

Texte travaillé: « L'invisibilité des animaux » de AS. Palese
Avec Valérie Liengme, Léa Gigon, Michel Sauser, Sami Kali, Attilio Sandro Palese

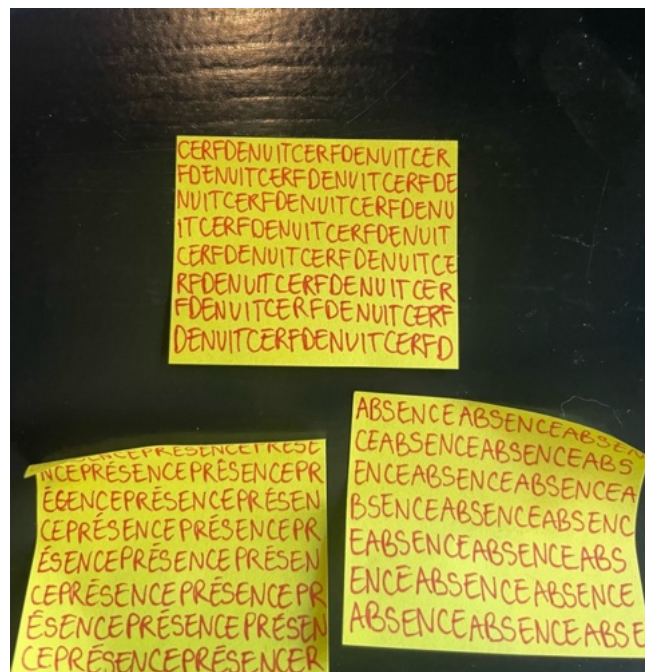
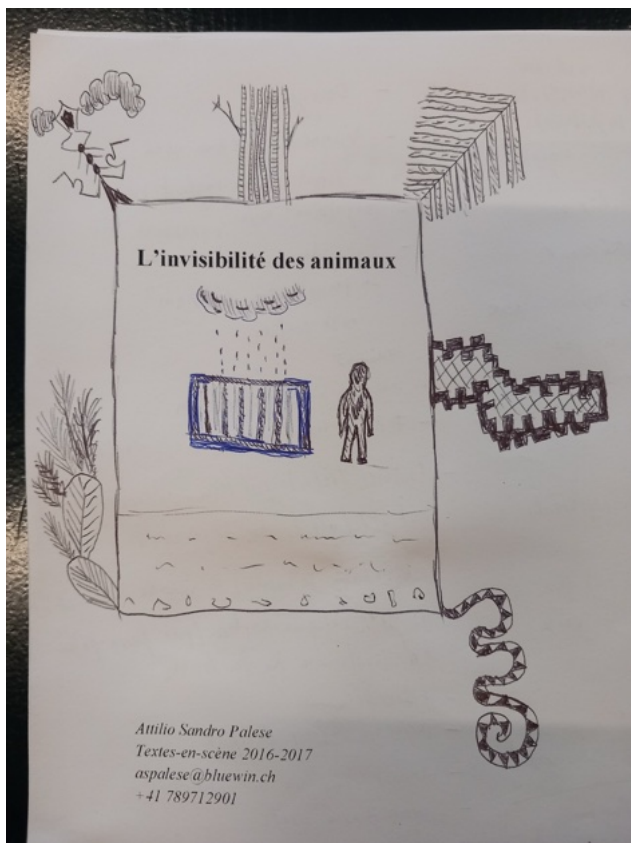


L'invisibilité des animaux se déroule dans une sorte d' institut thérapeutique, où des personnes viennent pour se « réparer ». Elles cohabitent dans des situations simples, presque banales, mais traversées par une fatigue et un retrait du vivant: comme si le monde lui-même était devenu toxique. Peu à peu, une autre présence affleure : celle des animaux, invisibles, comme une trace d'un vivant encore actif.

Dans ce contexte, une hypothèse se dessine : se sauver supposerait de renoncer à son identité, disparaître comme individu pour laisser émerger ce qui est plus fondamental, la conscience.

Ce concept de conscience implique de mettre à distance les techniques de jeu, car elles enferment déjà l'être dans des idées toutes faites, des constructions mentales. Mais aussi nos relations, nos perceptions de l'autre, de nous-mêmes et de notre environnement, qui sont elles aussi des formes de conditionnement. Paradoxalement, nous les avons utilisées, car elles constituaient le seul langage à notre disposition -peut-être le seul moyen aussi-, d'approcher ce qui ne peut se dire.

La spécificité de ce travail tient au fait que la dramaturgie et le jeu avancent simultanément : ils sont indissociables et se construisent l'un par l'autre. Dans ce flux, toute forme de hiérarchie est abolie : chaque événement qui apparaît dans le temps et l'espace - qu'il s'agisse d'un bruit de chaise ou d'un monologue- a la même importance.



Dans ce contexte, la prise de parole des personnages est l'expression d'un relâchement, d'un soulagement d'une tension entre leur vie individuelle et l'intuition de quelque chose de plus vaste, de plus archaïque. Au fond, le personnage n'est plus un individu au sens strict : il devient une vibration dans l'espace et le temps, une forme musicale, une énergie émotionnelle qui agit directement sur les sens, comme une saveur sur la langue. Il ne représente pas, il fait éprouver : il se goûte, s'entend, se perçoit, et peut ainsi déclencher une pensée.

Factuellement, nous avons élaboré des propositions dramaturgiques ensuite éprouvées sur le plateau, dans un aller-retour constant entre écriture et jeu.

L'histoire met en scène des individus cabossés et usés par le monde, anéantis. Nous avons volontairement démonter et remonter nos dramaturgies et nos techniques de jeu, afin de se rapprocher de ce chaos existentiel. Concrètement, cela se traduit sur le plateau par des acteurs qui ne cherchent pas à "tenir" un personnage de manière stable : quelque chose tremble, se déplace, se transforme en permanence. Dans le jeu, il y a une vibration sourde, comme un moteur prêt à lâcher — une tension continue, fragile, au bord de la rupture.

Au final, ce travail cherche à atteindre un point où l'acteur cesse de contrôler ou de fabriquer. Un endroit où quelque chose agit à travers lui — plus direct, plus brut, avant même que cela ne devienne une pensée.

La mixité des profils a été un atout : elle a déplacé les habitudes et maintenu le travail vivant.