langage et les mots se prêtent à d'innombrables spéculations, qu'il s'agit de règles que l'on peut s'amuser à subvertir, à détourner, voire à vider de leur sens pour leur en attribuer un autre. Richard Marnier, lui, tisse des liens entre sons et volumes grâce à son étude originale de l'alphabet, qui est le squelette du langage et de son sens, mais avec lequel on n'entretient généralement plus qu'un rapport machinal. Déconstruisant notre rapport réflexe à ces signes, le travail de l'artiste se tourne volontairement vers l'univers du jeu, de ces jeux d'enfants dits classiques. Ainsi voir représentées, en deux et en trois dimensions, les lettres qui composent notre langue, c'est en appréhender différemment la structure, c'est se rendre compte à quel point elle est le fruit d'un assemblage arbitraire.

Différents illustrateurs ou artistes ont exploré le territoire des ABC : je pense à ceux dessinés pour les enfants au 19e siècle, ou plus récemment à l'Alphabet Capone, de Willem - chaque lettre est illustrée par un mafieux assassiné ! - ou encore à celui de Paul Cox - des formes abstraites colorées correspondent à chaque voyelle et consonne, qu'il faut mémoriser, afin de connaître cette nouvelle version de l'alphabet. C'est donc avec toute une tradition que s'amuse Richard Marnier ; de la longue histoire de l'abécédaire il réalise sa propre variante, une variante en noir et blanc, comme les touches d'un piano.

Delphine Descaves (pour LENDROIT, Rennes)