

## FOCUS

OVER GAME : ENTRETIEN AVEC ALEXIS FICHET ET BÉRENGÈRE LEBÂCLE



### **Entretien avec Alexis Fichet et Bérengère Lebâcle à l'occasion du Festival Relectures 10 / Over Game du 30 novembre au 4 décembre 2010 à l'Espace Khiasma.**

Propos recueillis par Olivier Marboeuf

#### **Quelle a été votre première rencontre avec l'écriture de Jérôme Game ?**

Au tout départ cela vient d'une curiosité générale pour ce genre de littérature. Nous avons beaucoup travaillé sur les textes de Nicolas Richard, un des membres du collectif Lumière d'août, qui se situe dans cette veine là. Il y a eu Christian Prigent, dont les textes, littéraires et critiques, nous accompagnent, et que nous travaillons. Donc nous nous intéressons à la littérature contemporaine, et Bérengère avait chez elle *Écrire à même les choses*. Après, nous avons rencontré Jérôme Game ensemble, lors de sa résidence au Triangle, à Rennes. Très vite, il y a le sentiment de la rencontre avec une écriture unique, qui nous déplace. Quand on a cette sensation, on a envie d'aller plus loin. Évidemment, cela prend du temps pour trouver sa forme. Puis la rencontre avec l'auteur fait que le désir se confirme, grandit.

**Jérôme Game est un poète sonore. Quand on le voit en performance, on comprend combien sa poésie est intimement liée à sa scansion, au rythme particulier qu'il donne au texte, à sa capacité à prononcer autant les sonorités que l'absence de lettre, les vides, les plis. Il y a un "corps Game" où le texte et son locuteur apparaissent alors indissociables. Pourtant vous avez décidé de proposer une mise en scène à partir d'un de ses livres, de donner à entendre Game par un autre corps...**

Nous venons du théâtre. Le théâtre, lorsqu'il s'empare de la poésie sonore ou de la littérature, pose des questions complexes : on a souvent le sentiment qu'il referme le sens, qu'il propose une écoute moins vaste (c'est souvent lié à une vision du théâtre indissociable de la notion de personnage). D'un autre côté, la fascination pour la poésie sonore, pour l'évènement que constitue la parole d'un poète multipliée par sa voix (Prigent, Tarkos, Pennequin, Game), cette fascination manque parfois des choses : après une performance, on n'a pas tout entendu. Nous sommes des fans de poésie sonore, mais cela nous intéresse de prolonger la sensation première : recouvrir cette voix, découvrir ce qu'elle peut masquer. Il y a un corps, une voix, une diction à l'origine de l'écriture, mais elle contient des trésors qui ne se révèlent que dans une autre voix, un autre rythme. Dans l'écriture de Jérôme Game, il y a vraiment plusieurs niveaux de lecture, il y a de la pensée, il y a de quoi déplier, créer des échos. Il y a de l'espace pour une relecture.

**Au-delà d'une mise en scène, il s'agit d'une mise en espace qui donne littéralement à voir le texte. Le spectateur est pris dans un aller-retour entre le texte lu et le texte entendu, dit, comme si le dispositif tramait ensemble plusieurs points de vue sur un texte sans en choisir un plutôt qu'un autre.**

Le festival s'appelle donc Relectures. C'est un titre qui parle vraiment de ce que nous faisons. Relire, réécouter, redire. Plus on avance dans la connaissance de *ça tire*, plus on en tire du plaisir. Mais cela suppose aussi un regard, un choix, des coupes. Nous créons des espaces précis, des conditions d'écoute, de lecture, à partir d'extraits. Alors il y a l'intégralité du texte, au mur, pour que le public, dans ses circulations, puisse se situer dans l'oeuvre, voir notre travail de coupe, de sélection. Relire, mais aussi se relier au livre, à l'objet d'origine.

**C'est une manière d'interroger la notion de lecture, cela positionne le visiteur dans un état de temps suspendu où il est libre de choisir la manière dont il va organiser le temps et l'espace de sa lecture. Cela rejoint des propositions comme l'exposition Self Fiction de Christian Barani, présentée à l'automne à Khiasma, qui interrogeait la notion de film dispersé dans l'espace.**

Oui, ça interroge la notion de lecture et, dès le départ, la question du théâtre. Les gens qui vont venir sont des relecteurs, qui ne sont ni tout à fait des visiteurs ni tout à fait des spectateurs. La différence entre le travail théâtral habituel et ce dispositif serait peut-être dans la préparation, dans la mise en oeuvre : il n'y a pas un metteur en scène mais trois concepteurs qui discutent et pensent l'ensemble. Plutôt qu'une scénographie, il y a tout un lieu à organiser. Mais il s'agit toujours de créer les conditions de déploiement d'un texte.

**On sent qu'au-delà des performances de Game-lecteur, vous êtes revenus en profondeur sur les thèmes de son écriture : sa dimension organique notamment, qui contraste avec des sensations plus cliniques, abstraites. Vous mettez en scène un jeu entre la surface lisse et la profondeur, les sensations visuelles et celles du corps. Le dispositif se déploie d'ailleurs du blanc immaculé au noir complet, qui est aussi le lieu de la sensualité.**

Dans *ça tire*, il est question de "smog du sens" : l'écriture nous fait toucher la sensation, sans que le mot lui-même nous parvienne. Des mots, des sons manquent, mais du sens nous parvient par accumulation, par effet de proximité. On entend ça aussi dans les termes "coalescence-imbrication", ou dans la question des langues agglutinantes. On peut passer d'un univers à un autre. Le corps vivant et le corps de métier se confondent. Nous avons cherché à reproduire ce ressenti, cette sensation de passage de frontière inconscient.

Par ailleurs il y a du corps dans l'écriture de Game, une sexualité même. Présente, mais jamais immédiate, toujours distanciée : une sexualité de l'image, pas du ressenti direct. D'où l'évocation d'une sensualité, d'une douceur. Du reste, Jérôme Game lit avec une grande douceur, sa voix est très sensuelle, derrière la technique. Ici un des parti-pris est que tout passe par une voix féminine. Des formes rondes, aussi, mais refroidies, comme la table sonore de l'entrée. Ce sont des choses dont nous avons parlé ensemble, que tu as mis en oeuvre autant que nous.

**L'installation intègre aussi une partie végétale. La nature, et plus largement l'écosophie, sont des préoccupations qu'on retrouve dans vos travaux précédents. La nature est ici en suspend entre sa réalité concrète et sa dimension artificielle. Comment ce jardin incertain résonne pour vous avec l'écriture de Jérôme Game ?**

Les plantes sont vivantes, elles respirent et créent une circulation de gaz, de flux, que l'on retrouve dans l'écriture de Jérôme Game. C'est le côté organique. L'envie de créer une nature en vie, qui respire, rejoignait toute cette idée de difficulté à respirer, très présente dans *ça tire*. Mais aussi les pensées qui circulent chez Jérôme Game, qui poussent les unes à côté des autres, s'entrelacent. L'idée des rizhomes de Deleuze était présente également. À l'intérieur du corps du narrateur de *ça tire*, les mots sont bloqués. Il y a la recherche d'une libération de ce souffle, de cette parole. Il y avait pour Bérengère l'image de Chloé dans *L'écume des jours* de Boris Vian, avec son nénuphar qui pousse, qui circule en elle, qui la contraint, comme dans *ça tire*. Et puis il y avait cette question du point de vue : d'où on regarde. Dans l'oeuvre de Jérôme Game, on est constamment entre les airs et l'eau, et Bérengère avait cette vision du dessus : on est en parapente, ou en avion, et on voit un

paysage. C'est toi Oliver qui a proposé et organisé la rencontre avec le LAAB, qui eux sont spécialistes de botanique, avec une capacité à révéler ce qui circule autour, et dans les plantes.

**Quels sont les enjeux de *Redirection*, l'une des vidéos de l'installation, qui met en scène des lecteurs anonymes de Game ?**

C'est d'abord très simplement un moyen de faire découvrir la langue de Jérôme Game à une soixantaine de personnes. Faire pratiquer, même au travers d'un jeu, c'est un moyen de faire découvrir. Les gens qui ont participé à *Redirection* ont été, d'une manière ou d'une autre, traversés par la voix de Jérôme. Nous travaillons sur *ça tire*, un livre/CD, donc un objet livre qui contient aussi la voix de l'auteur. Il nous semblait donc qu'à la relecture devait se lier la redite, la re-diction. *Voice over*, littéralement. Que des voix passent par dessus celle de Game, qu'on entende Game au travers de personnes qui le découvrent, et le recouvrent. C'est très beau de voir comment les gens sélectionnent, rythment, découpent ou pas. Le passage d'une personne à une autre, parfois, crée un choc, alors que c'est la suite exacte du CD. Chacun trouve son Game, et sa virtuosité. On assiste à la découverte d'une langue et à son appropriation immédiate. C'est un rapport assez joyeux à la langue.

-----  
**Alexis Fichet** est né en 1979, il est auteur et metteur en scène.

Ouvrage publié : *Hamlet and the something pourri*, 2010, Les Solitaires Intempestifs

**Bérengère Lebâcle** est née en 1981, elle est comédienne et chanteuse.

<http://collectiflumieredaout.blogspot.com/>

<http://www.lumieredaout.net/>