

# CAC

# BRETIGNY

Cornelius Cardew

The Tiger's Mind, 1967 (L'esprit du tigre)

Avec Nina Canal, Nadia Lichtig, Michael Morley, Sara Stephenson  
Concert, dimanche 7 juin 2009, CAC Brétigny

### **Pièce de jour**

Le tigre combat l'esprit qui aime le cercle qui prend au piège le tigre.  
Le cercle est parfait et hors du temps. Le vent souffle de la poussière dans les yeux du tigre. Amy réfléchit, relâche son esprit qui se couvre de bourgeons (imite l'arbre). Amy saute à travers le cercle et reconforte le tigre. Le tigre dort dans l'arbre. Vent fort. Amy grimpe dans l'arbre, qui gémit au vent et succombe.  
Le tigre brûle.

### **Pièce de nuit**

Le tigre brûle et hume le vent à l'affût de nouvelles. Il se déchaîne contre le cercle ; s'il est dedans, pour sortir, s'il est dehors, pour entrer. Amy dort tandis que le tigre chasse. Elle rêve du vent qui soudain se lève et la réveille. L'arbre fait trébucher Amy dans le noir et dans sa chute, elle reconnaît son esprit. L'esprit, bercé par le vent ricanant dans les feuilles de l'arbre, et étranglé par le cercle, pique un somme. Le cercle essaie d'inculquer ses secrets à l'arbre. L'arbre se moque de l'esprit et du tigre qui le combat.

CORNELIUS CARDEW  
ET LA LIBERTÉ DE  
L'ÉCOUTE

Du 5 avril au 27  
Juin 2009

**L'interprétation** de cette pièce doit, dans le meilleur des cas, être envisagée comme un processus continu.

Les deux textes ci-dessus sont d'abord à prendre comme des restrictions (par exemple, interpréter dans l'ordre les actions données), *Pièce de jour* et *Pièce de nuit* étant utilisés pour l'interprétation à des occasions alternées. Tous les musiciens doivent mémoriser le texte qui sera utilisé. Par la suite, il sera permis de lancer spontanément de nouvelles actions et de nouvelles situations, concurrentes ou insérées à celles données ; de même, la succession des événements pourra être altérée, plus ou moins au hasard (en somme, une interprétation de *Pièce de jour* peut commencer avec le tigre endormi dans l'arbre, ou avec le vent aimant le cercle, ou encore par l'esprit d'Amy se couvrant de bourgeons, etc). Au fil de l'expérience accumulée, il pourra s'avérer souhaitable d'inventer de nouveaux textes impliquant les six personnages - ces nouveaux textes devant à leur tour être mémorisés. Il sera enfin possible de jouer sans texte, en improvisant simplement des actions et des situations impliquant les six personnages.

Au départ, les six personnages peuvent être interprétés par six musiciens, chacun sachant quel rôle est attribué aux autres joueurs. Plus tard, chaque musicien pourra choisir son propre rôle et attribuer les cinq autres aux autres joueurs sans le leur dire (ainsi, le joueur A pourra choisir pour lui-même l'arbre et considérer B comme le tigre, alors que B lui aussi aura choisi l'arbre et considèrera A comme le cercle - dans ce cas, il y aura déjà deux aspects de l'arbre). Sinon, chaque joueur pourra choisir son rôle et distribuer les cinq autres rôles au cours de l'interprétation, en fonction de celui qui est le sien. Selon toute logique, il n'est plus très important à ce stade qu'il y ait six joueurs.

Lorsqu'il y a plus de six joueurs, il est possible de dupliquer ou multiplier les personnages autant de fois que nécessaire. Amy, cependant, ne doit jamais être dupliquée (bien sûr, il est possible que deux joueurs se conçoivent comme Amy, mais ceci n'est permis que tant que chacun se considère comme la seule Amy). Lorsqu'il y a douze joueurs ou plus, un metteur en scène distribue les rôles et tous les musiciens en sont informés (c'est-à-dire, de 1 à 6, ce sont les arbres, 7 est Amy, 8 et 9 forment un cercle, 10 est le vent et les autres sont les tigres). Lorsqu'il y a moins de six joueurs, il est possible d'utiliser comme figurants des personnes, des objets ou des sources sonores extérieures au groupe - sans nécessairement les informer de leur rôle (par exemple, s'il y a quatre joueurs, il peut s'agir d'un spectateur endormi, ou d'un objet dans une position endormie, ou encore, d'un enregistrement de ronflement, et de placer un objet-arbre dans une position telle qu'il devient le tigre endormi dans l'arbre).

Il peut dormir toute la durée de l'interprétation. S'il se réveille, il peut toujours faire office de tigre, mais les joueurs doivent être préparés à ce qu'il n'agisse pas de concert avec le texte. Sinon, il est possible de concevoir un tigre mécanique - bien qu'il semble plus approprié de concevoir des esprits, des vents et des cercles mécaniques). S'il n'y a qu'un seul joueur, il faudrait qu'il joue le tigre.

La pièce n'a pas de durée limitée et elle doit de préférence être interprétée seule.

Les notes ci-dessous, relatives aux six personnages, ne sont ni limitées ni définitives. Elles sont principalement conçues pour encourager et assister les futurs interprètes dans l'accomplissement de leurs rôles. Elles contiennent cependant des phrases qui peuvent être utilisées au cours de l'interprétation comme un matériel additionnel (c'est-à-dire, Amy tenant le tigre par la queue, le cercle tournoyant, etc.). Chaque interprète peut, s'il le désire, modifier les détails donnés et en ajouter de nouveaux (par exemple, un interprète zoologiste peut objecter que le rugissement du tigre est instinctif, et il peut souhaiter ajouter que la structure de ses pattes lui permette de se déplacer sans faire de bruit sur un terrain particulier. Cependant, si notre zoologiste ne peut pas tolérer de tigres endormis dans les arbres, il lui faudra choisir un rôle différent - du moins tant que les textes donnés sont laissés de côté).

**Amy** est une personne. Elle vénère le tigre. Elle le talonne en le tenant par la queue. Son esprit est occupé par des choses à proximité. Face au vent, elle ne craint rien, même si celui-ci emporte au loin ses énoncés des choses. Néanmoins, par grands vents, elle devra cesser de grimper aux arbres.

**Le tigre** est un animal, il aime chasser. Son expression lorsqu'il observe sa proie est une explosion silencieuse. Pendant les périodes de vaches maigres, il doit économiser ses forces et prendre garde à ne pas se laisser aller.

Son langage est le mouvement et Amy comprend ce langage. Ses rugissements, etc., sont ses seuls bruits instinctifs. Son système de télécommunication repose sur le vent qui lui apporte des odeurs et des sons venus de loin. Son ouïe et ses sens olfactifs sont très développés.

**L'arbre** est apparemment insensible. Mais il répond aux stimuli du vent et du soleil, et il est également sujet à la maladie. Il peut supporter de sévères dommages et s'en remettre. Il est un havre pour toutes formes de vie (animaux, insectes, plantes), certains lui étant liés d'une manière parasitaire. Il porte en lui les traces de son âge (visible sous forme de cercles concentriques). Il est dur et pourtant flexible. Les arbres morts peuvent encore s'élever des siècles après leur mort. Dans la vie, il exprime le cycle des saisons à travers sa floraison, la chute de ses feuilles, leur changement de couleur, l'ascension de la sève, etc. Ironiquement, sa semence est emportée au loin par le vent qui est un ennemi potentiellement dangereux. Inconscient de l'effet de son être, l'arbre peut, dans sa relation à ses pairs, s'avérer bénéfique, hostile ou neutre (c'est-à-dire qu'il peut protéger l'arbre voisin des vents forts et en même temps, le priver de la lumière du soleil qui lui est vitale). N'ayant pas conscience de lui-même, l'arbre est un stimulus permanent pour l'esprit.

**Le vent** n'a pas de substance : il est seulement visible et audible à travers les objets qui jonchent son chemin. Le vent est une image persuasive de liberté, il souffle quand il veut et là où il veut, il est parfois froid parfois chaud, parfois violent parfois calme, parfois doux parfois aigre, souvent il crie, hurle, pleurniche, gémit, mais jamais il ne souffre, il est toujours intact - mais, brisez cette image et le vent vous semblera entièrement déterminé par son être sans substance - d'une côté par les conditions atmosphériques et géographiques qui le génèrent, de l'autre, par la forme, la taille et la substance des obstacles qui jonchent son chemin. Parfois, le vent semble s'évanouir complètement des jours durant, mais c'est une illusion, il est toujours présent.

**Le cercle** est une abstraction ; la caractéristique de myriades de choses, la substance du néant. Il est un cas à part dans la catégorie des ellipses (la ligne droite en est un autre), comme le carré est un cas à part de la catégorie des rectangles (là aussi, l'autre extrême est la ligne droite). Plus vite il tourne, moins il semble tourner ; lorsque sa vitesse de rotation touche à une vitesse infinie, le cercle s'immobilise. Il est une invention de l'esprit et en même temps, il en est une menace. Dans certaines situations inconcevables, le vent peut contraindre le cercle à prendre une direction, à entrer dans le temps, à devenir une vague.

Ce n'est jamais **l'esprit** lui-même qui est en danger, mais son usager. Lorsque, par exemple, l'esprit absorbe la menace du cercle, celui à qui il appartient peut avoir mal à la tête. Si cette personne renonce à son esprit pour échapper à de tels effets, il s'expose à des hasards inconnus (desquels l'esprit l'avait auparavant protégé). Lorsque l'on renonce à l'esprit, ce dernier se fige dans l'attente d'un nouvel usager. L'esprit est une non-entité, il est difficile à discerner.

Traduction française par Lore Gablier

« Cornelius Cardew et la liberté de l'écoute »

Une proposition de Dean Inkster, Jean-Jacques Palix,  
Lore Gablier et Pierre Bal-Blanc

Exposition et manifestations jusqu'au 27 juin 2009

CAC Brétigny

Centre d'art contemporain de Brétigny

Espace Jules Verne, rue Henri Douard

91220 Brétigny-sur-Orge - France

info@cacbretigny.com

www.cacbretigny.com

tel. 00 33 (0)1 60 85 20 76

