

La voie du Tribal *Tarot*

Une créativité sensorielle

par Isabelle Martinez

Chaque membre de l'équipe de Génération Tao a plus d'une corde à son arc. Découvrez dans ce numéro une nouvelle facette de la rédactrice en chef du magazine, Delphine Lhuillier...

Médito, la sagesse du géant.

Comment allier le plaisir du jeu à une connaissance de soi tout en s'immergeant dans un art visuel et une poésie de l'être ? Regardez bien autour de vous, car cet art populaire circule depuis bien des siècles dans nos familles, nos foyers, nos amis et nos réseaux. Il

se transforme au gré du collectif et des individus, s'interprète, se détourne, et même parfois se collectionne. Avez-vous déjà eu vos cartes en main ? Cartes à tirer, cartes à jouer, jeux de voyances, jeux de croyances ?

Et si nous regardions de plus près les cartes que nous prenons en main. Ce qu'elles nous racontent, ce qu'elles nous renvoient, les choix que nous faisons d'elles et leur place dans nos vies. Chaque carte porte en elle une image. Ses formes symboliques, ses couleurs, ses contours sont comme un miroir du monde qui nous anime. Les premières cartes à jouer, précieuses car rehaussées d'or fin, étaient peintes à la main par des artistes et s'adressaient à l'élite. Très rapidement rattrapées par une utilisation populaire, plus simples et « modestes », elles circulent et se multiplient d'abord grâce à la technique du pochoir puis de l'imprimerie. Dès 1420, des fabricants suisses et allemands produisent des jeux par milliers, ce qui incitera l'Eglise à en interdire l'usage et à organiser des autodafés. Désignent-elles alors une expression libre, dangereuse et permissive ?

Les cartes au cœur de l'art

En 1940, un groupe d'artistes se réfugie à Marseille. C'est le temps d'une répression avec le régime de Vichy et les alternatifs de l'époque attendent de se procurer un visa pour échapper à ce régime. André Breton décide de créer un jeu de cartes rénovant le tarot : le jeu de Marseille. Parmi eux, Wifredo Lam, Ernst, Brauner, Masson, Lam, Dominguez... Ils dessinent deux figures et actualisent ainsi une mythologie propre à chacun d'entre eux, les vieux symboles ne leur correspondant plus. Entre écriture automatique et référence culturelle, des figures apparaissent et incarnent des personnages tels Baudelaire, Freud, Hegel, Lautréamont.

Pour réaliser ce jeu, ils utilisent de simples feuilles de Canson et une palette se réduisant aux trois couleurs primaires, de l'encre de chine. Ces cartes seront reprises d'un seul trait par Robert Langlade afin d'en garder une vibration unifiée et collective.

Il n'est pas anodin que ce groupe d'artistes surréalistes s'intéresse dans ce moment difficile au tarot de Marseille. En effet, propre à leur exploration du sacré et de l'inconscient, de la perception d'un hasard « objectif », le jeu de cartes allie de plus le plaisir du jeu à une lecture individuelle devenant universelle. Le Tribal Tarot créé par Delphine Lhuillier propose cette lecture devenant interactive et multiple : d'une part visuelle, par l'impact de ses figures primordiales, d'autre part analytique par les clés d'un texte les accompagnant et enfin propre à chacun par une place d'interprétation libre. Tremplin d'un imaginaire rehaussant nos questionnements d'une dimension sacrée ou légendaire, les cartes nous transcendent et nous offrent une mise en distance. Elles nous permettent d'accéder parfois à un point d'observation



neutre sur nos blocages ou nos difficultés à avancer : une mise en conscience, celle de savoir prendre ses cartes en main.

Tribal Tarot, la voie des cartes

Le Tribal Tarot va naître du cheminement initiatique de son auteure. Reliée dans ses études à un professeur d'anthropologie, Delphine Lhuillier étudie les jeux divinatoires et écrira son mémoire sur ce sujet. Un appel intérieur l'incite à éclairer des zones inconscientes et lui ouvre les portes d'une disponibilité à rentrer dans l'espace d'une « clairvoyance » à tâtons. Cet attrait, parallèlement à son mémoire, prend forme dans des Mandalas, puis des figures aux lignes épurées, dessinées spontanément sur des feuilles de grands formats. Ainsi naissent les premiers personnages du Tribal Tarot. Le jeu s'enrichira alors au fur et à mesure de son parcours initiatique, de ses rencontres et de ses prises de conscience. C'est à travers sa propre connaissance et son cheminement en Trans-analyse® que Delphine perçoit dans les jeux divinatoires un système de croyances individuelles : *Tout le cheminement qui a guidé l'inspiration du Tribal Tarot est issu de la Trans-analyse initiée par les recherches empiriques de Pol Charoy et Imanou Risselard auxquelles se sont associées les compétences de Giovanni Fusetti. L'ensemble de tous les personnages du Tribal Tarot est une transposition métaphorique de la « roue des personnages », pilier central de la Trans-analyse...* (D. L.) Elle lâche prise alors sur son lien avec la clairvoyance, une clairvoyance qu'elle entrevoit chez elle comme un besoin de contrôler une peur panique. Elle intègre cette prise de conscience et met en place un atelier qui propose aux participants de créer leur propre jeu afin de percevoir leurs croyances personnelles et subjectives.

Le Tribal Tarot n'est cependant pas abandonné ; il s'enrichit plutôt de nouvelles possibilités. Delphine perçoit maintenant un système de croyances propre à chacune des figures, incarnant une mythologie individuelle, une légende de naissance, porteuse de blessures originelles et de messages de vie, mais aussi une forme énergétique et une dynamique corporelle : *C'est le grand enseignement de la Trans-analyse, à la fois inspirée par la bio-énergétique taoïste et les recherches théâtrales sur le mouvement de Jacques Lecoq. Elevées à leur dimension initiatique, ces influences nous enseignent que notre corps, modelé par les circonstances et les événements qui ont surgi dans notre histoire, laisse transparaître des « plis », des « formes » (bassin basculé, dos voûté...) et des dynamiques corporelles (je suis aspiré par l'espace, je le subis, je le pousse...). Je peux en prendre conscience, les libérer, les jouer et les « défroisser.* (D. L.)

Delphine va alors définir et affiner les caracté-

Ces formes sont des entités vivantes.

ristiques de chaque personnage, qu'elle décline dans un texte accompagnant chaque figure. Elle s'appuie aussi sur les Marvels, ces héros aux supers pouvoirs dont les blessures sont à la fois leur force et leur faiblesse, ouvrant ainsi le passage (tout comme en Trans-analyse) du traumatique à un déterminisme : *Chaque personnage possède des forces intrinsèques très puissantes qu'il doit savoir épanouir et canaliser.* (D.L.). Dans l'éclairage de chaque figure et de leurs spécificités, des tribus se dessinent, l'auteure visionne un monde parallèle, une planète peuplée de ses entités regroupées dans des familles : ainsi naissent la planète Mambatta, ses sept tribus, ses quarante-cinq personnages, et un passage initiatique symbolisé par la carte du miroir : *Le filtre de ma propre histoire lorsque je regarde le monde.*

Une créativité sensorielle

A l'instar de l'écriture automatique des Surréalistes, les figures du Tribal Tarot surgissent d'un premier jet spontané, mais sont ensuite scannées puis coloriées par ordinateur : *Cela vient... Je dessine comme quelque chose qui est déjà là. Je me laisse inspirer, je m'amuse de voir que c'est aussi mon histoire, des parties de moi ou de personnes que je croise.* Cependant, si comme André Breton, Delphine Lhuillier laisse un « automatisme psychique pur » agir, ses figures se remplissent d'une créativité sensorielle. Les couleurs vives soulignent visuellement ce sensoriel et la vibration que renvoie chaque personnage est portée par un rythme de souffle, spécifique à chaque forme : *Ces formes au niveau sensoriel sont des entités vivantes.* (D.L.)



Totem des Zékai.



PORTRAIT

Diplômée en ethnométhodologie (DESS), Delphine Lhuillier entre dans l'aventure du magazine Génération Tao en 1997 dont elle devient rédactrice en chef en 2002. Elle est aujourd'hui également chroniqueuse au Nouveau Consommateur. Elle a participé à la création du Centre d'Arts et d'Ecologie Corporels à Paris en 2003. Professeure de Wutao® formée à la Trans-analyse® par Pol Charoy, Imanou Risselard et Giovanni Fusetti.

Figures à la fois primordiales, flirtant avec la Bande Dessinée, d'un imaginaire relié à l'enfance, empli d'énergies, d'une musicalité sous jacente et d'humour, l'art de Delphine Lhuillier est proche du style de la Figuration Libre avec des artistes comme Combas, Di Rosa, François Boisrond... ou d'artistes américains comme Keith Haring, Jean Michel Basquiat, mais est aussi emprunt d'un esthétisme à résonance psychédélique.

Célébrer ses énergies primordiales

Ces images reliées aux arts visuels appartiennent cependant à une nouvelle famille, celle des jeux pour la connaissance de soi. C'est à l'occasion du premier Festival des Jeux et Outils Ludiques de développement personnel organisé par le Souffle d'Or au Centre Génération Tao que Delphine Lhuillier va ainsi proposer en « 3D » son jeu de Tribal Tarot à travers la création d'un atelier. Une transposition s'appuyant sur la Trans-analyse dans laquelle 40 personnes sont invitées à célébrer leurs énergies primordiales en activant leur souffle et ses rythmes.

Activer le souffle, la corporalité et ses rythmes.

Des tribus se constituent alors selon la prédominance de l'un ou l'autre de leur centre énergétique (Dan Tian) : les pulsions vitales et les formes « grotesques » du 1er Dan Tian, la dimension affective et les formes « dramatiques » du 2e Dan Tian, enfin la dimension mentale et les formes « tragiques » du 3e Dan Tian. Des tribus amenées à se rencontrer en se référant à une figure totémique issue du Tribal Tarot.

Aujourd'hui, Delphine, outre le développement créatif de ces ateliers souhaiterait accomplir l'évolution de son œuvre, dans la réalisation de ses personnages en totem de 3,50 mètres de hauteur sur 2 mètres de large. Rendues à leur réalité organique, ces entités seraient alors restituées à la Nature, leur terre d'origine, dans un labyrinthe initiatique permettant au public de plonger au cœur d'un chemin initiatique et sensoriel, afin de saisir une vision nouvelle du monde et de lui-même. ■

Pour + d'infos, consultez le carnet d'adresses p. 60.

PORTRAIT D'ISABELLE MARTINEZ selon le TRIBAL TAROT

Voici la carte de l'instant issue du Tribal Tarot (www.tribal-tarot.fr) que j'ai tirée en écrivant cet article :

CRIPSHOW, le lion à la crinière verdoyante

LA LEGENDE DE CRIPSHOW : il existe sur la planète Mambatta une savane à nulle autre pareille. D'un vert intense, elle ressemble à une jungle, mais ses hautes herbes dégagent le parfum d'un soleil chaud et frémissant. On dit qu'elle abrite un lion unique et resplendissant... D'un vert intense. C'est Cripshow, le lion à la crinière verdoyante. La légende raconte qu'il fut découvert et élevé par des gazelles au long cou. Il ne se nourrit que de plantes et de verdure.

SA FORME ÉNERGÉTIQUE & SA DYNAMIQUE CORPORELLE : un corps massif que surplombe un long cou. Il porte une crinière éclatante. Puissant et agile, il allie la force et la souplesse.

SON RÔLE : guider toutes les tribus de la planète Mambatta vers la non-violence.

SES SUPER(S) POUVOIR(S) : il peut, par sa seule présence, et en un instant, faire se dissoudre en chacun de nous toute forme de violence, physique, verbale ou émotionnelle.

SES FORCE(S) : la puissance et la maîtrise. La transcendance et l'amour du sacré.

SON TALON D'ACHILLE : quand le fauve se réveille...

SES VERTU(S) : avoir su transcender ses instincts par amour, répondre à des priorités plus fondamentales et plus sacrées pour lui qu'à ses propres besoins.

SES AGENT(S) TOXIQUE(S) : faire croire que ce choix le satisfait pleinement. Il peut nier sa véritable nature en dissimulant l'envie qui s'éveille parfois de « dévorer », ce qui le mine et le rend insupportable.

SA POLARITÉ PSYCHIQUE & SON ASPIRATION MYSTIQUE : masochiste ascète, il a une grande maîtrise de lui-même, mais il peut devenir facilement psycho-rigide.

SA BLESSURE INITIATIQUE : adopté et élevé avec tant d'amour par des gazelles au long cou, il s'est juré de ne jamais dévorer d'autres animaux. Il porte en lui la blessure de ne pas savoir pourquoi il s'est retrouvé seul, abandonné.

SON TOTEM : la tribu des Hautes Herbes.

SON MESSAGE : « Tu peux beaucoup plus que tu aimes à le croire. »



PORTRAIT

Historienne d'art, spécialisée en art contemporain, Isabelle Martinez anime des ateliers de mouvements et d'arts visuels ainsi que des formations en médiation culturelle, notamment à travers l'association : Mouv'Arts qu'elle a cofondée. Elle pratique le Wutao et a été formée en Trans-analyse par Pol Charoy et Imanou Risselard, enrichissant par ce travail ses propositions pédagogiques.

