

Grégoire Solotareff par Mathieu

par **Gaëlle Levesque***

Mathieu, paru en 1990, marque un tournant dans l'œuvre de Grégoire Solotareff avec l'utilisation, pour la première fois, de la peinture.

Gaëlle Levesque, à partir d'une analyse de la thématique, des références, du jeu des couleurs et des espaces, montre comment s'y expriment une réflexion sur l'identité de l'artiste et la confiance dans la capacité de l'album à réunir maturité et enfance.

Grégoire Solotareff voyage : à travers le monde, comme ses albums pour enfants traduits dans plusieurs langues ; à travers les différentes nationalités qui l'habitent – les origines libanaise et russe de ses parents, il est né à Alexandrie, a vécu au Liban puis en France – ; à travers les métiers : médecin d'abord, comme son père, puis auteur-illustrateur, comme sa mère. Pas étonnant dès lors qu'il offre à ses lecteurs de voyager, eux aussi, dans l'âme du souriceau fait de mots et - pour la première fois dans un de ses albums - de peinture, personnage principal de *Mathieu*, paru en 1990, lequel lui donne l'occasion de proposer une réflexion sur la littérature pour la jeunesse.

Un souriceau en quête d'identité

L'album décrit le chemin parcouru par Mathieu, le héros, en quête de son identité, et qui se pose toutes sortes de questions : qu'est-ce que le bonheur ? Qui suis-je ? Et surtout, que dois-je faire pour

* Ce texte est une version abrégée d'un article envoyé par Gaëlle Levesque pour concourir, dans la catégorie « article inédit », au Prix Critique Charles Perrault 2003.

Gaëlle Levesque est étudiante à l'Université de Tours.

être ce que je ne suis pas ? C'est un personnage centré sur lui-même, comme le suggère l'auréole jaune qui l'entoure en page de couverture. Sa réalité est loin d'être celle du monde dans lequel il vit : représenté à gauche de la quatrième double page, le souriceau, contrairement à son souhait égocentrique, n'attire pas directement le regard du lecteur. Il veut être le roi mais il n'est qu'un « petit souriceau » représenté dans un immense album. On le distingue à peine en première double page, seul et minuscule face à l'étendue du ciel.

Comment s'adapter à un monde trop grand quand on est si petit et qu'on a des rêves de grandeur ? Le clivage entre ce que le personnage veut être et ce qu'on exige qu'il soit est trop important pour que son rêve se réalise. Il veut « faire obéir ses amis et même les grandes personnes », « ne pas aller à l'école » mais il doit « être gentil avec tout le monde ». Comme chaque enfant, il pense qu'être une grande personne c'est vivre sans contrainte et donc être heureux, forcément.

Mais la réalité est tout autre. Elle est triste parce qu'elle ne correspond pas aux souhaits de Mathieu. L'image le montre souvent tourné vers la gauche, ne pouvant donc pas avancer sur le chemin que trace la succession des pages. Alors, autant vivre dans ses rêves. C'est ce que fait Mathieu dont les yeux, toujours en l'air, évitent de regarder en face la réalité, présentée par le rouge du rocher ou de la moquette de la bibliothèque. Ses désirs sont dans l'ailleurs, dans le bleu du ciel. À la troisième double page, ils sont visibles à travers la fenêtre, mais inaccessibles parce que séparés par un mur du monde dans lequel Mathieu doit vivre. Le seul

moyen qu'il trouve pour réunir ses rêves et la réalité semble être aussi le fruit de son imagination car, bien que le texte affirme « un jour il sut qu'il avait trouvé le livre de Magie », ce dernier n'apparaît jamais dans l'illustration. Comment concilier rêve et réalité ? Comment vivre dans le conte de fées, que semble promettre le « il y avait une fois » de la première page, quand la magie n'opère pas comme on le souhaite ?

Le pouvoir est peut-être le moyen d'atteindre le bonheur, c'est ce que pense Mathieu quand il commence à se servir du « Livre de Magie ». Un adulte connaît tout et a le pouvoir ; lui, grâce à la magie, va tout connaître et sera tout-puissant.

L'acquisition d'un tel savoir semble d'abord bénéfique puisque, dans la bibliothèque, « Mathieu grandit pendant cette période ». Mais le souriceau pense qu'avec son immense savoir il peut tout faire : il humilie le maître en le corrigeant, il rabaisse ses parents en leur donnant des ordres. Et il n'est pas à la hauteur de ses espérances, il doit même monter sur une pile de livres pour se faire obéir ; désormais les livres ne servent qu'à le grandir physiquement, Mathieu ne sachant pas comment s'en servir pour grandir intellectuellement. Tout le monde lui obéit et, au départ, le souriceau s'en réjouit. Il a le pouvoir, ce que suggère encore la couleur rouge, puisqu'il possède un chapeau et une voiture rouges grâce auxquels il peut se faire remarquer. Mais il s'agit plus d'attributs qu'il donne à voir que de réelles parties de lui-même.

Le narcissisme du souriceau s'amplifie jusqu'à le rendre aveugle. Avec ses lunettes noires il ne distingue plus les

gens. Bientôt il se retrouve seul, parce qu'à effacer le monde autour de lui, il s'efface lui aussi peu à peu aux yeux du monde, « il devait marcher des heures avant de rencontrer quelqu'un ». Il se retire finalement de la société mais il semble perdu et sans point d'attache. Ainsi, à la huitième double page, même si le texte nous parle d'une « maison qu'il se fit construire », celle-ci n'apparaît pas dans l'image. Le personnage marche dans une étendue vide sur le chemin du savoir – jaune – qui finalement ne le mène nulle part et l'aliène à son tour. Mathieu, qui voulait grandir, rapetisse jusqu'à finalement disparaître totalement aux yeux du lecteur.

Quelle a été l'erreur de Mathieu pour qu'il soit maintenant plus malheureux qu'avant ? À la huitième double page, ses pensées mouvementées sont visibles dans les traits de peinture irréguliers et en arc de cercle. À la septième double page déjà, on le voit réfléchir, un pot de fleurs, une pomme et un livre posés face à lui. Le pot de fleurs était déjà présent sur le bureau du professeur, à la page précédente. Mais Mathieu n'a pas su utiliser son savoir comme le maître qui, malgré les erreurs qu'il commet parfois, le transmet à autrui. Le souriceau, encore trop éloigné des fleurs pour pouvoir les atteindre, ne peut être un maître. La pomme – dans la Genèse fruit de l'arbre de la science du Bien et du Mal – indique que Mathieu doit, à cet instant, choisir entre le bien et le mal, devenir sage peut-être. Cependant les trois éléments – la pomme, le pot de fleurs et le livre – sont distincts sur la table. Le souriceau ne parvient pas à tout réunir : le savoir, le pouvoir et la sagesse.

Il se rend peu à peu compte des erreurs qu'il a commises, mais ne sait comment



faire pour les réparer. À la neuvième double page, il choisit de fuir : « alors il s'en alla »,

La fuite est une façon de ne pas vraiment voir les erreurs qu'il a pu commettre, mais il ne peut revenir seul sur ses pas à moins d'une aide extérieure : les personnes auxquelles il accepte d'obéir : « comme il ne voulait plus utiliser la magie, il ne résista pas. » Au bord de la mer, Mathieu observe, dans le noir du ciel, le souvenir de ses erreurs passées. Cette image répond à celle du début : seul le point de vue diffère. Cette fois Mathieu regarde l'étendue d'eau – qui mêle le bleu au jaune et au vert – donc le monde dans lequel il doit vivre, en face. Mathieu semble parvenir à réunir enfin ses rêves et la réalité. Cela va lui permettre de grandir. À la treizième double page, il est descendu sur la plage pour rejoindre son amie, il tourne le dos au pouvoir et à la domination que représentait le rocher. Remarquons au passage que, depuis l'intervention des agents, il ne porte plus son chapeau rouge.

Mathieu peut enfin devenir quelqu'un. Pourquoi pas un philosophe ? Et pourquoi pas Socrate ? Mathieu croyait tout savoir en ayant lu le « Livre de Magie » jusqu'à ce qu'il trouve un livre lui permettant d'oublier la magie. Il s'aperçoit alors « qu'il [est] à présent un vrai savant ». La base de ce qu'il croyait être un véritable savoir – la magie – s'écroule, ce qui lui permet de comprendre que ce qu'il sait ne représente finalement rien. Tout comme le philosophe de l'Antiquité « il sait qu'il ne sait rien ». Il peut alors acquérir du savoir, notamment scientifique, en s'apercevant que celui-ci ne se trouve pas uniquement dans les livres mais

aussi dans l'observation de la réalité, c'est pourquoi « il regard[e] la mer ».

L'album pourrait s'arrêter là... Néanmoins Mathieu ne devient un savant à part entière que lorsqu'il est à la fois philosophe, scientifique et artiste : cela n'arrive qu'à la dernière page, dans sa chambre, qui reproduit *La Chambre de Vincent à Arles*, la fameuse toile de Van Gogh.

... et en quête de l'artiste

Diverses citations de tableaux de Van Gogh parsèment l'album ; si la vie de Mathieu devient un peu plus à chaque instant un chef-d'œuvre, l'album relate-t-il le parcours du célèbre peintre ? Le regard songeur de Mathieu, à la septième double page, rappelle celui du Dr Gachet, sujet d'un tableau de Van Gogh.

Le point de vue est différent, mais on retrouve le pot de fleur et les livres. Tandis que Mathieu commence à se poser des questions sur son pouvoir car il ne trouve plus « pour compagnons que ceux qui aimaient lui obéir comme des soldats », Van Gogh veut donner « un portrait du Dr Gachet à expression navrée de notre temps. » La page suivante évoque également un tableau de Van Gogh qu'il a peint en période de crise : *Route avec cyprès et ciel étoilé*, dont les volutes de peinture rappellent celles des pensées de Mathieu à cet instant.

Mathieu, dans l'album, vit une crise intérieure qui s'apparente à celle qu'a vécue Van Gogh et qui semble se résoudre, dans la onzième double page pour Mathieu, et dans le tableau de *La Plage de Schéveningue* pour le peintre.

Pour Van Gogh, « notre vie, nous pourrions la comparer à un voyage [...]. Le

cœur des hommes est semblable à la mer, il en a les marées, il en a les tempêtes. » La mer est un « terrain d'expérimentation ». Or ce tableau peint en août 1882 apparaît, selon les critiques, comme charnière dans l'évolution du style du peintre. De même, remarquons que c'est face à la mer que Mathieu trouve le livre *Comment oublier la magie*. La quête de soi du souriceau peut être identifiée au chemin qu'a parcouru Van Gogh pour atteindre le sommet de son art qui se matérialise dans *La Chambre de Vincent à Arles*, chambre dans laquelle se trouve Mathieu à la fin.

Dans le tableau d'origine, Vincent Van Gogh s'était représenté dans un cadre au-dessus du lit ; il s'agit ici de Mathieu lui-même et de son ami : Vincent ! Ainsi le personnage a-t-il atteint la sagesse en parvenant à réunir le savoir (scientifique) et ses rêves (d'artiste). Mathieu trouve le bonheur en étant en harmonie avec les autres et les objets qui l'entourent, qui sont désormais à sa taille. Il est serein, d'où les traits réguliers de peinture, et n'a plus besoin de se donner l'apparence d'un sage avec un manteau vert et un chapeau. Van Gogh a écrit à propos de son tableau : « la vue du tableau doit reposer la tête ou plutôt l'imagination. » Mathieu semble bien arrivé au bout de ses rêves. Remarquons que la fenêtre, cette fois, est fermée ; le bleu est entré dans la pièce. Ainsi se clôt son histoire.

Le personnage comme construction littéraire

Le personnage de conte qui appartient au domaine de l'impossible et du merveilleux et qui vit dans un temps qu'on ne peut pas dater - « un jour » - est une construction littéraire et picturale.

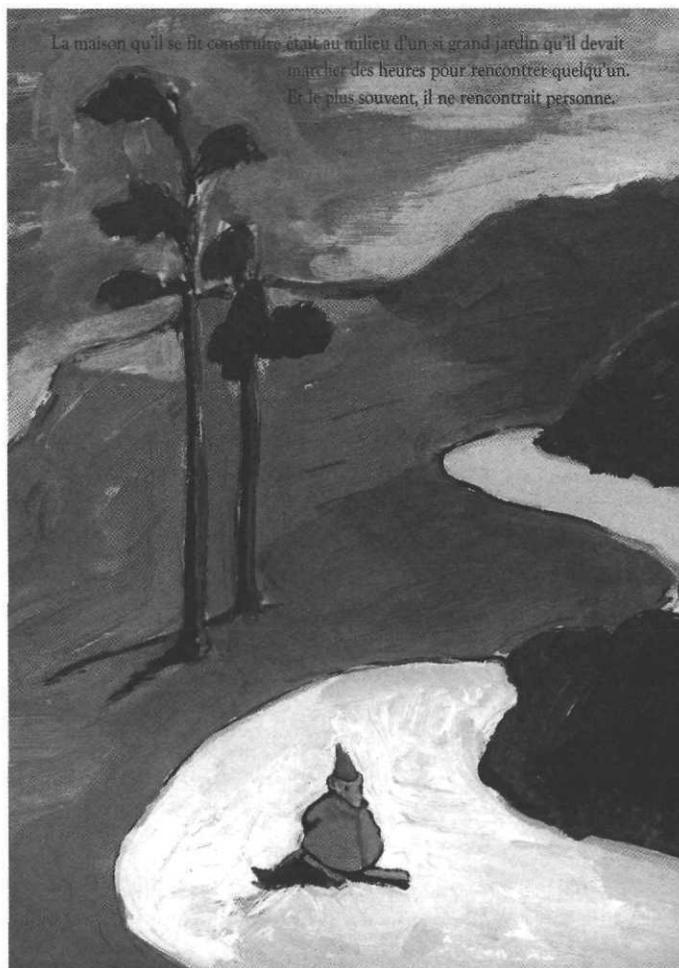
Mathieu est non seulement le personnage éponyme de l'album mais le livre lui-même : c'est lui qui forme le livre puisqu'il est représenté de face sur la première de couverture et de dos sur la quatrième. C'est le lecteur qui va lui permettre d'évoluer, en tournant les pages. Mathieu, orienté vers la droite sur la première de couverture, invite le lecteur à ouvrir le livre, à entrer en lui-même, dans son intériorité. On découvre alors, sur la page intérieure de titre, un Mathieu bien plus petit que l'image qu'il voulait donner de lui sur la couverture. Le récit fait évoluer Mathieu, l'invente ; l'illustration lui donne une apparence, une matière ; c'est le lecteur qui permet à Mathieu d'exister. Quand le personnage sent que son bonheur lui échappe et qu'il ne parvient plus à avancer seul (ainsi à la septième double page), il regarde le lecteur comme pour lui demander de vite tourner la page pour l'aider. Tandis que, lorsqu'il acquiert des connaissances, à la bibliothèque, il n'a pas besoin d'aide et tourne le dos au lecteur qui devient alors seulement spectateur. Mathieu, ce personnage, cet être de papier, de mots et de couleurs, prend vie dès lors qu'un rapport s'installe entre le lecteur et l'album. Mathieu est parfaitement intégré au monde de la littérature pour la jeunesse. Pour qu'il fasse partie de cette grande famille, Solotareff lui donne Babar pour modèle. Tout comme « La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf », le souriceau semble vouloir être aussi gros que l'éléphant. Il veut, lui aussi, être le roi : d'où le médaillon avec la couronne qu'il porte. Il est vêtu d'une veste de la même « agréable couleur verte » et achète une voiture qui ressemble à celle de son

modèle. Grégoire Solotareff avait déjà rendu hommage au *Babar* de Jean de Brunhoff dans des petits livres de la collection Caribou Hibou et les aventures de Théo et Balthazar au début de sa carrière. Mathieu apparaît alors dans la continuité de son œuvre, reconnaissance d'une filiation à l'intérieur de la littérature pour la jeunesse.

Portrait de l'artiste en Mathieu

Mathieu, apparenté à Van Gogh dans l'album, semble aussi incarner l'artiste qui lui donne vie : Solotareff lui-même. En effet, celui-ci a été médecin puis illustrateur, tout comme Mathieu devient d'abord savant puis artiste. Grégoire Solotareff mettrait en scène, dans cet album, son propre parcours d'écrivain et de peintre en se référant aux parcours de Jean de Brunhoff et de Vincent Van Gogh. Mathieu en même temps qu'un tournant dans la carrière de l'auteur-illustrateur, avec pour la première fois l'utilisation de la peinture, marque aussi une pause qu'il s'accorde comme une réflexion sur sa conception de l'album.

« La couleur doit ici faire la chose » écrit Van Gogh à propos de *La Chambre de Vincent à Arles* : la couleur va ici faire l'album. Solotareff associe son parcours de peintre à celui de Van Gogh en citant ses tableaux et en se les appropriant, en les modifiant. Au départ il dispose d'une palette de couleurs qu'il présente sur les pages de garde : des points bleus, rouges et blancs sur fond jaune. Le peintre doit ensuite tenter de mélanger les couleurs qui apparaissent, au départ de l'album, à l'état pur. Le mélange des couleurs se fait parallèlement à celui des idées de Mathieu : à la neuvième double page déjà, le vert, le jaune et le bleu commencent à se mêler dans le ciel, mais



cela reste discret. Ce n'est qu'à la onzième double page que l'artiste commence à trouver sa voie, tout comme Van Gogh avec le tableau qui correspond à cette image. Mais ce n'est qu'à la fin de l'album que les efforts de Mathieu aboutissent : toutes les couleurs se mêlent dans une harmonie et une perspective qui semble absorber le lecteur dans l'album. La valeur de *La Chambre de Vincent à Arles* tient au fait qu'il devient difficile, pour celui qui regarde ce tableau, de distinguer le rêve de la réalité. Rien d'étonnant alors que se soit dans la chambre de Vincent que Mathieu parvienne à réunir ses rêves et la réalité.

Solotareff mène une véritable réflexion sur ce qu'est le travail de l'artiste, et sa place dans la littérature de jeunesse. Tout comme Mathieu grandit au cours d'une tempête avec lui-même – qu'illustre la onzième double page – l'œuvre se construit aussi au prix d'un grand effort : Van Gogh, pour l'anecdote, a peint *la Plage de Schéveningue* pendant une tempête. Des grains de sable sont toujours disséminés dans le tableau, incrustés dans les touches de peinture. De même, diverses citations des tableaux de Van Gogh sont plus ou moins dissimulées dans *Mathieu*, participant de son originalité et de sa valeur. Solotareff s'inspire de Jean de Brunhoff et de Vincent Van Gogh pour évoluer, or ils ont été tous deux précurseurs de nouveaux courants dans leur domaine : Van Gogh, de par ses recherches sur la couleur, a marqué la transition entre l'impressionnisme et l'art moderne et a influencé les peintres fauves. Jean de Brunhoff, lui, a été un grand novateur dans sa manière d'allier le texte à l'image faisant ainsi évoluer la conception de l'album pour enfant.

Le souriceau, en ne lisant que des livres

érudits, régresse ou du moins n'évolue pas, tandis que l'album, celui qui raconte son histoire, le fait grandir, le rend sage et libre : « Personne ne peut être gentil avec tout le monde. C'est impossible ! » Ainsi, l'album pour enfant, même s'il fait grandir et accorde la liberté, n'a pas pour ambition d'apprendre quelque chose à l'enfant, comme « Le Livre de Magie », mais de lui donner le plaisir du regard, ainsi que le montrent les tableaux de Van Gogh.

Grégoire Solotareff, dans *Mathieu*, nous offre un véritable voyage dans les pensées de son personnage et dans ses propres réflexions ; un voyage où le lecteur est entraîné par l'album jusqu'à y être totalement intégré à l'image de Mathieu. À travers ses réflexions sur l'art et spécialement sur celui de la peinture, Solotareff intègre la littérature pour la jeunesse parmi les arts ; art qui, tout comme lui, évolue sans cesse vers plus de maturité tout en restant tourné vers l'enfance ce qui, comme l'a montré l'artiste ici, n'est pas du tout impossible.

Toutes les illustrations de cet article sont extraites de *Mathieu*, L'École des loisirs, 1990.

