

## «Leçon du Théâtre» Saison 2010/2011

Séance du 7 mars 2011

### La Voix / Le Corps

La Leçon du Théâtre du 7 mars dernier s'est avérée être plus que particulière. Non pas qu'elle traitait, finalement, d'autre chose, que de Théâtre, mais les deux parties qui constituaient cette séance un peu à part (Le corps / La voix), étaient mises en lumière par l'intervention de **Nicolas Tilly** (Plasticien) et de **Solenn Delisle** (Mezzo). **Jacques Baillon** était présent comme il se doit, mais sa fonction n'était pas ici de nourrir l'assemblée de son propos ; le directeur du Centre National du Théâtre s'est cette fois contenté d'orchestrer l'évènement, de l'orienter, soutenant chacun des deux intervenants.

La partie traitant de la Voix au Théâtre débutait par ce qui s'approcherait d'un récapitulatif de l'Histoire de la voix humaine. Du cri tribal, celui du fond des âges, le hurlement du nouveau né, guttural et (paraît-il) proche de celui de l'homme des cavernes, au très sophistiqué chant lyrique dont il était ici principalement question, Solenn Delisle nous aura énuméré les différentes étapes qui façonnent la belle voie des grandes voix. L'histoire racontée était, d'ailleurs, vocalement illustrée par notre Mezzo... ce qui ne manqua pas de susciter quelques surprises dans l'assemblée au début de son intervention. Même s'il est toujours bon de rappeler quelques bases, grossièrement qualifiables de savoir-faire en matière d'art, même si nul ne doit oublier que la technique est « la morale de l'acteur » (Michel Bouquet), il est essentiel de se souvenir, à l'intérieur même de cette notion de technique, l'importance du phénomène de distanciation. Emotions, sentiments ou (de façon plus basique) sons exprimés par un personnage seront de préférence abordés par l'interprète avec un certain recul. C'est cette distance qui permet de savoir optimiser un contexte, un lieu, une troupe, de connaître ses limites physique, qu'elles soient ponctuelles ou absolues, et de les dépasser (ou non). C'est ce recul qui permet de juger, doser, estimer, évaluer sans que cela soit perceptible par le spectateur, chaque soir semblable et différent à la fois. Voici l'outil grâce auquel acteurs et chanteurs peuvent traverser plusieurs fois les mêmes situations, les mêmes états, tout en gardant le naturel nécessaire : la distance. Ne pas s'user ; ne pas user. Savoir réinventer dans une certaine constance, une vraie spontanéité, une immense sincérité. Préserver ce qui permet d'être entendu (sa voix) tout en transcendant l'un des vecteurs-clef de l'émotion : la voix, encore, toujours. Cela ne s'improvise pas et ne peut être effleuré du doigt qu'au bout de plusieurs années de travail. Il est parfois nécessaire de réentendre ce qui semble acquis (du moins croit-on que ça l'est) et l'intervention de Solenn Delisle en aura été une parfaite occasion.

Si notre séance s'est achevée sur la notion de parole articulée courante (peu ou pas abordée par ailleurs), elle a débuté par la thématique du corps, amenée via un angle plutôt original. Le phénomène dont est venu nous parler Nicolas Tilly, à travers une présentation rapide de sa récente exposition au 9Bis à Saint-Etienne, est celui du 'clipping'. Et si ce bug graphique un peu particulier, issu du monde des jeux vidéo, était en fait un moyen original d'aborder des sujets tels que la Présence (au théâtre), le corps ? Le 'clipping' consiste en l'apparition ou la disparition non contrôlée, souvent soudaine, des éléments du décor (dans un jeu vidéo, donc), grâce au déplacement de l'avatar dans l'espace. Donc, ici, le contexte dans lequel se trouve le personnage, son corps, le décor où il évolue, la 'météo' (le clipping peut être visuellement interprété comme proche du brouillard, lorsqu'il n'est tout simplement pas un trou noir) seraient intégralement, quoiqu'indirectement, conditionnés par celui qui tient la manette. Le joueur, seul décisionnaire, accroché à son joystick, n'est cependant pas celui qui fait apparaître ou disparaître le décor. Sa volonté, certes essentielle au déroulement des choses, ne suffit pas. C'est pourtant de sa présence à lui (ou à elle), qu'il s'agit ici, à travers celle de son avatar. Forcément présent (et très souvent doté de pouvoirs magiques), le personnage de jeu vidéo n'est pas capable de bouger par lui-même. Il est dépourvu du moindre soupçon de volonté. Nous autres, nés au début des années quatre-vingt, étions bien loin de nous poser toutes ces questions sur la présence, la volonté, l'action ou le double, lorsque nous manipulions (dans la nébuleuse du décor moite et indien de Tomb Raider 3) la belle Lara Croft. Il était plutôt question de savoir où se cachait le fameux Monstre de la fin, celui qui permet de passer le niveau au dessus ou de grandir, tout en prenant bien soin de mourir le moins possible.

La multiplicité des vecteurs à travers lesquels Nicolas Tilly aborda le phénomène du clipping lors de son exposition (1. La vidéo Worldformation 2. Le visuel statique - soit une toile adhésive assez proche du graffiti 3. L'Hanksite :

la représentation que l'artiste se fait d'un cristal mille fois grossi, 4. La longue vue terrestre Station d'Observation surplombant le tout) se voulait la plus complète possible. Le plasticien représentait, à travers le filtre de son propre regard, sa vision dudit phénomène graphique. Un pixel mille fois grossi (le cristal, infiniment petit devenu grand), l'action de regarder matérialisée par la présence de la lunette, le mouvement au cœur de la vidéo ou la 'mobilité statique' d'un graphique évoluant de façon aléatoire (le visuel, sur le mur, a été créé par ordinateur) sont tout autant d'interprétations propres à Nicolas Tilly, créateur. Comme le fera remarquer Jacques Baillon, le rendu final prend ici un sens bien particulier en raison du contexte dans lequel les œuvres sont mises en scène. 'Donner en représentation une installation au 9Bis à Saint-Etienne', peut s'avérer être parfaitement différent de 'mettre en place cette même installation ailleurs'. L'importance du lieu est un point clef de la création, pour quelque forme d'art que ce soit. Elle conditionne indiscutablement la manière dont sera reçue telle ou telle mise en scène, et de ce fait, l'œuvre elle-même. Au-delà d'un éventuel succès ou d'un malheureux échec, toute œuvre doit être abstraite de l'interprétation qui en est faite à un moment précis, et de la façon dont un public recevra l'œuvre en question. L'œuvre existerait donc par elle-même, avec elle-même et en elle-même. Absolument divin. La suggestion selon laquelle l'exposition de Nicolas Tilly gagnerait à être proposée dans un autre lieu n'a pas forcément de rapport structurel avec Dieu, quoique son installation ne soit rien de moins qu'une œuvre à part entière et qu'on puisse y voir l'infiniment grand face à l'infiniment petit. La réflexion qui accompagne la disposition du jeune plasticien semble particulièrement riche, et voilà bien une raison suffisante d'espérer pouvoir jouir prochainement, de nouveau, du travail de Nicolas Tilly.

En revanche, à entendre la réaction plutôt dubitative de quelques membres de l'assemblée, ce 7 mars au CNT, au regard de certaines questions posées sur l'utilité d'une telle démarche (si tant est que l'on doive, maintenant, chercher l'utile dans l'art), il semble essentiel de ne pas perdre de vue le fait que ce genre d'angle d'observation n'est pas à placer face à toutes les lunettes (de vue, cette fois). Le 'clipping', les jeux vidéos, les 'trips de geeks' et autres phénomènes ou produits issus des générations nouvelles ne semblent pas avoir, encore, complètement voix au chapitre auprès de certains. Surtout si en plus on ose y associer une réflexion sur le Théâtre.

Marie-Anna Le Ménahèze