

# Addiction à l'œuvre

Fabrique des Illusions

## Introduction

*« Avec le naturel des saisons qui reviennent, chaque matin des enfants se glissent entre leurs rêves. La réalité qui les attend, ils savent encore la replier comme un mouchoir. Rien ne leur est moins lointain que le ciel dans les flaques d'eau. Alors, pourquoi n'y aurait-il plus d'adolescents assez sauvages pour refuser d'instinct le sinistre avenir qu'on leur prépare ? Pourquoi n'y aurait-il plus assez de jeunes gens assez passionnés pour désertier les perspectives balisées qu'on veut leur faire prendre pour la vie ? Pourquoi n'y aurait-il plus d'êtres assez déterminés pour s'opposer par tous les moyens au système de crétinisation dans lequel l'époque puise sa force consensuelle ? »*

*Annie Le Brun « Du trop de réalité »*

Etymologiquement, le mot « addiction » désigne la « contrainte par corps », la dépendance vitale d'un maître qui a tout pouvoir sur l'individu, en particulier pouvoir de vie et de mort, un pouvoir obsolète sans ce lien.

A une époque où domine l'idéologie de la communication, qui prétend resserrer et démultiplier les « liens » sociaux, une friabilité croissante des liens va de pair avec le culte de l'ego et la surenchère des mécanismes addictifs.

Plus de 51 marques font littéralement référence à l'addiction. Vendre l'attraction comme une fatalité, une force supérieure salvatrice, la métamorphose de soi, un aspirateur de problèmes : parfums, nourriture, objets...chacun trouve sa « drogue » dans ce supermarché de la dépendance où l'on ne se met plus en concurrent, mais où l'on est fan ; « J' » « aime ».

Autant de programmes proposés pour éveiller nos désirs, les maintenir en alerte : on doit toujours « liker » pour manifester que l'on existe, que l'on est en vie, que l'on « fait corps » avec cette espace mouvant et consumériste, ce parc d'attractions, biaisé et extensible, faisant miroiter le mirage d'une roue de la fortune prometteuse et salutaire.

Mais dans ce grand supermarché, la vraie oasis est le désert et le regard ne peut soutenir cette image, il est fuyant, il croit embrasser le paysage à perte de vue, mais ne retient que le vide intolérable.

Et pour combler ce vide insupportable et effrayant des monstres surgissent et offrent à chacun la possibilité de mener son combat, d'être le « héros » de ce désert, le prêcheur de nouvelles utopies ou le revenant d'anciennes mythologies, donnant l'illusion de surmonter ses peurs, d'être en « lien » avec le monde. Mais chaque monstre n'est finalement qu'un animal programmé pour répondre à toutes les urgences que crée le « manque » et ne servir qu'à agrandir ce vide qui sépare notre environnement physique de notre univers intérieur, à neutraliser la bête indomptable de notre imaginaire, celle qui nous dévore et à la fois modèle la forme de notre propre corps, cette addiction nécessaire pour explorer notre être, comme dans les sports d'endurance où l'effort ne se fait plus sentir et notre corps devient alors l'élément dans lequel il évolue.

L'enfant quand il se sépare de sa mère a besoin de se projeter dans cet espace intermédiaire, situé entre le monde et lui. L'aire de « jeu », au sens d'endroit utopique pour animer ce vide qui le relie au monde. C'est la première performance artistique où l'imagination ne se sépare pas de l'environnement physique, où le monde naturel est aussi notre univers intérieur. Le premier nourrit le second, s'y reflète.

Le jeu recèle la formule de l'acte créatif et l'art fournit peut-être l'équation fondamentale du plaisir et de la vie même qui peut encore nous donner la mesure infinie de la liberté.

Véronique Bourgoïn