

La pierre doit être sculptée

Introduction

Vous avez hésité jusqu'au bout. Si vous n'aviez pas su qu'elle se trouvait là, vous l'auriez prise pour quelque fantaisie de la nature, de simples sillons tracés par la pluie affectant une vague forme régulière par le plus grand des hasards.

Mais maintenant que vous l'avez atteinte, que vous en avez examiné et palpé les moindres contours, vous en êtes certain : cette masse étrange à flanc de montagne est tout ce qui reste d'une sculpture monumentale après des décennies d'abandon face à la colère des éléments.

Vous connaissez même le nom qu'elle a jadis porté : *Le Visage de la Déesse*. Vous pouvez aussi décrire avec précision ce à quoi elle ressemblait du temps de sa gloire, en vous basant sur les innombrables histoires de votre grand-père à son sujet.

C'est son propre père qui l'a sculptée, avec l'aide de sa compagne, votre arrière-grand-mère. Un travail de commande. Le visage était censé surplomber un nouveau temple qui se serait dressé juste en-dessous.

Le temple ne fut jamais construit. Vos ancêtres eux finirent le travail. Et ne furent jamais payés pour cela. L'église en question se contenta de leur accorder « généreusement » la possession du pan de montagne sur lequel ils s'étaient échinés des mois durant, taillant la pierre au marteau et au burin éclat après éclat jusqu'à faire ressortir des traits doux et ronds de la roche sèche et fracturée.

Sur papier, cette sculpture était donc à eux. Et maintenant à vous, par le jeu de l'héritage.

Et bien que vous en ayez entendu parler depuis tout petit, il s'agit de la première fois que vous la voyez de vos propres yeux. Elle se trouve bien loin de la demeure familiale, bien loin de tout en réalité, et votre père a toujours repoussé les occasions de s'y rendre.

A posteriori vous vous demandez si ce n'était pas pour épargner une désillusion à son père à lui, à la mémoire chancelante, pour qui elle avait gardé tout l'éclat de sa propre jeunesse. D'ailleurs, vous devez bien reconnaître que l'image mentale que vous vous en êtes faite doit bien plus à votre imagination qu'à la justesse des détails de papy, ses envolées pleines de passions et de superlatifs étant au final bien pauvres en éléments concrets.

Vous-même, vous ne pouvez retenir votre déception. Vous vous asseyez à même le chemin pour réfléchir, contemplant en contre-plongée ce qui fut, à en croire votre grand-père, la meilleure œuvre de vos aïeux, en dépit des circonstances désolantes dans laquelle elle fut conçue puis délaissée.

Vous ne pensiez pas trouver une merveille parfaitement intacte, mais vous n'auriez jamais imaginé un tel ravage. Au fond de votre sac se trouvent les outils que vous aviez amené dans le but de restaurer une sculpture superficiellement abîmée, mais à un tel niveau, autant tout reprendre à zéro.

Une idée tentante il faut l'avouer.

D'une certaine façon, vous avez devant vous une toile minérale déjà préparée sur laquelle vous pourrez opérer sans rendre de comptes à personne. Votre imagination s'enflamme déjà au sujet de ce que vous pourriez y graver, à ce visage fantasmé que vous pourriez ressusciter.

Cela prendra pas mal de temps, un peu d'organisation et beaucoup de motivation, mais avec l'expérience que vous possédez déjà dans la taille de la pierre, cela n'a rien d'impossible.

Vous vous levez, excité comme une puce. Des images dansent au fond de votre crâne, se superposant à ce que vos yeux vous apportent. Vous voyez cette montagne non comme elle, non comme elle a été, mais comme elle pourrait être.

Les possibilités vous donnent le vertige. Vous ne pouvez pas laisser passer une occasion pareille. Ce sera grand. Génial. Magnifique.

Frénétiquement, vous fouillez vos affaires à la recherche d'un papier et d'un crayon et commencez à noircir le papier, ajoutant pêle-mêle croquis approximatifs, notes diverses et variées et la liste de tout ce dont vous aurez besoin.

Lors que vous reprenez la route pour rentrer chez vous ce soir-là, vous n'avez pas la tête sur le chemin, mais là-haut, dans les étoiles.

Notes

Jours écoulés

Sablier Vert Blanc Jaune Bleu

Rose Rouge Orange Vermillon

Récit

1

Après des semaines éprouvantes de travail alimentaire, vous voilà de retour pour commencer votre grand œuvre. Cette fois, vous avez amené avec vous tente, nourriture, de quoi écrire, de quoi mesurer, et bien sûr, de quoi sculpter. Tout cela pèse son poids, mais une motivation brûlante soutient vos muscles jusqu'à l'endroit où vous avez décidé d'installer votre camp de base.

Vous déposez le tout en vrac, sortez vos esquisses préliminaires, et allez les comparer à la réalité de la montagne. Oui, cela a l'air de coller. Juste quelques retouches mineures à faire en quelques endroits dont vous aviez mésestimé la taille. En-dehors de ces brouilles, tout semble parfait.

Vous passez les heures suivantes à fébrilement mesurer à nouveau les distances et les profondeurs, adaptant vos plans au fur et à mesure. Vous corrigez bien plus de détails que vous ne l'auriez pensé, et la nuit commence déjà à tomber que vous n'avez toujours pas terminé.

Si vous voulez continuer à la lumière des lampes, rendez-vous au [15](#).

Si vous préférez en rester là pour aujourd'hui, rendez-vous au [8](#).

2

Vous vous levez avec difficulté, mais vous vous levez quand même, et allez terminer le travail. Une tasse de liquide brûlant vous revitalise et vous trouvez l'énergie de finir proprement le travail avant midi.

Libéré d'un poids, vous retournez tout guilleret au camp pour en tirer les conclusions.

Deux journées se sont écoulées, ou trois si vous n'avez pas le Code Bleu.

Rendez-vous au [30](#).

3

Vous recoupez vos notes, mais n'apprenez rien que vous ne sachiez déjà : Vous êtes sur la bonne voie, mais il reste beaucoup à accomplir.

Vous décidez alors de profiter du temps qu'il vous reste pour expérimenter quelques nouveaux designs. Cependant, vous êtes vite confronté au même problème récurrent : Vous manquez encore trop d'informations sur certains éléments de relief. Vous ignorez ce qu'il est exactement possible d'y graver pour le moment, tout au plus pouvez-vous échafauder des hypothèses sur la nature exacte du terrain.

Il y a encore quelques semaines, vous auriez probablement poussé plus loin en prenant des paris sur les points encore mystérieux. Toutefois, chat échaudé craint l'eau froide, et vous n'êtes guère d'humeur à passer du temps à concevoir sans savoir pour devoir jeter vos plans au final.

Aussi au moment de vous coucher abandonnez-vous plusieurs croquis bien incomplets, avec de nombreuses zones vides marquées de points d'interrogation.

Rendez-vous au [12](#).

4

Si vous ne partez pas sous une pluie sinistre, le mauvais temps aura tout de même accompagné vos derniers jours ici, et votre œuvre est constellée de gouttes qui brillent dans la lueur du matin, soulignant chaque brisure, chaque crevasse.

Sous cet éclairage, la sculpture ressemble toujours autant à une masse informe de rochers sans grande cohérence. Il y a bien çà et là quelques morceaux un peu travaillés qui suggèrent ce qu'elle pourrait devenir, mais ils sont noyés dans la multitude du reste à faire.

Vous broyez du noir. Vous pensiez avoir bien progressé sur la fin, alors que vous étiez totalement concentré sur de la sculpture de précision, toutefois cette vue d'ensemble vous rappelle que vous êtes bien loin de votre objectif.

Enfin, vous aviez déjà prévu de revenir. Il vous faudra juste, une fois de plus, revoir vos estimations temporelles à la hausse.

Sur ces belles pensées, vous y allez.

Et à peine êtes-vous parti que votre vie ordinaire vous ravale de la tête aux pieds. Plusieurs mois après, vous n'avez toujours pas eu un seul instant à consacrer à ce projet.

Mais voilà que se profile dans votre agenda un petit groupe de trois jours pendant lesquels vous pensez, après d'âpres négociations, être en mesure de vous libérer.

Toutefois, est-ce qu'un interlude aussi court présente un quelconque intérêt ? Avec le trajet aller-retour, il ne vous restera presque pas de temps pour sculpter, et certainement pas assez pour finir.

Si vous voulez quand même profiter de l'occasion, rendez-vous au [25](#).

Si vous souhaitez en attendre une meilleure, rendez-vous au [11](#).

5

Notez le Code Jaune.

Vous n'avez juste pas la force de vous remettre à travailler dès maintenant. Toute confiance, toute énergie vous a déserté, et vous postulez que cela ne vous avancera à rien de passer des heures à contempler bêtement le vide sans rien faire.

Aussi, vous vous étirez, vous vous levez, et vous partez faire un tour pour vous changer les idées. Vous vous efforcez de ne pas regarder la montagne derrière vous, mais vous ne pouvez l'empêcher d'occuper vos pensées alors que vos jambes fonctionnent d'elles-mêmes.

Vous avez péché par orgueil, cela est certain. Persuadé de pouvoir égaler l'œuvre de vos ancêtres par vous-même en une poignée de semaines, sans la moindre conscience de ce que cela pourrait bien représenter dans la réalité.

Maintenant que vous en avez une légèrement meilleure idée, il est peut-être temps de réévaluer vos options.

Vous vous êtes lancé dans cette histoire sur un coup de tête. Une folie sur laquelle vous avez collé des petits morceaux de rationalité pour mieux vous cacher la vérité.

Vérité qui est que vous n'avez jamais rien entrepris de pareil. Que vous n'avez pas nécessairement les épaules assez solides pour cela. Que cela impliquera de votre part beaucoup plus d'efforts que les semaines de simili-vacances que vous aviez fantasmées.

Quelques jours à peine que vous vous y êtes mis, et vous êtes déjà crevé. Pour un résultat totalement nul.

N'y tenant plus, vous trouvez un rocher où vous asseoir et contempler votre immanquable toile de pierre, toujours vierge. Une immense surface, dont vous ne savez que faire. Plongeant votre regard dans sa masse craquelée, vous méditez votre décision finale.

Si vous décidez d'arrêter les frais, rendez-vous au [27](#).

Si vous vous acharnez, rendez-vous au [38](#).

6

La journée passe lentement. Vous avez beau savoir que cette activité est une étape nécessaire, elle n'en est pas moins fastidieuse. Observer, mesurer, noter, esquisser, encore et encore, sur une surface dont le gigantisme vous apparaît enfin clairement. Vous pensiez avoir la technique et l'expérience, mais les petits projets dont vous étiez venu à bout jusqu'ici n'ont rien à voir avec la démesure de ce que vous avez entrepris aujourd'hui.

Une nouvelle journée s'écoule.

Quand le soleil disparaît derrière l'horizon, épuisé, vous vous asseyez et pensez.

Depuis votre arrivée ici, vous n'avez pas encore donné un seul coup de burin, quand, pour la même durée dans un autre contexte, vous auriez pu venir à jour d'un petit travail comme un buste.

Vous ressassez cette réflexion. La vérité est qu'elle n'est pas parfaitement exacte.

Ces travaux où vous avez fait preuve d'une extrême célérité, vous les avez accomplis aussi facilement car d'autres ont fait les tâches sur lesquelles vous vous échinez actuellement. Vous n'aviez pas à extraire ni à préparer le matériau, pas plus que vous n'avez eu à vous soucier du patron qui vous a été fourni tel quel.

Pour ainsi dire, vous n'aviez plus qu'à avaler une nourriture pré-mâchée, tous les préparatifs pénibles vous étant ôtés pour ne laisser que la partie croustillante.

La nuit va bientôt tomber. Vous vous redressez et vous vous traînez jusqu'à votre camp de base où vous vous absorbez dans la préparation du repas du soir.

Votre motivation s'est désagrégée pour laisser la place à une déprime lancinante. Vous avez réévalué le temps qu'allait vous prendre cette affaire, et il apparaît clairement que vous n'en aurez pas fini la sculpture proprement dite avant la fin de votre congé. Il vous faudra revenir plus tard, et vous ne savez quand.

Votre réveil suivant se fait sous la pluie. Une pluie fine et grise, du genre qui dure des heures, mais

n'a rien d'insupportable sous un bon manteau.

Si vous voulez en enfiler un et repartir à la montagne continuer vos mesures, dans l'espoir d'en finir au plus vite, rendez-vous au [18](#).

Si vous préférez rester sous la tente à relire et analyser vos notes, et, qui sait, trouver un nouveau concept qui correspondrait à la morphologie du terrain, rendez-vous au [10](#).

Si vous décidez de profiter de l'occasion pour vous offrir une pause, en lisant un bon livre par exemple, rendez-vous au [24](#).

7

Notez le Code Rouge.

Vous passez au final plusieurs jours à peaufiner, toujours plus. Le premier est plutôt productif, le second nettement moins, et à partir du troisième vous commencez à soupçonner que vous ne faites que repousser l'inévitable.

Au bout d'un moment, vous finissez tout de même par vous confronter à cette réalité. Vos plans ne peuvent plus être améliorés par la simple théorie, du moins pas sans point de vue externe, et il va bien falloir passer à la pratique.

Trois jours se sont écoulés, et même quatre si vous n'avez pas le Code Sablier.

Rendez-vous au [20](#).

8

Vous retournez à votre camp de base, toujours en aussi grand désordre, et entreprenez de monter votre tente proprement à la lumière du crépuscule. Le temps de l'installer, puis de vous préparer de quoi vous sustenter, et la soirée est bien dévorée. Vous décidez de vous coucher dès maintenant pour repartir à l'attaque dès l'aurore.

Le sommeil tarde cependant à venir, et vous vous tournez et vous retournez dans votre duvet en pensant à ce qui vous attend le lendemain.

Une journée s'est écoulée.

Rendez-vous au [26](#).

9

Rien. Rien. Rien. Peut-être que... Non. Rien. Rien.

Si vous vous acharnez, rendez-vous au [35](#).

Si vous jetez l'éponge pour aujourd'hui, rendez-vous au [13](#).

10

Si vous avez le Code Bleu, rendez-vous au [3](#).

Sinon, rendez-vous au [21](#).

11

Si vous avez le Code Vert, rendez-vous au [32](#). Rendez-vous y également si vous avez le Code Vermillon et ni le Code Sablier, ni le Code Rose.

Sinon, rendez-vous au [28](#).

12

Une journée s'est écoulée.

Votre réveil n'a encore une fois pas lieu à l'heure prévue, et vous commencez à vous demander si vous ne devriez pas vous imposer des horaires, c'est-à-dire vous lever et vous coucher à des heures fixes, plutôt que de laisser votre rythme de vie prendre un tour aussi erratique et indolent.

Prenez votre décision maintenant. Notez le Code Sablier si vous avez choisi de vous contraindre temporellement et rien du tout dans le cas contraire.

Ceci attendra de toute façon la prochaine nuit. Pour le moment, vous avez encore du travail, auquel vous vous rendez à reculons, incapable de réellement vous motiver pour une tâche aussi répétitive.

La journée s'écoule encore une fois très lentement, puis la nuit vient, et le cycle recommence, bouclant dans son inintéressante routine.

Jusqu'à ce qu'un beau soir, vous aperceviez d'un coup la lumière au bout du tunnel. Plus que quelques arpents de roche et vous aurez proprement cartographié tout le rocher.

Si vous voulez mettre les bouchées doubles pour en finir aujourd'hui, rendez-vous au [17](#).

Si vous préférez prendre votre temps et terminer tranquillement, quitte à achever le travail demain, rendez-vous au [23](#).

13

Vous sortez prendre l'air, déambulant au hasard dans le paysage montagneux.

Vous êtes arrivé au bout de ce que vous pouviez réaliser mécaniquement, sans réellement avoir besoin de réfléchir. Finies les préparations stupides, répétitives, et finalement reposantes, rassurantes, car avec un but clair, un objectif bien déterminé.

Maintenant, il va falloir opérer la création proprement dite, extraire l'œuvre du néant pour l'apposer d'abord sur le papier, puis dans la pierre. Vous engagez dans le néant, quitte à ne jamais en revenir.

Et cela vous paralyse. Vous avez l'angoisse de la page blanche, ce blocage si particulier qui ne correspond à aucun véritable problème technique, aucun phénomène rationnel, ce qui le rend d'autant plus terrible.

Vous vous arrêtez, contemplant l'horizon, perdu dans un déluge de pensées vides.

Si vous laissez tomber, rendez-vous au [27](#).

Si vous vous accrochez, rendez-vous au [38](#).

14

Notez le Code Vert.

Vous travaillez sans relâche, ne dormant pour ainsi dire pas des derniers jours, tenant par la force de la volonté et de la caféine.

Vous n'arrivez pas à finir malgré cela. Mais vous arrivez à vous faire terriblement peur.

Vos outils sont dangereux. Ils sont par définition capables de briser la pierre, et par extension vos os. Sans parler des dégâts qu'ils peuvent infliger à toute la partie molle qui se trouve sur le chemin.

Et dans votre rush final, vous n'avez pas pris toutes les précautions nécessaires, vos réflexes étaient émoussés par la fatigue... À un cheveu près, au lieu d'une belle éraflure, vous vous massacriez un doigt.

Cet accident vous a passablement refroidi, et vous avez ralenti la cadence. Peut-être auriez pu boucler dans les temps si vous aviez continué à travailler à toute allure malgré cela. Mais vous avez estimé que le jeu n'en valait pas la chandelle.

Rendez-vous au [4](#).

15

Vous continuez malgré la faible luminosité dont vous disposez, débordant d'une infinie énergie. Vous ne vous arrêtez que tard dans la nuit, poussé par la faim plus que par une quelconque fatigue, sans avoir terminé mais avec la sensation d'avoir bien progressé.

Accroché à la roche, vous vous sentiez encore plutôt en forme, mais, sur le chemin du retour, l'adrénaline laisse sa place à un déferlement de fatigue. Vous accusez le choc, et n'avez plus qu'une seule envie, c'est de vous laisser tomber quelque part pour dormir.

Vous arrivez au lieu que vous avez choisi comme camp de base, où vous attendent vos affaires encore emballées, telles que vous les aviez laissées. Aussi vous retrouvez-vous à devoir monter votre tente sous le joug de l'épuisement et à la faible lueur de votre lampe, une opération longue et malaisée.

Quand vous en venez à bout, vous êtes trop lessivé pour faire quoi que ce soit d'autre, et vous vous affalez sur votre couche sans demander votre reste.

Vous vous réveillez le lendemain matin bien après le lever du soleil, aux bruits des gargouillis de votre estomac que vous vous hâtez de contenter d'un repas vite réchauffé et avalé.

Vous contemplez ensuite le résultat de vos efforts d'hier. Et déchantez très vite. Car vous avez abattu un travail bien moindre que vous ne l'auriez cru, en particulier sur la fin, où vos notes se font éparées et imprécises, tout juste utilisables et avec des imprécisions qui devront être éclaircies par des vérifications complémentaires.

Vous ne vous laissez pas décourager pour autant et repartez à l'assaut avec entrain, bien déterminé à conclure aujourd'hui.

Vous passez la journée dans un état second, conséquence d'un léger manque de sommeil, de votre excitation et du peu d'intérêt que présente la tâche que vous effectuez. Quand le soleil se couche à nouveau, votre semi-conscience évolue en une fatigue de plomb, et vous n'êtes que trop heureux que rejoindre votre couche, même si vous n'avez finalement toujours pas terminé.

Deux jours se sont écoulés.

Rendez-vous au [26](#).

16

Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant la fin de votre congé. Si vous travaillez à un rythme normal, même soutenu, vous ne finirez pas à temps et devrez revenir vous ne savez quand pour les dernières retouches.

Cependant, si vous rognez sur absolument tout ce qu'il est possible de rogner, y compris vos heures de sommeil, il n'est pas tout à fait impossible que vous arriviez au bout avant la date-limite.

Si vous continuez comme vous l'avez fait jusqu'à présent, quitte à devoir terminer plus tard, rendez-vous au [4](#).

Si vous donnez tout ce que vous avez pour conclure dans les délais imposés, rendez-vous au [14](#).

17

Vous continuez. À la lumière des lampes, dans la quasi-obscurité, avec une chape de fatigue de plus en plus lourde sur le crâne, mais vous continuez. Vous redoublez d'efforts, vérifiant vos calculs deux fois pour éviter des erreurs idiotes dues à votre état, mais vous continuez.

Au petit matin, quand le sommeil pointe enfin à l'horizon, vous avez enfin terminé. Vous retournez vous effondrer dans votre lit avec la sensation du devoir accompli.

Votre réveil dans l'après-midi est difficile, accompagné d'un mal de crâne certain et de l'envie de vous recoucher tout de suite.

Mais vous savez que vous avez encore du pain sur la planche, alors vous vous traînez jusqu'à votre plan de travail.

Deux journées se sont écoulées, ou trois si vous n'avez pas le Code Bleu. Si vous aviez le Code Sablier, rayez-le, votre belle décision ayant clairement volé en éclats.

Rendez-vous au [30](#).

18

Notez le Code Vermillon.

Malgré vos vêtements chauds et imperméables, la pluie complexifie nettement la tâche. Elle diminue fortement votre visibilité, rend tout glissant, diminuant d'autant la précision de vos mesures, et, surtout, s'écrase à grosses gouttes sur vos notes malgré vos imaginatives contorsions pour les protéger de votre corps.

Vous comprenez assez vite que vous n'arriverez à rien, et retournez vous mettre à l'abri sous votre tente.

Après avoir mis vos affaires à sécher et vous êtes préparé un bouillon bien chaud, vous redéfinissez vos plans pour cette journée.

Si vous voulez vous accorder une pause, rendez-vous au [24](#).

Si vous vous efforcez de travailler avec ce dont vous disposez en intérieur, rendez-vous au [10](#).

19

Vous craquez.

A posteriori, en examinant la situation à tête reposée, l'explication à ce mouvement d'humeur vous apparaîtra clairement. Vous étiez exténué, aviez pris un léger coup de froid. La maladie, la fatigue, obscurcissaient votre jugement.

Mais sur le coup, vous ne vous souvenez que d'un accès de rage fulgurant. Un instant vous étiez là, à regarder d'un air absent et placide votre muraille de pierre, et l'instant d'après vous jetez votre marteau dessus en hurlant des insultes.

L'outil brisa peut-être quelque chose avant de retomber. Ce n'est pas un détail auquel vous avez fait attention. Vous vous êtes contenté de le ramasser, de le jeter en vrac avec vos autres affaires, puis de partir sans vous retourner.

De l'eau a coulé sous les ponts depuis. Régulièrement, vous envisagez de repartir là-bas, d'aller terminer le travail. Cependant, votre motivation ne parvient jamais à dépasser le seuil nécessaire pour transformer ce projet en actes.

Déjà car la longue période pendant laquelle vous n'avez plus voulu entendre parler de ce projet n'a fait que renforcer la difficulté de le reprendre, entre documents perdus et évolution naturelle d'un site laissé en plein désordre, la pierre à nue pour ainsi dire.

Mais aussi parce qu'un certain nombre de mauvais souvenirs sont rattachés à cette expérience, surtout vers sa lamentable fin, et n'ont pas été contrebalancés par un véritable succès.

En dépit de tout cela, vous sentez bien dans vos os que vous étiez prêt du but, et l'envie de vous relancer est encore là, sous-jacente certes, mais encore vaillante.

Alors, peut-être un jour...

20

Vous y êtes enfin. Devant la montagne, avec vos outils et vos plans, prêt pour l'étape finale, la sculpture proprement dite.

Et bien, il n'y a plus qu'à.

Vous commencez par tracer les grandes lignes, ici et là. Un travail gratifiant, faisant apparaître rapidement la forme finale en assez peu d'efforts. Quelques coups à droite, à gauche, et, en plissant les yeux, avec un peu d'imagination, les contours se devinent déjà.

Les choses se compliquent ensuite à toute allure dès qu'il faut rentrer dans les détails. Vous devez très vite maintenir une attention constante, de peur d'enlever trop de matière d'un coup mal placé. Les entailles se font plus légères, plus précises, infiniment plus nombreuses. Modeler proprement un volume ridicule demande un temps fou, et les conséquences de plusieurs heures de sueur sont quasiment invisibles à l'œil nu dès qu'on recule de quelques pas.

C'est un travail long, laborieux et pas si passionnant que cela. Mais vous sentez physiquement que vous avancez, que vous progressez vers votre but, alors vous continuez à sculpter, lentement mais sûrement.

Au minimum sept jours se sont écoulés. Si vous ne possédez ni le Code Orange ni le Code Rouge, incrémentez ce total de 3. Si vous disposez de l'un mais pas de l'autre, ajoutez tout de même un.

Évidemment, les bonnes choses ne peuvent pas durer.

Un éclat plus gros que prévu vient de voler. Vous avez mal dosé votre impact, et vous voilà avec une légère cassure imprévue. Un incident mineur, le genre presque inévitable sur une aussi grande surface, mais la preuve évidente que vous fatiguez moralement et physiquement après tous ces jours passés à creuser la roche.

Vous reculez d'une dizaine de pas pour estimer les dégâts. Rien d'irréparable, mais vous allez devoir retailler un peu plus profondément toute une zone pour compenser, ce qui va facilement vous manger une nouvelle demi-journée.

Un retard de plus par rapport au planning idéalisé que vous aviez imaginé avant de revenir ici. Et qui va vous forcer à prendre une décision cruciale dès maintenant.

Si 18 jours ou plus se sont écoulés, rendez-vous au [33](#).

Sinon, rendez-vous au [16](#).

21

Notez le Code Bleu.

Profitant de cette pause forcée, vous compulsez tout ce dont vous disposez. Vous opérez dans une étrange sérénité, au son régulier des gouttes qui s'écrasent sur la toile de votre tente. Ce n'est pas une tâche passionnante, mais elle n'est pas déplaisante non plus.

Et vos résultats sont de plus plutôt encourageants. En recoupant tout ce que vous avez déjà récolté, vous vous apercevez que vous avez déjà une meilleure vue d'ensemble que vous ne l'auriez cru. Notamment grâce à vos mesures datant de votre précédent séjour, qui ne sont pas aussi fausses que vous sembliez le penser. En fait, vous jurez même dans votre tête en vous rendant compte que vous avez effectué plusieurs relevés détaillés en double faute d'avoir vérifié auparavant.

Cette frustration ne parvient cependant pas à dissiper la bonne humeur qui vous étreint à l'idée que vous puissiez avoir à abattre un tout petit moins de travail que prévu, aussi minime cette différence soit-elle.

Rendez-vous au [12](#).

22

Notez le Code Blanc.

Vous sortez un feuillet encore vierge de votre sac. Le calez devant vous. Et vous retrouvez incapable d'y inscrire quoi que ce soit.

Vous avez de nombreuses idées alternatives pour le visage de la déesse. Mais aucune sur comment parvenir à un résultat de ce type avec l'existant dont vous disposez.

Incapable de progresser par ce chemin, vous décidez de remettre à plus tard la conception proprement dite, au profit d'une autre activité utile, mais dénuée du plaisir de la création.

Il est évident que vous n'avez pas assez pris au sérieux votre étude préalable du terrain. Vous avez conçu vos premiers plans sur de l'à-peu-près, et ils ont volé en éclats aux premiers contacts avec la dure réalité.

Pour ne pas vous faire surprendre une seconde fois, vous allez devoir cartographier minutieusement cette façade rocheuse, identifier et désamorcer les pièges au préalable plutôt de les prendre en pleine face au fur et à mesure de vos expérimentations.

Vous retournez à la montagne en compagnie de vos papiers et de vos instruments. Là, vous entreprenez de noter tous les détails, toutes les imperfections dont votre toile est constituée, sous forme de mots, de chiffres et de croquis.

Vous vous appuyez bien sûr sur le travail déjà effectué les jours précédents, mais il reste encore beaucoup à faire, et, de nouveau, vous regagnez votre lit sans avoir terminé la mission que vous vous étiez assignée.

Cette fois, le sommeil tarde à venir. Vous vous retournez dans votre lit, votre cerveau continuant constamment à échafauder de nouveaux concepts sans parvenir à se fixer sur aucun.

Une nouvelle journée s'est écoulée.

Vous vous réveillez à une heure avancée de la matinée, vaseux, encore fatigué. Vous commencez ordinairement la journée par vos ablutions et votre petit déjeuner, où vous vous révélez particulièrement peu efficace, prenant un temps fou à exécuter ces tâches routinières.

Pas besoin d'être grand clerc pour comprendre que vous repoussez inconsciemment le moment où vous allez devoir retourner décortiquer la montagne, une tâche, en-dehors de rares découvertes intrigantes ou amusantes, plutôt répétitive et ennuyeuse.

Si, malgré votre peu de motivation, vous voulez quand même reprendre ce travail de suite, rendez-vous au [6](#).

Si vous choisissez plutôt de varier vos activités et de rester ici à réfléchir au calme sur tout ce que vous avez déjà analysé, rendez-vous au [31](#).

Enfin, si vous souhaitez vous accorder une pause pour faire le point après ce départ calamiteux, rendez-vous au [37](#) si vous avez le Code Jaune, et au [5](#) si vous ne l'avez pas.

23

Si vous avez le Code Sablier, rendez-vous au [2](#).

Sinon, rendez-vous au [34](#).

24

Notez le Code Rose.

Vous ouvrez votre livre avec une pointe de culpabilité, mais celle-ci s'efface bien vite alors que vous vous immergez dans le texte.

Au final, vous passez une assez agréable matinée, suivie d'une après-midi à l'avenant, lisant beaucoup, prenant le temps de bien cuisiner avec les moyens du bord et vous couchant tôt. Ce n'est qu'une fois dans le noir et sans rien d'autre pour vous occuper l'esprit que le regret d'avoir perdu cette journée que vous auriez pu consacrer à votre grand œuvre plutôt qu'à des futilités vous frappe.

Et vous vous retrouvez à argumenter mentalement avec vous-même dans l'obscurité, débattant intérieurement pour savoir si ce repos vous rendra plus efficace dans les jours à venir, ou s'il s'agit juste d'heures gaspillées.

Enfin, le sommeil met fin à ce questionnement stérile.

Rendez-vous au [12](#).

25

Vous arrivez à la première heure, désireux d'optimiser au maximum ce court intervalle.

Vous découvrez votre grand œuvre inchangée, mais il vous faut quand même quelques heures pour vous remettre dans le bain, retrouver vos marques et reprendre là où vous vous étiez arrêté.

À l'issue de cette brève parenthèse, alors que vous entamez le chemin du retour, vous êtes divisé. Vous avez bien travaillé, et vous le savez, mais il reste encore beaucoup à faire.

Vous continuez à revenir, pour de courtes ou d'un peu plus longues séances. Une certaine routine s'est mise en place. Ce n'est plus la motivation débordante du début qui vous donne la force de reprendre le burin. Vous continuez simplement ce projet poussé par l'inertie de ce que vous avez déjà réalisé, parce que vous en avez trop fait pour arrêter maintenant.

Par certains aspects, cette création est devenue aussi aliénante que votre travail alimentaire, vous imposant des contraintes que vous n'avez jamais désirées mais avec lesquelles il faut bien composer. À la différence, qu'en bien ou en mal, vous ne pouvez en faire porter la responsabilité que sur vous-même.

Le temps passe, la pierre se sculpte. Régulièrement, vous vous demandez pourquoi vous vous infligez tout cela. Sans pouvoir trouver de bonne réponse.

Peut-être par respect pour votre héritage, au sens propre comme au figuré. Pour transmettre à d'autres la passion de votre grand-père, elle-même reçue de ses parents, en reprenant et continuant leur œuvre.

Peut-être désirez-vous candidement offrir au monde une nouvelle œuvre. Créer une nouvelle chose, par forcément parfaite, mais juste assez réussie pour qu'elle puisse émouvoir, émerveiller, intriguer quelques amateurs de passage.

Peut-être cherchez-vous à vous prouver que vous êtes capable de venir à bout de ce défi, de transcender votre statut d'exécutant, assez proche de celui de simple spectateur, pour passer à celui de créateur.

Devoir, philanthropie, orgueil, ou encore autre chose, le mystère reste entier. Et n'a pas vocation à être résolu. Vous savez juste qu'il vous faut finir ce que vous avez commencé. Et pour cela, vous taillez la pierre.

Plein de jours s'écoulaient. Mais il n'y a guère d'intérêt à les compter.

C'est presque avec surprise qu'un beau matin, vous réalisez que cette fois, vous êtes vraiment sur la fin. À quelques minuscules ultimes retouches près, vous avez terminé.

Vous vous attendiez à être euphorique. Ce n'est pas le cas. Vous êtes au contraire très calme. Détendu. Épuisé.

Heureux.

Vous finissez le travail bien sûr. Vous allez ensuite vous asseoir pour contempler le résultat.

Bourré de défauts que vous ne connaissez que trop bien, d'endroits où, malgré tous vos efforts, la nature a refusé de se laisser faire, d'erreurs que vous n'avez pu parfaitement corriger, et même agrémenté de quelques choix de conception douteux. Loin, très loin de ce que vous aviez imaginé. Une œuvre grossière d'un sculpteur sans rien de génial.

Valait-elle la peine de tous les efforts que vous lui avez consacrés ?

Oui.

Sans aucun doute, sans aucune hésitation, oui.

26

Vous vous réveillez le lendemain sans difficulté bien qu'un peu plus tard que vous ne l'auriez pensé. Vous avalez un morceau puis retournez de suite ausculter la muraille. Vous espérez n'en avoir plus pour très longtemps. En vain, car vous n'avez toujours pas fini au milieu de l'après-midi, au moment où vous vous avouez à vous-même la vacuité de vos efforts.

Car il faut vous rendre à l'évidence, vos beaux dessins préparatoires, maintenant couverts de corrections, ne collent juste pas avec la configuration réelle du terrain.

Si vous le creusiez tel que représenté, dans le meilleur de cas, votre beau visage serait traversé de plusieurs cicatrices disgracieuses, et de quelques points bizarrement colorés. Dans le pire, il s'effondrerait sur lui-même.

Vous vous flagellez mentalement. Vous êtes habitué à la sculpture en atelier sur de beaux blocs bien lisses et homogènes, découpés à angles droits et poncés, et aviez, inconsciemment, présumé un certain nombre d'éléments en vous basant sur ce paradigme d'unité et de régularité.

Mais le travail en milieu naturel n'a cure de règles semblables. Ici, vous devez opérer sur une surface pleine de creux et de bosses, où il faut jongler avec les fissures déjà existantes et les veines d'autres types de roches aux propriétés physiques différentes.

Dépité, vous ramassez vos instruments, puis retournez à votre camp. Là, vous vous asseyez sur votre couche en contemplant vos schémas maintenant inutiles. Il faut tout recommencer de zéro.

Si vous voulez vous y mettre dès maintenant, rendez-vous au [22](#).

Sinon, rendez-vous au [5](#).

27

C'était une erreur. Un rêve stupide.

Quelle est la réplique déjà ? « Si vous devez échouer, alors échouez vite. » ? Quelque chose du genre en tout cas. Un truc d'entrepreneur il vous semble. Savoir abattre les chevaux boiteux avant qu'ils ne vous jettent dans le ravin au profit d'une nouvelle monture.

Il est grand temps de zigouiller le canasson.

Vous retournez à votre tente, bazardez vos croquis désuets aux quatre vents, reballez vos affaires et repartez. Vous avez perdu assez de temps ici. Autant profitez de ce congé pour être auprès des personnes qui vous sont chères plutôt de venir ici vous isoler dans la solitude pour produire un truc dont nul ne se soucie.

D'ailleurs, vos ancêtres eux-mêmes n'ont-ils pas délaissé leur création, ne l'entretenant plus, laissant les éléments la désagréger peu à peu ? Ils avaient compris eux.

Vous savez que personne à la maison ne vous en voudra de votre abandon. Vous aurez au pire droit à un sourire compatissant, à un commentaire ironique. Mais au fond, personne ne vous accusera de lâcheté, il y en aura même pour louer votre sagesse, vous n'en doutez pas.

La seule personne qui pourra vous juger durement pour avoir tout laissé tomber ainsi, c'est vous-même.

Toujours.

Éternellement.

28

Une autre opportunité finit par se présenter, des semaines plus tard. Elle n'est pas vraiment meilleure. En fait, elle est même une demi-journée plus courte.

La logique voudrait que vous repoussiez encore, puisque vous aviez refusé une offre supérieure du destin auparavant. Mais bien peu de choses ont été dictées par la logique dans ce projet.

Si vous y allez, rendez-vous au [25](#).

Si vous attendez encore, rendez-vous au [32](#).

29

Notez le Code Orange.

Vous reprenez vos crayons plutôt que votre marteau, persuadé de pouvoir faire mieux. Et cela est vrai. Dans une certaine mesure.

Vous améliorez des détails, corrigez de petites erreurs. Au bout de plusieurs heures, vous obtenez quelque chose de légèrement supérieur à votre premier jet.

Une journée s'est écoulée.

Aucun changement bouleversant, mais quelques imperfections de moins. Vous en êtes heureux, mais non satisfait. Il vous semble y avoir encore une marge de progression non négligeable.

Si vous souhaitez continuer à améliorer vos plans, rendez-vous au [7](#).

Si vous pensez qu'il est temps d'aller tâter la roche, rendez-vous au [20](#).

30

Notez le Code Gris.

Vous vous retrouvez à nouveau à contempler un tas de papier, et, encore fois, vous ne savez pas vraiment par quel bout prendre cette masse d'informations.

Vous réfléchissez quelques temps penché sur vos notes, puis vous vous laissez tomber en arrière sur votre couche, vos pensées battant la campagne, vous griffonnez un peu, cessez, restez méditatif pendant quelques pleines minutes sans bouger un muscle... Le temps file, et vous ne progressez pas.

Vous ne comprenez pas. Vous avez tout ce dont vous pourriez avoir besoin, y compris la motivation, et pourtant, rien ne coule de source. Votre frustration n'a de cesse de croître, et votre concentration de se fissurer alors que les minutes s'égrènent sans progrès perceptible.

Si vous vous accordez une pause, rendez-vous au [13](#).

Si vous ne vous autorisez pas ce luxe, rendez-vous au [9](#).

31

Notez le Code Bleu.

Vous décidez de prendre le temps de structurer ce dont vous disposez déjà avant de repartir bille en tête. Aussi relisez-vous tranquillement vos notes, en vous efforçant d'être objectif et analytique.

Et vous vous rendez compte que vous n'êtes pas aussi mal que vous ne l'auriez cru. En rassemblant les informations éparses à votre disposition, dont certaines datant de votre précédent séjour et que vous aviez déjà oubliées, vous disposez d'une base assez confortable sur laquelle vous appuyez.

Il reste beaucoup à faire, mais un tout petit moins que vous ne le pensiez, ce qui est assez pour vous remonter le moral, en vous rappelant que tout ce que vous avez entrepris jusqu'ici n'était pas totalement inutile.

Vous dormez rasséréné cette nuit, avant de repartir à l'ouvrage d'un peu meilleur pied le lendemain

matin.

Une journée s'est écoulée.

Rendez-vous au [6](#).

32

L'opportunité idéale ne s'est jamais présentée jamais. Plus précisément, des ouvertures acceptables sont apparues, mais vous vous êtes toujours trouvé une bonne excuse pour ne pas en profiter.

Vous ne sauriez dire pourquoi exactement. Manque de confiance en votre projet ? Absence du courage nécessaire pour vous rembarquer dans quelque chose d'aussi contraignant au détriment du reste de votre vie ? Décrochage avec vos idées d'alors sur ce qui fait une bonne sculpture, en désaccord avec vos valeurs de maintenant ?

Difficile à dire. Toujours est-il que, même si vous n'avez jamais osé l'annoncer à haute voix, vous avez abandonné. Ce visage ne sera jamais terminé, ou du moins pas par vous.

Bien sûr, vous continuez à vous mentir, à repousser plutôt que de tirer un trait définitif. Mais les faits sont là, l'horloge tourne, et la sculpture dépérit.

33

Comme prévu, vous n'avez juste plus assez de temps pour espérer finir, même à travailler nuit et jour sans manger ni dormir. Ce n'est pas très difficile, c'est juste impossible.

Si vous avez le Code Vermillon et ne disposez pas du Code Sablier, rendez-vous au [19](#).

Si vous avez le Code Sablier et pas le Code Vermillon, ou que vous disposez du Code Rose, rendez-vous au [36](#).

Dans tous les autres cas, rendez-vous au [19](#).

34

Vous vous réveillez mollement sur le coup de midi. Vous ne grognez pas car il n'y a pas personne pour vous entendre, mais le cœur y est. Vous prenez le temps d'avaler un morceau, puis repartez à l'assaut.

Vous finissez en fin d'après-midi. Si la journée est sacrément entamée, le soleil est bien visible dans le ciel, et vous décidez de mettre ce temps à contribution.

Trois journées se sont écoulées, ou quatre si vous n'avez pas le Code Bleu.

Rendez-vous au [30](#).

35

Toujours rien. Le blanc. Le vide.

Vous jurez intérieurement. Cela ne devrait pas être aussi compliqué. Vous avez des idées. Vous en avez même un nombre considérable. Mais encore une fois, elles ne sont pas adaptées au medium

choisi.

Pour prendre une image, c'est comme si vous aviez des couleurs somptueuses plein la tête, mais que vous étiez en train d'écrire une symphonie. Une *note pourpre*, cela ne veut pas dire grand chose, pour l'exploiter, il faut savoir la transformer en un Do, un La, une blanche, une croche...

Votre métaphore musicale, aussi bancale soit-elle, vous aide à y voir plus clair. Jusqu'ici, vous n'aviez travaillé, même inconsciemment, qu'avec une vision extérieure de la chose, avec une image plaquée sur un modelé déjà existant.

Vous décidez de partir de l'autre sens. De voir quel dessin pourrait surgir du tracé actuel de la montagne. Ne pas essayer de lui imposer un style qui vient d'une autre forme d'art, mais au contraire de découvrir quelle œuvre propre à elle-même et qui ne pourrait exister nulle part ailleurs vous pourriez y découvrir.

Votre motivation commence à revenir, et votre pouls à s'accélérer, lorsque vous comprenez que vous tenez quelque chose. Un fil ténu, mais qui vous mènera peut-être quelque part.

Vous progressez. Lentement. Péniblement. Mais vous progressez.

Vous ne vous rappelez plus avoir mangé et vous être couché, tant vos pensées étaient obnubilées. Mais vous voilà le lendemain, à contempler votre schéma.

Une nouvelle journée s'est écoulée.

Cela n'a absolument rien à voir avec ce que vous aviez imaginé au départ. Le visage est fonctionnel d'un point de vue technique, adapté au relief, mais il est très loin de la majesté de vos rêves.

Le doute vous étreint à nouveau. Est-ce ce vraiment cela que vous envisagez de graver dans la pierre ? Ce truc à peine passable, au mieux correct, que n'importe quel autre artiste au rabais pourrait avoir imaginé ?

Si vous souhaitez revenir à vos crayons pour voir s'il ne serait possible d'améliorer le modèle, rendez-vous au [29](#).

Si vous pensez qu'il est grand temps de vous mettre à la sculpture proprement dite, rendez-vous au [20](#).

36

Vous restez de longues minutes ainsi, à contempler la paroi rocheuse sans rien faire, digérant votre échec.

Enfin, vous vous relevez et reprenez vos outils. Même si vous ne pourrez pas finir à temps, vous êtes encore en mesure d'abattre une belle quantité de travail avant votre départ.

Même si le cœur n'y est pas tout à fait, vous ne pouvez vous résoudre à vous arrêter maintenant. Vous en avez déjà trop fait. Maintenant vous n'avez plus d'autre choix que de continuer.

Rendez-vous au [4](#).

37

Encore une fois, vous vous retrouvez à errer dans le paysage rocailleux. La fréquence et la longueur de vos pauses vous inquiètent un peu. Vous avez l'impression de passer plus de temps à errer qu'à travailler.

Et ne parlons même de progresser, tant cela semble être un doux rêve.

Une journée supplémentaire s'est écoulée, au cumulé.

Vous respirez lourdement. Vous êtes en train de vous enfoncer dans une spirale de déprime, dans laquelle vous refusez de vous noyer.

Même si cela vous oblige à des sacrifices.

Rendez-vous au [27](#).

38

Vous inspirez un grand coup. Expirez. Puis vous vous remettez en marche vers votre tente, vers la montagne. Sans détermination ou motivation excessive. Mais vous y retournez.

Parce que certaines choses doivent être faites.

Rendez-vous au [35](#) si vous avez le Code Gris, au [6](#) si vous avez le Code Blanc, et au [22](#) sinon.