

REVUE DE PRESSE

LE RING DE KATHARSY

La Compagnie s'Appelle Reviens
Alice Laloy - Création 2024



SOMMAIRE

PRESSE NATIONALE

PRESSE ÉCRITE.....p.4

LA TERRASSE, Anaïs Heluin, 25 septembre 2024
NOVO, Caroline Châtelet, septembre-décembre 2024
LIBÉRATION, 26 septembre 2024
LA TERRASSE, Agnès Santi, 14 octobre 2024
LES ÉCHOS, Callysta Croizer, 14 octobre 2024
LE MONDE, Fabienne Darge, 24 novembre 2024
L'HUMANITÉ, Samuel Gleyze-Esteban, 25 novembre 2024
TÉLÉRAMA, Emmanuelle Bouchez, 7>13 décembre 2024
MOUVEMENT, Agnès Dopff, 4 décembre 2024
MAGAZINE SNES FSU, Micheline Rousselet, 9 décembre 2024
BEAUX ARTS MAGAZINE, Daphné Bétard, 11 décembre 2024
TÉLÉRAMA SORTIR, Kilian Orain, 11 décembre 2024
LE CANARD ENCHAÎNÉ, Matthieu Perez, 12 décembre 2024
LE MONDE, Fabienne Darge, 28 décembre 2024

PRESSE WEB.....p.28

SCENEWEB, Anaïs Héluin, 11 octobre 2024
NAJA21, Véronique Giraud, 11 octobre 2024
L'OEIL D'OLIVIER, Peter Avondo, 13 octobre 2024
LES TROIS COUPS, Trina Mounier, 13 octobre 2024
MÉDIAPART, Denys Laboutière, 14 octobre 2024
SNOBINART, Peter Avondo, 15 octobre 2024
LE JOURNALE D'ARMELLE HÉLIOT, Armelle Héliot, 16 octobre 2024
ARTS-CHIEPES, Sarah Franck, 17 octobre 2024
FRICTIONS, Jean-Pierre Han, 17 octobre 2024
CHANTIERS DE CULTURE, Mireille Davidovici, 13 novembre 2024
L'AMUSE DANSE, Geneviève Charras, 22 novembre 2024
PREMIERE PLUIE, Joshua Thomassin, 26 novembre 2024
L'OEIL D'OLIVIER, Peter Avondo, 26 novembre 2024
NAJA21, Véronique Giraud, 26 novembre 2024
FOUD'ART, Frédéric Bonfils, 6 décembre 2024
M LA SCÈNE, Marie-Laure Barbaud, 7 décembre 2024
LE THÉÂTRE DU BLOG, Philippe Du Vignal, 8 décembre 2024
CULT NEWS, Amélie Blaustein-Niddam, 9 décembre 2024
HOTTELLO, Véronique Hotte, 10 décembre 2024
UN FAUTEUIL POUR L'ORCHESTRE, Denis Sanglard, 11 décembre 2024
PLEINS FEUX, Camille Doucet, 11 décembre 2024
LILLE ACTU, Jean-Michel Stievenard, 2 janvier 2025
AOC, Bastien Gallet, 10 janvier 2025
RUE DU THÉÂTRE, Karine Prost, 4 mars 2025

RADIO.....p.104

FRANCE CULTURE, 4 octobre 2024

CULT NEWS, Amélie Blaustein-Niddam, 10 décembre 2024

FRANCE INFO, Thierry Fiorile, 13 décembre 2024

MÉDIAPART, L'Esprit Critique, Caroline Châtelet, Vincent Bouquet, 15 décembre 2024

TÉLÉVISION.....p.124

ARTE, 1 > 7 octobre 2024

ARTE, Frédérique Cantu, 5 décembre 2024

PRESSE RÉGIONALE

PRESSE ÉCRITE.....p.115

LA CROIX DU NORD, Michel Stievenard, 16 septembre 2024

LE PETIT BULLETIN, Nadja Pobel, 11 octobre 2024

LES DERNIÈRES NOUVELLES D'ALSACE, 19 novembre 2024

MAGCENTRE, Bernard Thinat, 21 mars 2025

TÉLÉVISION.....p.124

FRANCE 3 Rhône-Alpes, S.Adam, 13 octobre 2024

CORSAIRE TV, Fabrice Jannekyn, 18 octobre 2024

FRANCE 3 Nord-Pas-de-Calais, Christine Defurne, 10 janvier 2025

France 3 Val de Loire, 19 mars 2025

RADIO.....p.131

ACCENT 4, 27 novembre 2024

RBS, Adèle Tabaali et Stéphane Bossler, 27 novembre 2024

RADIO CAMPUS, 30 mars 2025

PRESSE INTERNATIONALE

PRESSE ÉCRITE.....p.136

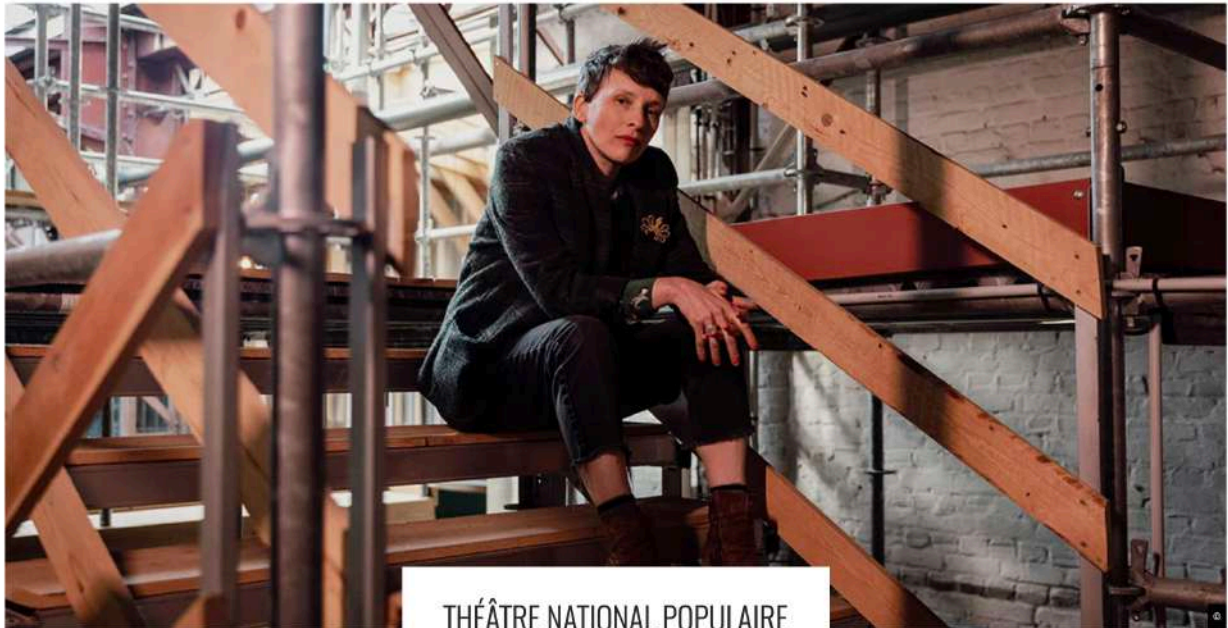
EUROJOURNALIST, 23 novembre 2024

PRESSE NATIONALE

ÉCRITE

THÉÂTRE - ENTRETIEN

Dans « Le Ring de Katharsy », Alice Laloy poursuit sa recherche sur les présences mi-humaines mi-marionnettiques



THÉÂTRE NATIONAL POPULAIRE
– CDN DE VILLEURBANNE /
CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE
D'ALICE LALOY

Publié le 25 septembre 2024 - N° 325

Dans *Le Ring de Katharsy*, Alice Laloy poursuit sa recherche sur les présences mi-humaines mi-marionnettiques. Avec les moyens du théâtre, elle met en scène un jeu vidéo dont joueurs et avatars interrogent la notion de manipulation au cœur de nos sociétés.

Dans l'une de vos créations précédentes, *Pinocchio (live)* qui a connu plusieurs versions entre 2019 et 2023, vous retourniez le mythe du personnage éponyme pour créer une expérience troublante, où des corps vivants devenaient pantins. Qu'en est-il dans *Le Ring de Katharsy* de ce rapport entre l'humain et la marionnette qui vous intéresse ?

Alice Laloy : Avec *Pinocchio (live)*, qui était né d'un projet photographique, je commençais un travail dans lequel la marionnette n'existait pas en tant que telle mais comme idée de théâtre, liée à un ensemble de thématiques : l'enfance, le rapport entre vie et mort, entre inerte et animé... Je créais des présences mi-humaines mi-marionnettiques, sur lesquelles j'ai eu envie de poursuivre ma recherche. Au fil d'expériences, notamment avec des élèves du Conservatoire de Pantin et au T2G dans le cadre d'un laboratoire avec des comédiens, mon envie s'est précisée jusqu'à cette certitude : ma nouvelle création, *Le Ring de Katharsy*, explorera la manipulation.

Pourquoi avoir choisi pour cela de transposer la marionnette en avatar de jeu vidéo ? Et comment le théâtre peut-il prendre en charge cet univers ?

A.L. : Comme pour *Pinocchio*, j'ai commencé par me projeter dans un monde dystopique. Cela me permet de me libérer du carcan naturaliste et de m'ouvrir un champ imaginaire. L'idée de l'avatar s'est imposée à l'issue des expériences évoquées plus tôt, suite à quoi avec ma chorégraphe Stéphanie Chêne nous avons mis au point les règles du jeu, qui ont été notre principe d'écriture, notre filtre poétique, permettant d'accueillir un langage visuel, sonore, atmosphérique et des figures.

« Se mesurer avec notre machinerie théâtrale à l'industrie du jeu vidéo est une manière ludique, drôle autant que monstrueuse, de porter un regard sur notre société. »

Comment le théâtre peut-il prendre en charge cet univers du jeu vidéo dont il est très éloigné ?

A.L. : *Le Ring de Katharsy* est une sorte de jeu vidéo artisanal. Se mesurer avec notre machinerie théâtrale à l'industrie du jeu vidéo est une manière ludique, drôle autant que monstrueuse, de porter un regard sur notre société, sur ses dérives consuméristes, compétitives, liberticides... Mais au plateau, les interprètes – une chanteuse cheffe d'orchestre, un porteur, deux acteurs-chanteurs et interprètes circassiens contorsionnistes – sont entièrement investis par le jeu, qui est très écrit, selon un rythme précis. La musique composée pour l'occasion par Csaba Palotaï joue un rôle important dans cette immersion, partagée par les spectateurs.

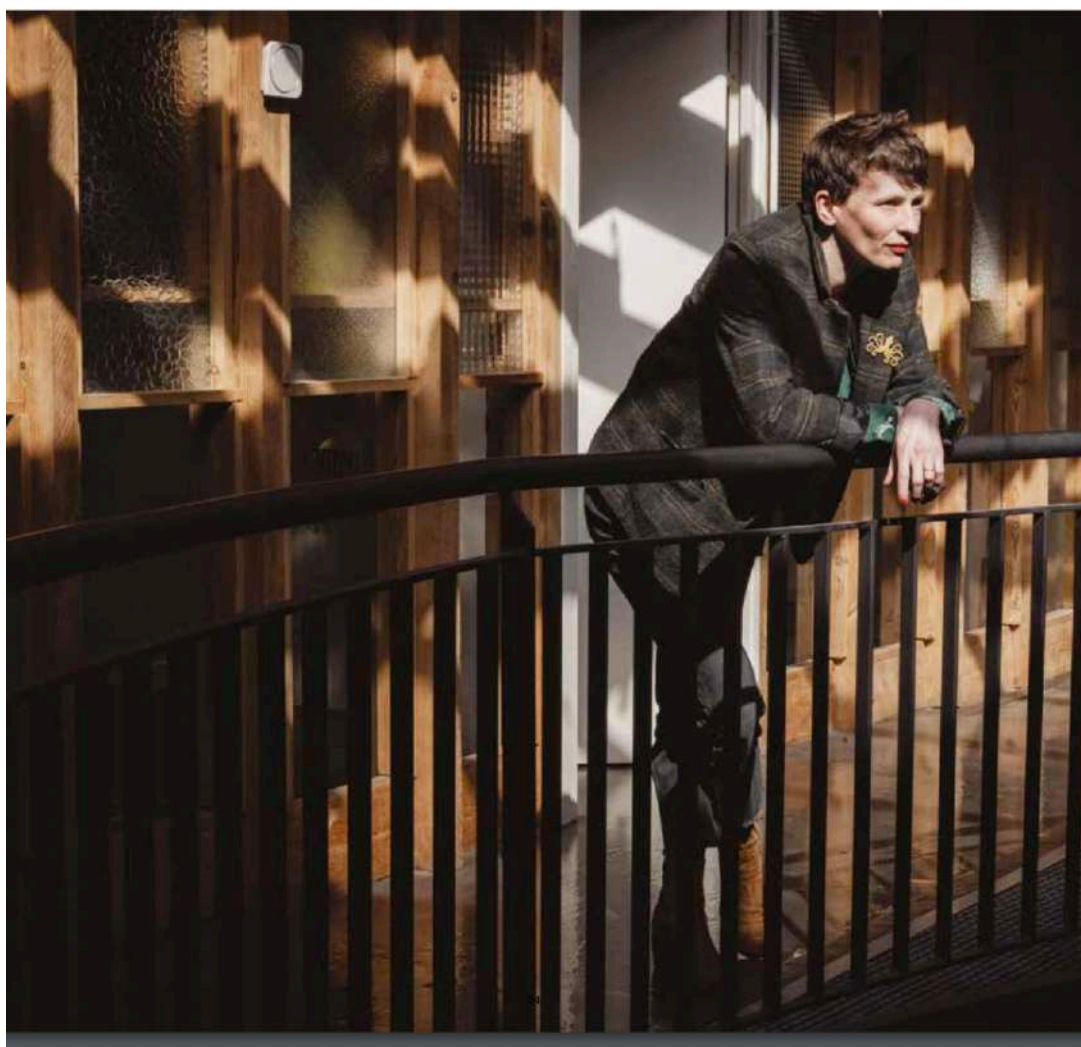
Votre pièce est composée de matchs successifs, lors desquels des joueurs s'affrontent par avatars interposés. Le jeu lui-même est régi par un certain Katharsy... Ces cercles de pouvoir multiples laissent-ils de la place à une forme de liberté ?

A.L. : Mes collaborateurs et moi avons cherché à faire de cette pièce une invitation au spectateur à poser un regard critique sur le présent. En plus des matchs eux-mêmes, les interstices y concourent. Le décor est à ces moments-là débarrassé, et l'on voit les avatars se faire réparer sur des chants a capella. C'est aussi un temps de réparation pour le spectateur, qui se trouve en plein cœur d'une confusion constante entre le vrai et le faux, le réel et le virtuel...

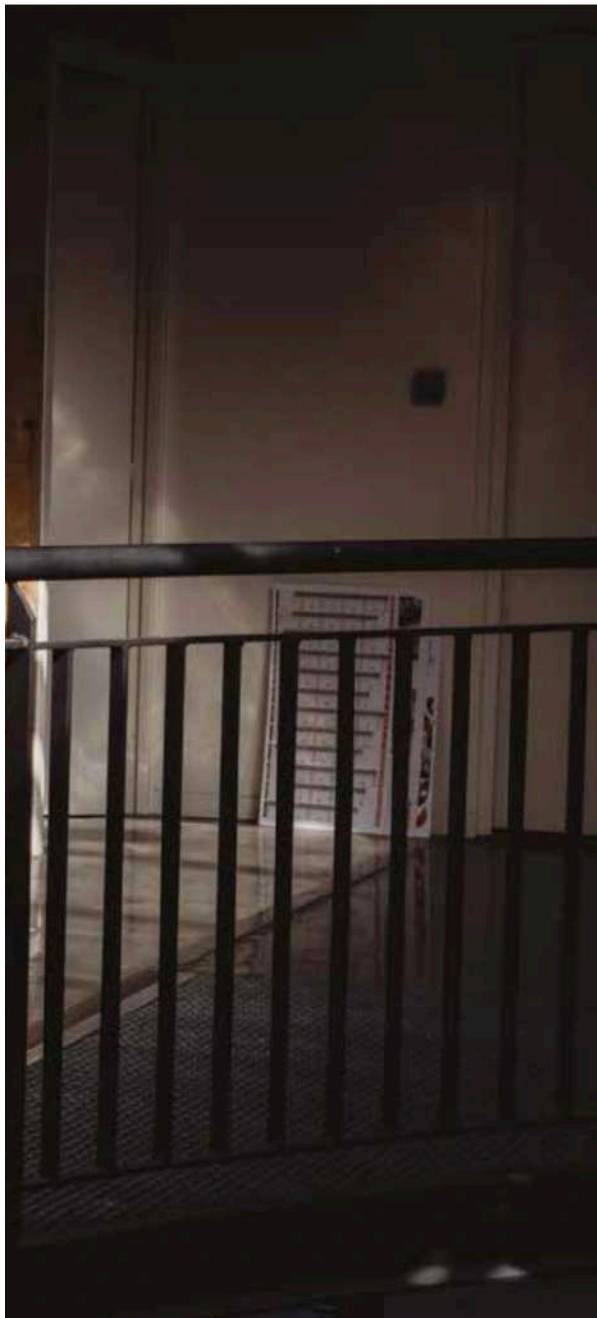
Propos recueillis par Anaïs Heluin

ALICE LALOY LE JEU ET SON ENVERS

Par Caroline Châtelet ~ Photo : Simon Gosselin



**AVEC *LE RING DE KATHARSY*, LA MARIONNETTISTE ET
METTEUSE EN SCÈNE ALICE LALOY ENTRELACE LES CODES
DES JEUX VIDÉO AUX CONVENTIONS THÉÂTRALES POUR
EXPLORER LA QUESTION DE LA MANIPULATION.**



Pour cette nouvelle création, l'artiste réunit des interprètes issus de diverses disciplines – cirque, danse, jeu, musique, chant – et tisse les médiums. Ce faisant, elle imagine avec son équipe un spectacle aux allures de jeu. Un drôle de jeu, régi par ses règles comme par ses arbitres, et proposant quatre matchs où des personnages, tels des avatars de jeu vidéo, vont s'affronter sous la direction de « vrais » joueurs. Mais où s'arrête le jeu et où commence la manipulation, voire, l'exercice d'une domination ? Comment notre environnement nous pousse-t-il à accepter ou à faire subir des dispositifs de pouvoir ? Rencontre avec Alice Laloy.

Vous êtes dans la dernière ligne droite avant la création du spectacle. Voyez-vous la première comme un moment de « stabilisation » du travail ?

Actuellement nous travaillons sur des ajustements entre tous les paramètres et éléments réunis sur ce spectacle (la conduite des écrans, celle du son, celle des acteurs, des actions, des objets). Après, même si évidemment il faut que la forme se tienne, il n'est pas question pour moi de « stabiliser », je ne cherche pas cela. La recherche n'est jamais stabilisée et un spectacle, lorsqu'il se joue, révèle toujours de nouvelles choses. C'est plus une question de maturité. J'accompagne mes spectacles le plus possible et j'adore continuer à nourrir le dialogue avec les équipes. Il y a des choses qui m'apparaissent à moi comme aux interprètes plus tard. Un spectacle est un corps organique qui mûrit et il m'importe que chaque création continue de se réinventer.

Comment la présence d'une pluralité d'éléments, comme d'interprètes de diverses disciplines, s'est-elle affirmée ?

Cela s'est fait par nécessité. Je suis partie d'un travail où je séparais les corps des voix et c'est à partir de cette expérience de dissection et séparation – comme pour la marionnette où l'un interprète la voix, tandis que l'autre manipule le corps – que je suis arrivée à l'idée de fabriquer des figures par dédoublement. Pour concevoir ces avatars extra-humains et parvenir à obtenir ces présences très plastiques, il était primordial d'avoir des personnes sachant manier leur corps et d'autres maîtrisant leur voix. Après, il y a toujours dans mon travail une multiplicité de médiums et de disciplines. Ce qui est nouveau ici c'est le rapport à la vidéo et aux écrans – une présence liée au match, permettant de compter les scores, les bonus, le temps. Si c'est une dimension nouvelle pour moi, c'est juste un paramètre supplémentaire pour m'emparer de cette dimension de l'écriture.

Le jeu et l'idée de manipulation étaient donc présents depuis les débuts ?

Le rapport à la manipulation est ici central, c'est l'une des envies de départ. Je travaille sur la marionnette depuis quelques années et

tous ces rapports à l'enfance, à l'animé-inanimé, à la vie et la mort, à la magie – dans le sens de vaudou, ce à quoi l'on veut bien croire –, comme à l'histoire de la marionnette, m'intéressent. Il y a quand même quelque chose de troublant avec la marionnette, avec ce fait que les adultes acceptent de croire à ce qui est un jeu d'enfants. Et ce rapport à la dépendance de la marionnette à son manipulateur, le fait que l'un n'existe pas sans l'autre, me donnait envie de transposer cela à travers aussi le jeu vidéo, où le joueur devient le manipulateur de son avatar, qui devient, lui, une sorte d'esclave. Derrière son écran, le joueur a la main, mais il est aussi pris dans le système du jeu : c'est le jeu qui fixe les règles ; c'est le jeu qui rend accros les joueurs, qui peut leur faire perdre distance et regard critique. Il y a dans *Le Ring de Katharsy* une relation de service et d'obéissance totale – qui font partie du jeu. Tout le monde se retrouve pris au piège de cette hiérarchie et de ces rapports de domination qui se révèlent terribles – et à l'image des relations de pouvoir à l'œuvre dans notre société – lorsqu'ils sont incarnés par des humains.

Il y a souvent dans vos spectacles quelque chose de très ludique, une façon de jouer avec les formes, comme avec les positions des protagonistes et des médiums au sein même de chaque forme...

Pour moi tout est organique et logique. Si chaque spectacle est différent et a son univers, il y a une filiation et tous se donnent la main. Comme ils s'inscrivent dans la continuité les uns des autres, j'ai le sentiment d'aller toujours plus loin – ou en tous les cas ailleurs – à chaque nouvelle création. Le paramètre du jeu est central pour moi : outre que me déplacer m'importe, que réinventer mes outils me stimule, j'ai besoin de fabriquer un nouveau jeu avec d'autres règles à chaque fois. J'ai, aussi, envie que le plateau trouve son propre corps, avec son organicité et son atmosphère propres. Pour *Le Ring de Katharsy*, je souhaitais conserver ce point de départ de dystopie déjà présent pour *Pinocchio(live)#2* [précédent spectacle créé en 2021]. Mais pas plus qu'elle n'était visible sur *Pinocchio(live)#2*, elle n'est visible dans *Le Ring*. C'est ce que je me raconte pour me stimuler au début de la création, mais ça ne se raconte pas sur scène.

Êtes-vous vous-même une gameuse ?

Non. Je vois des personnes jouer, mais je ne joue pas moi-même. Je me suis intéressée à cet univers avec de la distance, en regardant beaucoup de vidéos de joueurs comme de *game designers* (les concepteurs de jeux) et en suivant les nouvelles sorties chaque semaine. Ce qui m'attire est un rapport formel : comment la structure du jeu vidéo peut-elle être mise en parallèle de celle de pièces de théâtre, avec la catharsis notamment. Le théâtre présent dans le jeu vidéo m'a interpellée et je me sens proche de ce qu'expliquent les *game designers*. Lorsque je fais un spectacle, j'ai recours à des ressorts (de surprise, d'apparitions, de transformations) qu'ils utilisent également. La façon dont ils conceptualisent leurs jeux, dont ils créent un univers où tous les paramètres (visuels, sonores, les bonus et surprises) sont cohérents, où ils travaillent le suspense, faisant espérer des choses aux joueurs pour, au final, leur amener autre chose, résonne avec mon travail. Je me sens proche également de leur manière d'aborder l'écriture dramaturgique selon un prisme éclaté, avec des arborescences à choix multiples et sans être centrée sur une seule narration.

Ces ressorts que vous évoquez participent dans votre travail à mettre en jeu la question des places et des assignations, des interprètes comme des personnages...

Je ne fais pas du théâtre psychologique et dans mon travail, tout est action et mouvement. Les formes que je fabrique ne reposent pas sur des complexités psychologiques. Les éléments avec lesquels j'écris sont là pour agir comme des activateurs. Ce sont les règles du jeu de chaque spectacle qui vont assigner à chacun (humain ou non-humain) une

mission et délimiter ses fonctions sur le plateau. Étant obsédée par le fait d'organiser mes « outils », je dissèque, je dissocie et je sépare mes idées et principes pour en extraire des formes épurées avec lesquelles écrire.

Vous parlez de simplicité, mais en même temps, vos spectacles se révèlent à chaque fois élaborés, avec des jeux et réflexions enchâssés...

Oui, le spectateur accède à la vision composée et donc complexe de l'écriture. À l'image de la complexité du monde qui m'inspire, je travaille pour que les éléments épurés et disséqués avec lesquels j'écris, lorsqu'ils entrent en connexion les uns avec les autres, refabrique de la complexité, des échos, des parallèles, etc. Plus que la complexité psychologique, c'est la pensée et ses arborescences qui m'inspirent. Face à cet entrelacement de formes et de réflexions simples, le spectateur va en relire une toute autre et se faire sa propre lecture. Instaurant des règles strictes dans mon écriture, je joue aussi à rebattre les cartes en déjouant mes propres règles – quitte à ne plus les respecter. Je travaille aussi à troubler les perceptions des spectateurs, ce qui s'ajoute à ces jeux de réflexions.

Vous êtes depuis début 2023 installée avec votre compagnie au Bercail, lieu de fabrication, d'exploration, de recherche. Qu'est-ce que cela change dans le travail ?

Tout. C'est une immense différence avec notre vie de nomade où nous étions tout le temps invités (et très bien accueillis) dans plein de lieux. D'un côté, c'est une nouvelle charge puisque c'est un endroit auquel il faut donner du sens, doter d'un projet artistique. Mais par ailleurs, ça nous a énormément portés pour *Le Ring de Katharsy*. C'est lors d'une résidence au Théâtre de Gennevilliers que sont apparues les lignes de force du spectacle, mais ensuite tout s'est fait ici, à Dunkerque. D'un coup, pouvoir poser nos objets, les réparer, ajouter du temps de travail, revenir en arrière, ou ne serait-ce même que traverser le décor (resté installé entre deux résidences) alimente toute la réflexion. Dialoguer avec un espace rend le travail plus concret. Cette histoire de troupe, de vie de compagnie prend aussi autrement corps quand elle a une maison. Et puis il y a maintenant la possibilité de partager cet outil avec d'autres compagnies. Accueillir et découvrir d'autres expériences rend très actif, cela donne du sens. Pour nous, il y a vraiment un avant et un après le Bercail.

— **LE RING DE KATHARSY,**
théâtre du 20 au 29 novembre
au TNS, à Strasbourg
tns.fr

goût et du bien-être». D'ici là, le danseur Sylvain Groud (du Ballet du Nord) et le «cuisinier nomade» Emmanuel Perrodin s'emploieront à mettre le public en appétit.

DUB d'AMALA DIANOR
Les 2 et 3 octobre
à Mulhouse,
du 9 au 12 octobre à Lyon,
en novembre à Brive-la-Gaillarde et Perpignan,
en décembre à Paris
et Montpellier...

Venus de Johannesburg, Séoul, Miami ou Rio, onze danseurs virtuoses de streetdance se sont rencontrés à l'invitation du chorégraphe Amala Dianor pour créer *Dub*. L'occasion pour l'œil profane de se familiariser avec le waacking, le voguing, la pantsula ou du kuduro, d'admirer leur théâtralité baroque, et d'apprécier la façon dont la composition de cette pièce souligne les cousinages stylistiques suscités

par les vagues de migrations tout autant qu'Internet aujourd'hui.

LORA de RACHID OURAMDANE et HAIRY 2.0 de DOVYDAS STRIMAITIS
Le 28 septembre à Toulouse, du 10 au 12 octobre au théâtre de la Ville à Paris, le 15 octobre à Saint-Ouen, les 28 et 29 novembre à Lyon.

Emotion de retrouver une collaboration entre le chorégraphe Rachid Ouramdane et l'une de ses collaboratrices les plus hypnotiques, la danseuse lituanienne Lora Juodkaitė, connue pour sa pratique très intime et stupéfiante de la giration. Curiosité de découvrir l'autre pièce au bord de la transe présentée dans la même soirée. Signée par le Lituanien Dovydas Strimaitis, elle nous transporte dans le monde des cheveux, l'une des rares parties du corps à ne pouvoir bouger volontairement.

D'APRÈS UNE HISTOIRE VRAIE

de CHRISTIAN RIZZO
Du 7 au 9 novembre au Centquatre à Paris, les 12 et 13 à Annecy, le 23 à Béziers, les 26 et 27 à Albi puis tournée en 2025.

Les pas de ces huit hommes barbus en jean et pieds nus qui, bras dessus bras dessous, se soutiennent en ligne ou en ronde, ressemblent peut-être à des danses de mariage du Moyen-Orient, à des processions folkloriques, à du dabkeh palestinien et libanais mais aussi tantôt à du headbang de concert de rock. La montée en puissance qui s'en dégage en tout cas a soulevé les salles pendant plusieurs années et l'on priait les cieux de revoir un jour ce bijou.

BLESS THIS MESS
de KATERINA ANDREOU
Du 17 au 21 octobre au Théâtre de Gennevilliers, avec le Festival d'automne.

Parmi les phénomènes les plus curieux et captivants des dernières années : voir Katerina Andreou danser seule sur un flux électro. Pour sa première pièce de groupe, cette artiste grecque basée en France prévoit de prendre l'expression «foncer droit dans le mur» au pied de la lettre et de tenter une chorégraphie du désordre tonifiante inspirée du mouvement punk.

ENVOLS TRISHA BROWN, JAN MARTENS et JIRI KYLIÁN
Du 26 octobre au 7 novembre à l'Opéra national de Lyon.

Pas de force, pas d'élan, uniquement des rapports mécaniques fantasmés entre un poignet qui vient tomber sur un genou, qui actionne une omoplate. L'univers corporel fantastique de l'Américaine Trisha Brown s'incarne comme jamais dans son «tube». *Set and Reset*, créé en 1983 et interprété ici par les danseurs du ballet de Lyon dans le cadre d'un programme commun. A découvrir aussi le long de ce voyage contrasté dans la danse contemporaine : le chorégraphe belge Jan Martens et l'orfèvre du néo-classique Jiri Kylián.

EVE BEAUVALLET, LARA CLERC, ANNE DIATKINE, SONYA FAURE et GILLES RENAULT



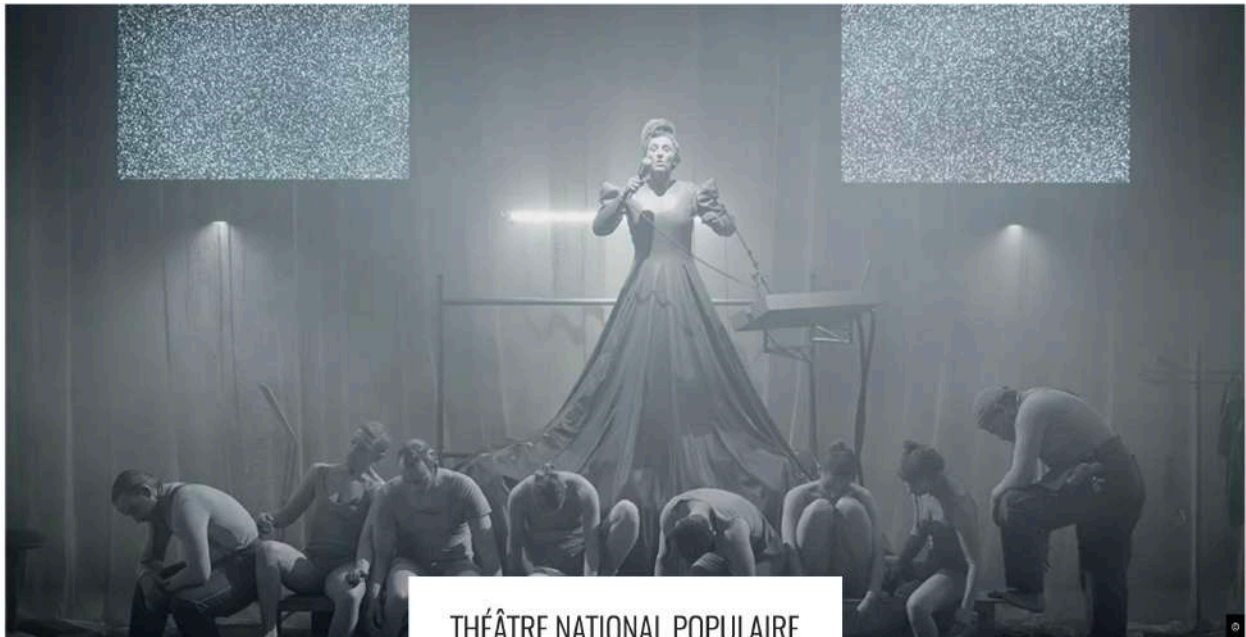
«THE RING OF KATHARSY», LA CATHARSIS SUR UN PLATEAU

Est-ce parce que la plupart de ses spectacles sont aussi destinés aux enfants ? Alice Laloy, qui dirige le Bercaïl à Dunkerke, est reconnue, avec un public enthousiaste et des spectacles qui tournent dans toute la France et même en Mongolie. Et pourtant encore trop ignorée en dépit du succès de ses pièces dont l'incroyable *A poils*, conçue pour les très jeunes enfants, ou ses palpitants *Pinocchio(s)*. A chaque fois il s'agit d'explorer la frontière ténue entre l'humain qui s'objective et la marionnette qui s'anime. Sa nouvelle création, *le Ring de Katharsy*, programmé dans le cadre du Festival d'automne, donnera une nouvelle occasion de découvrir ce travail sans équivalent. Cette fois-ci, aucun pantin au plateau mais des avatars d'humains en chair et en os. Seront jetés sur ce ring de Katharsy qui promet nous secouer, chanteurs, danseurs, circassiens. Ou comment empoigner à bras-le-corps la question de la catharsis aujourd'hui. A partir de 15 ans.

LE RING DE KATHARSY d'ALICE LALOY
Du 5 au 16 décembre au Théâtre de Gennevilliers, puis en tournée. A partir de 15 ans.

THÉÂTRE - CRITIQUE

Alice Laloy et les siens créent « Le Ring de Katharsy » : un affrontement dystopique orchestré avec science et poésie



THÉÂTRE NATIONAL POPULAIRE
– CDN DE VILLEURBANNE /
CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE
D'ALICE LALOY

Publié le 14 octobre 2024 - N° 326

Après *Pinocchio (live)*, cette nouvelle création d'Alice Laloy fabrique un langage artistique hybride remarquablement abouti, orchestrant une succession de matchs lors d'un jeu vidéo qui se fait miroir féroce d'une société sous le joug d'une consommation et d'une compétition insatiables. Magistral !

Un geste artistique cohérent et maîtrisé, où la forme remarquablement agencée saisit par sa beauté sculptée au sein d'un espace gris mortifère autant que par sa puissance d'évocation, laissant prise à toutes sortes de réflexions. Troublant la frontière entre le vivant et l'inanimé, entre l'humain et le pantin, le langage hybride et plastique d'Alice Laloy où s'entrelacent acteurs, marionnettes, machinerie, matériaux et compositions sonores met en jeu de renversantes manipulations et de troublantes métamorphoses. Ici ce n'est pas la marionnette qui tend vers l'humain, c'est l'humain qui se fait marionnette, jusqu'à ce que surgisse une forme de déraillement... Après une chaîne d'assemblage

dans *Pinocchio (live)*, création au grand succès et en plusieurs versions où l'enfant se transforme en objet, *Le Ring de Katharsy*, nouvelle dystopie, prend place dans un dispositif intrigant, celui d'un jeu vidéo et de ses parties successives – une brillante idée riche d'implications. Non seulement le contenu du jeu se fait miroir glaçant et féroce d'une société rétrécie par un individualisme forcené, par les impératifs que génèrent la consommation, la compétition et un insatiable désir de possession, mais le fonctionnement même du jeu transforme les joueurs en pantins obnubilés par leur score. On ne peut s'empêcher de penser à ces jeux aux objectifs sans cesse renouvelés qui accaparent le temps de cerveau disponible des enfants et demandent même de l'argent afin d'être plus performants. En fond de scène deux écrans, un pour chaque équipe. Entre les deux, une étrange et immense figure tutélaire, chanteuse et cheffe qui félicite les gagnants. C'est la bien-nommée Katharsy, qui orchestre ces parties dont les adeptes vivent les émotions par procuration...

Une forme hybride qui interroge profondément

Nous assistons à la mise en place du jeu, avec traçage au sol du ring et installation des équipes. Nous sommes les spectateurs et spectatrices d'une tragédie sans dieux, sans lignage ni crime originel, témoins d'un au-delà tragique où un quotidien monochrome et tout entier captif instaure une manière de vivre désespérante. Sur des brouettes sont amenés les avatars évoquant des zombies, trois par équipes, automates inexpressifs au regard vide qui obéissent sans faillir, quoique... Alice Laloy et les siens instillent une forme de désobéissance aux instructions, d'abord ténue puis massive. Seule touche de couleur dans cet univers gris inspiré à l'artiste par les œuvres du plasticien belge Hans Op de Beck, celles des vêtements des deux joueurs tendus et concentrés qui s'affrontent et se tiennent de chaque côté du ring, énonçant leurs ordres sous forme de verbes. Une porosité de plus en plus visible entre avatars et joueurs laisse sourdre une contamination où la rage prend le dessus. Il faut souligner l'excellence des interprètes, d'une précision et d'une synchronisation millimétrées, laissant émerger çà et là quelques fugaces éclats de drôlerie : Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Díaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Léonard Martin, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan, Marion Tassou impressionnent. Pour chaque match des objets sont requis et chutent depuis un grill : meubles, nourriture, poupons..., la parentalité n'offrant aucun répit à la déshumanisation. Intitulés Black Friday, Que le meilleur gagne, Click & Collect, Enjoy your Meal, Green is Beautiful, Stop Crying..., les matchs exacerbent les manipulations en empêchant tout écart, ou presque. Quelle pourrait être l'issue d'une révolte des avatars ? Magistralement aboutie, la représentation constitue une alerte et appelle un désir de liberté. Alice Laloy et les siens composent avec ce renversant tournoi une œuvre artistique de très haut vol...

« Le Ring de Katharsy » : jeu de théâtre 2.0 au TNP de Villeurbanne

Alice Laloy crée un spectacle hybride fascinant au Théâtre National Populaire de Villeurbanne. Avec des artistes de la danse, du cirque et du chant lyrique, la metteuse en scène nous plonge dans l'univers du jeu vidéo pour sonder le côté obscur du monde réel.



Au-delà du jeu vidéo, cette dystopie cherche à refléter un monde réel obsédé par le contrôle et l'abus de pouvoir. (© Simon Gosselin)

Par **Callysta Croizer**

Publié le 14 oct. 2024 à 15:47 Mis à jour le 14 oct. 2024 à 16:21

Quand la fiction dépasse la réalité, c'est souvent moins pour la devancer que pour la renvoyer à ses défauts. Ainsi au TNP de Villeurbanne, Alice Laloy crée « Le Ring de Katharsy » comme un miroir tendu à une société contemporaine chaotique. Entourée de deux chanteurs et d'une chanteuse, mais aussi d'acrobates et de danseuses, la metteuse en scène plonge dans le monde du jeu vidéo en live action pour mettre les relations humaines en échec.

La partie se joue dans un espace en monochrome de gris. Telle une ombre menaçante, la « game master » Katharsy surplombe un ring délimité par un double carré peint au sol, autour duquel deux joueurs se font face. Assis dans un fauteuil de

bureau, casques aux oreilles et micros ouverts, chacun compose son équipe parmi les six personnages qui s'avancent dans la surface de jeu. Visages vaguement expressifs, corps légèrement balançant : ces marionnettes vivantes semblent sortir tout droit de l'univers des « Sims ». Mais loin d'avoir une vie de rêve, ils et elles obéissent aux commandes vocales des gamers et s'affrontent dans une série de matchs improbables. De la foire d'empoigne du Black Friday au tri des déchets, tous les moyens sont bons pour faire grimper les scores et mettre K O l'adversaire.

Virtuel versus réel

Alors qu'à chaque épreuve les éléments de décor - tables, chaises, lit, berceaux - chutent violemment du gril, le ring exacerbe peu à peu les tensions entre mondes réel et virtuel. Les artistes de la danse et du cirque, qui se glissent avec une aisance étonnante dans la peau des avatars, exécutent brillamment de travers les ordres des gamers. Les actions les plus simples - s'habiller, manger, s'asseoir - deviennent un véritable casse-tête. S'enchaînent alors des situations aussi comiques que perturbantes, où les corps se contorsionnent par des gestes inorganiques et cajolent des poupons en plastique avec une affection digne d'un robot.

Si les transitions lyriques entre chaque manche - superbement chantées par Antoine Maitras, Antoine Mermet et la soprano Marion Tassou - diluent quelque peu le rythme du jeu, la mise en scène épatante d'Alice Laloy explore avec originalité le côté obscur de l'être humain. Lorsque le jeu dérape en mode combat, l'empathie se porte paradoxalement du côté des avatars torturés par les joueurs enragés aux manettes. Car bien au-delà du jeu vidéo, cette dystopie cherche à refléter un monde réel obsédé par le contrôle et l'abus de pouvoir. Avec ses personnages en révolte, « Le Ring de Katharsy » mène la catharsis du virtuel jusqu'à l'implosion et invite à voir le réel dans toutes ses nuances chromatiques.

LE RING DE KATHARSY

Théâtre

d'Alice Laloy

A Villeurbanne, Théâtre national populaire Jusqu'au 19 oct.

www.tnp-villeurbanne.com/

Puis tournée : à Dunkerque - [Bateau Feu](#) (14 nov.), à Srasbourg - [TNS](#) (du 20 au 29 nov.), à Gennevilliers [T2G](#) (du 5 au 16 déc.), etc.

Durée : 1 h 20

Callysta Croizer

Le Monde
DIMANCHE 24 - LUNDI 25 NOVEMBRE 2024

CULTURE | 21

Alice Laloy transpose le jeu vidéo sur scène

« Le Ring de Katharsy » est une impressionnante dystopie avec des pantins-avatars et deux gameurs

THÉÂTRE

STRASBOURG - envoyée spéciale

Si vous avez l'impression tenace, ces temps-ci, de vivre en pleine dystopie, ce spectacle-là ne vous démentira pas. Mais peut-être suscitera-t-il une forme de catharsis, malgré tout. In extremis. Dans tous les cas, ce *Ring de Katharsy*, que l'on peut voir au Théâtre national de Strasbourg avant sa venue au Festival d'automne, à Gennevilliers (Hauts-de-Seine), puis en tournée, impressionne et fascine tout autant que *Pinocchio (live)*, la précédente pièce de la metteuse en scène Alice Laloy, laquelle s'impose comme une créatrice majeure.

L'idée première, ici, est de transposer au théâtre la dramaturgie du jeu vidéo. Mais, à partir de là, Alice Laloy invente une fable implacable sur notre époque où la servitude volontaire s'est trouvée de nouveaux outils. Sur le plateau est dessiné un ring, que surmonte une imposante machine à lancer des pantins-avatars, arrivés, inertes, sur des chariots, et qui s'animent sous la conduite de deux joueurs adversaires installés de part et d'autre de l'espace. Au fond, une mystérieuse diva en robe à longue traîne, comme une version futuriste d'une dea ex machina antique : Katharsy, c'est elle. Tout, ici, est recouvert d'un voile gris poussière, sauf les deux gameurs, vêtus selon les codes du chic cool d'aujourd'hui.

La beauté et l'étrangeté de la marionnette sont là, dans les corps pourtant vivants des interprètes, danseurs ou cirassiens

En quatre parties, les avatars des deux camps en présence vont s'affronter pour d'étranges batailles, d'étranges rituels, qui vont consister à se jeter sur les vêtements qui tombent des cintres pour se vêtir et se changer le plus rapidement possible, à ouvrir frénétiquement des paquets eux aussi tombés du ciel, à se gaver jusqu'à la gueule de victuailles diverses et à devoir ensuite ramasser et jeter leurs déchets. Autrement dit, consommer le plus possible, et devoir déstocker ensuite, à un rythme accéléré. Remplir-vider, remplir-vider, à l'infini, en mode machinique. Le « game », ici, consistant principalement à arracher à l'autre ce qu'il a, dans un esprit de compétition effréné.

De part et d'autre, les deux coachs actionnent leurs créatures à coups d'injonctions formulées à l'impératif : « Avance ! » ; « Marche ! » ; « Pivote ! » ; « Bon-dis ! » ; « Saisis ! » ; « Attaque ! ». Aucune autre parole ne sera prononcée dans le spectacle, seulement ces ordres lancés d'un ton

sec et fébrile. C'est bien un monde de consommation – au sens le plus concret comme le plus philosophique du terme – et de manipulation qu'orchestre Alice Laloy, avec une maîtrise formelle saisissante. La metteuse en scène a d'abord fait des études de scénographie, avant de mener des recherches sur la marionnette humaine, l'invention de présences hybrides mi-humaines, mi-marionnettes.

Un monde de manipulation

La force plastique de l'ensemble, l'accord entre musique électronique machinique (signée Csaba Palotai) et mouvement, l'utilisation de la machinerie de théâtre comme dispositif de surveillance ou de projection d'objets sur le plateau, tout ici fait sens. Mais ce qui fascine avant tout, c'est le travail sur le corps marionnettique mené par Alice Laloy avec ses fabuleux interprètes, danseurs ou cirassiens. Toute la beauté et l'étrangeté de

la marionnette sont là, dans ces corps pourtant vivants, dans le frottement entre animé et inanimé, entre avatar et humain. Les gestes et courses légèrement saccadés, les regards doux et vides de ces créatures façon automates virtuels troublent au plus haut point : le miroir qu'ils nous renvoient, certes déformé mais glaçant, est bien celui d'un monde de manipulation.

Tous ces éléments disent bien la profondeur de pensée qui sous-tend les spectacles d'Alice

Laloy, au-delà de leur beauté formelle. Ce qui n'empêche pas la metteuse en scène de s'autoriser des pointes d'humour au passage, un humour largement beckettien qui est bien celui de la catastrophe. Pourtant, comme dans *Pinocchio (live)*, à la toute fin, les pantins-avatars s'humanisent, se révoltent (deux termes synonymes, chez Alice Laloy), tandis qu'une ultime surprise scénographique, somptueuse, s'offre au regard, sous la forme de l'ir-

ruption soudaine sur le plateau d'une giclée de couleur pure, qui signe le retour de la vie. *Game over ?* Peut-être pas tout à fait. ■

FABIENNE DARGE

Le Ring de Katharsy, de et par Alice Laloy. Théâtre national de Strasbourg, jusqu'au 29 novembre. Puis au T2G à Gennevilliers (Hauts-de-Seine), dans le cadre du Festival d'automne, du 5 au 16 décembre, et en tournée jusqu'en novembre 2025.



Générale du « Ring de Katharsy », de et par Alice Laloy, au TNP à Villeurbanne (Rhône), le 8 octobre. SIMON GOSSELIN

Le Monde

Théâtre • **H**

« LE RING DE KATHARSY » : AU THÉÂTRE NATIONAL DE STRASBOURG, UN GAMEPLAY THÉÂTRAL, DE LA MARIONNETTE À L'AVATAR

Mettre le jeu vidéo sur un plateau de théâtre n'est pas idée nouvelle. Dans *Le Ring de Katharsy*, à l'affiche du TNS avant des dates au Festival d'Automne à Paris, le singulier spectacle qui résulte de cette friction confirme néanmoins Alice Laloy comme une des têtes chercheuses les plus téméraires de la scène contemporaine.

CULTURE ET SAVOIR

🕒 4min

Publié le 24 novembre 2024

[Samuel Gleyze-Esteban](#)



Alice Laloy réussit son pari : transformer les planches en véritable jeu vidéo.

© Simon Gosselin

Frotter le théâtre au jeu vidéo, et observer les effets de matière qui jaillissent de cette collision. Faire se heurter des avatars dans des nuages de poussière, en poussant le paradoxe entre la nature virtuelle des personnages représentés et la physicalité de la représentation elle-même.

Dans un décor tout gris qu'Alice Laloy a voulu semblable aux vanités du plasticien Hans Op de Beeck, *Le Ring de Katharsy* fait de la logique vidéoludique son terrain d'expérimentation. Et ouvre le plateau à une figure paradoxale : celle de corps humains dirigés selon une méthode marionnettique, le mouvement mécanisé, sans voix.

Deux *gamers* font leur entrée, vêtements noirs rehaussés de couleurs fluo. Au milieu, sur un ring délimité à la traçeuse, au milieu duquel ces avatars, gris comme le plateau, font leur entrée. Quatre matchs composent le spectacle de Laloy, lancés par des titres qui défilent sur les deux écrans. *Black Friday* : un tas de vêtements tombe des cintres, que les avatars devront, tant bien que mal, réussir à enfiler.

« Saute ! Esquive ! Saisis ! Assieds ! Jette ! »

Enjoy your meal : des deux côtés d'une table, les pantins virtuels s'éreintent à peler et croquer dans des légumes et des fruits. À cour et à jardin, les deux joueurs lancent les ordres aux personnages au centre. Les verbes d'action à l'impératif – Saute ! Esquive ! Saisis ! Assieds ! Jette ! – remplacent les mains du marionnettiste dans la manipulation de ses objets. Ils composent à peu près la seule trame textuelle de cette heure et demie de représentation.

On projettera ce que l'on veut sur ce *gameplay* transformé en dramaturgie, où l'on ne combat pas des monstres hauts de dix mètres et l'on ne court pas les rues d'une mégalopole armée jusqu'aux dents, mais où l'on répète plutôt comme une quête obsessionnelle des gestes banals de la vie quotidienne, jusqu'à la baston.

Critique de la société de consommation, parabole d'une brutalisation du social, extrapolation burlesque de la condition moderne : ces lectures liées à une « époque » aux contours plus ou moins lâches sont tout offertes. Elles sont aussi un peu convenues pour le genre dystopique, voire poussiéreuses comme les éléments du décor.

Le vrai cœur de *Katharsy* se trouve ailleurs, dans cette dramaturgie radicale, qui frotte le théâtre d'acteurs à la marionnette pour y introduire des figures à la limite entre l'animé et l'inanimé. Cette fois, ce sont des personnages de jeu vidéo incarnés par de vrais interprètes ; avant, ce fut Pinocchio, le pantin transformé en enfant. À la fin, ce spectacle étrange et complexe dépasse la contradiction qui est la sienne – tenter de représenter des figures numériques par les moyens prosaïques de la scène – en rendant tout entier ce pari au théâtre.

On se plaît alors à observer, dans cette mécanique de corps et d'objets à la précision d'horloger (les interprètes, nouveaux arrivants dans l'univers de l'artiste, s'y fondent parfaitement), ce qu'il reste de *jeu*, et donc de liberté. L'étymologie de *Katharsy* s'éclaire alors différemment : elle ne désigne pas seulement l'arène comme un défouloir, sinon le fait que la catharsis elle-même, et avec elle une certaine idée du théâtre, est en train d'y jouer sa vie.

Le Ring de Katharsy

Performance

Alice Laloy

TTT

Gris sur gris : la scène est emballée d'une sombre monochromie. Au fond trône une diva enrobée du même camaïeu. Elle sera l'arbitre, chantante mais impitoyable, de la bataille en contrebass sur un ring cadré à la craie blanche. Deux « gamers » – en sweats colorés, eux – s'y disputent six silhouettes couleur souris sans vie apparente mais interprétées par des acteurs. Dans ce jeu vidéo grandeur nature, l'affrontement est cruel.

Chaque match décline un des travers de la société de consommation : « Black Friday », par exemple, où l'on se bat pour s'habiller. Pas une mince affaire pour ces avatars à la gestuelle décalée et saccadée propre au genre. Les comédiens sont admirables dans ces corps maladroits aux mouvements erratiques. Ils se révèlent même vraiment « résilients » quand ils doivent avaler la plus grande quantité de nourriture. Jusqu'à l'écœurement pour l'un... et jusqu'à ce que son adversaire – une contorsionniste douée – s'emmêle de la tête aux pieds dans ses spaghettis. Ils finiront K.O. et nous aussi, face à cette réinterpréta-

tion des rapports maître-esclave. Au fil de ses spectacles, la metteuse en scène Alice Laloy a pris l'art de la marionnette à contre-pied : c'est l'humain qu'elle transforme en pantin. Elle avait déjà expérimenté ce procédé dans des performances où elle métamorphosait en Pinocchio des enfants immobiles guidés par des manipulateurs adultes. Cette fois, les personnages finissent par se révolter. Ils font exploser le jeu. Tant mieux !

► *Emmanuelle Bouchez*

| 1h30 | Jusqu'au 16 décembre, Gennevilliers, Festival d'automne; les 9 et 10 janvier, Villeneuve-d'Ascq, puis en tournée à Malakoff, Orléans, Limoges...



SCÈNES - THÉÂTRE

AMBIANCE DE NERDS AU PAYS D'ALICE LALOY

Lieu commun des pancartes de manif', l'image du grand manitou déplaçant les masses du bout d'un fil n'épargne aucun dirigeant un peu trop oublieux de l'intérêt commun. Avec *Le Ring de Katharsy*, Alice Laloy prend la métaphore marionnettique au pied de la lettre. Au rythme de quatre matchs sans pitié, six pantins en chair et en os subissent les directives de leurs leaders.

Compétitifs, misogynes, déconnectés du réel et irascibles à souhait. Les clichés qui entourent les gamers ne sont pas franchement flatteurs. Au risque d'enfoncer le clou pour les adeptes de la manette, Alice Laloy érige le nerd en archétype du monde comme il ne va pas. Avec *Le Ring de Katharsy*, l'artiste formée à la marionnette orchestre une immersion à échelle humaine dans l'univers du jeu vidéo, devenu allégorie en mouvement des dérives autocratiques. Jusqu'où faudra-t-il pousser le curseur pour faire bugger le système ?

Sur un plateau plongé tout entier dans un gris crayeux et un loop métallique, deux gamers en survêt' d'ados tardifs trépignent. Bientôt, sur le ring de 6 mètres sur 6, délimité au centre de la scène par de simples lignes blanches, ils vont pouvoir jouer à la guerre. Seul hic, ici pas d'avatars, mais des humains en chair et en os, dépossédés de leur voix et livrés comme des cailloux sur un chariot de chantier. En arrière-plan, une cantatrice façon méchante de Disney surmonte une immense robe à crinoline, plus château que meringue. Fidèle aux déroulés des *Tekken* et autres jeux de combats, la grande soliste présente le catalogue des personnages disponibles, avant d'annoncer l'ouverture du match d'une voix passée au vocodeur. Dans une gestuelle plus robotique que nature, les six avatars répartis en deux camps prennent place dans l'arène. Le regard vide, les bras pendants et la démarche mécanique d'une cheville verrouillée achèvent, par une impeccable maîtrise technique, de nous faire basculer dans le monde virtuel.



© Simon Gosselin

Casimir a pété les plombs

Black Friday, Enjoy your meal, Pick me : avec des titres qui fleurent bon la mondialisation et le suremballage, les deux pelotons constitués s'affrontent dans des épreuves d'habillage contre la montre, de déballage de colis ou de tri dans la poubelle jaune. Les règles de non-violence sont claires, rappelées à intervalles réguliers par la grande dame d'orchestre, mais rien n'y fait. Aveuglés par le décompte des points qui s'affichent sur un prompteur tombé du ciel, les deux rivaux passent vite aux coups bas et aux injonctions brutales, rivalisant surtout de vulgarité et d'indifférence face à l'épuisement manifeste des personnages trempés de sueur. Devant le triste spectacle de ces deux enfants-rois restés attachés à leurs caprices bien après les premiers poils sur le menton, devant les faces défaites et les souffles courts des pantins rappelés à leur réalité d'humains, *Le Ring de Katharsy* condamne son public à l'empathie impuissante, jusqu'au malaise. Sauf qu'ici comme à l'Élysée, une règle fait loi : à trop pousser sur la manette, la machine plante et le jeu dérape.

Portée par une équipe pluridisciplinaire venue du théâtre, de la danse, du cirque acrobatique, du chant lyrique ou du gamedesign, la création d'Alice Laloy réussit avec brio à traduire sur scène l'esthétique du jeu vidéo, sans virer au pastiche ou à l'imitation grossière. Par la scénographie monochrome vidée de ses bords grâce aux jeux de lumières, par les ambiances sonores hypnotiques, par l'hyper-stimulation nerveuse d'un prompteur devenu table de loi, *Le Ring de Katharsy* parvient à faire discours depuis le sensible. Une subtilité à peine alourdie par les intermèdes lyriques entre chaque round. Mais rien de tel qu'une partie dans le monde dystopique du tout-gris pour faire renaître les plus pures envies de couleurs, de douceur et de liens. Reste à nous souhaiter que le happy end imaginé par Alice Laloy parvienne lui aussi à dépasser le cadre du virtuel.

« Le ring de Katharsy »

Une dystopie impressionnante d'intelligence et de beauté

9 décembre 2024



La marionnettiste et plasticienne Alice Laloy, dont le Pinocchio (live)#3 nous avait enthousiasmés, approfondit ici son travail autour de la manipulation, du vrai et du faux, du jeu et du réel.

On est dans un jeu vidéo où le virtuel et le réel se mêleraient. Un ring est tracé au sol, deux joueurs sur fauteuils et avec casques de gamers se font face. Ils donnent par micro des ordres à leurs avatars à l'apparence humaine. Six acteurs, danseurs, circassiens les incarnent, obéissant aux ordres : marche, saute, recule, esquive, ramasse, jette, continue, observe, mange, intimide, insulte, etc. Quatre matchs intitulés Black friday, Enjoy your meal, TV session, Following day se succèdent et se terminent en mode fight. Les enjeux des matchs sont fixés par des objets basiques, vêtements, mobilier, nourriture, bébés qui tombent des cintres. Deux manipulateurs nettoient après chaque match, ramassent les pantins, les remettent en état et sur deux écrans s'affichent les titres de chaque manche et les scores.

La scénographie est impressionnante. Dans un univers où tout est gris, la seule et très discrète touche de couleur est donnée par les sweaters des deux gamers. Au fond du plateau Katharsy, immense dans une longue et ample robe grise, mène le rythme des matchs, annonce les scores et d'une belle voix de soprano accompagne les inter matches. Le travail sur le son (bruits métalliques, musique) et sur la lumière, avec des effets stroboscopiques, est remarquable. Ce qui est surtout éblouissant c'est le jeu complexe et précis des avatars. La démarche saccadée, ils avancent mécaniquement, se croisent, s'évitent, s'accrochent, tombent en grand écart, avalent la plus grande quantité possible de nourriture, jusqu'à l'assiette, une se retrouve même emmêlée de la tête aux pieds dans ses spaghettis. Au fur et à mesure du jeu, pris dans une logique de compétition, ils deviennent de plus en plus violents.

C'est comme si dans ce ring, qui nous renvoie l'image d'une société de consommation où tout serait sous l'emprise de la convoitise et de la compétition, on pouvait faire vivre à ces avatars des émotions trop fortes pour qu'on les vive. Dans son Pinocchio Alice Laloy transformaient des enfants en pantins, ici les avatars finissent par se révolter et la couleur fait irruption. Dans cet univers totalement gris la robe de Katharsy devient immense drap violet recouvrant tout le plateau comme l'espoir d'un renversement de l'ordre des choses et c'est magnifique.

Micheline Rousselet

Jusqu'au 16 décembre au T2G Théâtre de Gennevilliers, 41 avenue des Grésillons, 92230 Gennevilliers – lundi, jeudi, vendredi à 20h, samedi à 18h, dimanche à 16h – Réservations : www.theatredegennevilliers.fr ou 01 41 32 26 26

L'humanité renvoyée dans les cordes

Sur la scène transformée en ring, les spectateurs assistent à un tournoi entre deux joueurs dont les avatars sont de chair et d'os, dans une ambiance saisissante, monochrome gris inspiré du plasticien Hans Op de Beeck. Les enjeux des matchs sont définis en début de partie par les objets suspendus qui tombent au milieu de l'espace. Dans ce qu'elle définit comme un «un jeu vidéo artisanal», la metteuse en scène, marionnettiste et plasticienne Alice Laloy décortique le système de manipulation et de domination de la société de consommation, stimulant l'imaginaire autant que l'esprit critique. Encouragés par des supporters, les contorsionnistes, acrobates et danseurs devenus catcheurs malgré eux s'adonnent à des combats de plus en plus violents. Et si un grain de sable venait gripper la machine pour laisser entrevoir la possibilité d'un autre monde ?

Le Ring de Katharsy d'Alice Laloy

En tournée les 9 et 10 janvier • La Rose des vents – scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq • larose.fr
Du 26 février au 1^{er} mars • Théâtre Olympia – CDN Tours cdntours.fr • Puis à Malakoff, Orléans, Limoges, Clermont-Ferrand et Toulouse



Un «jeu vidéo artisanal» où la Compagnie s'Appelle Reviens d'Alice Laloy est plongée dans le gris.

Le Ring de Katharsy

Mise en scène d'Alice Laloy.

Durée : 1h30. Jusqu'au 16 déc.,
20h (jeu., ven., lun.), 18h
(sam.), 16h (dim.), T2G (Théâtre
de Gennevilliers), 41, av. des
Grésillons, 92 Gennevilliers,
01 41 32 26 26. (8-24€).

******* Un jeu de plateformes
grandeur nature est sur
scène. Que le meilleur gagne !
L'affrontement se révèle
particulièrement cruel.
Dans un univers gris
monochrome, chaque
compétition illustre un des
travers de la société
de consommation : dans
« Black Friday », par exemple,
les « avatars » se battent
pour s'habiller. De chaque
côté, deux gamers les
dirigent par la voix, s'énervent
de leur incompetence
et vocifèrent. La capacité
des interprètes à se glisser
dans ces corps maladroits,
aux sauts erratiques et aux
gestes brutaux, est admirable.
Ils finiront KO et nous,
un peu aussi, face à cette
exaspération des rapports
maître-esclave. Dans
sa recherche continue sur
l'art de la marionnette,
Alice Laloy a pris petit à petit
le contre-pied de cette
discipline : ce sont les
humains qu'elle transforme
en pantins. À la fin, le jeu
explose en rave-party. Ouf !

Le Ring de Katharsy

ALICE LALOY, la spécialiste des spectacles bizarroïdes, est de retour ! Après avoir réinventé le conte de Pinocchio, elle s'aventure cette fois dans le monde du jeu vidéo. Place à un tournoi grandeur nature où deux joueurs manipulent des avatars... bien réels. Tout est permis pour diriger ces êtres hybrides, mi-humains, mi-marionnettes.

Bienvenue dans un univers où le quotidien devient un sport extrême. Manger, s'habiller, s'asseoir ? Facile, non ? Pas pour ces créatures, qui luttent, trébuchent, se contorsionnent. Chaque mouvement devient un numéro acrobatique, chaque geste anodin un défi épique.

Dès le début, l'étrangeté s'installe. Un ring gris monochrome, des avatars assortis et des meubles qui tombent du ciel avant chaque match, tables, chaises, fauteuil... Entre deux manches, un videur nettoie les traces du combat et évacue les perdants hors de l'arène, pendant que la maîtresse de cérémonie entonne des chants a cappella hypnotiques. Quand l'absurde devient roi, le peuple n'est pas forcément à la fête. **M. P.**

● Au T2G, à Gennevilliers, jusqu'au 16/12. Puis en tournée.

Nos spectacles préférés de 2024

Théâtre, danse, opéra, humour... Sur les planches, l'année a été riche en créations, dont certaines continueront à tourner en 2025, comme le montre cette sélection des critiques du « Monde »

sur la mort et le deuil. A la Biennale de la danse de Venise, en juillet, le Britannique Ben Duke décape le mythe de Médée dans *Ruination. The True Story of Medea*, tragi-comédie féministe bien balancée. En décembre, au Théâtre de la Ville, à Paris, Amala Dianor enflamme une fête de la danse avec des interprètes du monde entier experts en hip-hop, waacking ou électro, tandis que le Grec Christos Papadopoulos poursuit son exploration vibratile de phénomènes naturels, comme ici les filaments souterrains des champignons dans l'hypnotisant *Mycelium*.

La sélection de Fabienne Darge

« *Elizabeth Costello. Sept leçons et cinq contes moraux* », d'après J.M. Coetzee, mise en scène de Krzysztof Warlikowski
« *Absalon, Absalon !* », d'après William Faulkner, mise en scène de Séverine Chavrier
« *Lacrima* », de et par Caroline Guiel Nguyen
« *Les Paravents* », de Jean Genet, mise en scène d'Arthur Nauzyciel
« *Ring de Katharsy* », par Alice Laloy

Un théâtre grand ouvert sur le monde, ses conflits et ses évolutions, tout en étant en pleine possession de ses moyens formels et pluridisciplinaires : voilà qui a donné, en 2024, une série de grands spectacles. Avec *Elizabeth Costello. Sept leçons et cinq contes moraux*, d'après J.M. Coetzee, le Polonais Krzysztof Warlikowski s'interroge sur les pouvoirs de la littérature, à l'heure où l'humain est de plus en plus hybridé avec des créatures artificielles (à La Colline-Théâtre national à Paris, du 5 au 16 février 2025). Dans *Absalon, Absalon !*, Séverine Chavrier plonge dans les racines américaines du racisme, en inscrivant William Faulkner dans notre aujourd'hui (à l'Odéon-Théâtre de l'Europe à Paris, du 26 mars au 11 avril 2025). *Lacrima*, de Caroline Guiel Nguyen, tisse le récit implacable des ravages de la mondialisation capitaliste, à travers la fabrication d'une robe de mariée pour une princesse (Odéon-Théâtre de l'Europe, du 9 janvier au 6 février 2025). *Les Paravents*, de Jean Genet, vu par Arthur Nauzyciel, réveille les fantômes de la guerre d'Algérie.

Quant à Alice Laloy, elle lance sur son *Ring de Katharsy* des humains transformés en avatars de jeux vidéo (tournée française de janvier à novembre 2025). Le monde mute, le théâtre aussi.

La sélection de Joëlle Gayot

« *Bérénice* », de Racine, mise en scène de Romeo Castellucci
« *Le Silence* », mise en scène de Lorraine de Sagazan
« *La Réunification des deux Corées* », texte et mise en scène de Joël Pommerat
« *La Mort d'Empédocle* », de Hölderlin, mise en scène de Bernard Sobel
« *L'Art de la joie* », de Goliarda Sapienza, mise en scène d'Ambre Kahan

Faire tout comprendre de Racine sans recourir à ses alexandrins, imposer le mutisme aux sociétaires de la Comédie-Française, réinventer un spectacle onze ans après l'avoir créé, épurer un geste esthétique avec une rigueur janséniste, plier la scène à l'impétuosité de la vie. Si *Bérénice* (à La Comédie de Clermont-Ferrand, 11 et 12 janvier 2025), *Le*

Silence, *La Réunification des deux Corées* (ce dernier au Théâtre des Célestins, à Lyon, du 7 au 17 janvier 2025), *La Mort d'Empédocle* (Théâtre de l'Épée de bois, à Paris, du 20 février au 2 mars 2025) et *L'Art de la joie* marquent 2024, c'est parce que ces spectacles se confondent avec leurs créateurs, au point de ne faire avec eux qu'une seule et même entité. Un cliché ? Pas vraiment. A une époque où les formes se miment et se répètent, ces artistes ont su provoquer le théâtre en l'extirpant de ses zones de confort. Romeo Castellucci déserte les mots, mais fait de l'espace et des corps les vecteurs de la tragédie ; invitée dans le temple de la profération, Lorraine de Sagazan y orchestre un drame intime dans un silence de cathédrale ; en basculant d'une configuration bifrontale à un dispositif frontal, Joël Pommerat exerce sur son spectacle une torsion organique, psychique et politique ; Bernard Sobel étire l'élastique du poème de Hölderlin jusqu'au point de rupture ; quant à Ambre Kahan, elle ose le trop-plein pour célébrer la joie. Tous ont joué le théâtre à quitte ou double. Il est sorti de ces mises à l'épreuve vivant comme rarement.

La sélection de Marie-Aude Roux

« *Songs & Fragments* », diptyque d'après « *Eight Songs for a Mad King* », de Peter Maxwell Davies, et « *Kafka-Fragmente* », de György Kurtág, mise en scène de Barrie Kosky et direction de Pierre Bleuse
« *Voyage d'automne* », de Bruno Mantovani, mise en scène de Marie Lambert-Le Bihan, direction de Pascal Rophé
« *Triptyque Hindemith-Bartok-Honegger* », avec Sancta Susanna de Hindemith,
« *Le Château de Barbe-Bleue* », de Bartok,

PRESSE NATIONALE

WEB

« Le Ring de Katharsy », mortel combat d'Alice Laloy



Photo Simon Gosselin

Le travail que mène Alice Laloy à la tête de sa compagnie S'appelle Reviens depuis une vingtaine d'années a beau prendre des formes sans cesse nouvelles et étonnantes, il est traversé par une même exigence et une même éthique que l'on peut rapprocher de celle qui est à l'œuvre dans un geste de traduction doublé d'un acte critique. **Dans ses créations les plus récentes surtout, comme *Ça Dada* (2017) ou *Pinocchio (live)*, qui a connu trois versions entre 2019 et 2023, l'artiste fait de sa discipline, la marionnette, le moyen d'une transposition sur la scène de théâtre d'univers portés par d'autres médiums.** Dans le premier cas, l'identité contestataire, la fibre rôleuse du mouvement artistique et littéraire du XXe siècle s'incarne dans un espace dont les murs ne cessent de s'écrouler, tandis que trois comédiens tentent de le réinventer à grand renfort de peinture, ciseaux et autres outils de plasticiens. Tout en cherchant à inventer une existence théâtrale au mouvement dada, Alice Laloy en interroge les échos avec le présent. Elle questionne la possibilité de pareilles aventures artistiques aujourd'hui, à l'ère de la consommation. De même, en donnant une consistance théâtrale au fameux mythe conçu par Carlo Collodi dans *Pinocchio (live)*, l'artiste propose une lecture puissante des dérives de nos sociétés. Entre le rituel et la chaîne de fabrication, sa performance « renverse » le conte d'origine en donnant à voir la transformation d'enfants en pantins, puis la révolte de ceux-ci et leur retour à la fragile condition humaine.

Après s'être concentrée sur ce qui arrive aux matières et aux êtres manipulés, c'est la manipulation elle-même qu'Alice Laloy dispose au centre du *Ring de Katharsy*, qui transpose encore au plateau un autre type de création : le jeu vidéo. Une fois de plus, c'est donc comme une sorte d'œuvre seconde, comme le dérivé d'une production antérieure, que se présente la pièce d'Alice Laloy. Ce procédé aurait pu mettre le théâtre à distance du présent, au lieu de quoi il les relie. En exposant très clairement ses sources diverses, et en délimitant son périmètre d'invention à une zone restreinte, l'artiste témoigne d'une conscience aiguë de son époque. Le gris qui frappe d'emblée le regard du spectateur, recouvrant aussi bien le sol que les corps et les visages des interprètes, n'est pas de ceux qui disent le désir d'un retour à un passé plus ou moins fantasmé.

Comme dans certains films d'aujourd'hui ou dans les installations du Belge Op de Beeck, dont Alice Laloy dit s'être inspirée, **ce saisissant univers monochrome opère comme le signe de la fiction**. Il est aussi la première des très nombreuses inventions que l'artiste utilise pour peupler la distance qui sépare un jeu vidéo d'une pièce de théâtre. Cet interstice est si bien et si densément habité qu'il apparaît vite comme un objet autonome, dont l'originalité est avant tout une affaire de montage, de composition. Fort de ses règles et de son esthétique propres, *Le Ring de Katharsy* est encore plus qu'un jeu vidéo artisanal : c'est une fable dont le sujet est le jeu, et à travers lui notre temps.

Dès l'entrée en scène de tous les protagonistes, ou plutôt des rouages du jeu, il est clair qu'aucun d'entre eux n'en est le chef ni le narrateur. Les deux joueurs, incarnés par les comédiens et chanteurs Antoine Maitras et Antoine Mermet, ont l'air de deux geeks presque aussi décérébrés que les corps virtuels à travers lesquels ils s'affrontent, soient six avatars interprétés par des circassiens et des danseurs, accompagnés de deux hommes à tout faire et à tout réparer – **Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Díaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Léonard Martin, Nilda Martinez et Maxime Steffan**. L'étrange figure centrale vêtue d'une robe de la même couleur cendre que le reste – la chanteuse-chef d'orchestre **Marion Tassou** – apparaît enfin comme une espèce de chimère faisant corps avec le jeu. L'atmosphère dystopique qu'exhale cette petite communauté organisée par strates rappelle l'ambiance de fin du monde qu'Alice Laloy donnait déjà à son Pinocchio ou qu'elle déployait dans *Death breath orchestra* (2020). **Cet environnement qui déborde sur le spectateur, et en quelque sorte l'inclut, fait implicitement exister une force extérieure aux différents acteurs qui s'active au rythme d'une partie structurée en quatre manches faites chacune de plusieurs parties**. On peut imaginer qu'il s'agit du mystérieux Katharsy, dont le nom n'est pas proche pour rien de « catharsis ». Les pulsions qui s'expriment dans ce *Ring* ne peuvent toutefois être pleinement assimilées à celles que permet d'évacuer la tragédie antique : il est évident que le rituel auquel on assiste est plus un engrenage des violences sociales qu'un exutoire de celles-ci.

L'impressionnante machinerie développée par Alice Laloy et sa très vaste équipe aux compétences multiples nous en convainc. Grâce à un grill d'un genre spécial, des objets du quotidien tombent du ciel à chaque nouvel affrontement et imposent leurs lois aussi bien aux joueurs-zombies qu'aux avatars-contorsionnistes. On devine en effet que les premiers n'ont que l'illusion de manipuler les seconds, ce que ne tardent pas à confirmer quelques dérèglements... Alice Laloy « marionnettise » ainsi l'ensemble du plateau de son *Ring*, selon un principe qui lui est propre et la rend si singulière dans le monde de la marionnette auquel elle revendique appartenir bien qu'elle n'utilise guère de marionnettes au sens courant du terme. **Les avatars du Ring de Katharsy sont les dignes successeurs des Pinocchios de sa précédente création**. Avec eux, l'artiste ajoute à son répertoire de nouvelles présences mi-humaines mi-marionnettiques dont les courses, les sauts et les attaques façon automates virtuels troublent autant que leurs regards vides et leurs têtes sans cesse oscillantes. L'extrême précision avec laquelle agissent ces créatures et toutes celles qui les entourent, jusque dans les interstices de chaque match où l'on assiste à la réparation et au remaquillage des avatars, donne au jeu vidéo une dimension « mythologique », au sens de Roland Barthes.

Interprété par des humains autant que par des machines, et surtout par des entités mêlant intimement les deux, le jeu apparaît comme un outil d'une idéologie fondée sur la compétition et la consommation, sans qu'aucun des acteurs n'ait besoin de le formuler. **En substituant à l'épique habituel du jeu vidéo un registre très quotidien, voire prosaïque, Alice Laloy nous invite clairement à regarder sa pièce comme un miroir ou un révélateur des fondements de nos sociétés**. Les épreuves d'habillage, de *click and collect* ou encore de tri des déchets que l'artiste orchestre dans son *Ring* carré instillent aussi beaucoup d'humour dans cette compétition qui peut décidément se laisser aborder sous bien des angles.

Anaïs Heluin – www.sceneweb.fr

LE RING DE KATHARSY D'ALICE LALOY, UN THÉÂTRE VISUEL SOUS CONTRÔLE

par Véronique Giraud



Le Ring de Katharsy © Simon Gosselin

Alice Laloy plonge le spectateur dans un théâtre de sensations où le corps, le chant et la machine dialoguent en un vocabulaire millimétré. Sur "Le Ring de Katharsy" règne une atmosphère inquiétante où la violence de la compétition se mesure à l'humain, où l'angoisse se mesure à l'intelligence. Un spectaculaire glaçant et prodigieux !

Alice Laloy donne à voir la mise en scène théâtrale quand elle est le fait d'un poète, d'un artiste. Manipulation d'objets, d'acteurs, de danseurs, de marionnettes, de costumes, d'espace, d'atmosphère... Avec *Le Ring en Katharsy*, son dernier opus, elle confronte d'emblée le spectateur à une curieuse et énorme machine noire recouvrant presque toute la scène. Posée sur le plateau du magnifique théâtre national Populaire de Villeurbanne où la pièce est créée, elle ne dépareille avec l'architecture de ce qui fut à l'origine le palais du travail du quartier dit des gratte-ciel. Le bâtiment est devenu un théâtre qui « *sert à divertir les gens et à mieux comprendre le monde autour de nous par l'interprétation théâtrale de la vie* » comme il est écrit dans son historique.

Les jouets d'une compétition. Dans la grande salle, le public intrigué attend de cette puissante et complexe ingénierie. Mais la machine monte, libère la scène pour la surplomber et sans doute laisser place à l'humain, au vivant. Or ce qui suit trouble l'idée même d'humain, de vivant. Deux personnages apportent ce qui ressemble à des mannequins désarticulés, les assoient sur un banc avant d'aller tracer deux lignes blanches délimitant une immense aire de jeu carrée, celle d'un ring, du *Ring de Katharsy*. C'est de part et d'autre de cette frontière symbolique que six êtres, transformés en avatars, vont devenir les jouets d'une compétition entre deux joueurs assis de part et d'autre. Les scores s'affichent sur deux écrans. Le combat est rude, les six pantins aux postures mécaniques, aux gestes saccadés, sont contraints à des contorsions prodigieuses pour, dans un premier temps, répondre aux ordres enragés des deux gamers. Jusqu'à ce que la machine déraile ou qu'un relent d'humanité tente de prendre le dessus.

L'illusion du dessin. Il y a du Bob Wilson dans l'image hiératique que renvoie, en fond de scène, une chanteuse dont les vocalises ajoutent une dimension opératique. Du haut de sa robe surdimensionnée, elle domine le jeu et, de son souffle, redonne leur volume aux pantins inertes. Il y a du Hans Op de Beeck ou du William Kentridge dans les nuances de gris qui recouvrent tout, objets, personnages, brume atmosphérique, donnant l'illusion d'un dessin à la mine de plomb ou au fusain qui s'anime. Seules les tenues colorées des deux joueurs dépareillent, tout comme leur rage de gagner et leurs cris pour donner des ordres. Tout le reste, silence, mouvement, gris, angoisse, est capturé par la rétine.

Trois partitions se superposent. Partition musicale, signée du compositeur Csaba Palotaï, chantée par la soprano Marion Tassou et deux comédiens chanteurs. Partition des corps, exécutée par six circassiens acrobates et danseurs qui ont abandonné leur humanité pour s'immiscer dans le corps de pantins télécommandés. Partition mécanique enfin, avec les objets qui, en se décrochant de l'inquiétante machine, atterrissent brutalement sur scène jusqu'à composer une aire de vie familière. L'ensemble confère une maîtrise glaçante autant que tenant du prodige. Les allusions sont nombreuses, l'illusion est parfaite, chacun peut y trouver un sens tout en se délectant d'un rare spectaculaire.

***Le Ring de Katharsy*, conception et mise en scène d'Alice Laloy. Avec : Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou. Création au Théâtre National Populaire - CDN Villeurbanne, du 9 au 19 octobre.**

Le 14 novembre au Bateau-Feu, SN de Dunkerque. Du 20 au 29 novembre au Théâtre National de Strasbourg. Du 5 au 16 décembre au T2G - Théâtre de Gennevilliers. Les 9 et 10 janvier 2025 à La Rose des Vents - Lille Métropole. DU 26 février au 1er mars au Théâtre Olympia, CDN Tours. Les 13 et 14 mars à Malakoff SN. Les 20 et 21 mars au Théâtre d'Orléans. Les 3 et 4 avril au théâtre de l'Union - CDN Limoges. Les 9 et 10 avril à la Comédie de Clermont-Ferrand SN. Du 23 au 26 novembre au ThéâtrédelaCité - CDN Toulouse.



© Simon Gosselin

CRITIQUES

Le Ring de Katharsy, dans la boîte à jouer d'Alice Laloy

La chorégraphe et metteuse en scène, basée à Dunkerque, fait du TNP son terrain de jeu pour sa nouvelle création, une œuvre complète écrite et interprétée au cordeau.

13 octobre 2024

Et si les lois qui régissent nos sociétés étaient en vérité les règles d'un jeu qui nous dépasse et auquel nous sommes tenus de participer malgré nous ? Dans sa dernière création, **Alice Laloy** pousse toujours plus loin sa recherche autour de l'humain-objet. Dans *Le Ring de Katharsy*, la metteuse en scène va jusqu'à anéantir complètement le rapport direct manipulateur/manipulé en convoquant les codes du jeu vidéo. Elle signe ainsi une pièce magnétique d'une grande exigence, faisant de la précision son maître-mot dans une dystopie opératique qui se pose en miroir du réel.

Black mirror

Qui n'a jamais eu la sensation que tout lui échappe, que quelqu'un d'autre a le contrôle sur ses mouvements et ses pensées ?

Partant de cet angoissant ressenti que notre époque tend à démocratiser, **Alice Laloy** conçoit un espace qui confond réalité et virtuel et dans lequel s'exprime la cruauté humaine la plus exacerbée : *Le Ring de Katharsy*. Dans ce jeu, deux adversaires prennent possession des avatars sélectionnés et les dirigent par la voix comme on appuie sur les boutons d'une manette. Voilà toute la relation

qu'entretiennent les joueurs avec leurs doubles, sous le regard permanent de Katharsy dont la silhouette et la voix omniprésentes font figure d'autorité et de justice. C'est aussi toute la matière textuelle que nous propose la metteuse en scène pour pénétrer son univers. Mais pour cela comme pour le reste, nul besoin de didactique tant tout s'impose par l'esthétique, par les corps et par le son.



© Simon Gosselin

Il faut dire que dans son approche globale du plateau, **Alice Laloy** ne laisse rien à la marge. Développé dans un espace en monochrome gris duquel détonnent à peine les quelques touches de couleurs portées par les deux joueurs, *Le Ring de Katharsy* se fait d'office particulièrement oppressant. Sous les lumières froides et impersonnelles, les bruits mécaniques qui accompagnent ce qui se joue concourent à créer une ambiance dont on ne parviendrait pas à s'extirper, quand bien même on le voudrait. De détail en détail, la metteuse en scène et ses acolytes instaurent une atmosphère qui, bien que jouant pleinement la carte de l'antinaturalisme, ouvre à une forme terrible d'identification.

Un jeu dangereux



Après tout, comment mieux provoquer le réel qu'en lui tendant son propre reflet ? Pour ce faire, **Alice Laloy** fait preuve d'une minutie sans faille, orchestrant interprètes et éléments techniques comme les mécanismes interdépendants de sa machine théâtrale. S'inspirant de références multiples, elle s'amuse pourtant à en détourner les aspects communs au service de sa dramaturgie complexe. Ainsi le jeu vidéo perd-il sa notion d'amusement pour devenir l'espace d'expression de nos travers les plus sombres. De même, les accessoires que l'on a l'habitude de détacher de leurs supports

dans nos jeux de société inoffensifs deviennent-ils soudain dangereux et menaçants. L'une après l'autre, chaque strate technique et artistique qui compose *Le Ring de Katharsy* contribue à resserrer l'étau dans lequel le public s'est laissé prendre peu à peu.

Car la dramaturgie d'**Alice Laloy** se manifeste progressivement, presque imperceptiblement, comme dans tous ces systèmes abusifs et totalitaires que l'esprit des spectateurs imagine sans peine à la vue de ces avatars qui leur ressemblent un peu trop. Initialement, leurs gestes et leurs démarches étaient pourtant suffisamment – et talentueusement – calqués sur les jeux vidéo pour y croire véritablement. Seulement les mouvements de refus, de résistance et de révolte se multipliant, le doute a fini par prendre le pas : *Le Ring de Katharsy* n'est probablement pas si fictif, finalement. Et à en croire la délivrance ressentie en toute fin de représentation – cette sensation ne se raconte pas, il faut la vivre –, la catharsis a peut-être encore sa place dans nos théâtres...

Peter Avondo – Envoyé spécial à Villeurbanne

« Le Ring De Katharsy », Alice Laloy, Théâtre National Populaire, Villeurbanne

Octobre 13, 2024

Les Trois Coups

Auvergne - Rhône-Alpes, Coup De Cœur, Les Trois Coups, Théâtre



Partie de puching ball

Trina Mounier

Les Trois Coups

C'est au TNP (mais pour le TNG en travaux et avant une belle tournée), qu'Alice Laloy a choisi de créer son dernier spectacle. L'accueil du public a été à la hauteur du geste artistique, intense.

Et pourtant *Le Ring de Katharsy* ne cherche pas la facilité. Loin des effets spéciaux stroboscopiques, plateau, acteurs et décors sont, dès le départ et jusqu'à la fin, plongés dans un bain de poussière grise uniforme.

Comme si le jour ne filtrait plus, pas plus que les émotions humaines que sont la joie, la tendresse, le chagrin, la colère.

Car, nous alertant sur des déviances familiares mais non innocentes, ce qu'Alice Laloy nous raconte est loin d'être gai. La pièce peut être lue à différents étages, guère plus réjouissants les uns que les autres, tout comme ce spectacle lui-même inclassable à force de se jouer des frontières entre théâtre, danse, art de la marionnette et cirque. Quelle perfection plastique !

Le spectacle est divisé en plusieurs séquences aux noms évocateurs : *click and collect*, *black Friday*, *stop crying*, *que le meilleur gagne*, *enjoy your meal*... Tous ces tableaux annoncés par le personnage de Katharsy, en position dominante centrale sur une sorte d'estrade, comme un dieu cruel qui manipule tout le monde, sont des occasions de se disputer des objets tel des enfants, qui tombent du grill comme par enchantement. C'est elle qui fait inscrire les thèmes et annonce les scores tout en chantant des airs d'opéra. C'est assez terrifiant.

Ce *Ring de Katharsy* nous parle de catharsis. Tout est dit dans le titre : nous sommes les spectateurs d'un combat violent circonscrit à un espace déterminé. Dans le théâtre de l'Antiquité, puis encore chez Racine, on assistait à des histoires qui devaient provoquer en nous l'horreur et la pitié, par leur excès et leur cruauté. Affronter pour de faux la réalité du mal dans toutes ses dimensions les plus contraires à la morale provoque cette catharsis.

Et pourtant, nous sommes bien loin du théâtre classique car point de héros ici, pas même des vrais hommes et des vraies femmes avec des sentiments, nous regardons juste des êtres humains rendus à l'état de pantins, d'avatars. Et cela nous parle d'aujourd'hui.

Combats

Les deux personnages confortablement installés de part et d'autre du ring (et de la scène) se livrent un combat virtuel par personnes vivantes interposées. Ils sont aux manettes, commandent de gagner, de lutter, de casser, à la fois s'affrontant et expérimentant sans risque une toute-puissance que rien n'arrête. Les avatars, avachis sur les bancs de touche, épuisés, sans ressort, « out », doivent, tels des gladiateurs, conserver leurs forces pour se battre.



Soulignons la performance des artistes, capable de passer en un instant d'un mouvement rapide, parfois chorégraphié à une immobilité, et surtout une rigidité de mannequin. De la représentation de la vie pure à son absence, à la mort peut-être ou à son simulacre. C'est d'autant plus impressionnant qu'aucune émotion ne semble susceptible de les troubler. Pas même la peur.

Au-delà de cette posture de jeu, on se laisse facilement prendre dans l'expérimentation d'un au-delà des lois, au-delà des apparences. Et ce qui n'était qu'un jeu devient vite une expérience, une addiction. Ceux qui commandent s'excitent vite, crient, hurlent des ordres et deviennent le spectacle dans le spectacle.

Trina Mounier



Denys Laboutière

Conseiller artistique théâtre, écrivain,
traducteur

BILLET DE BLOG 14 OCTOBRE 2024

Le Ring de Katharsy : entre la Vie et la Mort

Dans une atmosphère de cloaque gris monochrome, à la fois poétique et oppressante, Alice Laloy remet sur ses beaux métiers de plasticienne, marionnettiste et metteuse en scène, la part d'ombre dédoublée d'une humanité frayant avec les limites du jeu des manipulations mentales et physiques. Hypnotisant.

Il fallait y penser mais c'est justement le propre des vrais poètes scéniques que de faire confiance à leurs songes éclairants : et si l'avatar d'aujourd'hui, quasi omniprésent dans nos vies virtuelles, n'était que l'une des formes autrement réactivée, moderne, de la marionnette ? Fantasme dédoublé de nous-même, projection inconsciente de nos désirs ou peurs les moins avouables, il semble mener la danse de notre existence, presque à notre insu.

BIEN PLUS QUE DU THÉÂTRE

C'est à partir de cette judicieuse intuition que l'artiste Alice Laloy a imaginé ce *Ring de Katharsy* et en absolue cohérence avec ses précédentes fresques théâtrales mettant en relief le hiatus qui bouleverse et abîme l'interactivité des rapports humains. A l'instar d'une de ses précédentes propositions, -son *Pinocchio (live)* revisitant le conte du pantin de bois pour mieux en montrer l'illogisme ambivalent-, c'est encore la somme (cette fois bien plus que décuplée) des valeurs hybrides qui constitue le terreau, la base fondamentale à partir desquels elle va déployer, développer, multiplier, exhiber les strates progressives de déshumanisation à l'oeuvre dans nos tentations de toujours viser la performance, la compétition, l'accumulation des biens. Et, plus que tout, notre aveuglante allégeance, devenue universelle, à des forces invisibles et néanmoins suffisamment puissantes pour se substituer à nos libres arbitres.

Alice Laloy ne fait pas du théâtre. Elle fait bien mieux, bien plus que du théâtre. Elle fait théâtre de tout (et, par là même, vieillir l'ancien projet d'un Vitez se jurant de s'emparer de n'importe quel matériau de base pour concevoir un spectacle). Elle bouscule, renverse le plateau du théâtre, en le poussant dans ses retranchements. Exhibe la machinerie théâtrale un peu comme le polonais Tadeusz Kantor lui aussi procédait : c'est à dire sans rien hiérarchiser, sans jamais viser la moindre psychologie, jamais évoquer, viser le personnage ou l'interprète comme sujets ou motifs de représentation. Pour elle, lumière, son, objets, mobilier, costume, déplacements, espaces s'affairent conjointement et ne sont jamais inféodés à une histoire, une narration prépondérantes. Le texte ? Ni plus ni moins qu'accessoire, lui aussi, n'osant pas davantage se prétendre essentiel.

Aussi sauvage et belle que l'étaient celles de Kantor, oui, la fresque d'Alice Laloy l'est, dans sa façon de cousiner, volontairement ou non avec les obsessions de l'ancien Maître du Teatr Cricot de Varsovie. Comme lui, la gémellité est un moyen excellent de faire semblant de fractionner réel et représentation. Comme lui, l'acteur comme marionnette se dédouble foncièrement et s'enferme dans des réflexes manipulatoires. Une chose ne peut jamais être univoque. D'où la nécessité de mettre en évidence les jeux miroitiques, de réconcilier les contraires. Mannequins, sosies ne datent pourtant pas d'aujourd'hui pour innover le principe même de représentation. Certains mythes grecs puis, plus tard, l'Amphitryon de Molière, celui de Kleist ont contribué à border les scènes théâtrales d'une duplicité permettant de franchir les rives de l'autre côté du Monde, là où la Mort s'impose comme rivale des désirs épuisés par le jeu du Vivant.

Ainsi, ce Ring, déjà duel: puisque, étymologiquement, le terme désignait d'abord l'espace du spectateur. Mot anglais désignant le cercle. Cercle des Enfers si chers à Dante? Puis qui désigna plus couramment, dans le langage moderne, cette enceinte rectangulaire bordée de cordes en laquelle se déroulaient combats de boxe ou de tout autre sport martial. A lui seul, le mot "duel" énonce tout autant la notion de "deuil" et de combat.

Faussement antagonistes, les forces en présence sur le plateau de la troupe d'Alice Laloy se livrent une guerre sans merci pour tenter de ne pas être poussées dans les limbes du "hors jeu".

On l'aura compris : la metteuse en scène privilégie un travail sur la forme, avant tout. S'en empare, la triture, la malaxe, la tord et lui fait rendre éloquence palpable, au fil de situations qu'elle amalgame pour structurer une dramaturgie qui se constitue de façon vivante, non comme une intention préalable.

Choisissant cette fois l'univers du jeu vidéo -qu'elle revendique adapter avec les moyens du théâtre -qui s'ébattent alors au meilleur de leurs possibilités et de leurs limites mais qu'elle se risque aussi cependant à repousser en leurs plus stricts principes-, elle installe donc ce Ring telle une entité spatiale mi abstraite, mi concrète. Et nous enferme dedans.

ILLUSION BANNIE

Nimbée par un gris poudré de partout qui, ayant volé, avalé toute idée, toute survivance de couleurs, sa Scène ludique et totalitaire rappelle cette teinte impossible des premiers écrans d'ordinateur mais aussi les monochromes du plasticien belge Hans Op de Beeck usant de la poussière ou du plâtre radicalement incolores. L'espace scénique comme une toile impeccablement plastique et séduisante s'ingénie à gommer tout repère caractéristique et, surtout géo-historique. D'autant plus que, lorsqu'il entre dans la salle, le spectateur peut déjà regarder ce lieu qui le salue avec un message déroulant pixelisé en fond de scène : « Bienvenue au ring de Katharsy » qui, comme un journal lumineux, n'en finit pas d'orienter vers lui notre regard. C'est tout juste si l'on prête attention au gril du théâtre, baissé, lui qui, d'habitude, s'ingénie à demeurer le plus discret possible, pour que la soi disant magie théâtrale puisse se produire.

Ici, l'illusion est bannie, semble donc dire déjà le spectacle avant qu'il ne débute. Hypothèse renforcée lorsque le fameux gril, dans un bruit qui lui est propre, se met en mouvement et s'élève, rejoignant presque sa place habituelle, haut dans des cintres de toute façon dénudés eux aussi : la célèbre boîte noire du théâtre n'a pas droit de cité, en apparence : par le débordement du cadre de scène, elle brille élégamment et s'exhibe justement par son absence.

C'est sur ces prémices un brin rendus inquiétants par l'évaporation d'un léger brouillard et de sons métalliques résonnant en échos contrariés qu'apparaissent alors des figures apparemment humaines, dont la plupart sont elles aussi vernies par une pellicule grisâtre. A l'exception notoire de deux d'entre elles, dont les vêtements un peu colorés les distinguent des autres : on comprend vite qu'ils sont les vrais joueurs qui se serviront de leurs avatars pour tenter de gagner les différentes parties d'un jeu entièrement actionné, rythmé par les ordres d'une Figure à part, bien plus imposante et qui, juchée en fond de scène, habillée d'une robe longue (et grise) s'installe au mitan de deux écrans noirs qui diffuseront systématiquement les intitulés des différentes manches d'un jeu qui durera une heure 15.

« Black friday », « Click and collect », « Green is beautiful », « Stop to crying » : voilà pour les intitulés, justement, des diverses étapes du jeu vidéo. D'un set de manche à l'autre, les enjeux sont donnés, claironnés par celle qui ressemble à une prêtresse -une Pythie?. Et font, évidemment, ironiquement, références à des expériences contemporaines proposées par des slogans visant à accroître nos manies consuméristes ou à ébranler nos consciences écologiques.

Il serait vain de décrire en détails le déroulé de ces manches compétitives. Elles s'opèrent par la force et la sommation des voix des deux joueurs qui imposent à leur groupe respectif d'avatars (au nombre de trois, chacun) divers ordres pour se déplacer, avancer, reculer, enfiler un vêtement, parfois même se bagarrer entre eux. Car, et c'est ce qui rythme aussi le match, ces avatars doivent savoir se montrer dignes de s'accaparer tout ce qui tombe du gril et qui préfigure donc, au fur et à mesure du jeu, les objets qu'ils sont censés convoiter : habits, meubles, berceaux, poupons de celluloïd ou bébés. Toutes choses qui chutent dans un bruit mat. Prosaïques et uniformes.



Le Ring de Katharsy - photo: Simon Gosselin, tous droits réservés

Voir ces avatars avancer donc sur ordres est à la fois plaisant et effrayant : si l'on savoure, comme il se doit, la manière qu'ont les interprètes de savoir imiter l'aspect immanquablement saccadé de tout déplacement irréel propre aux fantômes pixelisés des jeux vidéos, l'accumulation et, surtout, l'infatigable propension de ces figures déshumanisées à obéir à chaque injonction nous tendent un miroir compromettant de nos propres acceptations à nous fier à des intelligences artificielles, des diktats aux intentions peu vertueuses pour préserver nos facultés à consentir ou non d'être ainsi dociles jusqu'à l'absurde.

PERFORMANCES RADICALES POUR UNE APOCALYPSE FUTURISTE

Il faut saluer les performances des interprètes : leurs manières de dégingander leurs corps, de les emberlificoter jusqu'à plus soif, de sauver, parfois, une once de sensualité, malgré le code de jeu imposé, sont proprement stupéfiantes. Et contribuent, largement, comme les autres éléments du spectacle, à proprement dés-organiser la Vie ici montrée dans sa version la plus ludique, en apparence, et pourtant presque définitivement exsangue. Dés-organiser, oui, c'est à dire privée de tout ressort organique. Littéralement.

La dernière partie de ce poème scénique radical n'est pas en reste, pour nous surprendre : envisageant aussi qu'un tel jeu dominé par des machines peut parfaitement s'enrayer, Alice Laloy fait preuve d'une même maîtrise excellente pour singer la catastrophe technique. Le son, la lumière, l'affolement des lettres sur les écrans ne balbutiant plus que des slogans rongés par la défaillance informatique, les corps des avatars secoués par des tressautements intempestifs interrompent leurs déambulations erratiques: la catastrophe ne ménage aucun effet de déroute et prend des airs d'apocalypse futuriste.

C'est alors qu'un large voile de couleur mauve, tombant au-delà du gril d'où chutaient auparavant tous les objets, se pose sur le plateau. Mauve, aussi, est devenue la longue robe de celle qui prédisposait à toutes les règles du jeu : Katharsy.



Logique. Elle n'est, à son tour, ne serait-ce que phonétiquement parlant, que l'avatar de cette notion si essentielle au processus de représentation théâtrale: la catharsis. Qui, dans le processus de la poétique aristotélicienne, agit comme élément de purgation des passions. Autrement dit : pour libérer le spectateur d'une émotion trop intense (comme la pitié, la frayeur), rien de tel que la singer en la sublimant et, ainsi, libérer celui-ci de son emprise.

Reconnaissons-le : cette irruption de la couleur violette recouvrant, à la fin, cet espace damné par un gris qui semblait, à la longue, incorruptible, libéra en nous plus d'un frisson de soulagement. Le poème de Laloy, au fond, n'était donc pas si désespéré ? On voulut même croire que le choix de cette couleur n'était pas si hasardeux et que chacun peut l'interpréter selon ses propres valeurs affectives: ne rappelle-t-elle pas celle de l'encre qui permet l'écriture?

Un peu abruti d'avoir ainsi séjourné comme à l'intérieur d'une machine infernale, oppressante et spectrale, on aurait voulu s'ébrouer au plus vite de ce demi sommeil, de ce semblant de séjour passé entre la Vie et la Mort. Plus tard, on fut rasséréiné par un propos rapporté par Kleist qui, s'entretenant avec un danseur comme il le relate dans son ouvrage *"Sur le théâtre de marionnettes"*, et on relut alors ces lignes:

"Plus la réflexion paraît faible et obscure, plus la grâce est souveraine et rayonnante. La grâce revient quand la conscience est passée par un infini." (1)



Ainsi réussit ce *Ring de Katharsy*: en nous faisant passer par l'infini de consciences, en affaiblissant nos défenses pour moins bien lutter contre des forces obscures n'autorisant plus aucune purgation des passions, retrouve-t-on mieux notre faculté à recouvrer la grâce de vivre!

Au sortir du théâtre, la place Lazare Goujon, face au TnP, enjolivée par un franc soleil en cette chaleureuse fin d'après midi dominicale, nous aveuglait presque par ses couleurs, tandis qu'elle s'ébruitait des nombreux marmots circulant à vélo ou à trottinette, entre les grands bassins aux jets d'eau presque bleue : une image rassurante (pour combien de temps?). Non pour chasser complètement celles éprouvées par ce *Ring de Katharsy* aux ténèbres en apparence si funestes. Puisque, nous savions déjà, au cours de cette expérience, qu'elles feront certainement partie de ce qu'on a vu de plus esthétique, de plus profond, au théâtre, depuis une quinzaine d'années.

Et qu'on ne les oubliera pas de sitôt.

SPECTACLE VIVANT

Le TNP fait une rentrée radicale avec Joris Mathieu et Alice Laloy

Parmi ses premiers rendez-vous de cette nouvelle saison, le Théâtre National Populaire est devenu en octobre l'écrin de deux créations que le hasard a mis en écho : *Cornucopia* de Joris Mathieu et *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy. Derrière ces deux dystopies se cachent aussi deux approches radicales du spectacle vivant.



Peter Avondo - Critique Spectacle vivant / Journaliste culture | 15 octobre 2024 | Créé au TNP Villeurbanne

Au Théâtre National Populaire souffle un vent de jamais-vu en ce début de saison 24-25. En partenariat avec le Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, l'institution villeurbannaise est devenue l'antre de ce qui ne se fait pas encore, là où naissent des formes qui sortent des sentiers battus et des esthétiques convenues. Dans leur propos comme dans leur mécanique, *Cornucopia* de Joris Mathieu et *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy semblent trouver dans leur originalité une réponse tacite aux univers totalitaires dans lesquels ils évoluent. De ces deux dystopies, qui ont cependant peu en commun, se dégage en réalité une évidence : face à l'extrême, la radicalité artistique apparaît comme la seule solution.



Le Ring de Katharsy © Simon Gosselin

Un spectacle néo-disciplinaire

Le spectacle vivant que l'on pouvait catégoriser selon sa discipline en lui assignant des cases bien bornées a fait son temps, et ce n'est pas nouveau. Mais si les arts de la scène nous ont depuis longtemps habitués à la pluridisciplinarité, à travers des spectacles qui combinent plusieurs pratiques – avec plus ou moins de succès ou de pertinence –, ces formes n'ont pas pour autant créé de véritable révolution. Il existe une raison simple à cela : toute remise en question profonde – en l'occurrence de la pratique du spectacle vivant – nécessite une réinvention totale, autrement dit une approche radicale. Il n'y a en effet qu'en retravaillant depuis les racines mêmes de leurs arts, donc en s'affranchissant des cadres normatifs qu'ils ont hérité, que les artistes peuvent se donner la chance de réimaginer l'inconnu ; en somme, de repartir de zéro et développer une écriture néo-disciplinaire.

C'est en tout cas la logique que semblent avoir suivi Alice Laloy et Joris Mathieu indépendamment l'un de l'autre, à travers la conception d'un langage, d'une plastique, d'une technicité et d'un rapport scénique à part entière. Pourtant les deux metteurs en scène n'hésitent pas à convoquer des références très traditionnelles dans leurs créations respectives. Si pour *Cornucopia* le rapport scène/salle est repensé jusqu'à se défaire des gradins existants au profit d'une nouvelle configuration qui n'est pas sans évoquer les hémicycles, c'est une disposition frontale très théâtrale qui attend le public du *Ring de Katharsy*. Dans un cas comme dans l'autre, l'innovation se situe bel et bien ailleurs. Elle ne s'affirme pas d'emblée, elle s'éprouve au fil de la représentation.

Un autre niveau de dramaturgie

Il y a effectivement, dans la conception de ces deux pièces, l'idée d'un spectacle qui serait fait pour être vécu plutôt que pour être vu. Cela ne veut pas dire qu'il renonce au récit, à la performance ou à l'ingéniosité, mais qu'il trouve au contraire toute sa force dans l'équilibre de ces éléments qui le composent. Ceux-ci sont alors développés en interdépendance au bénéfice d'un spectacle que l'on peut qualifier de complet précisément parce qu'il confond les disciplines entre elles au lieu de les superposer les unes aux autres.



S'échiner à produire effet sur effet pour concevoir une pièce qui ne ressemble à aucune autre en occultant le propos n'a rien de novateur ni de constructif. Et c'est sans doute là que, sans en être les précurseurs, Joris Mathieu et Alice Laloy se font porte-parole d'un spectacle vivant qui s'insurge dans sa structure même. Comme le TNP marqué par d'importantes révolutions culturelles et de nombreux combats dans son histoire politico-artistique, *Cornucopia* et *Le Ring de Katharsy* font ainsi sens dans les questionnements qu'elles soulèvent autant que dans leurs concrétisations au plateau. En propageant l'écriture dramaturgique dans les moindres composantes de la création (voix, corps, scénographie, machinerie, technique...), les metteurs en scène et leurs équipes donnent d'autant plus d'ampleur à ce qu'ils sont venus raconter : l'insurrection contre un système qui écrase.

Car en l'occurrence, les dystopies qui tiennent lieu de cadres narratifs n'ont rien de particulièrement attirant. La société post-apocalyptique sectaire trop parfaite de *Cornucopia* n'a rien à envier à l'impitoyable et mortel univers du jeu vidéo développé dans *Le Ring de Katharsy*. Pourtant les deux pièces osent à peine grossir les traits d'une société que nous connaissons déjà trop bien, à ceci près que ces mondes qu'on nous présente finissent par prendre fin. Reste-t-il donc à notre espèce à prendre exemple sur Joris Mathieu et Alice Laloy afin de retravailler depuis les racines mêmes de nos sociétés ?

THÉÂTRE — 2024-10-16

Alice Laloy, meneuse de « je »

by ARMELLE HÉLIOT



L'artiste propose, avec *Le Ring de Katharsy*, un très étrange spectacle, suite d'affrontements violents de deux équipes, face à face, sous le regard d'une femme qui semble tout diriger.

Alice Laloy est unique dans le paysage artistique. Plasticienne, conteuse d'histoires, metteuse en scène, attentive à toutes les formes d'expression, elle se renouvelle de spectacle en spectacle. Elle ne s'appuie pas sur ses réussites. Elle fait, à chaque fois, table rase.

On peut tirer des fils, bien sûr, d'une recherche à une autre. Il y a des constantes dont la première pourrait être la marionnette. De Kleist à Craig, Alice Laloy semble fascinée par le trouble que procurent l'inanimé et les jeux du vivant et de l'inanimé.

Avec *Le Ring de Katharsy* elle s'aventure du côté d'un univers dont, personnellement, nous ne connaissons rien : celui des jeux vidéo. Comme elle le dit, dans un entretien audiovisuel venant à l'appui d'un bref extrait du spectacle, il s'agit en quelque sorte « d'un jeu vidéo artisanal ».

On est pourtant dans le vif du théâtre. Lorsque l'on pénètre dans la grande salle du TNP-Villeurbanne, sur le plateau, il y a, prenant une place imposante, une construction métallique très peu lisible. Une grille, un gril en fait, sur laquelle sont accrochés des objets, mais on ne les distingue pas bien. Cet imposant élément va monter jusqu'aux cintres. Il surplombe le plateau. D'autant plus menaçant, qu'à intervalles réguliers, des objets tombent. Tombent tout droit et demeurent droits... Une prouesse. Question de poids bien calculé et sans doute de puissants aimants.

Précisons, c'est ce qui frappe le plus, qu'ici, tout est couleur de cendre. Gris. Comme si les nuées d'un volcan étaient tombées là et avaient refroidi. Comme un monochrome de Hans Op de Beeck, est-il précisé dans le document que l'on remet aux spectateurs. Un artiste belge (né en 69) qui aime le plâtre mou gris, nous dit-on.

Tout le décor, les éléments de décor, tous les interprètes, au fond, monumentale comme une Reine, Kartharsy elle-même, qui donne des ordres et tout à l'heure chantera, gris, tout est gris. A jardin et cour, deux hommes. Les joueurs de la suite de parties qui vont se déployer sous nos yeux. Eux, ils sont en couleurs, en quelque sorte. Des sortes de tenues sportives, sans grande recherche. Mais en couleurs.

Car, pour le reste, sur le grand champ de gris qui est le « ring » et les « personnages » qui, obéissant aux ordres, vont se battre en une chorégraphie extrêmement bien réglée, il n'y aura pas de couleur pendant près de cinquante minutes. Première apparition : une carotte d'un bel orange.

Musique, variations sonores, musique encore, langage corporel digne des plus grandes pistes, acrobates, contorsionnistes, filles et garçons, précis, souples, éblouissants, se battent, sont battus, vont leurs chemins sans que l'on comprenne tout –avouons-le, encore- sous les ordres de la Reine de cette étrange ruche et des deux « joueurs ». Sans doute pourrait-on les nommer « avatars ». Délégués des deux hommes qui se font face, de loin.

Inutile de préciser qu'ici, le texte, les paroles, sont rares et peu compréhensibles clairement. Des écrans projettent les résultats des joutes. Bref, oui : « un jeu vidéo artisanal ». De l'émotion ? Esthétique, oui, car tout est très travaillé. Mais *Le Ring de Katharsy* est plus une « pièce » plastique, qu'une pièce à susciter des mouvements dramatiques sensibles. Quant à la « catharsis », évidemment, on y pense...

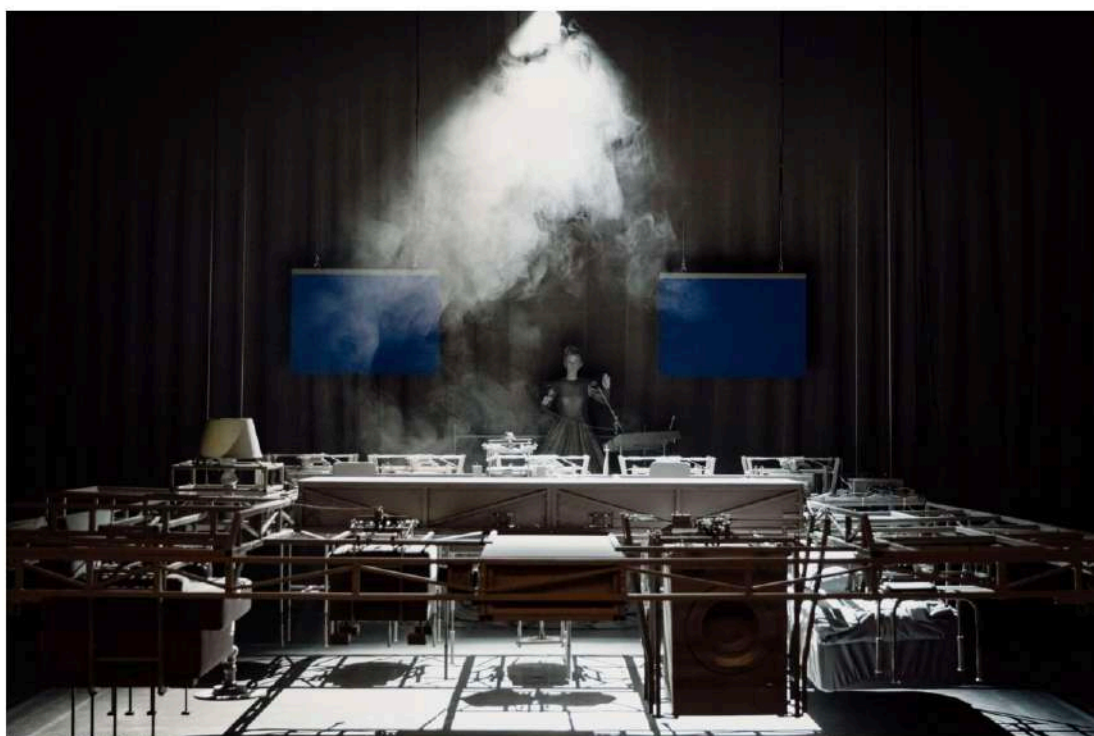
Le public, jeune mais pas seulement, fait un triomphe à ce spectacle coup de poing. Alice Laloy parle à son temps. Eveille.

THÉÂTRE

LE RING DE KATHARSY. 50 NUANCES DE GRIS POUR UNE SOCIÉTÉ DÉSHUMANISÉE EN PROIE AU VERTIGE DES JEUX ÉLECTRONIQUES.

17 OCTOBRE 2024

Rédigé par Sarah Franck et publié depuis Overblog



Phot. © Simon Gosselin

Cette saisissante passion en gris et violet d'un monde qui a perdu l'humain et rejoue jusqu'au délire les étapes de sa propre mort à la force d'un coup de poing dans l'estomac du spectateur, balancé avec une virulence à la mesure de l'enjeu.

Gris c'est gris, y a plus que ça dans la vie des zombies marionnettiques à visage humain qui s'agitent sur le terrain de jeu de Katharsy, un ring de six mètres sur six apparu au moment où la grande ordonnatrice du jeu fait lever le dispositif mécanique impressionnant qui occupait le centre de la scène et commande le démarrage des hostilités. Alors qu'apparaissent en fond de scène des tableaux lumineux relatifs à la partie et aux scores obtenus par les deux équipes, une armée des ombres hagarde et hypnotique qu'on dirait sortie de *la Nuit des morts-vivants* est préparée par un factotum-Videur, qui parfait leur maquillage de cadavre. Ce sont eux que les deux joueurs, chanteurs par ailleurs, situés de part et d'autre du Ring, vont faire pénétrer dans l'arène pour se livrer à un jeu de massacre que le Videur nettoiera après chacune des manches.

Des marionnettes et des hommes

Alice Laloy mène, de spectacle en spectacle, une réflexion originale sur la marionnette humaine. Au lieu de confier à des manipulateurs le soin d'animer les figurines les plus diverses pour leur prêter vie, elle dessine les contours d'une société où les humains eux-mêmes sont manipulés au point de devenir marionnettes et où les marionnettes ne figurent plus que des ombres. Un monde déshumanisé où ceux qui ont, comme ici les deux joueurs qui s'affrontent par marionnettes interposées, encore figure humaine « colorée » ont été réduits à l'univers de leurs pulsions, qu'ils expriment sur le ring de manière brute, non policée, renvoyée à une violence sans faux-semblants. Le jeu dont ils sont les protagonistes sera le truchement par lequel cette violence s'extériorise sans filtre.



Phot. © Simon Gosselin

Une escalade dans la violence

C'est une lumière grise qui tombe sur ce ring animé par des ombres, accentuant la force brute qui émane de ce jeu dont chaque manche est rythmée par la tombée, depuis le dispositif présent au début du spectacle et relevé lorsque commence le jeu, d'éléments de mobilier de plus en plus massifs dont la chute violente souligne l'intensité croissante des affrontements. Lampes, tables et chaises sont bientôt suivis par un fauteuil et même un lit qui s'écrasent au sol sans frein, animés par la seule force de leur gravité. Ils seront les accessoires de l'affrontement des deux équipes d'ombres qui se font face et dont on ne parvient pas, tant ils se ressemblent, à distinguer à laquelle des deux équipes ils appartiennent. Le comptage des manches effectué sur le tableau en fond de scène n'éclaire pas davantage le score de chacun. Battle et Fight sont, pour eux-mêmes, les deux mamelles du jeu.

Une limite au sans limite

Les deux joueurs, les excitant de la voix et du geste, poussent toujours plus loin dans l'excès leurs marionnettes. C'est, tendus à l'extrême, qu'ils invectivent ces figures de plus en plus agitées et hagardes. Les corps se heurtent, s'enroulent, se frottent, se télescopent. Ils se jettent à la figure les objets avec une hargne croissante. Les objets eux-mêmes semblent doués de vie propre pour faire obstacle aux déplacements des pions jetés dans l'arène. Les marionnettes humanoïdes s'emmêlent dedans, elles sont ligotées, corsetées, empêchées par les obstacles que la partie dresse sur leur chemin. Jetés à terre, se relevant pour retomber, hâves et poussés au-delà de leurs forces, les acrobates, danseuses, danseurs et contorsionnistes, dans une chorégraphie fascinante, engagent leur corps entier dans une débauche d'énergie aussi inutile qu'improductive jusqu'à ce que finalement, dans le trop, un déclic se fasse. Alors les visages marionnettiques s'animent pour devenir humains et refléter la rage qu'ils exerceront contre ceux qui les ont manipulés.



Phot. © Simon Gosselin

Katharsy - catharsis

À l'extérieur de l'aire de jeu, le personnage de la meneuse, *dea ex machina* de cette absurdité sans autre objet que l'exutoire de la violence à travers le jeu, est lui aussi englué dans un système dont il ne parvient pas à s'extraire. Femme glaise réduite aux ordres qu'elle aboie, incapable de s'arracher à la gangue qui l'immobilise presque complètement, c'est de la voix, sur le mode lyrique, débitant un sabir incompréhensible où se mêlent langues mortes et vivantes sans qu'on en perçoive le sens, qu'elle insuffle ses ordres aux joueurs situés de part et d'autre du ring, qui reprennent à leur compte ces ordres venus d'ailleurs. Dans le monde des jeux vidéo, il n'y a que des marionnettes, consentantes à des degrés divers à cette expression de la violence qui revêt un caractère purificateur, libératoire par la transposition qu'il engendre. Ce n'est qu'une fois tous les verrous sautés que l'univers entier du jeu explosera pour laisser entrer le chaos de la réalité. Sur le ring de Katharsy se sera jouée une partie qui engage la vie même...

LES COMBATS D'ALICE LALOY

Jean-Pierre Han

17 octobre 2024

in CRITIQUES

***Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy. TNP de Villeurbanne jusqu'au 19 octobre à 19 h 30 (sauf samedi à 18 h et dimanche à 15 h 30). Tél. : 04 78 03 30 00. Puis tournée à Dunkerque, au TNS, au T2G Gennevilliers (Festival d'automne) du 5 au 16 décembre..., etc.**



Marionnettiste ayant jadis fait ses classes en section scénographie-costume au TNS, Alice Laloy n'aura bien sûr pas manqué de lire le petit texte de Kleist, *Sur le théâtre de marionnettes*, pour en tirer le meilleur profit. D'une certaine manière son travail et tout particulièrement sa dernière création, *Le Ring de Katharsy*, décline presque à l'infini, et dans la dynamique de notre temps, les très précis et très pertinents propos de l'auteur allemand. C'est une mécanique appliquée au vivant (à moins que ce ne soit le contraire) qu'Henrich von Kleist décrivait avec une précision d'horloger dans son opuscule. C'est une dynamique liée à une pensée qu'Alice Laloy s'évertue à son tour de mettre en pratique comme on avait déjà pu le constater dans son travail – et ses différentes moutures – sur Pinocchio notamment. C'est ce qu'elle développe en ouvrant encore davantage le spectre de sa pensée dans *Le Ring de Katharsy* où elle part du vivant pour s'en aller mettre en perspective tout en nous mettant en garde contre tout ce qui dérive vers un ordre mécanique, dans une volonté de négation de la réalité.

Il est bien question dans ce *Ring* de manipulation dans tous les sens du terme, et pas seulement celui concernant la manipulation marionnettique. Rien d'étonnant si Alice Laloy et son équipe (à ce stade de création, ce terme prend ici tout son sens) s'en vont vers un autre type de création, et abordent la question du jeu vidéo qui désormais impacte notre quotidien et le ronge. Pour ce faire elle crée avec sa fidèle collaboratrice Jane Joyet un dispositif scénographique écrasant, imposante et terrifiante machine – une installation monumentale – qui, en se soulevant en début de spectacle révélera précisément l'aire de jeu (le ring) sur lequel se dérouleront les combats, car il est bien question de combat ce que le titre du spectacle annonce, sachant aussi que si l'on veut s'en tenir à ce très explicite titre, *Le Ring de Katharsy*, on pourrait – restons dans le jeu – déceler dans cette dernière appellation l'amorce d'un autre terme, celui de catharsis...

À ce stade il faut bien sûr souligner la sombre beauté de toute cette machinerie. Alice Laloy ne cache pas ce qu'elle doit au plasticien Hans Op de Beeck dans la tonalité de l'ensemble ; elle lui doit encore plus dans ce que l'artiste belge développe dans ses œuvres, notamment dans la réflexion qu'il établit dans la relation nouvelle du temps et de l'espace. C'est cette relation qui nous est proposée sur le plateau d'Alice Laloy avec ses « personnages » (il y en a une étrange palette : mi-humains, mi-marionnettes). En fait c'est une « gigantesque machine à rêver » qui nous est offerte ici, expression de Michel Houellebecq à propos de H.P. Lovecraft... qui ajoute une pertinente réflexion sur la question du jeu vidéo, bien plus pertinente et intéressante que celle proposée il y a un plus d'un an par Marion Siefert.

Photo : © Simon Gosselin

vendredi 22 novembre 2024

● "Le Ring de Katharsy" d' Alice Laloy: Big Brother les manipule. Play time pour pions virtuels capturés.



Dans cette partition pour une cheffe d'orchestre, deux chanteurs-acteurs, six circassiens acrobates et danseurs, la metteuse en scène Alice Laloy convoque plusieurs arts au plateau pour créer un dispositif scénique à grande échelle. Plus qu'un spectacle, c'est un tournoi en trois manches avec des « joueurs » prêts à tout pour gagner, leurs « avatars » dotés de plusieurs vies, des « supporters » qui encouragent sur commande grâce à un prompteur où tout est écrit à l'avance. Et aux manettes de ce système de corps-objets-machines dystopique ? Katharsy, entité globale et virtuelle qui se joue des limites du réel et du vivant. Sur le ring on chante, on danse, on s'ébat et on se convainc que les gagnants ne sont pas déjà désignés.

Des personnages en fond de scène, assis semblent se regonfler à vue: tout de gris affublés de collants seyants dans un décor lui aussi grisonnant. Comme au bon vieux temps de la télévision en noir et blanc. L'écran est celui du plateau, immense où va se jouer une longue séquence, celle des ébats télécommandés par deux tyrans tortionnaire, dictateurs de gestes. Les personnages évoluent sous les ordres et la dictée de ces supporters farouches qui maintiennent un climat de tension, d'obéissance, de soumission vis à vis de leurs comportements. D'abord consignes de jeu, d'attitudes diverses, puis de verbes d'action. Les curieux zombies de service s'adonnant à cette servitude avec consentement et sentiment d'être livrés à un esclavagisme non dissimulé. Cet sorte de "Métropolis" expressionniste est fascinant, sidérant et les robots évoluant ainsi sans désobéissance civile, plein de souplesse circassienne, de performances dansées très réjouissantes. Une bataille de vêtements lors du black friday les force à se soumettre à la loi de cette machinerie de science fiction. Le décor, lui-même évoquant ce monde virtuel insaisissable. Ces créatures guidées par le chant d'une figure gigantesque, cantatrice, chanteuse enrobant le tout de ses mélodies incitant à l'ordre. Domptées par deux organisateurs tyranniques, manipulateurs sans vergogne. Un dressage sans libre arbitre où les accessoires de torture tombent des cintres: chaises, table et tabouret comme objets à surmonter. Deux décompteurs de performances stressent l'ambiance déjà tendue par une musique omniprésente, hystérique et entêtante. Beaucoup de souffle, d'imagination dans ce spectacle très visuel où pas un mot intelligible ne sort de ces corps confrontés à une chorégraphie drastique et sans appel. Alice Leloy comme un Big Brother saturant les esprits comme aux commandes d'instruments manipulables et dignes d'une dictature pasolinienne: on pense à "Salo" et ses victimes dans une atmosphère tout de gris. Au final c'est une immense toile mauve qui s'abat sur ce petit monde magnétique et recouvre comme un linceul les ignominies de ces barbares sans âmes.

Au TNS jusqu'au 29 Novembre



26 novembre 2024

CRITIQUE
THÉÂTRE

Le Ring de Katharsy d'Alice Laloy — Critique

Par Joshua Thomassin 26 novembre 2024

On a découvert Le Ring de Katharsy au Théâtre national de Strasbourg. Métaphore sociale, dystopie ou simple fantaisie, Alice Laloy crée un spectacle dantesque, inédit en son genre. Le jeu vidéo rencontre la scène et s'impose au théâtre comme une évidence dramatique.



La grille s'élève et le show commence. On découvre Katharsy, figure mystico-lyrique qui dirige le jeu, et ses 2 assistants. Puis les 2 joueurs et les 6 avatars. Ces derniers ont leur propre présentation de combattant-es, à la *Street Fighter*. La metteuse en scène nous place comme devant notre écran, prêt-es à regarder un live Twitch où s'affrontent deux gamers confirmés. Chacun choisit son équipe et les duels commencent.



BLACK FRIDAY, CLICK AND COLLECT, ENJOY YOUR MEAL, LIVING POISON, GREEN IS BEAUTIFUL, STOP CRYING. Le nom des épreuves est choisi avec soin et satire. Les avatars, véritables pantins, s'affrontent sous les consignes déshumanisées des joueurs qui les contrôlent. « Saisit », « Tourne », « Subtilise », « Pivote », « Pique », « Tire », « Saute ». Bagarre vestimentaire, bataille de courses, duel de nourriture, guerre des déchets, emprunt de meubles, affrontement de berceuses : elle utilise des situations quotidiennes pour les tordre et leur faire perdre tout sens. Mais s'y retrouve notre réalité. Au centre de notre monde il y a un ring. On s'y affronte perpétuellement. Un combat pour des produits, tombés du ciel entre nos bras, qu'on s'empresse de consommer et de recracher.



Alice Laloy a imaginé son spectacle comme un grand divertissement moderne, où les humain·es sont rangé·es dans leurs cases : le système qui établit les règles, ceux qui manipulent, et ceux qui sont forcés d'obéir. Elle mélange les disciplines, du chant d'opéra à une danse circassienne, pour rendre son environnement le plus vivant possible, et ça marche. On est pris au jeu.

« Dans la salle, j'aimerais q'un·e gamer·euse convaincu·e soit assis·e à côté d'un·e spectateur·rice réfractaire au jeu vidéo, et qu'un·e amateur·rice de musique lyrique avoisine une·e accro de la pop culture »

— Alice Laloy

Tout se base sur un paradoxe. Les acteur·rices quittent leur humanité pour n'être que des pantins, mais les PNJ (personnages non-joueurs) qu'ils incarnent prennent vie sur le plateau. Dans le public, on est forcément perturbé·es par ce qui se produit. L'ambiance est malsaine, mais trop divertissante pour la quitter des yeux. On finit même par en rire. Du cocasse d'un pantin qui n'arrive pas à s'habiller, d'une chute imprévue, des consignes mal interprétées ou non respectées.

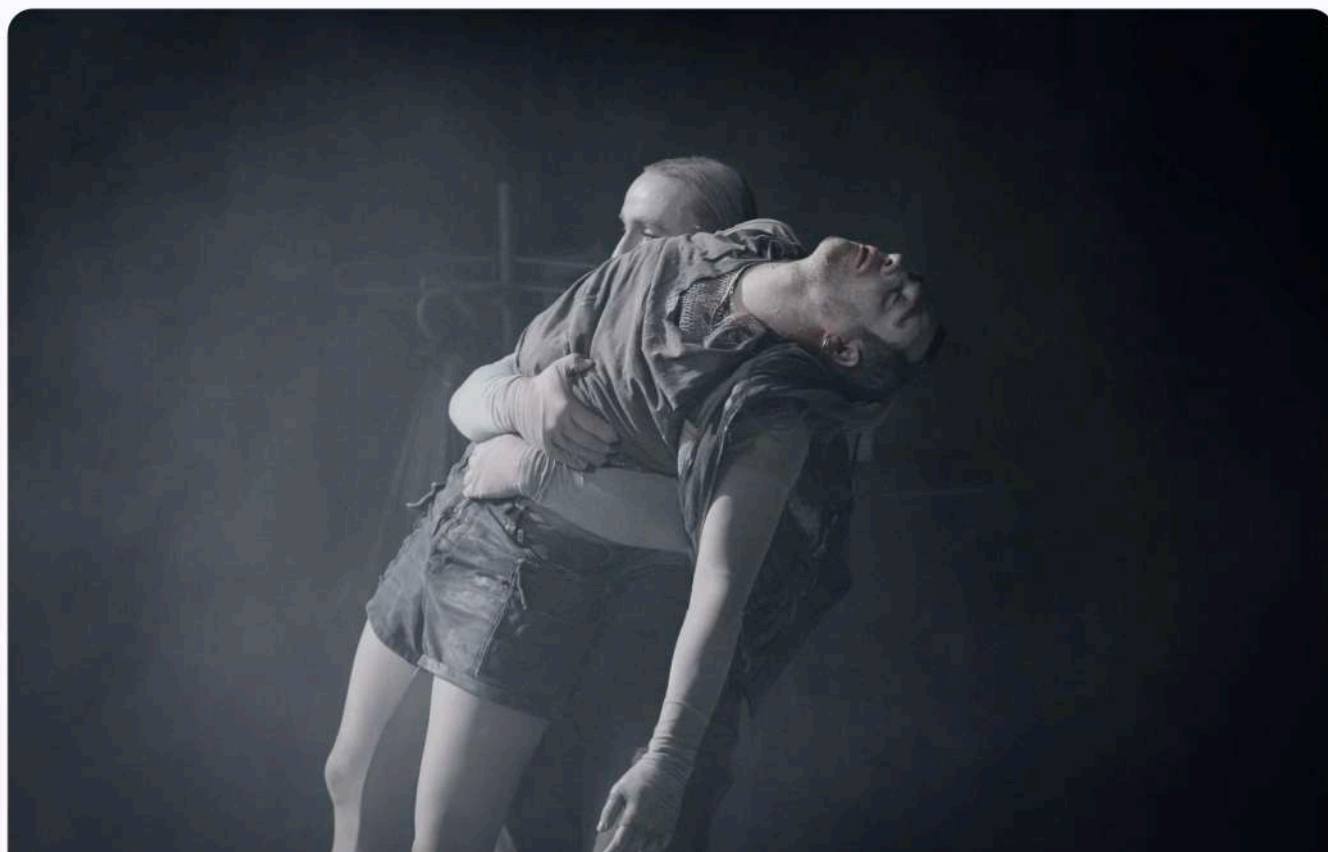
La metteuse en scène emprunte à la fois au jeu vidéo, à Squid Game, aux vidéos satisfaisantes ou de combat sur Internet. Comme elle le souhaite, elle permet la rencontre entre « *un·e gamer·euse convaincu·e et un·e amateur·rice de musique lyrique* ». Elle saisit dans l'interdisciplinarité la faculté de rassembler des mondes. Elle nous impressionne par la performance des danseur·euses, nous tend par la musique, nous apaise par le chant, nous divertit par le jeu, et nous dérange par l'absence d'humanité. Elle crée un spectacle au centre de l'époque. Où le sens de ce que l'on voit n'importe plus, il s'échappe pour laisser le divertissement comme seul maître. La violence se décuple et s'utilise comme élément de jeu, comme dernière part d'humanité.



La scénographie est terne, tout en gris. Elle s'impose par sa forme, avec un grill visible (grille qui retient les objets, projecteurs ou autre, juste en haut de la scène), qui laisse tomber des chaises, tables, fauteuils à 6 mètres de hauteur. Les objets atterrissent sur leurs pieds, sans tomber à la renverse, véritable prouesse réalisée par les ateliers du Théâtre national de Strasbourg.



Alice Laloy utilise la scène comme exutoire et replace l'humanité au centre du débat. Qui crée les règles du jeu ? Qui les impose ? Qui sont ces avatars ? Que gagne ceux qui jouent ? Pas de réponse. Juste la réalité malsaine d'une *Société du Spectacle* qui franchit ses limites.



En sort un show comme nul autre avant lui, qui pose des tableaux d'une beauté malaisante. La précision des danseur-euses est digne d'orfèvres. Alice Laloy multiplie les portes d'entrée et permet de lier la création artistique nichée à un divertissement populaire. *Le Ring de Katharsy* est un drame contemporain dont on ressort forcément questionné-e et impressionné-e, avec une dose de rire nerveux.

—

Au Théâtre national de Strasbourg jusqu'à samedi 29 novembre. [Toutes les infos ici](#)

Tournée :

05 au 16 décembre 2024 : **Gennevilliers** (92) – [T2G Théâtre de Gennevilliers \(pour le Festival d'automne\)](#)

09 et 10 janvier 2025 : **Villeneuve d'Ascq** (59) – [La rose des vents](#)

26 février au 1er mars 2025 : **Tours** (37) – [Théâtre Olympia](#)

13 et 14 mars 2025 : **Malakoff** (92) – [Malakoff Scène Nationale \(pour le Festival Marto\)](#)

20 et 21 mars 2025 : **Orléans** (45) – [Théâtre d'Orléans](#)

03 et 04 avril 2025 : **Limoges** (87) – [Théâtre de l'Union](#)

09 et 10 avril 2025 : **Clermont-Ferrand** (63) – [Comédie de Clermont-Ferrand](#)

23 au 26 novembre 2025 : **Toulouse** (31) – [Théâtre de la Cité](#)

Chantiers de culture

13 novembre 2024



Katharsy et ses avatars

Transposant au théâtre un jeu vidéo, **Alice Laloy propose *Le ring de Katharsy*** où deux adversaires s'affrontent via des avatars pilotés en direct. Un match où les danseurs acrobates, marionnettes humaines, sont manipulés par des joueurs omnipotents. Une fascinante performance créée au TNP de Villeurbanne.



Après [Pinocchio \(live\)](#) où, à l'inverse du conte de Carlo Collodi, des corps vivants d'enfants étaient transformés en pantins et [Death Breath Orchestra](#), **Alice Laloy poursuit, avec sa chorégraphe Stéphanie Chêne et le compositeur Csaba Palotaï**, une recherche sur « la qualité corporelle et sonore de présences hybrides mi-humaines, mi-marionnettes ». [Dans Le ring de Katharsy](#), **six interprètes deviennent les avatars de deux joueurs acharnés, soumis à leurs pulsions guerrières**. « Stéphanie et moi, nous avons mis au point les règles du jeu, qui ont été notre principe d'écriture, notre filtre poétique, permettant d'accueillir un langage visuel, sonore, atmosphérique et des figures », dit Alice Laloy. En piste, une chanteuse-chef d'orchestre (Katharsy), deux acteurs-chanteurs (les joueurs), un porteur et six circassiens, contorsionnistes, acrobates et/ou danseurs (les avatars).

« Bienvenue au Ring de Katharsy » s'inscrit en lettres lumineuses, en fond de scène. Le gril du théâtre abaissé au ras du sol se lèvera dans un grincement mécanique marquant le début de la partie. Sur le plateau gris règne une légère vapeur quand **deux comédiens apportent une collection de pantins de taille humaine sur des chariots, corps avachis et enveloppés de vêtements grisâtres**. Ils les manipulent avec précaution, tels les soigneurs d'un match de boxe. Ces images ne sont pas sans rappeler les œuvres monochromes aux gris irréels du plasticien belge Hans Op de Beeck, un univers à la fois mélancolique et déshumanisé où les images reflètent l'absurdité tragicomique de notre condition postmoderne.

Un jeu diabolique

Une fois sur pied, ces humanoïdes s'animent sous les ordres cinglants de deux joueurs : « avance, recule, prend, attaque, tourne, pivote, esquive, frappe... », martèlent-ils, de plus en plus excités au fil des cinq manches de ce match effréné. **Commence un ballet sidérant. Les pions se déplacent comme des automates, corps marionnettiques, visages impavides**. Leurs gestes saccadés sont rythmés par les voix des champions, les scores lumineux et sonores s'affichent sur les écrans de chaque adversaire. Une immense figure juchée sur une estrade, au lointain, préside le jeu. Telle une divinité, majestueuse et mystérieuse, elle règne sur le ring, annonce les sets, compte les points et encourage les joueurs de ses chants éthérés.

« Black Friday », clame la diva et, tandis que s'inscrivent les noms des « pions » de chaque camp, des oripeaux tombent des cintres. C'est à qui s'en emparera et s'en revêtira le premier, tout en empêchant ses ennemis de mettre la main dessus. Ce qui donne lieu à de joyeuses bagarres où **les danseurs acrobates s'emberlificotent bras et jambes dans les vêtements. Vision ironique des pulsions consuméristes.** Deuxième épreuve, « Click and collect » : les deux équipes se disputent avidement le contenu d'un même colis. Dans la session « Living room », c'est la mêlée pour s'asseoir sur un grand fauteuil qui ne contient que cinq personnes, le sixième restera en rade... D'autres meubles tombent du ciel puis, au fil du jeu, de nouveaux objets à se disputer.

Effet de miroir

Plus le duel avance, plus la tension monte entre les joueurs jusqu'à l'hystérie, plus leurs avatars sont à la peine et deviennent maladroits, parfois au bord de la révolte... On sent le système prêt à se détraquer. L'atmosphère se tend aussi du côté du public, captivé par l'action menée avec une précision extrême par des interprètes virtuoses. Difficile de ne pas se prendre au jeu. **Cruels, drôles et décalés, ces comportements prêtés aux humains et à leurs avatars sont comme un miroir tendu à notre société,** par le prisme duquel s'opère une critique de la société de consommation, de l'exploitation capitaliste, du totalitarisme. On pense à l'esclavage du travail à la chaîne décrit dans *les Temps modernes* de Charlie Chaplin. Surtout, **en la personne des champions, on voit les maîtres absolus d'un bataillon qui obéit aux ordres sans rechigner.** Les avatars eux-mêmes sont manipulés de telle sorte qu'ils sont prêts à s'accaparer manu militari tout ce qui leur tombe sous la main.

En déplaçant la *catharsis* propre au théâtre vers celle que peut susciter le jeu vidéo, **Alice Laloy laisse entendre que quelque chose pourrait bien déborder, si un grain de sable venait gripper la machine.** Sous le joug de leurs manipulateurs omnipotents, les avatars rompent-ils leurs chaînes ? Cette question, sans trêve, nous tient en haleine pendant une heure trente.

Mireille Davidovici, photos Simon Gosselin



L'ŒIL D'OLIVIER

chroniques culturelles et rencontres artistiques

26 novembre 2024

EN APARTÉ



© Simon Gosselin

Alice Laloy : « Je crois en un théâtre sacré, exutoire, cathartique »

Après sa création en octobre dernier au TNP, la metteuse en scène présente "Le Ring de Katharsy" au TNS puis au Théâtre de Gennevilliers dans le cadre du Festival d'Automne.

26 novembre 2024

Comment s'est écrit Le Ring de Katharsy ?

Alice Laloy : Ce spectacle, je le situe vraiment dans la continuité de *Pinocchio(live)* et de la recherche que j'ai faite avec les enfants et les performeurs sur le corps marionnettique. C'est cette espèce de présence qui se situe entre la marionnette et l'acteur. J'avais envie d'aller plus loin dans cette recherche. Dans mon travail de réflexion, j'avais déjà fait le parallèle entre l'avatar et la marionnette. C'est un lien qui est assez évident, c'était déjà un endroit possible de filiation. Il y avait aussi cette envie de continuer à travailler sur un contexte dystopique.

Et il y a plusieurs éléments très puissants qui habitent la marionnette, comme ce rapport à l'enfance, à l'inertie d'un corps qui va être animé, très vivant et très mort... J'avais aussi envie d'aller vers ce rapport à la manipulation, que je n'avais pas encore vraiment traité. En ce qui concerne la grammaire du spectacle, j'ai fait une expérience où j'ai séparé, comme en marionnette, les acteurs qui faisaient les corps de ceux qui faisaient les voix.

Cette expérience a créé des présences non-alignées qui donnaient à voir une chose assez invisible, mais qui me permettait de montrer un état dans lequel on se retrouve parfois, nous aussi, dans nos vies. C'est-à-dire qu'on n'agit pas par soi-même, on est dans de la convention, on fait des choses sans trop savoir pourquoi. C'est cette sensation rendue visible par ce dédoublement corps/voix qui m'a fait dire : « Ça doit ressembler à ça, un avatar ». À partir de là, il fallait créer le contexte fictionnel dans lequel ces avatars existent et se déploient. C'est devenu un jeu vidéo.



© Simon Gosselin

La question de la manipulation est intéressante, car il n'y a pas de marionnette à proprement parler, dans Le Ring de Katharsy. C'est au moment où vous vous détachez de l'objet que vous vous penchez vraiment sur le propos de la manipulation ?

Alice Laloy : Oui... En fait, c'est surtout la logique marionnettique que je pratique, plus que la marionnette en soi. Je me suis très vite détachée de la marionnette. J'en ai fait deux spectacles et après ça, j'ai plutôt travaillé avec de la machine, de l'objet, du mouvement, de la scénographie. Par contre, le rapport à la manipulation, effectivement... Dans *Le Ring de Katharsy*, la manipulation n'est pas concrète, c'est un rapport à l'injonction, elle est plus psychologique. Mais c'est aussi un rapport à la construction d'un système dans lequel tout le monde est manipulé par une chose qui ne vient pas complètement de lui. Les joueurs sont manipulés par le système de jeu, par cette injonction à devoir gagner, aller plus loin, plus vite. Personne n'est tout à fait responsable du système dans lequel il habite, mais tout le monde l'alimente en restant à sa place.

Avec cette approche, Le Ring de Katharsy ne pouvait donc être qu'une dystopie ?



© Simon Gosselin

Alice Laloy : En marionnette, on peut vraiment pousser très loin les curseurs, parce qu'on déplace le réel, on le transpose. Le fait de déréaliser complètement le rapport au mouvement, aux présences, à la couleur en monochrome... Ça va avec le fait de pousser les curseurs et d'aller vers des extrêmes. Là se révèle la dystopie.

On a pourtant l'impression que plus on se décolle de la réalité, plus on se rapproche de ce qu'on connaît. C'est sans doute là que le titre prend tout son sens, est-ce que vous pouvez en donner quelques pistes d'explication ?

Alice Laloy : Oui, bien sûr. Ce spectacle est inspiré de faits réels, même s'il n'est pas une imitation. C'est un miroir un peu monstre de ce qu'on connaît, de notre société et des angoisses qui m'animent. La catharsis, c'est aussi qu'on avance vers une volonté de tout maîtriser, tout normer, hygiéniser, classer... Or je crois que les pulsions humaines font partie de nous et que c'est impossible de tout hygiéniser, c'est antinaturel et angoissant.

Et dans mes réflexions m'est venue la question : « *Ce sera quoi, le théâtre, plus tard, si on a peur d'aller trop loin, de révéler des pulsions, de trop émouvoir ?* ». Est-ce que le théâtre n'est pas là

depuis le début pour autre chose que nous caresser dans le sens du poil ? Je crois en la force du théâtre dans son rapport sacré, exutoire, cathartique. C'est quelque chose qui me fait rêver et qui me semble être un terrain de liberté rare. Je pense qu'il faut se battre pour le conserver. Et en parallèle je m'amuse aussi. J'ai conscience qu'au théâtre, on n'est qu'une petite niche, alors que le jeu vidéo en est une énorme, elle est écrasante, monstrueuse par rapport à nous.

J'aime ce rapport de force, je le trouve puissant puisqu'il y a quelque chose de complètement disproportionné. Et le jeu vidéo permet aussi au joueur d'exulter, c'est le même cheminement, ça m'a amusée de faire ce parallèle qui ouvre à la réflexion. Ça donne à réfléchir de savoir que des milliards de gens jouent aux jeux vidéo et vont détruire la planète entière de 18h à 22h sur leurs écrans. Tout ça ne me laisse pas indifférente, ça me donne envie, sans porter un regard de jugement. D'ailleurs, je ne sais pas ce que j'en pense, ce n'est pas comme ça que je réfléchis. Mais ça me fascine et ça me donne envie de m'en emparer, c'est de la ressource.

Est-ce que vous parvenez à mesurer la réception de la part d'un public qui n'a pas nécessairement les codes du jeu vidéo ?

Alice Laloy : Je crois que les gens rentrent facilement dans le spectacle parce qu'ils ne cherchent pas le jeu vidéo. Ils le voient comme un prisme formel par lequel rentrer. Pour ma part, je me suis inspirée des jeux vidéo autant que des jeux de plateau, il y a aussi un rapport au tournoi. Je n'ai pas une vision très objective des spectateurs, mais j'ai entendu des joueurs se dire : « *Non, ce n'est pas ça le jeu vidéo, c'est beaucoup plus que ça* ». Avec *Le Ring de Katharsy*, je pense que j'ai fait le pire *gameplay* de toute l'histoire du jeu vidéo. Je n'ai pas cherché la jouabilité, je ne postulerais pas au marché du jeu vidéo, mais c'est aussi ça qui me semble juste.

Jamais, je n'ai voulu qu'il y ait un vainqueur à la fin. Je me suis inspirée des ressorts, j'ai joué à faire le parallèle entre la construction d'une pièce de théâtre et celle du jeu vidéo. J'ai écouté beaucoup de scénaristes de jeux vidéo, ça m'a vraiment passionnée. J'ai l'impression de travailler un peu comme ça quand je fais mes spectacles. Ils créent des dispositifs comme moi et ils s'amuse à surprendre le joueur, comme je cherche à surprendre le spectateur. C'est un rapport de complicité, de faire en sorte que le spectateur puisse être actif dans sa lecture.



© Simon Gosselin

L'un des marqueurs esthétiques du Ring de Katharsy, c'est ce monochrome gris. À quel moment est-il intervenu dans votre réflexion ?

Alice Laloy : Je travaille en complicité avec une scénographe qui s'appelle **Jane Joyet**. On a fait l'école ensemble il y a vingt ans, on a un dialogue qui dure depuis longtemps. Je parle d'elle parce qu'elle fait partie de ce déclenchement. Au départ, ma réflexion, c'était les pions de jeu de plateau, et j'avais en tête ces premières versions de jeux où tous les pions sont de la même matière, dans une espèce de gris argenté.

Ils ont des proportions différentes, mais ils sont tous traités exactement de la même manière, ce qui les dématérialise complètement et en fait des objets. Donc j'ai commencé à regarder des œuvres de gens qui travaillaient sur des monochromes en me tournant vers Jane. Elle m'a montré une installation de **Hans Op de Beeck** qui fait des installations où tout est gris sur fond gris. Elle m'a montré une image dans laquelle une spectatrice avait été prise en photo dans l'installation, ça m'a créé une sorte d'évidence. Quand j'ai vu ça, j'ai vu *Le Ring*.

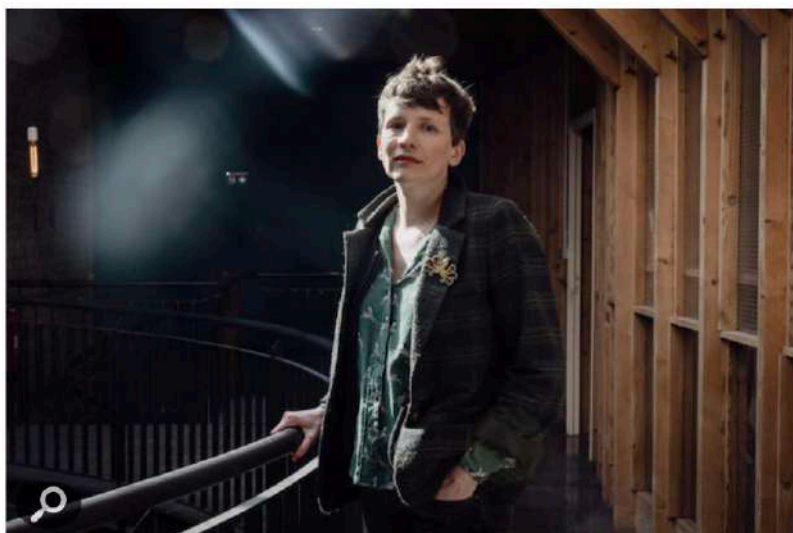
Vous parliez d'approfondir la réflexion sur la manipulation et le corps marionnettique. Jusqu'où pouvez-vous pousser ces curseurs ?

Alice Laloy : Je suis encore en train de travailler sur *Le Ring de Katharsy*, pour tout vous dire. J'ai changé la fin parce que j'avais envie d'aller jusqu'au bout de l'écriture plastique. J'avais besoin de continuer, donc j'affine des choses et je commence juste à prendre un peu de distance. Je travaille aussi sur un nouveau spectacle qui sera créé mi-mars avec l'Opéra de Lyon. Pour l'instant, je commence à peine à me poser la question que vous venez de me poser, c'est-à-dire : « *Comment je continue ? Vers quoi je vais, après ?* ». C'est très vaste, parce qu'il y a toutes les questions de format, d'adresse, de propos, de langage, de grammaire... Pour l'instant, c'est difficile pour moi de vous répondre.

Propos recueillis par Peter Avondo

ALICE LALOY : « POUR MOI, LE THÉÂTRE EST LIÉ À LA CHOSE VISUELLE »

par Véronique Giraud



Alice Laloy, directrice de la Compagnie s'appelle reviens. ©Simon Gosselin

Pour Alice Laloy, le théâtre est avant tout visuel. Alors que son dernier Opus, Le Ring de Katharsy, est en salles, elle revient sur son processus artistique né dans l'enfance d'une irrépressible envie de fabriquer, de transformer, de faire jouer les objets.

Quand un spectacle nous a marqué, on se demande souvent ce qui a poussé un artiste sur le chemin de la création. Pour la metteuse en scène Alice Laloy, qui vient de créer Le Ring de Katharsy, les premiers pas artistiques ont été guidés dans l'enfance. « *Je faisais de la couture, j'étais avide de fabriquer des choses, de construire. Le costume m'a attiré dans sa dimension spectaculaire* ». Sa première expérience du spectacle elle l'a vécue avec le festival de rue à Aurillac, un moment fondateur dans son éducation culturelle. Le désir a fait son chemin et, le moment venu, Alice s'est inscrite à l'école du TNS pour étudier la scénographie et la création de costumes. Elle y a découvert le costume dans sa dimension de travail artisanal et dans sa dimension spectaculaire. L'école l'a ouverte à l'expérience du théâtre, de la littérature, de la dramaturgie, mais en elle est restée son intuition première : « *Le théâtre a toujours été pour moi lié à la chose visuelle, à l'écriture plastique. C'est resté très présent, c'est ce qui prime* ».

Au théâtre, la création de costume est généralement soumise à un texte, au parti pris d'une mise en scène. Comment en êtes-vous venue à en faire la priorité de vos créations ?

J'ai toujours été attirée par le rapport aux transformations des costumes, des accessoires, des objets. Ce sont les outils et les matières qu'on va se fabriquer, puis qu'on va écrire au plateau. La machinerie théâtrale m'a aussi beaucoup attirée, elle m'a tout de suite donné envie de créer. Dans mes scénographies à l'école du TNS, autant que dans mes costumes, je cherchais déjà à faire bouger, à transformer les espaces et les objets pendant le spectacle.

Cela vous a conduit à vous intéresser à la marionnette.

C'est ça. Je ne connaissais pas du tout la marionnette. J'avais l'a priori de la petite poupée, de Guignol, je ne savais pas qu'il y avait toute cette richesse, ça ne m'intéressait pas. Pendant mes études au TNS, alors que je cherchais autour de ces différents éléments, scénographies mouvantes, d'accessoires se transformant, de costumes, j'ai eu l'occasion de mettre en scène un petit spectacle de marionnettes pour un exercice. Tous les acteurs et scénographes étaient pris sur d'autres créations. J'ai donc fabriqué des poupées, des maquettes pour ma scénographie, et mes maquettes étaient animées.

Quel regard a été porté sur cette première création théâtrale sans comédiens ?

Au moment de cette expérience, qui était un peu frondeur, on m'a proposé de faire une coordination générale. J'ai refusé. Je voulais continuer dans ce sens, je ne voulais pas faire de la déco.

Pour vous, le costume et la scénographie sont une part autonome du spectacle. Vous les avez émancipés...

Oui. Après l'étonnement j'ai été très encouragée. On a perçu mon enthousiasme, ma détermination. J'étais spontanément curieuse d'essayer de faire du théâtre un peu autrement. Je me suis mise à fabriquer des poupées, et les profs venaient me voir, m'apportaient des éléments. Le prof de clown du TNS, qui enseignait aux élèves comédiens, m'a ramené des éléments sur la marionnette et c'est lui qui m'a fait comprendre que la création marionnettique était riche et variée. Mon enthousiasme a amené des curiosités. J'ai produit une mini-crédation en travaillant sur *Le miroir déformant*, une nouvelle de Tchekhov. Tous les autres élèves, et les écoles d'Europe participant au projet, travaillaient sur *Platonov*. Le prof responsable de la promotion scénocostume m'a même proposé que des élèves de la promotion suivante deviennent mes manipulateurs. Toutes les personnes qui pouvaient m'aider à ce moment-là m'ont encouragée.

Vous créez ensuite votre compagnie *S'appelle reviens*.

Je mène mon travail de compagnie avec une de mes camarades de classe, élève scénographe comme moi, Jane Joyet. Avant d'intégrer l'école du TNS, elle avait étudié l'architecture. Nous travaillons ensemble depuis 25 ans, nous avons élaboré un langage commun. Son rapport à l'espace et aux enveloppes complète mon travail des objets. Nous formons un duo.

Votre processus créatif exige beaucoup de temps...

Oui, ce sont de longues élaborations. Mon tout premier spectacle, à la sortie de l'école, je l'ai fait comme on nous l'avait appris, avec la méthode et le format des ateliers du TNS. À l'issue de cette première expérience, j'ai défini ma propre charte de travail. J'ai défini que je n'allais pas travailler en J-6 semaines mais plutôt par étape, en séparant plateau, atelier, écriture, sur des périodes beaucoup plus longues. Cela me permettait d'être scénographe et costumière, et d'avoir un temps nécessaire à la maturation. Entre les projets, je me consacrais à mon travail de compagnie.

Le Ring de Katharsy prend sa source dans Pinocchio(Live), qui lui-même prend sa source dans la recherche photographique de Pinocchio(s). L'élaboration de l'ensemble des spectacles crée un chemin, mes projets se nourrissent les uns des autres. Mon temps d'expérimentation est un peu moins long, je peux aller vers des expériences plus difficiles.

C'est le cas de votre dernier projet, *Le Ring de Katharsy*...

Oui. C'est le plus gros de mes spectacles. J'ai commencé à travailler sur le Ring en juin 2022. Pinocchio(live) est aussi un gros spectacle, avec beaucoup de monde sur le plateau. *Ça Dada* (2017) était un théâtre jeune public, avec moins de monde mais avec une proposition scénographique ambitieuse. La plastique de *Ça Dada* c'était des grands décors à l'échelle de la cage de scène qui s'écroulaient les uns après les autres. J'ai parfois l'impression de faire de la marionnette à l'échelle de la cage de scène, pas du castelet. Ça m'est apparu pendant le Ring. Je me revendique beaucoup de la marionnette, c'est une très grande source d'inspiration, mais je ne suis pas marionnettiste. J'ai l'impression de comprendre très fort cet univers, même si je ne travaille pas à la même échelle, j'ai appris celle du plateau. Les marionnettistes passent tout le temps du plateau à la scène, de la scène à l'atelier, j'ai le même process.

Quel regard portez-vous sur votre public ? Une intention, une adresse ?

À partir de 2008, j'ai commencé à écrire en direction des enfants. Là j'ai pris conscience de manière très concrète de la réception du public. La relation avec les enfants est évidente, elle surgit, elle est palpable, elle prend de la place. J'ai eu beaucoup de plaisir à converser avec eux, à m'adresser à eux avec beaucoup de liberté. Cette expérience m'a aussi inspiré pour transposer à mon écriture tout public cette liberté. J'aime bien le spectateur reconstruit, j'aime bien ne pas tout lui donner, ou tout lui donner mais pas forcément dans le bon ordre. C'est tout un tas d'indices que je reconstitue et que j'assemble, mais j'espère du spectateur qu'il va lui aussi inventer. J'ai envie de lui laisser de la place.

Le spectacle du Ring a la chance d'être joué en trois belles séries, d'abord à Lyon, puis une dizaine de fois au TNS, ensuite au théâtre de Gennevilliers. Cela permet de faire évoluer le spectacle. J'aime bien retravailler mes spectacles un certain temps.



Bonfils Frédéric · 6 déc. · 3 min de lecture



Le Ring de Katharsy : Une dystopie hybride et percutante

Avec *Le Ring de Katharsy*, Alice Laloy fait plus que brouiller les pistes entre jeu vidéo et théâtre : elle crée un espace scénique frontal, un ring en suspension où l'affrontement, la consommation et la manipulation s'entremêlent jusqu'à la transe. Ici, les objets — vêtements, meubles, machines — chutent du plafond comme autant de désirs matérialisés, déchaînant les luttes frénétiques de joueurs qui manipulent leurs avatars. Cette mécanique, à la fois simple et implacable, évoque un "Black Friday" permanent, un marché aux illusions qui reflète crûment la brutalité de nos appétits contemporains.

Une dystopie du divertissement

Laloy pousse le curseur jusqu'à la dystopie pure : tout se joue sur un ring, comme dans un jeu vidéo dont les règles auraient absorbé le vivant. Les avatars, silhouettes déshumanisées, deviennent pions d'un spectacle où le pouvoir et la domination sont instillés par les joueurs. Les rapports de force sont exacerbés, sans concession, jusqu'à ce que la rébellion des créatures manipulées vienne fissurer l'édifice. L'ultime soulèvement renverse la logique établie, rappelant que derrière chaque marionnette se cache une humanité trop longtemps tenue en laisse.

Une scénographie froide, des objets-acteurs redoutables

La force de cette création réside autant dans son dispositif scénographique que dans son propos. Le choix d'un monochrome gris, neutre et impersonnel, plonge le spectateur dans un univers glacé, sans ancrage ni répit. Les objets, tour à tour accessoires et catalyseurs dramatiques, deviennent des protagonistes à part entière. Ils ne sont pas de simples témoins de la déshumanisation : ils en sont l'instrument, le miroir et la cause, révélant la vacuité du désir consumériste.

La musique comme contrepoint sensible

Dans cet univers sec et violent, la musique tranche comme une lame inattendue. Les intermèdes chantés par Katharsy, soprano hypnotique, et par les acteurs eux-mêmes, instaurent de brefs moments de répit onirique. Cette parenthèse musicale, en contraste total avec la rugosité des affrontements, rappelle que la sensibilité et l'émotion peuvent surgir au cœur même du chaos. Pourtant, ce souffle poétique ne fait que souligner la mécanique froide et implacable qui reprend aussitôt le dessus.

Une réflexion sur la manipulation et le besoin de catharsis

Au-delà du spectacle visuel, *Le Ring de Katharsy* interroge en profondeur nos désirs de divertissement extrême, nos pulsions manipulatrices et notre soif d'émotions fortes. Laloy met en parallèle le théâtre et le jeu vidéo : deux espaces de catharsis où l'on croit pouvoir tout oser sans conséquences. Mais cet exutoire a un prix. La manipulation n'est pas qu'un acte scénique, elle s'infiltré partout — entre créateur et créature, entre société et individu, entre le public et l'œuvre. Qui dirige réellement qui ? Qui tire les ficelles, et à quelle fin ? La pièce ne répond pas directement, mais force le spectateur à s'interroger, à confronter sa propre position de voyeur-joueur.

Un théâtre-révélation, à la lisière de l'expérience sensorielle

Le Ring de Katharsy ne se laisse pas facilement classer. C'est une œuvre totalisante, un théâtre-objet de la dernière extrémité, où les codes du spectacle vivant fusionnent avec une logique vidéoludique jusqu'à l'absurde. La simplicité des règles apparentes cache une orchestration scénographique minutieuse et des performances d'acteurs-athlètes impressionnantes, qui confèrent au show une grande intensité. De match en match, d'objet en objet, la tension monte, et le spectateur se retrouve prisonnier d'un système dont il ne sait plus s'il doit applaudir ou s'indigner.

Une expérience incontournable de théâtre contemporain

En créant cette dystopie hybride, Alice Laloy offre plus qu'un spectacle : elle tend un miroir sans concession à notre époque consumériste et ultra-compétitive. *Le Ring de Katharsy* est un coup de poing scénique, une expérience qui remue, bouscule et force la réflexion. **Au-delà de l'esthétique, c'est une parole engagée qui réaffirme la capacité du théâtre à provoquer, à questionner et à bouleverser. Un incontournable pour ceux qui cherchent, dans le chaos des nouvelles formes artistiques, un sens et une émotion à fleur de peau.** *Avis de Foudart* **FFFF**

Accueil > Théâtre > Critique Le Ring de Katharsy

CRITIQUE LE RING DE KATHARSY

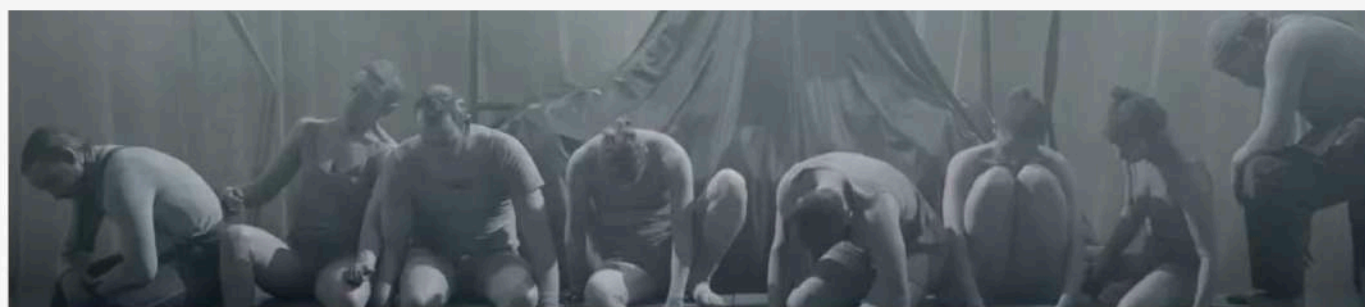
mise en scène Alice Laloy

By Marie-Laure BARBA... — Dernière mise à jour Déc 7, 2024

THÉÂTRE DANSE FESTIVAL D'AUTOMNE À PARIS



497



© Simon Gosselin

Au T2G, Alice Laloy présente sa dernière création *Le Ring de Katharsy*, une mise en chair grandeur nature d'un jeu vidéo. La prestation époustouflante des danseurs-interprètes emporte l'adhésion.

DE CHAIR ET DE SIMS

Le Ring de Katharsis, mis en scène par **Alice Laloy**, prend l'apparence d'un jeu vidéo de simulation. Le décor se découvre dès l'installation des spectateurs. Deux écrans sur le mur du fond délivrent en boucle un message en lettres blanches : « *Le ring de Katharsis vous souhaite la bienvenue* ». Une large structure métallique légèrement surélevée occupe presque tout le plateau. Un néon central éclaire par le haut ce qui pourrait s'apparenter à une maquette de vaisseau spatial. Sur le sol, l'ombre des éléments d'acier et de fer qui la composent se projette. Une brume de fumée, comme le son d'un disque qui déraile, concourent à dresser les contours d'un univers inquiétant. Lorsque l'imposante structure s'élève bruyamment vers les cintres, l'étrangeté se renforce.

Des créatures hybrides, maculées de glaise, posées sur des chariots comme des poupées sans vie, sont amenées sur le plateau. Une femme (**Marion Tassou**) semblable à une gigantesque statue, domine la scène. Peinte de gris de la tête aux pieds, dotée d'un micro, la maîtresse du jeu, insuffle par sa respiration, l'étincelle qui anime les êtres en attente d'utilisation. Par son chant, qui ponctue chaque fin de partie, elle évoque la Diva Plavalaguna dans le film de Luc Besson, *Le Cinquième élément*.

Devant elle, dans une arène carrée dont le pourtour est matérialisé par deux traits de craie, six avatars s'affrontent guidés par la voix de deux gamers. Chacun d'eux dirige les trois personnages de son équipe. Assis, à cour et à jardin dans leur « *chaise gaming* », ils hurlent leurs ordres. « *Avance* ». « *Cours* ». « *Attrape* ». « *Saute* ». « *Saisis* ». Par à-coups, les créatures malhabiles, entièrement enduites d'une pellicule grise, tentent de s'exécuter. Ils se meuvent semblablement aux « *Sims* » dans le jeu de simulation éponyme. Mais, ici, l'expérience in vivo remplace le virtuel. On regrettera, cependant, que la prestation des deux gamers soit trop répétitive. Les injonctions pleuvent et saturent l'espace sonore.

LA PERFORMANCE DES DANSEURS-INTERPRÊTES

Le Ring de Katharsis est visuellement saisissant. Inspiré par l'œuvre en monochrome gris de l'artiste belge Hans Op de Beeck, sculpteur et plasticien, le vivant et l'inanimé semble se confondre. Les avatars évoluent dans un monde de cendres, uniforme, désespérément sans couleur. Ces êtres ont une apparence humaine, mais leurs yeux fixes, leurs bouches parfois ouvertes et leur gestuelle artificielle sont ceux de marionnettes sinistres.

Aux ordres des deux gamers qui éructent leurs injonctions parfois féroces, ces créatures serviles n'en apparaissent que plus pitoyables. Leurs corps se tordent, leurs muscles se crispent, pour réussir à accomplir ce qui est demandé. En mode *fight*, la lutte peut aller jusqu'à la mort. « *Esquive* ». « *Frappe* ». « *Achève* ». Leurs corps alors gisent au sol comme ceux de pantins désarticulés.

La performance des danseurs-interprètes (Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz Gutierrez, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Nilda Martinez, Maxime Steffan) est époustouflante. Beaucoup sont des artistes circassiens. Ils mettent leur souplesse, la maîtrise de leur énergie et de leur force, au service de la précision du geste, et de son impact dans l'espace. Leurs déplacements paraissent réglés au millimètre.

CONSOMMATION ET EXPLOITATION

Cependant, même si la chorégraphie paraît totalement écrite, l'impression que le danger rode ne quitte pas l'esprit. Car, la structure métallique qui surplombe l'aire de jeu, catapulte avec violence sur le sol des objets. En fonction du match, des vêtements, une table, des chaises, un canapé, un repose-pieds, un lampadaire, un lit, atterrissent sur le plateau, parfois tout près d'un corps inanimé. Enjeux pathétiques d'un affrontement qui génère de la violence, ces choses que les gamers convoitent, interrogent notre rapport à la possession des biens et à l'exploration des êtres qu'elle génère.

Alice Laloy évoque ainsi notre condition de consommateurs pris notamment dans les engrenages d'une société de slogans. Les écrans, avant chaque partie, l'annoncent. Des injonctions contemporaines telles que « *Black Friday* », « *Click & Collect* », ou encore « *Enjoy your meat* » et « *Green is beautiful* », transforment la scène en un miroir des absurdités du consumérisme. Ces phrases résonnent comme des mantras mécaniques qui orchestrent nos choix et nos comportements. La pièce met en lumière cette danse involontaire que nous menons entre désir et soumission, offrant une critique percutante de l'aliénation générée par la consommation de masse, les promesses illusoires qu'elle véhicule, comme l'exploitation humaine qui en découle. La révolte qui gronde à la fin est accueillie comme un soulagement. Comme l'embrasement violet qui, de façon quasi magique, inonde de vie le plateau.

”

En mêlant virtuosité des interprètes et puissance visuelle, *Le Ring de Katharsis* d'Alice Laloy est une œuvre saisissante, qui confronte le spectateur à ses propres contradictions et invite à repenser notre rapport à l'autre, au vivant, et au système qui nous régit.

Les LM de M La Scène : **LMMMMM**

Festival d'Automne Le Ring de Katharsy, conception, écriture, chorégraphie et mise en scène d'Alice Laloy

Posté dans 8 décembre, 2024 dans [actualités](#), [critique](#).

Festival d'Automne

Le Ring de Katharsy, conception, écriture, chorégraphie et mise en scène d'Alice Laloy

Elève de 98 à 2001 de l'école du Théâtre National de Strasbourg, section scénographie-costumes, elle créera *D'Etats de femmes* en 2004, puis *Moderato*, deux ans plus tard. En 2012, recrée *Batailles*, prix de la création/expérimentation de l'Institut International de la Marionnette. Invitée par Fabrice Melquiot à concevoir un spectacle sur le dadaïsme, elle crée *Ça dada* en 2017 au Théâtre Amstramgram à Genève.

Puis Alice Laloy entreprend une recherche photographique autour de Pinocchio et ira en Mongolie, à l'occasion du programme Hors les murs 2017 de l'Institut Français dont elle a été lauréate. Elle en présentera une version scénique: *Pinocchio (live)#1* à la Biennale Internationale des Arts de la Marionnette en 2019. Et deux ans plus tard, elle crée *Pinocchio(live)#2* au festival d'Avignon, un magnifique spectacle (voir *Le Théâtre du Blog*) avec les enfants-danseurs du Centre Chorégraphique National de Strasbourg et les jeunes élèves en art dramatique au Conservatoire de Colmar.



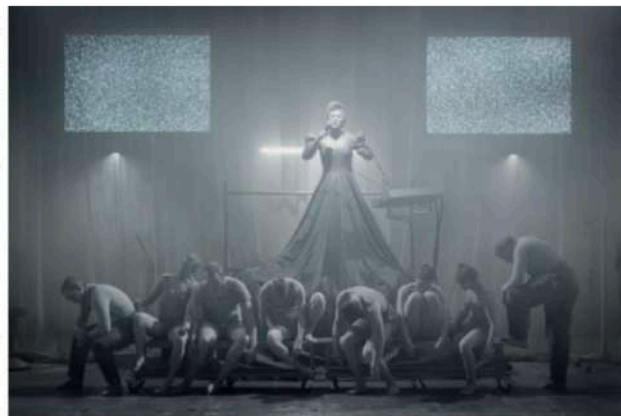
© Simon Gosselin

Cette pièce a été créée en octobre dernier au T.N.P. à Villeurbanne. Deux hommes assis dans un fauteuil manipulent des êtres vivants sur un ring dessiné par deux bandes de craie, comme dans un jeu vidéo mais ici ritualisé, hurlant leurs ordres au micro : « Avance, recule, plus vite, etc. Dans le fond une cantatrice debout (Marion Tassou) dans une très longue robe grise comme les rideaux à jardin, à cour et dans le fond : un univers dystopique, comme on dit maintenant pour faire chic. Ici, tout est uniformément gris : sol, visages, corps et costumes de ces

vraie/fausses marionnettes humaines comme magistralement animées en quatre manches. Ce sont des êtres réels mais vivants? on ne sait plus trop, surtout quand deux assistants les prennent dans leurs bras et les replacent sur des bancs. Un moment magnifique. Entre temps, ils ont sauté, couru comme des automates, le regard terriblement vide...

Sur le mur du fond, s'affichent les scores sur deux écrans et ces slogans qui nous agressent partout jusque sur les panneaux lumineux dans le métro, genre: black friday, click and collect... pour nous pousser à acheter et à consommer encore plus, selon l'évangile trumpien. De temps à autre, les écrans bafouillent: des lettres de mots s'affolent, ou bien apparaît le très laid dessin géométrique d'un visage. Alice Laloy dénonce ici cet envahissement de ce qu'on ose appeler : « communication ».

Régulièrement tombent des cintres pour rythmer chaque épisode, une table, des chaises, un fauteuil, un canapé, un lampadaire mais aussi des carottes (un souvenir de Samuel Beckett?) un tas de vêtements noirs et des cartons remplis de feuilles et déchets de papier qui envahissent le plateau. Mais toujours exactement à l'endroit nécessaire, pour être utilisés par les mannequins-automates. Cette machine scénographique, toute noire, inquiétante, bien visible, suspendue au-dessus du plateau, a été conçue par Alice Laloy, avec un fonctionnement d'une précision qui donne le vertige, elle a quelque chose d'implacable comme le jour et la nuit, ordonné par on ne sait quelle divinité, et de quasi-métaphysique: Alice Laloy sans avoir l'air d'y toucher, nous parle de la relation entre esprit et matière, entre être et identité: tous ces pseudo-humains sans aucun nom, sont déplacés dans un espace et un temps qui ne leur appartient pas: ici dans un présent fugitif, mais ni passé ni futur envisageables. Ici ces humains automatisés semblent soumis à une causalité qui leur échappe.



© Simon Gosselin

Le spectacle-et cela se sent-est le fruit du travail de toute une équipe et a dû faire l'objet de nombreux réglages. Avec une exceptionnelle maîtrise, Alice Laloy entraîne le public dans une quête fascinante où se mêle vrai et faux.



© Simon Gosselin

Ici, pas de texte ou si peu, ni psychologie, ni personnages. Aucune véritable narration ou scénario mais l'objet, lui, est un personnage à part entière: comment ne pas penser à l'armoire et au lit du curé dans *Wielopole*, *Wielopole*, aux pupitres en bois achetés à une école de la campagne polonaise, dans *La Classe morte* avec ses petits élèves-poupées qu'étaient les vieillards et qui les portent sur leur dos...

Des éléments essentiels dans ces spectacles-culte imaginés et réalisés par Tadeusz Kantor auquel les jeunes générations de créateurs ne cessent de se référer et qu'Alice Laloy connaît visiblement bien.

Katharsy ou catharsis? Et ce *Ring de Katharsy* dans un défolement de violence gestuelle et sonore a aussi quelque chose à voir avec le théâtre antique grec... Sous le regard chorégraphique de Stéphanie Chêne, Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou, la cantatrice font ici un travail exemplaire. Les deux joueurs finissent par ne plus avoir la maîtrise de ce combat permanent, et seront couverts par des jets de poudre violette envoyés par les acteurs-marionnettes.

Et, à la fin, sorti de la robe de la cantatrice envahira tout le plateau, un immense drap de cette même couleur. Celle de la tenue liturgique durant les périodes de jeûne mais peu utilisée par les peintres. Mais Henri Matisse, Edgar Degas, Egon Schiele, Pablo Picasso... se sont emparé de ce violet, à chaque fois indiqué: manteau, tutu, bas, costume, dans le titre du tableau, pour habiller leur personnage. Cette couleur a aussi été à la même époque- sans doute pas par hasard-celle des suffragettes. Et ensuite souvent les féministes ont-elles porté des vêtements mauve dans les manifs... Une revanche contre le paternalisme et le pouvoir religieux?

Ce spectacle poétique hors-normes est très accessible et d'une beauté exceptionnelle, dans la lignée exacte de son *Pinocchio*. Alice Laloy s'y interroge aussi sur le corps humain et la marionnette qu'il tend à devenir dans la société actuelle. Y emmener votre vieille tata? Pas sûr (encore que!) mais vous, allez-y. Le public-pour une fois en majorité jeune- se retrouvait dans ce questionnement et a fait une ovation debout aux acteurs, à la créatrice et aux nombreux techniciens. Au moment des saluts, Alice Laloy et Daniel Jeanneteau, directeur du T2 G, ont rappelé avec juste raison que ce spectacle nécessitant de gros moyens, avait pu être créé grâce au service public. Et c'est bien que les habitants de Gennevilliers puissent aller le voir. Madame Le Pen, même si elle n'ira sans doute jamais en prendrait de la graine...

Philippe du Vignal

Théâtre

« Le Ring de Katharsy » : Les Temps modernes d'Alice Laloy
au Festival d'Automne
par Amélie Blaustein-Niddam
09.12.2024



Au T2G, dans le cadre du Festival d'Automne, la metteuse en scène et plasticienne Alice Laloy nous entraîne dans un futur proche, où le gris a tout envahi... jusqu'à la révolution.

« Régénère »

Petit retour en arrière. En 2021, nous découvrions son uchronie *Death Breath Orchestra*, une fin du monde irrespirable où les fenêtres étaient bouchées. La même année, en juillet, elle marquait le Festival d'Avignon avec la recreation de *Pinocchio Live*, inversant le mythe de façon clinique en transformant de véritables enfants en pantins. Trois ans plus tard, nous la retrouvons avec *Le Ring*, une œuvre plus précise et plus formelle, un jeu aux règles acides qui prend des allures d'opéra du monde d'après.

La première image est stupéfiante. Essayons de vous y plonger. Un mécanisme immense envahit tout l'espace, se soulève et atteint les cintres. Il dévoile un personnage gigantesque vêtu d'une jupe démesurée, longue de plusieurs mètres. Elle ressemble à une reine... Six autres personnages attendent par groupes de trois sur deux bancs. La créature respire, et iels commencent à bouger : elle les réveille. D'autres personnages apparaissent, mais seuls deux sont en « couleur réelle ». La sensation est celle d'un dessin au crayon gris qui prend vie. Ces deux figures en couleur sont les joueurs d'un tournoi étrange, organisé en quatre manches aux titres percutants, qui résonnent avec notre monde contemporain. La première manche, intitulée *Black Friday*, voit des tonnes de vêtements tomber du ciel. Chaque joueur commande son équipe de robots en leur lançant des ordres tels que « avance », « tire », « enfile », auxquels les personnages doivent obéir.

« Cours », « saisit », « rassemble », « esquive »

Les règles de ce jeu sont un prétexte à une écriture des corps d'une rare intelligence. Les circassien-nes, acrobates et danseur-euses se contorsionnent, convulsent, se figent au gré des sons et des chants des joueurs et de la maîtresse du plateau. Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou occupent cet espace cliniquement futuriste avec un talent monstrueux.

Alice Laloy s'impose non seulement comme une scénographe de génie, mais aussi comme une metteuse en scène d'une précision redoutable. *Le Ring* est à la fois jeu vidéo, jeu de rôle et jeu de plateau. C'est un condensé de nos références culturelles, de *Squid Game* à *Street Fighter*. Oui, les commandes incluent le mode « fight », mais aussi le mode « love », qui amène les corps à se rapprocher dans des mouvements collés serrés. C'est à travers l'amour que les avatars commencent à retrouver un peu d'humanité, l'attraction des corps échappant aux injonctions des joueurs hurlants. Les surgissements du décor sont autant d'idées visuelles percutantes et souvent drôles (au sens propre du terme). La forme sublime soutient un fond mordant : une critique implacable de notre société de consommation, qu'il s'agisse de vêtements, de nourriture ou de sexe.

Alice Laloy crée des images d'une puissance inouïe. À la manière de Castellucci, Sagazan ou Vienne, elle pose des actes et elle sait ouvrir et conclure ses spectacles par des gestes mémorables. Eh oui, on peut le dire : on n'avait encore jamais vu ça.

Le Ring de Katharsy, écriture et chorégraphie Alice Laloy, au T2G – Théâtre de Gennevilliers -, Le Festival d'Automne à Paris.



Le Ring de Katharsy prolonge *Pinocchio Live*, sur le lien à l'enfance, au corps animé et inanimé, à la mort et à la vie, et enfin le lien moteur à la manipulation.

L'objet des créations théâtrales et plastiques de l'efficace Alice Laloy concerne ce qu'elle appelle les états de corps, les présences hybrides entre l'humain et la marionnette. Séparant le corps et la voix lors d'ateliers scéniques, elle a fait naître, imposé à elle, le concept d'avatar, cette étrange présence à la fois théâtrale et troublante concernant la part paradoxale de déshumanisation de l'humain mimé.

Et ces avatars, elle les fait vivre par l'entremise de comédiens à la fois circassiens, danseurs et performers réduits à l'état d'objets inanimés et désarticulés, leur ôtant toute vie et humanité identifiables, devenus des objets, poupées, pantins et marionnettes qui sont du coup, « in-articulés », jouant de souplesse pourtant et

d'adresse pour mimer ombres, fantômes, spectres, revenants jamais advenus.

Le ring – la surface de combat – offre l'installation tangible d'un jeu vidéo, exposé et mis à vue ou à nu, palpable et dé-virtualisé, incarné grandeur nature ou sur-dimensionné. Les écrans comptabilisent les scores, divulguent les titres de chaque manche et les enjeux. Hors des écrans, le ring est concret, un carré dessiné au sol à chaque début de match, au-dessus duquel sont accrochés des objets qui chutent, définissant l'enjeu du match. Tombée de table et chaises, fauteuil et canapé, lampe, colis et leur contenu, couverts et couteau de cuisine, légumes divers, radis, carotte.

Au préalable, il y aura eu l'arrivée intrigante des avatars, des figures de mannequins à la fois vivants et absents, portant collants et justaucorps beige ou bien gris, hommes et femmes alignés, assis ou même allongés, corps abandonnés qui ne s'appartiennent pas ou plus, recroquevillés, pliés ou amplement dépliés. Ils ne regardent pas le public puisqu'ils ne

perçoivent en rien l'extérieur, inconscients.

On les mène sur scène sans délicatesse, tels des paquets informes ou du matériel.

Leur regard est absent, mélancolique, et infiniment triste de ne pouvoir « être ».

A cour et à jardin, sur les côtés opposés du ring, sont assis deux joueurs qui se font face dans leur fauteuil de gamer portant des casques alors qu'ils commandent et dirigent leurs avatars par micro. Les injonctions autoritaires fusent, parfois accompagnantes et aidantes, parfois dresseuses, ou bien coaches ou harceleuses.

Les joueurs disposent de trois avatars, pas forcément tous en jeu à chaque match. Au loin, Katharsy, la maîtresse de la machine, chanteuse soprano et altière, forme un trio vocal avec les acteurs-gamers dans les pauses, sonorise aussi le spectacle.

Soit la démonstration de la loi du plus fort qui affirme violence et omnipotence sur le faible qui lui est soumis; niant l'autre, l'humiliant et le dégradant ostensiblement, voué au seul jeu qui l'accapare et au désir égoïste à satisfaire. Pendant ce temps, les avatars se seront vêtus, auront fait des concours de vitesse pour couper les aliments, les avaler et en rejeter les débris et les restes dans la « bonne » poubelle, jusqu'à ce qu'ils se révoltent, enfin libres devant tant de pression et d'oppression.

L'état d'une société qui tend à s'oublier dans les vanités contemporaines. Et la performance scénique et l'installation plastique fascinent le public admiratif.

Véronique Hotte

Le Ring de Katharsy, conception et mise en scène d'Alice Laloy, au T2G, dans le cadre du Festival d'Automne

Déc 11, 2024 | Commentaires fermés sur Le Ring de Katharsy, conception et mise en scène d'Alice Laloy, au T2G, dans le cadre du Festival d'Automne



© Simon Gosselin

fff article de Denis Sanglard

Alice Laloy, marionnettiste et plasticienne, frappe encore une fois très fort. **Le Ring de Katharsy** expérimente de nouveau, après **Pinocchio(live)#2** (<http://unfauteuilpoulorchestre.com/pinocchio-live2-conception-et-mise-en-scene-alice-laloy-theatre-montfort-festival-paris-lete/>), l'hybridation entre l'homme et la marionnette où le premier n'est plus qu'un pantin manipulé dans un monde dystopique. Transposant ici l'univers des jeux vidéo et sa dramaturgie spécifique sur un plateau de théâtre, ces marionnettes humaines sont désormais des avatars, nouvelles figures contemporaines et emblématiques d'un monde de plus en plus déréalisé, personnages et pions que deux joueurs s'affrontant manipulent sur un ring dominé par une étrange figure, diva futuriste haut perchée, Katharsy, matérialisation vivante de ce programme qu'elle arbitre de même. Pas de joystick mais la voix des deux gamers présents pour des ordres brefs et secs, réduits à l'essentiel : avance, marche, recule, frappe... pour animer dans une drôle de battle en quatre manches ces créatures absentes à elle-même, mues seulement par ces directives comminatoires.

C'est un jeu des plus singuliers et féroce qui les oblige à consommer convulsivement, de façon répétée, les livrant à une concurrence effrénée et mécanique. Se vêtir, ouvrir et vider un colis, manger, jeter ses déchets, pouponner, occuper un siège, aimer, n'est plus que compétition âpre et féroce. Ce n'est bientôt plus un jeu mais une guerre de plus en plus violente qui consiste à arracher à l'autre ce qu'il possède pour s'en approprier et marquer ainsi le plus de points. Jusqu'au meurtre... Pour qui connaît, l'impression étrange et malaisante de voir les SIMS (©) projetés dans l'univers ultra-violent de Street Fighter (©) ...

C'est pourtant d'une beauté plastique et sonore absolue. L'importance ici de la bande son est à noter qui participe, comme l'ensemble du reste, à la réussite de cette création pour le moins anxiogène et pourtant captivante de bout en bout. Théâtre d'objet, théâtre chorégraphique pour un monde gris, mécanique – formidable machinerie théâtrale aussi qui voit les objets tomber des cintres et déterminer les enjeux – que quelques bugs, traits d'humour bienvenus, grippent parfois. Et ce qui stupéfie c'est la profondeur du travail corporel des danseurs-circassiens menés par Alice Laloy, cette maîtrise troublante du corps marionnettique qui estompe magistralement la frontière entre l'homme et la marionnette... Une gestuelle, des silhouettes conformes aux avatars virtuels, marches, courses, chutes et gestes doucement heurtés. Corps inanimés, désarticulés s'animant soudain, répondant aux ordres aboyés, pantins sans âme jamais, nulle émotion ne transparaissant, le visage neutre au regard toujours vide, impassibles quoiqu'ils exécutent, jusque l'innommable... C'est à la fois fascinant et glaçant. Se dessine à travers eux et sans rien de démonstratif ou de didactique le projet d'Alice Laloy dénonçant un monde de manipulation et de consommation à outrance, de plus en plus déréalisé, déshumanisé, générateur de violences. Mais il y a cette fin, poétique en diable, qui, comme dans *Pinocchio*, se refusant à l'inéluctable, lequel n'est jamais vraiment certain chez Alice Laloy. La révolte est possible, oui, un sursaut d'humanité peut jaillir et le gris s'effacer pour le mauve.



L'ambiance était électrique début décembre au T2G lors de la première du Ring de Katharsy, la nouvelle pièce de la cie s'appelle Reviens, créée par Alice Laloy lors du Festival d'Automne 2024. La metteuse en scène poursuit sa recherche autour de la pratique de la marionnette, mais cette fois-ci pas de pantins sur scène : ce sont bien des humains qui se meuvent sur le plateau, avec cette démarche si caractéristique des PNJ ou « personnages non jouables » dans le jargon des gamers. Elle explore avec brio les conditions renouvelées de la marionnette dans le monde du jeu vidéo. Ici, les avatars sans ficelles semblent osciller entre image idéalisée du joueur et miroir révélateur de la violence d'un système. Une pièce très contemporaine.

ENCODER L'ARCANE

Une structure métallique dont on peine à distinguer les composants est suspendue au ras du sol, les projecteurs en dessinent l'ombre mystérieuse sur le plateau. Lorsque l'ossature se lève dans un vacarme d'outillage, son contour au sol s'agrandit pour envahir tout l'espace : la machine s'impose et s'immisce partout sur scène. À la manière de cette ombre portée, on saisit rapidement que c'est la machinerie qui donnera le ton pour toute la pièce. Dans une atmosphère de grisaille monochrome une figure de matrice surplombe six avatars et annonce par sa voix les différents rounds d'un jeu grinçant. Sur le ring s'affrontent -pour notre divertissement- différents personnages dans des situations de la vie quotidienne. Les deux joueurs, uniques humains qui se distinguent des avatars par le fait qu'ils ne sont pas couverts de gris, choisissent leurs équipes. Alice Laloy crée un univers à mi-chemin entre le match de boxe et l'écran de console, dans lequel la violence du système hiérarchisé entre humains et non-humains ou presque-humains ressort d'autant plus. Si l'on s'amuse d'abord de la virtuosité avec laquelle les sons, les corps et les situations nous rappellent le monde désormais familier du gaming, on déchanté assez vite lorsque l'on comprend qu'il s'agit d'une peinture à peine exagérée de notre système.

MACHINE LEARNING

“Black Friday », « Click and collect », “Enjoy your meal”, sont autant de slogans que nous connaissons et qui font référence à un monde en ligne capitaliste dans lequel la consommation est au cœur de nos activités. Ces expressions correspondent ici à des rounds dans lesquels les pantins se battent pour apprendre à devenir des humains. Les ficelles ont disparu pour être remplacées par les ordres criés par les deux joueurs agacés « ramasse ! lâche ! dégage ! avance ! ». Seul texte de la pièce, ces injonctions

» *Acculés par la pression du chrono et les ordres des joueurs, les avatars explosent et frappent l'autre pour plus d'efficacité.*

rythment le jeu et les joueurs se laissent peu à peu gagner par l'agressivité. Alice Laloy explique « la question de la manipulation a ressurgi dans le travail en séparant corps et voix : est-ce que c'est la voix qui suit le corps ou le corps qui suit la voix ? ». La marionnette permet justement de mettre en exergue ces dynamiques de manipulation. Pour ces avatars, il semble qu'au fur et à mesure de leur apprentissage, la violence soit nécessaire à leur réussite. Acculés par la pression du chrono et les ordres des joueurs, les avatars explosent et frappent l'autre pour plus d'efficacité. Malgré les réprimandes de la matrice « you should not ! » aucun malus ne s'affiche à l'écran : le code de triche ici c'est bien la violence. La violence, c'est aussi celle de ces pantins humains qui sont les révélateurs de castes : il y a ceux qui tiennent les manettes, ceux qui réparent les machines, et ceux qui ne sont que les ombres grises d'eux-mêmes, obligés d'obéir.

LA GRISAILLE DÉRAILLE

À contre-courant des codes chromatiques des jeux vidéo, habituellement plutôt colorés et aguicheurs, c'est la grisaille qui caractérise la scénographie de Jane Joyet. Cette monochromie donne à voir un monde insensible où toutes les différences sont lissées, seuls les objets sont colorés et par là ils attirent notre attention. Cela redouble l'effet de consommation et de cohérence de ce cosmos. Mais on peut aussi avoir une deuxième lecture de ce gris qui rappelle les écrans figés et le bug d'une machinerie en fin de course. Cette scénographie évoque certaines références scéniques qui traduisent aussi cette déshumanisation : on peut par exemple penser aux costumes gris et blancs de *MAY B* de Maguy Marin ou encore ceux de *la classe morte* de Tadeusz Kantor, autant d'hommages à des spectacles qui font figure de référence pour parler de la violence qui saisit un monde toujours plus frénétiquement industrialisé. Et au fur et à mesure de la pièce les rouages de cette machinerie s'enraillent jusqu'à ce que la matrice atteigne ses propres limites.



© Simon Gosselin

» On en ressort sonné-es par l'enchaînement des rixes et des rounds, et si l'on se divertit, c'est jusqu'à ce que l'on comprenne que c'est de notre propre aliénation qu'il s'agit.

La métaphore du jeu vidéo sert merveilleusement bien un propos contemporain dans cette pièce intelligente, aux ressorts théâtraux toujours plus ingénieux. La catharsis qui consiste à « purifier l'âme du spectateur par le spectacle d'un châtiment » fonctionne complètement : on en ressort sonné-es par l'enchaînement des rixes et des rounds, et si l'on se divertit, c'est jusqu'à ce que l'on comprenne que c'est de notre propre aliénation qu'il s'agit. Le fameux *deus ex machina* prend ici les allures inquiétantes d'un *deus est machina*.

Lille. Le Ring de Katharsy, un spectacle impressionnant d'inventivité, proposé par la Rose des Vents

Voilà un spectacle qui va vous bousculer. Au Grand Sud à Lille (Nord), découvrez "Le Ring de Katharsy" jeudi 9 et vendredi 10 janvier 2025. Détails.



Le Ring de Katharsy, un spectacle impressionnant d'inventivité proposé à Lille (Nord) jeudi 9 et vendredi 10 janvier 2025.

©Simon Gosselin

C'est un **spectacle aussi étonnant qu'impressionnant** qui ouvre la nouvelle année théâtrale à [Lille](#) (Nord). Au **Grand Sud**, La [Rose des Vents](#) propose « **Le Ring de Katharsy** » les jeudi 9 et vendredi 10 janvier 2025. Une **création d'Alice Laloy**, installée au cœur de [Dunkerque](#) avec sa « compagnie s'Appelle Reviens ».

Un spectacle pas comme les autres

La marionnettiste de formation issue de l'école du Théâtre National de [Strasbourg](#) ouvre une nouvelle voie en utilisant des comédiens humains comme marionnettes. Déjà avec Pinocchio live#2 présenté au Théâtre de l'Idéal en 2024, elle mettait en scène des jeunes enfants transformés en pantins dans des usines de production en série.

Ici, **des humains deviennent des avatars d'un jeu vidéo** joué sur un plateau géant. Commandés par deux gamers qui s'affrontent et les manipulent a coup d'invectives : « Avance, Tourne, Ramasse, Attaque ».

Les points gagnés et les bonus s'affichent pour marquer la progression de la partie qui se joue en quatre manches. Chaque action est une bataille entre deux équipes présentes sur le ring. Les avatars uniformément gris (de ce gris monochrome du plasticien Hans Op de Beeck vu l'an dernier au musée de Flandres) commandés par les joueurs répondent aux injonctions.

Ils s'habillent, après avoir conquis des habits, tombés des cintres ; se nourrissent après avoir déchiré frénétiquement des paquets contenant de la nourriture. La bataille n'est pas toujours ragoutante, car la lutte alimentaire se fait sans égard pour l'adversaire.

Elle donne lieu à des affrontements féroces entre les deux équipes dans lesquels tous les coups physiques semblent autorisés. Tout comme l'épreuve de nettoyage des déchets. Ils subissent les mouvements d'impatience de ceux qui trouvent que la commande est mal exécutée, trop imprécise. Tout étonnés et révoltés de ce que l'injonction de leur propre cerveau ne réponde pas pleinement.

Impressionnant d'inventivité

Il est vrai que les personnages ainsi commandés ont les gestes raides, maladroits. Au point que les spectateurs, eux aussi, ont envie de les corriger. Le dispositif scénique mis au point dans le lieu de production du Bercaïl est impressionnant d'inventivité : les meubles retenus au plafond tombent sur l'espace de jeu au fur et à mesure pour donner un décor à chacune des quatre manches.

Leur installation brutale du fait de leur chute crée une tension certaine. La morale est cruelle. Et **si le jeu social n'était qu'un jeu vidéo**, avec ses dominantes que l'on peut modifier façon « Fight » pour l'agressivité ou « Love » pour ses moments plus doux ? Et **si bientôt nous n'étions plus que des avatars** que d'autres commanderaient avec ce que cela représente d'arbitraire, de manipulation et de soumission sous les brimades et les insultes ?

L'ensemble est rendu crédible par une troupe épatante de comédiens et de comédiennes, acrobates au casting international qui ont intériorisé les techniques de corps des robots, et qui peuvent faire oublier toute apparence humaine. Alice Laloy les manipule à souhait.

Spectacles au Grand Sud (50, rue de l'Europe) jeudi 9 janvier 2025 à 19h et vendredi 10 à 20h. Plus d'infos sur le site larose.fr

Jean-Michel Stievenard

Suivez toute l'actualité de vos villes et médias favoris en vous inscrivant

THÉÂTRE

Les intermittences du soi – sur *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy

Par **Bastien Gallet**

PHILOSOPHE ET ÉCRIVAIN

Un an après le très beau *Pinocchio(live)#3*, Alice Laloy revient avec un spectacle où elle poursuit son travail sur les états de corps intermédiaires entre humain et marionnette. Rejouant au plateau les codes du jeu vidéo, elle explore les multiples degrés de la manipulation et du mouvement contraint, nous menant progressivement des états de corps aux états de soi. Un spectacle magistral et cruel, où l'on ne sait qui est premier du corps ou de la voix.

De part et d'autre d'une arène dont les limites sont marquées par deux lignes blanches formant un carré parfait, deux joueurs commandent par la voix des corps qui accomplissent pour eux des tâches anodines mais qui s'avèrent pourtant incroyablement difficiles : s'habiller, manger, bercer des nourrissons en plastique, ouvrir un colis, etc. Ils crient : marche, cours, frappe, saute, pivote, avance, esquivé, cherche, observe, etc., et les corps marchent, courent, frappent, sautent, pivotent, avancent, esquivent, cherchent, observent, etc. Ils le font comme on imagine qu'un robot pourrait le faire, ou un animal très bien dressé.

Dans le spectacle, ils sont des avatars dont les joueurs jouent comme s'ils étaient devant un écran et qu'ils avaient remplacé le geste et ses médiateurs par la voix. Les avatars entendent et obéissent, font exactement ce qu'on leur dit de faire, même si ça les tue – une mort cependant relative puisqu'il suffit qu'ils soient convoqués lors d'un des rounds suivants pour s'animer à nouveau. Au-dessus d'eux, des écrans affichent leurs noms quand ils pénètrent dans l'arène, donnent les scores et désignent les vainqueurs. Chaque équipe a son blason et son côté du plateau. Le spectacle épouse le déroulement presque entier d'une partie dont les manches se succèdent sans paraître épuiser les avatars, même quand on doit porter leurs corps inanimés jusqu'au banc qui leur est dévolu, où ils attendent inertes d'être appelés par l'arbitre.

Alice Laloy a beaucoup travaillé avec et autour des marionnettes. Son précédent spectacle, *Pinocchio(live)* (2019-2023), qui a déjà connu trois versions, met en scène le devenir marionnette d'enfants dont on assiste à la transformation progressive, d'animés à inanimés, jusqu'au moment où on les réanime en les manipulant et qu'ils deviennent autre chose encore. *Le Ring de Katharsy* reprend cet imaginaire en le déplaçant dans le champ du jeu vidéo. Les avatars sont des corps-marionnettes animés par les voix des joueurs. Ils passent ainsi, inversant le parcours des enfants de *Pinocchio(live)*, de la mort à la vie puis à la mort à nouveau quand le jeu se termine et que la voix les délaisse.

Si la dramaturgie et une partie du dispositif scénographique reprennent les codes du jeu vidéo, le corps des avatars a l'inertie de la marionnette et la gestuelle saccadée de l'objet dont on entend rendre la manipulation manifeste. Ces corps ont quelque chose de fascinant qui, abandonnant toute agentivité, se livrent entièrement à des volontés extérieures, se laissent agir, c'est-à-dire traverser par autrui. Il est assez facile de voir dans ces scènes des allégories de l'aliénation sociale ou de l'emprise psychique, et elles sont aussi cela, mais il me semble qu'on raterait alors une partie de ce qui est en jeu dans ces deux spectacles et qui a à voir avec ce que cela signifie d'être et de ne pas être soi.

Nous pourrions dire, reprenant une catégorie inventée pour penser le cybertexte[1], que le jeu vidéo est un média « ergodique » : où le médium reconnaît la présence et l'agentivité de celui qui s'y relie. Dans la plupart des jeux vidéo auxquels on joue aujourd'hui, cette relation prend la forme d'un double numérique (ou avatar), un médiateur corporel qui relie le joueur à l'environnement virtuel dans lequel ce double évolue. Le philosophe et game designer Gordon Calleja a proposé pour penser cette relation paradoxale le concept d'« incorporation »[2].

Ce que ce terme décrit ainsi est la simultanée de deux processus : d'appropriation par la conscience et d'incorporation par l'avatar. Le joueur s'approprie l'environnement numérique du jeu (l'intègre à sa conscience phénoménale) et en même temps, par l'intermédiaire de son avatar, il y prend corps. Cette double incorporation permet une critique du concept d'immersion et de la séparation qu'il implique entre l'environnement numérique et le monde quotidien (perceptif et social) du joueur. Ce dernier ne peut se transporter dans le jeu que parce qu'il l'incorpore dans le monde qui est le sien. Les interactions entre les joueurs d'un MMORPG (*massively multiplayer on-line role-playing game*) comme *World of Warcraft* sont toujours simultanément internes et externes au jeu. Ils agissent à la fois comme les avatars qu'ils incarnent et comme les personnes qu'ils sont, interagissant à ces deux niveaux en même temps et sans pour autant devoir sans cesse sauter d'un monde à l'autre. L'incorporation par l'avatar demeure relative et non-immersive.

On peut opposer à cette incorporation inachevable celle que James Cameron met en scène dans *Avatar* (2009), où le transport d'un corps à l'autre se fait presque sans reste. Il faut que Jake Sully s'assoupisse pour que son avatar s'anime. Ils ne peuvent être simultanément conscients. C'est un des présupposés les plus massifs du film : qu'il soit possible d'identifier le soi à son agentivité consciente (et donc passer d'un corps à l'autre sans rien perdre de son identité). Car c'est précisément cela que raconte *Avatar* : l'effacement progressif de Sully au profit de son double Na'vi, jusqu'à son absorption complète dans le réseau géo-neural qu'est la planète Pandora. Ou plutôt l'augmentation de son soi déchu dans le corps autrement puissant de Toruk Makto.

L'échange de corps a tous les traits d'un raccourci évolutif : il permet à l'humain de devenir autre tout en demeurant lui-même, de sauver la valeur immatérielle de son espèce (l'intelligence du cœur) tout en faisant disparaître sa capacité de nuisance (son monde autarcique et violent). De manière rigoureusement dialectique, la négation de sa part humaine est ce qui permet à Jake relevé en Toruk de prendre la tête du peuple Na'vi et de guider sa révolte – ce que l'on pourrait aussi interpréter comme l'ultime ruse de l'homme blanc : il est prêt, pour rester le maître, à changer de corps et de monde (et pas seulement à risquer sa vie).

Ce transport est (heureusement) inaccessible à l'art vidéoludique. Comme dans *Le Ring de Katharsy*, les corps du joueur et de l'avatar demeurent simultanément présents et actifs. Mais, à la différence du jeu vidéo, le théâtre n'est pas un art ergodique. Les spectateurs ne sont pas des joueurs et les joueurs sur scène occupent le même espace que leurs avatars et sont faits comme eux de chair et d'os. La relation est d'humain à humain, d'un soi (celui du joueur) à un autre (celui de l'avatar) qui s'absente pour laisser la voix du premier contrôler ses mouvements. La marionnette est humaine mais pas seulement parce qu'elle est de chair et d'os : elle s'avère sujette aux émotions. Elle réagit aux insultes que le joueur adverse fait proférer à ses avatars. Elle est emportée, alors que le combat a pris fin, par une colère impossible à contrôler. Il lui arrive aussi d'être touchée par un chant d'amour. Un des joueurs débloque cette faculté au cours du jeu et, quand le moment le nécessite, fait chanter un de ses avatars : un chant qui lui permet, en l'aimantant par sa voix, de soumettre un avatar du camp adverse.

Toutefois, par un renversement inattendu, ce qui n'était qu'une phase de jeu devient une scène de séduction amoureuse et les marionnettes les personnages d'une pièce tout autre qui s'esquisse le temps d'une manche. Cette différence soudaine de tonalité tient à la nature de ce qui les anime. Si leurs mouvements ne leur appartiennent pas, il ne fait guère de doute qu'ils éprouvent les émotions qui les traversent : ils doivent bien les éprouver puisqu'elles les font agir. Mais qui alors éprouve cette émotion ? Personne faudrait-il répondre, l'avatar n'étant une coquille vide. Mais l'émotion qui le remplit vient lui offrir une consistance paradoxale : celle d'un soi qui sent et éprouve, un soi intermittent et minimal mais qui est suffisant pour que nous extrapolions, nous spectateurs, un autre scénario que celui du jeu cruel qui s'est joué jusque-là devant nos yeux, pour que nous imaginions des marionnettes amoureuses et heureuses de l'être.

Le jeu est en effet cruel, il oblige les avatars à faire ce qu'ils ne savent pas faire : ramasser et trier des déchets, enfiler un pantalon, ouvrir un opercule, etc., tout ce qui est pour nous à la fois banal et facile parce que depuis longtemps répété et incorporé. Imaginez demander à votre avatar de *Counter-Strike* de faire ses lacets ou de déshabiller le corps qu'il vient d'abattre afin de plier ses vêtements. Les mots dont disposent les joueurs sont nombreux mais ils désignent tous des gestes simples (marcher, courir, tourner, sauter, esquiver, frapper, etc.) qu'il faut soigneusement composer et articuler si on veut leur faire boutonner une chemise ou endormir un faux nourrisson. *Le Ring de Katharsy* met en scène un jeu antihéroïque et peu spectaculaire même s'il existe un mode « combat » auquel les joueurs ont parfois recours – quand la simplicité roborative du coup porté se révèle plus pertinente que la complexité de la tâche à performer. On se retrouve alors sur le terrain familier du jeu vidéo et ces combats nous paraissent moins violents que ceux qui consistent à manger des fruits qui vous résistent ou à s'asseoir sur un fauteuil déjà occupé.

Une référence revient souvent quand on parle de l'art des marionnettes, le texte testamentaire de Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre des marionnettes*, où il est finalement moins question de marionnette que de l'inégale répartition de la grâce. Sa présence est en effet exactement proportionnelle à l'absence de conscience. Moins l'on est capable de réflexion, plus s'étend la grâce. C'est ce que Monsieur C., danseur à l'Opéra, explique au narrateur du récit de Kleist. Les animaux sauvages ont plus de grâce que les humains (l'ours s'avère un bien meilleur escrimeur que la plus fine lame de la ville) mais le seul être à la posséder absolument est la marionnette, en cela égal au dieu. La grâce est dévolue aux corps dont la conscience est soit nulle, soit infinie. Parce que milieu entre ces deux extrêmes, l'humain en est complètement dépourvu : « ...de sorte, dit Monsieur C., qu'elle [la grâce] apparaît simultanément et de la façon la plus pure dans la constitution d'un corps humain ne possédant aucune conscience ou bien alors une conscience infinie, c'est-à-dire le pantin articulé ou le dieu[3]. » La grâce est une affaire de corps.

Monsieur C. va jusqu'à faire l'hypothèse d'un corps divin. Le problème de l'humain est qu'il est, d'une certaine manière, extérieur à son corps, incapable de s'y identifier complètement. Un défaut dont Kleist attribue la cause à la conscience. C'est elle qui sépare l'humain de lui-même, le rend si gauche et ses mouvements si affectés. L'absence d'affectation (qui n'est au fond qu'une distance à soi) que l'on observe dans la marionnette tient au fait que son « âme » (ce mot désigne ici le principe moteur de ses mouvements, « *vis motrix* ») occupe exactement le « centre de gravité » de son corps. Seuls le pantin et le dieu sont capables de ne faire qu'un avec leurs mouvements et donc d'habiter leurs corps sans le moindre reste.

Selon toute apparence, *Le Ring de Katharsy* réaliserait le rêve de Kleist : celui de transformer l'humain en marionnette, de lui retirer une conscience qui le dissocie de lui-même, d'en faire un corps dont l'âme est à la bonne place, c'est-à-dire à la source exacte de ses mouvements. Les avatars d'Alice Aloy seraient les seuls à être complètement eux-mêmes, en cela bien supérieurs aux autres corps présents, les joueurs et les spectateurs, tous gauches et empotés. Il est vrai qu'il faut beaucoup d'art (et de travail) pour être capable d'imiter aussi bien la marionnette. Mais cela suppose, de la part des comédiens-acrobates, moins un défaut qu'un excès de conscience. Ou alors, si l'on reprend l'image de Kleist, il faut qu'ils soient parvenus au point où le mouvement du pantin qu'ils imitent s'accomplit avec une entière spontanéité, sans conscience aucune. La grâce serait la qualité d'un mouvement devenu inconscient à force de répétition et d'effort.

Le problème est que les pantins du *Ring de Katharsy* sont au plus loin de la grâce telle que la décrit Monsieur C. Les actions complexes qu'on leur demande les rendent maladroits et empruntés. Ils ratent, répètent, échouent, reprennent et finissent souvent par se battre. Dans le spectacle, la grâce est plutôt à chercher du côté de la figure de l'arbitre-oracle et maîtresse du jeu (Katharsy). Incarnée par une chanteuse dressée en fond de scène dans une robe qui tient lieu de piédestal, elle annonce les manches, appelle les joueurs et nomme les vainqueurs. Mais ce qui la distingue est son chant. Entre deux phases de jeu, pendant qu'on déplace les corps inanimés, elle chante. Et c'est comme si la grâce très intermittente des avatars trouvait là, un moment, son refuge. Et quand, contre toute attente, un avatar se met lui-même à chanter, il capte un peu de cette grâce qui tient alors à l'équilibre délicat qu'il parvient à trouver entre le mouvement qui le retient pantin et la voix qui le fait humain.

Nous avons passé en revue un certain nombre de figures possibles du soi : le soi comme sentience avec les avatars amoureux, le soi comme agentivité consciente avec James Cameron, le soi comme indivision de l'âme et du corps (conscience infinie ou nulle) avec Kleist, le soi comme art avec l'acrobate qui devient marionnette. Il n'est pas question de trancher ici cette question.

Une des leçons de ce spectacle est que le soi apparaît souvent là on ne l'attend pas ou plus : dans la colère qui submerge un avatar (préfiguration de la révolte finale dont on ne saura pas si elle est volontaire ou accidentelle, le produit d'une conscience collective ou d'un bug dans la machine), dans la soudaine réussite d'un mouvement difficile et la joie qui s'ensuit, dans la résistance imprévue à un ordre donné, etc. Le soi ne serait-il qu'un phénomène interstitiel ?

Le Ring de Katharsy, La rose des vents, scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq, 9 et 10 janvier 2025.

Bastien Gallet

PHILOSOPHE ET ÉCRIVAIN



And the winner is...

[Le Ring de Katharsy - CDN de Tours \(du 25 au 28 février 2025\)](#)

Ni marionnette, ni danse, ni théâtre... et pourtant tout cela à la fois, le Ring de Katharsy est un spectacle intégral, dans une kyrielle de gris. Qui fait sens. Et mouche.

Une maitresse de cérémonie en longue robe anthracite, peau idoine. Deux écrans scintillants de neige numérique. Et des personnages, marionnettes humaines immobiles, qui s'animent au rythme du souffle de la grande prêtresse d'un jeu étonnant.

Un jeu vidéo où deux gamers sans manette vont s'affronter via six avatars. Des marionnettes sans fil, grises comme la cendre, qui nous renvoient le miroir d'une société bien peu reluisante. Concentré de travers, de domination, de consommation à l'excès, exprimés dans l'allégorie d'un carré parfait. Du sol aux cintres. Un ring, comme une arène, dans lequel on aurait lâché des mannequins de grand magasin, un soir de pleine lune. Où des automates dociles exécutent les injonctions de leur marionnettiste. Un ring, comme un champ de bataille, un magasin, un salon. Entre les 4 murs duquel notre société se décline. Entre chorégraphie et théâtre d'objet.



Et tout est ici magistral. A commencer par le texte. Sans phrase. Injonctions et exclamations rythment les temps et les gestes. Une écriture déroutante par son dénuement qui n'égale que sa force. Un texte qui se conjugue, s'entremêle, se confond avec la mise en scène chorégraphiée. Comme une évidence. Un texte sublimé par la scénographie exceptionnelle d'ingéniosité, de précision, d'inattendu. Et d'efficacité.

La société de consommation et ses outrances, les violences physiques et verbales, la douleur de l'absence, l'attachement et l'autonomisation sont déclinés avec force. Avec une certaine redondance aussi, qui peut parfois lasser. Mais toujours avec une précision de jeu, de voix, de geste qui sert un ensemble époustouflant. Une création en monochrome qui s'ouvre sur un final, comme une fracture sur un monde d'espoir. Dans lequel les marionnettes et les gagnants ne sont pas forcément qui l'on croit.

Karine PROST
TOURS, 4 mars 2025

PRESSE NATIONALE

RADIO

THÉÂTRE

Découvrez "Le Ring de Katharsy", une création d'Alice Laloy au TNP Villeurbanne !

DU 9 AU 19 OCTOBRE 2024

Publié le vendredi 4 octobre 2024 à 14h26 | 1 min | PARTAGER



Le Ring de Katharsy, TNP Villeurbanne, © Simon Gosselin

Dans une arène où avatars et champions s'affrontent, assistez à une dystopie captivante où la lutte pour le pouvoir reflète les dérives de notre société. Une expérience immersive à ne pas manquer du 9 au 19 octobre !

Dans un théâtre non-textuel, Alice Laloy s'empare de l'univers du jeu vidéo et met en scène une chanteuse cheffe d'orchestre, un porteur, deux acteurs-chanteurs et six interprètes circassiens contorsionnistes, acrobates ou danseurs.

Le public est invité à assister à un tournoi. De part et d'autre d'un ring, deux joueurs se préparent à l'affront. Au-dessus de la surface de jeu, un gril est suspendu, auquel sont accrochés divers objets. Au début de chaque manche, certains d'entre eux tombent, attisant la convoitise des deux champions. Ceux-ci engagent alors le duel, à travers leurs avatars de chair et d'os qui se battent au centre. La partie peut commencer.



Le Ring de Katharsy, TNP Villeurbanne, © Simon Gosselin

La scénographie, inspirée par l'œuvre en monochrome gris de Hans Op de Beeck, accueille une aventure en miroir de notre société.

Dans cette élaboration dystopique d'un monde sous contrôle, les joueurs sont happés par le gain, les avatars exultent sur commande et, au lointain, l'inquiétante Katharsy tire les ficelles. Et si un grain de sable venait gripper la machine, jusqu'à retourner complètement l'ordre du monde ?

Plus d'informations sur le site du [Théâtre National Populaire de Villeurbanne](http://www.theatrepopulaire.org).

Actualités

Nos plans Cult : ép.028

par La redaction

10.12.2024

Cette semaine, les Plans Cult de Yaël et Amélie commencent par le calendrier de l'Avent de Cult.news et vous emmènent à réserver votre place pour [l'anniversaire de Cult.news](#) mais aussi a Théâtre de la Concorde pour Il n'y a pas de Ajar, au T2G pour Alice Laloy « The ring of Katharsy », et au cinéma voir Vingt Dieux. Suivez les guides !



Dans Tout public du jeudi 12 décembre 2024, Luc Van Haver, le frère, producteur et directeur artistique de Stromae pour le documentaire "Multitude, le film", Fabrice d'Almeida pour son livre "Génies du mal. Comment ils font l'histoire", et le spectacle "Le Ring de Katharsy".



Matteu Maestracci
Radio France

L'actu de Stromae ; le mal dans l'histoire, et un spectacle à la croisée des genres

▶ écouter (24min)

Publié le 12/12/2024 17:48

🕒 Temps de lecture : 5min



Le documentaire "Multitude, le film", Fabrice d'Almeida pour son livre "Génies du mal. Comment ils font l'histoire", et le spectacle "Le Ring de Katharsy". (Plon)

Récemment décoré par le roi des Belges pour sa carrière musicale à succès, le chanteur belge Stromae sort un documentaire retraçant sa tournée *Multitude* avant son arrêt en mai 2023 pour cause d'épuisement. Son frère cadet, directeur artistique et producteur, Luc Van Haver explique que l'arrêt de la tournée a été *"étonnamment"* bien accueilli par les fans qui n'avaient pas pu voir le concert, et qui, compréhensifs, leur ont *"envoyé de la force"*, raconte Luc Van Haver. Un documentaire qui vise donc à *"remercier le public"*, mais aussi à *"faire honneur"* aux techniciens, *"qui ont sué sang et eau pour que ce show existe"*, explique le producteur.

Les jeux vidéo au théâtre

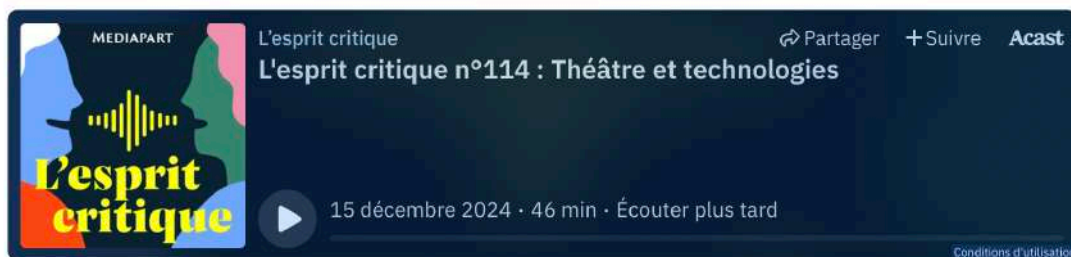
Côté spectacle, Thierry Fiorile présente la pièce *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy, où les genres se croisent, entre théâtre, cirque, danse et travail de scénographie *"titanesque"*. *"C'est vraiment artisanal dans le sens où tout est très bricolé, fabriqué à la main"*, partage la metteuse en scène Alice Laloy. Sur le fond, cette dernière a voulu s'attaquer à une problématique contemporaine : notre rapport aux jeux vidéo. Un rapport mêlé de culpabilité, d'addiction et d'attachement, qu'Alice Laloy a voulu restituer dans son spectacle. *"Dans la nature humaine, il y a cette nécessité d'aller exorciser les pulsions et les passions, explique l'artiste. Et par procuration, le théâtre et le jeu vidéo proposent ça. Tous deux permettent de vivre des pulsions et des passions secrètes, interdites par nos sociétés de plus en plus policées et lisses."*



L'ESPRIT CRITIQUE PODCAST

« L'esprit critique » spectacles : théâtre et technologies

À partir de la saisissante proposition d'Alice Laloy, « Le Ring de Katharsy », notre podcast culturel réfléchit aux rapports renouvelés entre nouvelles technologies et théâtre contemporain.



Joseph Confavreux

15 décembre 2024 à 12h08



Depuis quelques années, nous avons assisté, dans de nombreux théâtres, à la fois à une inflation de nouvelles technologies et à une mise en scène de ce que ces technologies disent de nos vies. À la fois sujet et outils, ces technologies ont contaminé beaucoup de scènes contemporaines, parfois pour le meilleur, mais aussi quelques fois pour le pire.

Le théâtre contemporain est-il alors aujourd'hui incertain de ses fondamentaux ? Cherche-t-il à pallier certains manques ? Est-il simplement plus curieux d'autres formes artistiques allant du cinéma au jeu vidéo ? Faut-il interpréter ces percées technologiques comme une volonté de renouveler les formes et d'élargir les mises en scène ? Et à quelles conditions la convocation de telle ou telle technologie permet-elle un dispositif immersif inédit ou une mise en récit particulière, et non seulement les connivences ou les identifications liées à des outils contemporains ?

On se pose aujourd'hui ces questions et quelques autres à partir d'une pièce impressionnante, *Le Ring de Katharsy*, d'Alice Laloy, qui était visible ces jours-ci au Théâtre de Gennevilliers dans le cadre du Festival d'automne et part ensuite en tournée.

Mais on évoque aussi des mises en scène plus anciennes, qui seront toutefois encore visibles en 2025, en particulier *Daddy*, de Marion Siéfert, et *Contes et légendes* de Joël Pommerat. Ainsi que *Nina*, de la compagnie italienne Fanny et Alexander, qui est toujours à l'affiche au Théâtre 14 à Paris.

Le Ring de Katharsy, qui servira aujourd'hui d'embrayeur à notre discussion, est le titre étrange de la dernière création de la marionnettiste plasticienne et metteuse en scène Alice Laloy.

Dans un décor où tous les objets et les humains sont recouverts d'une pellicule grise, un ring est délimité au sol. En quatre tableaux, des avatars humanoïdes s'affrontent selon les codes d'un jeu vidéo ou d'un match de catch, encouragés et guidés par deux joueurs, tandis que les affrontements, modifiés par des objets massifs qui tombent à chaque intermède du plafond, s'avèrent de plus en plus cruels et violents.

La pièce fonctionne comme une loupe à la fois grossissante et ultra-précise sur nos habitudes de consommation et nos disponibilités à la manipulation, et invente pour cela une forme inédite portée par une chorégraphie millimétrée des acteurs et des actrices et une mise en scène mobilisant une gamme étendue de pratiques et de disciplines : musique, danse, marionnette, jeu vidéo, sport, théâtre...

Le Ring de Katharsy était visible au Théâtre de Gennevilliers dans le cadre du Festival d'automne pendant ce mois de décembre, puis il part en tournée à Lille, Tours, Malakoff, Orléans ou Limoges, entre janvier et avril 2025.

Avec :

- Caroline Châtelet, qui écrit pour Sceneweb et le trimestriel *Théâtre(s)* ;
- Zineb Soulaïmani, que vous pouvez lire dans la revue *Mouvements*, dans *Le Quotidien de l'art* et dont vous pouvez aussi écouter le podcast « Le Beau Bizarre » ;
- Vincent Bouquet dont vous pouvez retrouver la plume sur ScèneWeb.

« L'esprit critique » est enregistré par les équipes de Gong et réalisé par Karen Beun.

PRESSE NATIONALE

TÉLÉVISION

arte

AGENDA

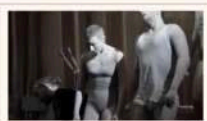
COUPS DE CŒUR
SOMMAIRE



PARISCIENCE
PARIS



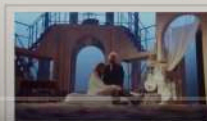
LES RENDEZ-VOUS DE L'HISTOIRE
BLOIS



LE RING DE KATHARSY
VILLEURBANNE



PARALLAX
PARIS



L'ART DE LA JOIE
TOULON

▶ ⏮ 🔊 0:06 / 2:09
⏭ ⏴ ⚙️ HD ⏵ ⏶



LE RING DE KATHARSY
09.10 – 19.10 THÉÂTRE NATIONAL POPULAIRE DE VILLEURBANNE
www.tnp-villeurbanne.com



AGENDA

COUPS DE CŒUR

THÉÂTRE



PRESSE RÉGIONALE

ÉCRITE

Croix du Nord

16 septembre 2024



Sur « le ring de Katharsy », chanteurs, acrobates s'affrontent : à voir au Bateau Feu de Dunkerque le 14 novembre et à la Rose des Vents de Villeneuve d'Ascq les 9 et 10 janvier. Simon Gosselin

Les portes des billetteries sont rouvertes, les théâtres accueillent leurs spectateurs. Toutes les structures espèrent atteindre leurs taux de remplissage de la saison dernière (105 % au Théâtre du Nord)

Déjà les brochures présentant les saisons sont en circulation

et on peut se faire une idée des plaisirs à venir : tous les styles, pour tous les publics. Ainsi le Théâtre du Nord présente 23 spectacles, pour 139 représentations, ce qui fait, remarque David Bobée, que « si l'on ajoute les 135 spectacles joués en tournée, le Théâtre du Nord sera

sur les plateaux près de 2 soirs sur 3 ». Les autres structures ne sont pas en reste !

La prégnance d'Avignon

Le bon cru du festival de 2024 a logiquement des répercussions sur la programmation. Avec 3 des grands moments du « In » : 2 qui seront présentés par le Théâtre du Nord à Lille, *Lacrima* de Caroline Guiela Nguyen, (du 6 au 11 décembre) ; *Léviathan* de Lorraine de Sagazan (du 30 janvier au 6 février) ; et le beau *Reminiscencia* présenté par la Rose des Vents (Villeneuve d'Ascq) au théâtre de l'Oiseau-Mouche à Roubaix (29 et 30 octobre).

Quant à la révélation du « Off », *L'abolition des privilèges*, mis en scène par Hugues Duchêne, il est inscrit dans la programmation du Phénix à Valenciennes (du 25 au 28 février).

Des festivals

La formule se développe, elle permet de traiter d'un thème sous



Le spectacle « Lacrima » se produira au Théâtre du Nord du 6 au 11 décembre. Il présente la confection d'une robe pour la Princesse d'Angleterre, dans l'intimité d'un atelier de haute-couture. Jean-Louis Fernandez

plusieurs angles et avec plusieurs regards, mobiliser le regard des spectateurs. La saison commence par un festival de danse au Bateau Feu : *Allure folle* du 11 au 20 octobre.

La Maison de la Culture de Tournai, qui fait « maison commune » avec la Rose des Vents propose un *Festival Découvertes* images et marionnettes du 25 septembre au 4 octobre.

Le *Next festival* (du 6 au 30 novembre) rassemble plusieurs structures de la région transfrontalière et sera à nouveau le véritable Festival d'automne des Hauts-de-France. Le Phénix donne rendez-vous au tout jeune public à partir de 4 ans pour son festival *Ocytô* du 11 au 20 décembre, avant de renouveler son *Cabaret des curiosités*, véritable lieu de découverte des artistes et des spectacles en émergence à Valenciennes et dans tout le Valenciennois (du 25 au 28 février).

La Rose des vents, toujours nomade (sans doute pour la

dernière fois) réédite son festival *Magie* pour une seconde édition (du 25 mars au 5 avril). La saison des festivals se clôturera par *Latitudes Contemporaines* qui sera donné au printemps.

Des créations attendues

Alice Laloy qui nous avait tant bouleversés avec la présentation en 2023 de *Pinocchio live*, qui continue sa carrière internationale en Slovaquie et au Danemark, présente son nouveau spectacle, *Le ring de Katharsy*, qui sera dans la programmation du Bateau Feu de Dunkerque (le 14 novembre) et celle de la Rose des Vents de Villeneuve d'Ascq (9 et 10 janvier). Il s'agit d'une invitation sur un vrai ring, où 10 interprètes, chanteur.euses, acrobates, danseur.euses, acrobates, contorsionnistes, se livrent à une compétition.

L'autre grande création sera au Théâtre du Nord, le nouveau spectacle d'Éric Lacascade dont on ne connaît ni le thème ni les

interprètes, mais on sait déjà que cet artiste associé produira avec *Constellations* un grand moment de la saison.

On notera aussi la nouvelle création d'Antoine Lemaire au théâtre de la Virgule à Tourcoing, *Validation*, du 5 au 16 novembre.

À l'Opéra aussi

Dans une saison qui sera la dernière préparée par Caroline Sonrier, et qui connaîtra un grand rendez-vous au printemps autour du *Barbier de Séville* mis en scène par Jean-François Sivadier (du 27 février au 19 mars) et *le Faust* de Gounod, (du 5 au 22 mai), la saison de l'Opéra démarre dès cet automne avec le peu connu *Polifemo* de Nicola Porpora un opéra baroque avec Emmanuelle Haïm à la direction musicale.

Tous les catalogues des saisons sont en ligne.

● Jean-Michel Stievenard

Rendez-vous de rentrée

Plusieurs théâtres font « portes ouvertes » afin de présenter leur programme 2025-2025.

C'est à chaque fois l'occasion de rencontres entre les spectateurs et les animateurs des structures culturelles. Elles permettent de découvrir quelques artistes, de se délecter à l'avance de ce qu'ils proposent ou donnent simplement l'occasion de se retrouver entre habitués des lieux.

- Le Bateau-Feu invite son public vendredi 13 septembre à 19h dans sa salle de Dunkerque.
- David Bobée donne rendez-vous vendredi 20 septembre dans la grande salle au Théâtre du Nord, puis vendredi 27 septembre au Théâtre de l'Idéal à Tourcoing pour le Bal de l'Idéal.
- L'Espace Pasolini, à Valenciennes ouvre ses portes jeudi 26 septembre.
- Le Grand Bleu à Lille propose une fête de présentation de sa saison les 5 et 6 octobre.

Petit Bulletin Lyon > Scènes

L'uppercut d'Alice Laloy : Le Ring de Katharsy

Par **Nadja Pobel**

Publié Vendredi 11 octobre 2024



Photo : © Jacques Grison

Théâtre / Avec "Le Ring de Katharsy", tout en nuances de gris, Alice Laloy poursuit brillamment son exploration de la déshumanisation et la marionnettisation des êtres qu'elle avait déjà portés haut dans "Pinocchio(live)".

Voici un jeu vidéo sans technologie. Les avatars sont incarnés par six acrobates et/ou danseurs ; les joueurs sont les chanteurs Antoine Mermet et Antoine Maitrias (passés par le Cabaret de Madame Arthur). De part et d'autre d'un carré dessiné au sol, à jardin et à cour, ils s'agitent sur leurs chaises à roulettes de gameur, chaussures de boxe aux pieds. Et ils parlent à l'impératif : « *marche, cours, jette, montre, saute, pousse...* ». Ou préfèrent des notions plus psychologiques : « *résiste, oublie...* ». Parfois « *resynchronise* ». C'est qu'il y a un match dont le score se lit sur deux écrans dignes des Game boy des *eighties*, avec des chiffres pixélisés et des émoticônes de la préhistoire. Il s'agit pour les deux hommes, pris dans une techno "épaisse" et puissante, de diriger leurs personnages et de gagner la partie. Il y a en aura plusieurs au cours de ces 80 minutes intenses : black friday, click and collect, green is beautiful, living room...

Video game

Depuis des années, et magistralement avec *Pinocchio(live)*, Alice Laloy, formée à la scénographie et aux costumes de l'école du TNS, dissèque comment la machine a pris le pas sur l'humain et surtout quel dialogue ils peuvent encore nouer l'une avec l'autre. Inspiré d'*Hans Op de Beeck*, celui qui signa une œuvre phare à la Biennale d'art contemporain de Lyon 2022, elle déploie un espace constamment inventif sur lequel tombent lourdement des cintres, des objets du quotidien. Rien n'est attendu et tout est cadré au point que les dérapages potentiellement prévisibles — comment réagit le joueur lorsque ses personnages se dérèglent et vont au-delà des ordres ? — conduisent à une vision plus sombre encore que s'ils avaient tout fait exploser. Ce qui semble intéresser cette artiste, ce sont les débordements à l'intérieur de la loi qu'elle édicte, ce qui conduit à l'étouffement métaphorique. L'un d'eux est littéralement sommé de dévorer toute la nourriture trouvée pour affamer l'adversaire, engranger des points mais il finit par tout perdre à force de gavage. La surconsommation, l'abondance, les injonctions à l'écologie (prises sous l'aspect des petits gestes), la possession deviennent corps et sont incarnées avec maestria.

Alice Laloy revient au TNP en mars pour diriger la Maitrise de l'Opéra dans *L'Avenir nous le dira en mars*. C'est peu dire que ce sera un autre rendez-vous à ne pas manquer, tant elle a aussi prouvé par le passé sa capacité à travailler avec les enfants.

Le Ring de Katharsy
Jusqu'au 19 octobre au TNP ; de 7€ à 26€



Théâtre

Comme dans un jeu vidéo, "Le Ring de Katharsy" au TNS

On retrouve toujours avec joie la metteuse en scène Alice Laloy. Elle présente au TNS, où elle s'est formée, *Le Ring de Katharsy*. À partir de l'univers du jeu vidéo, la scénographe et plasticienne prolonge sa recherche autour des présences hybrides mi-humaines et mi-marionnettes. Hautement recommandé, du 20 au 29 novembre.

Au moins trois bonnes raisons d'aller voir *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy, metteuse en scène, scénographe et plasticienne formée au Théâtre national de Strasbourg (TNS) – coproducteur – et dont la compagnie "S'appelle reviens" est installée à Strasbourg.

1 | Le sujet : le jeu vidéo

Le public est invité à assister à un tournoi. De part et d'autre d'un ring, deux joueurs se préparent à s'affronter. « Cette pièce s'inspire des jeux et plus spécifiquement des jeux vidéo », décrit la metteuse en scène Alice Laloy. Au-dessus de la surface de jeu, un gril est suspendu, auquel sont accrochés divers objets. La partie peut commencer.

Le jeu vidéo devient une ressource fondamentale dans la conception de l'écriture. Il agit aussi comme filtre poétique qui permet d'accueillir un langage visuel, sonore, atmosphérique, une structure et des figures. « *Le Ring de Katharsy* est du théâtre d'action et de réaction », ajoute Alice Laloy.

2 | La scénographie-machine et les objets

Les décors ont été construits par les ateliers du TNS. Le



L'IA vous inquiète autant qu'elle vous fascine ? Entrez dans *Le Ring de Katharsy* conçu et mis en scène par Alice Laloy. Photo Simon Gosselin

spectacle s'inscrit dans un univers monochrome gris inspiré par l'œuvre de Hans Op de Beeck. La monochromie grise et minérale englobe les humains – les avatars, Katharsy et le Videur – comme les objets et le matériel technique de la quasi-totalité du plateau. Seuls les deux joueurs ne sont pas peints : ils sont comme deux visiteurs dans un espace qui n'est pas totalement le leur.

Situé à six mètres de hauteur, le gril surplombe le ring délimité au sol par un marquage carré, tracé au début du spectacle. Il contient une vingtaine d'objets maintenus par des électroaimants qui sont lâchés au début des matchs pour en devenir les enjeux. Au fur et à mesure du tournoi, ils s'accumulent sur le ring et deviennent des obstacles et des agrès pour les avatars. Ceux-ci engagent alors le duel, à travers leurs avatars de chair et d'os qui se battent au centre.

3 | La révolte des avatars ?

Au fil de ses spectacles, Alice Laloy interroge le rapport entre animé et inanimé, au prisme aussi de la marionnette. Pour son précédent spectacle autour de Pinocchio, elle avait fabriqué des humains marionnettes, interrogeant comme souvent les rapports de pouvoir, de faux-vrai, de vrai-faux et de manipulation.

Dans *Le Ring de Katharsy*, les chanteurs, acrobates et danseurs Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Léonard Martin, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime

Steffan et Marion Tassou créent aussi des atmosphères poétiques.

À mesure que sur le ring l'inquiétante Katharsy tire les ficelles, le spectacle compose un jeu en miroir de notre société. Car le jeu fonctionne selon un système précisément défini et orchestré qui porte en lui son ordre hiérarchique et son organisation. Jusqu'au débordement final. Une révolte des avatars ?

• Veneranda Paladino

Théâtre national de Strasbourg, 1 avenue de la Marseillaise (salle Koltès), du 20 au 29 novembre à 20 h, le 23 à 18 h. Durée : 1 h 30. Tarifs : de 6 à 32 €. À partir de 15 ans. www.tns.fr

► Cinéma

Pour découvrir les films à l'affiche près de chez vous et leurs horaires, scannez ce QR code.



Un « Ring » d'exception au théâtre d'Orléans

vendredi, 21 mars 2025

La Scène Nationale d'Orléans a eu la judicieuse idée de programmer « Le Ring de Katharsy » d'Alice Laloy, sorte de catharsis théâtrale. Sur fond de jeux vidéo, six avatars programmés par deux joueurs se disputent le gain de chaque manche. Exceptionnel !

Par Bernard Thinat.

Les jeux vidéo sur une scène de théâtre, pour être récents, ne sont pas une totale nouveauté. On se souvient de la pièce « [Daddy](#) » de Marion Siéfert, en décembre dernier au CDN d'Orléans après son passage au théâtre Olympia de Tours, où une adolescente se faisait happer par le système. Pour autant, le Ring d'[Alice Laloy](#) est d'une tout autre nature.



La chanteuse manipulatrice – Photo Simon Gosselin

En fond de plateau, en position surélevée, une femme, chanteuse lyrique, (sorte de Reine de la Nuit peut-être), met en action six personnages, qui déambulent sur la scène en mouvements saccadés, tels des automates, sous une apparence totalement grise. Bientôt immobiles, ils seront évacués par deux autres, qu'on nommera les nettoyeurs, chargés aussi de balayer tous les détritrus laissés par ces automates.

Commence alors les matchs entre deux équipes de trois, face à face, avatars commandés par deux joueurs, les gamers, situés sur chaque côté du plateau, leur jetant, ou plutôt hurlant, des ordres de mouvements divers « *avance, recule, attrape, mange, frappe...* ». Deux écrans totalisent les points de chaque équipe. On a ainsi la séance d'habillement, celle du *Click and Collect* où deux avatars se disputent de la nourriture, celle du tri des déchets à mettre dans deux poubelles. Et gare à l'avatar qui sortirait du double carré tracé sur le sol, soit le Ring, il serait aussitôt mort et évacué par un nettoyeur.

Tombent lors de chaque manche d'une structure située à 6 mètres au-dessus du plateau, chaises, table, divan, lit, cinq berceaux avec leurs bébés (plastifiés, on rassure). On aperçoit aussi un lave-linge, lequel ne s'écrasera pas (ouf !), le hublot s'ouvrant au final, un long ruban violet s'en échappant vers une immense toile de même couleur recouvrant toute la scène.

Performance exceptionnelle des six artistes, avatars sur scène, de formation circassienne pour certains et certaines, ne connaissant que le mouvement saccadé durant une heure trente, tombant, se relevant, frappant, se pliant et se dépliant, ou dans une immobilité totale durant de longues minutes.

Spectacle qui demande une précision absolue, millimétrée, notamment lors des chutes des objets tombant de 6 mètres de haut, parfois juste à côté d'un artiste. Avec mille nuances de gris, celles des avatars, des nettoyeurs, et de la chanteuse. Seuls les deux joueurs, hors du Ring, sont vêtus de couleurs vives.

Analyse

Derrière ces jeux vidéo dirigés par deux joueurs, mais peut-être orchestrés par cette Reine chanteuse – on ne sait – on peut voir aussi la manipulation mentale qui gagne une société avide de nouveautés, mais sans garde-fou, prête à se jeter dans les bras d'un manipulateur maniaque, et on a un exemple, cette fois-ci bien réel, de l'autre côté de l'Atlantique. Libre aussi de discerner la société future où l'intelligence artificielle pourrait devenir la maîtresse du monde, ce que certains craignent en lançant des alertes, l'espèce humaine étant réduite à ces pantins, automates, avatars et autres marionnettes. Mais restons optimistes !

Spectacle créé en octobre dernier au TNP de Villeurbanne, passé par le CDN de Tours (théâtre Olympia) fin février, et qui en est déjà à une quarantaine de représentations. Heureuse Compagnie, celle d'Alice Laloy, « *s'Appelle Reviens* » ! On en redemande effectivement.

La culture debout en ce 20 mars

Après les saluts, en cette journée du 20 mars où les artistes étaient en lutte pour la survie du théâtre, des arts vivants, et de l'ensemble du secteur culturel, une manifestation avait eu lieu le matin même devant le théâtre d'Orléans, une artiste a lu un texte dénonçant les atteintes graves à tout le service public sur fond d'austérité budgétaire. Une photo a été prise, public et artistes debout.

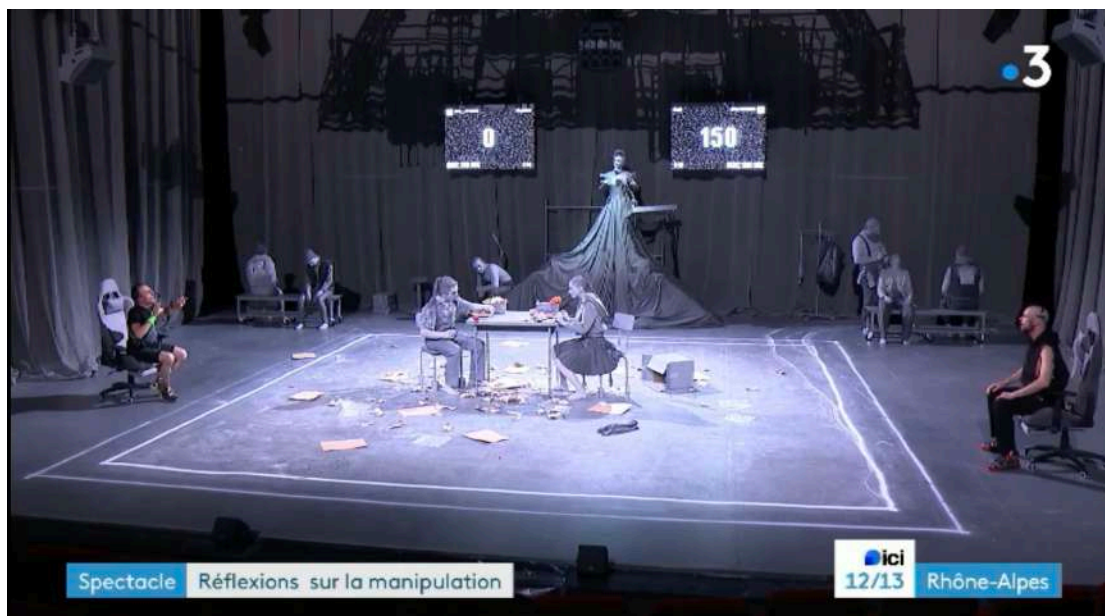


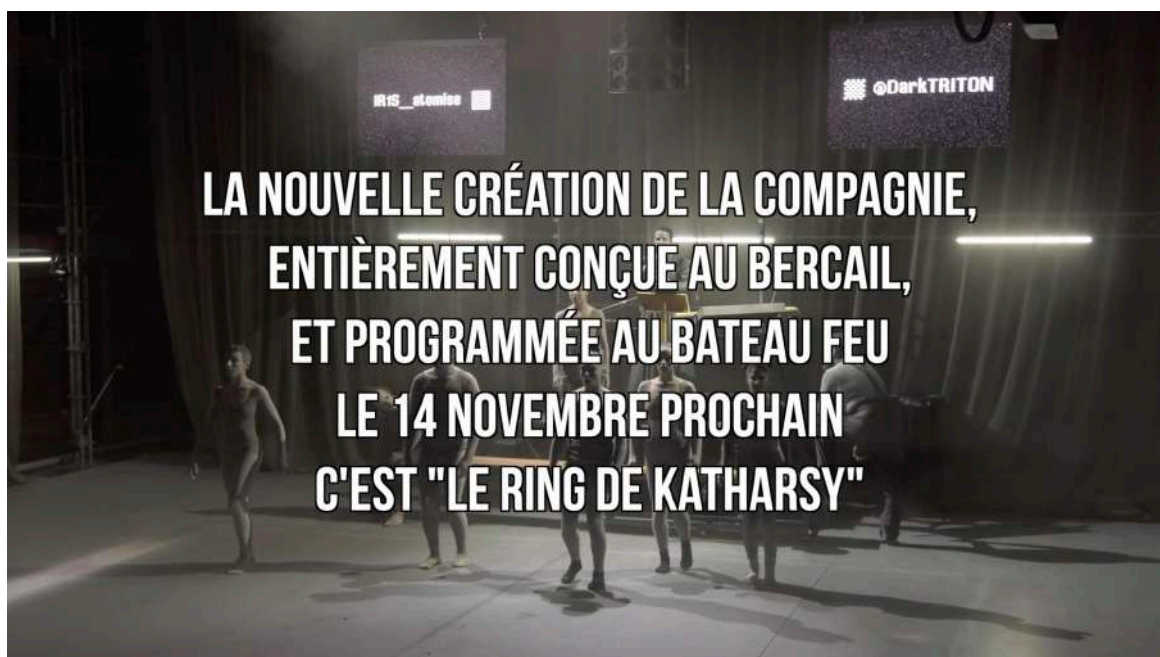
Credit Sandra Diasio

PRESSE RÉGIONALE

TÉLÉVISION













PRESSE RÉGIONALE

RADIO

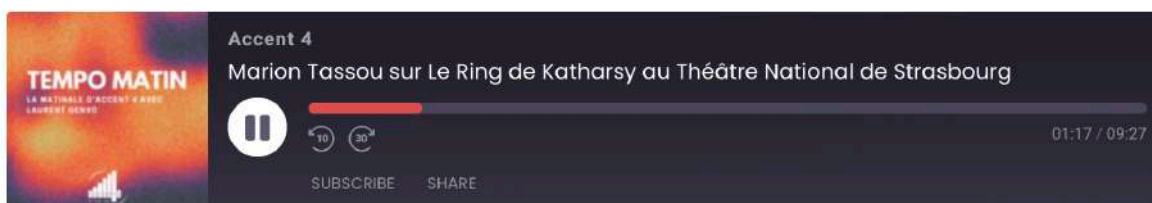


27 novembre 2024



Marion Tassou sur Le Ring de Katharsy au Théâtre National de Strasbourg

27/11/2024 0 0



Dans la matinale Tempo Matin sur *Accent 4*, Marion Tassou, chanteuse lyrique de renom, partage son expérience sur scène dans le spectacle *Le Ring de Katharsy*, actuellement à l'affiche du Théâtre National de Strasbourg (TNS). Une immersion fascinante dans une création théâtrale et musicale unique, à la croisée du jeu vidéo, du cirque et de la dystopie.

Un spectacle hors normes qui explore la condition humaine

Mis en scène par **Alice Laloy**, *Le Ring de Katharsy* plonge le spectateur dans un univers futuriste où les règles du jeu vidéo dictent la vie. Sur un ring, deux joueurs s'affrontent via des avatars humains : une chanteuse cheffe d'orchestre, un porteur, deux acteurs-chanteurs et six circassiens – contorsionnistes, acrobates et danseurs. Inspiré par l'univers monochrome de Hans Op de Beeck, ce dispositif scénique interroge notre monde sous contrôle, les dérives du pouvoir et l'avidité.

Marion Tassou : une chanteuse au cœur de l'expérience

Dans ce podcast, Marion Tassou dévoile : Son **rôle dans cette œuvre hybride**, mêlant chant lyrique et jeu scénique. **Les défis artistiques et physiques** d'une performance dans un univers aussi audacieux. Avec passion et sensibilité, elle raconte comment ce spectacle questionne notre rapport au pouvoir, à la liberté, et aux choix individuels dans une société façonnée par des règles implacables.

 **Ne manquez pas cette expérience scénique rare** : rendez-vous au **Théâtre National de Strasbourg** pour *Le Ring de Katharsy*. Réservez vos places et laissez-vous emporter par cette œuvre audacieuse !

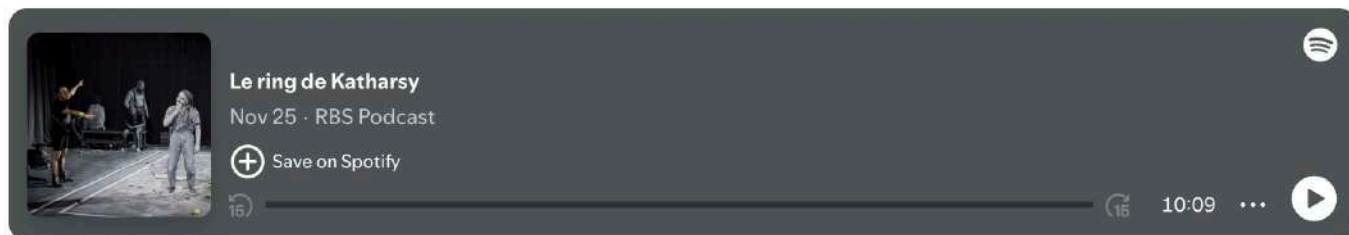


LE RING DE KATHARSY

25 novembre 2024 [ACTUALITÉS](#) [ÉVÈNEMENTS](#)

Dans cette partition pour une cheffe d'orchestre, deux chanteurs-acteurs, six circassiens acrobates et danseurs, la metteuse en scène **Alice Laloy** convoque plusieurs arts au plateau pour créer un dispositif scénique à grande échelle. Plus qu'un spectacle, c'est un tournoi en quatre manches avec des « joueurs » prêts à tout pour gagner, leurs « avatars » dotés de plusieurs vies, des « supporters » qui encouragent sur commande grâce à un prompteur où tout est écrit à l'avance. Et aux manettes de ce système de corps-objets-machines dystopique ? Katharsy, entité globale et virtuelle qui se joue des limites du réel et du vivant. Sur le ring on chante, on danse, on s'ébat et on se convainc que les gagnants ne sont pas déjà désignés

Retour sur le spectacle **Le ring de Katharsy** d'Alice Laloy, à voir jusqu'au 29 novembre au Théâtre National de Strasbourg



Extrait de l'émission 10h/14h avec Adèle Tabaali et Stéphane Bossler

SUR LES ONDES

À l'écoute du ring

Montez la fréquence

Quelle chance d'avoir le studio mobile de Radio Campus qui vient réveiller le hall du Théâtre d'Orléans à quelques occasions.

Fin de transmission pour cette saison mais heureusement le replay est [là](#)  ! Embarquez sur les ondes avec Antoine, Camille, Dominique, Lucille, Marion, Maxime, toutes et tous interprètes du spectacle Le Ring de Katharsy.

Avec cette création d'Alice Laloy, vous vous retrouvez au cœur du jeu. Face à vous, il y a Katharsy (Marion Tassou), grande maîtresse de cérémonie, elle tire les ficelles de cet étrange jeu. Ici, c'est une histoire de combat, il y a un ring tracé au sol contrastant avec l'univers en monochrome de gris. Deux joueurs s'affrontent (l'un d'eux Antoine Mermet) par le biais de six avatars en chair et en os (Camille Guillaume, Dominique Joannon, Lucille Chalopin). En arbitre de la partie, Katharsy lance les thématiques des quatre manches de jeu en déclenchant la chute d'objets qui tombent du gril ([en savoir plus sur les métiers techniques](#) ). Il y a aussi deux autres personnages (dont Maxime Steffan), il s'agit des porteurs d'avatars, ils ramassent les avatars désactivés suite à un combat.

Pour ce quatrième et dernier plateau de la saison, l'équipe artistique est venue en nombre pour répondre aux questions de Marion Forgeon et Viviane Berreur. Une trentaine de minutes pour évoquer le spectacle, son univers visuel inspiré de celui d'Hans Op de Beeck, les défis et les peurs rencontrés lors de la création, leurs visions sur ce que représente le fait d'être artiste aujourd'hui... et plus légèrement, on a même parlé vernis à ongles !



PRESE
INTERNATIONALE

ÉCRITE

Graues Treiben im Spieltrieb – Spielhölle Theaterbühne

Am Straßburger Nationaltheater TnS wird die Bühne zum 3D-Bildschirm. Ein Stück, das auch ohne Französisch-Sprachkenntnisse zu uns spricht. Ob es aber schließlich was zu sagen hat, muss ein jeder für sich herausfinden.



Der Spieler und seine Avatare, die es sich gemütlich machen sollen in der virtuellen Sitzgruppe. Gar nicht so leicht, wenn nur ein Sessel für alle reichen soll. Foto: Simon Gosselin, TnS

(Michael Magercord) – Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. Als dieser berühmte Satz des bedeutendsten Dramatikers seiner Zeit fiel, konnte Friedrich Schiller noch nicht ahnen, wie dramatisch sich das Wesen des Spiels noch verändern wird. Denn fast so bedeutend wie einst die Erfindung des Buchdrucks für die Veränderung der geistigen Welt gewesen ist, war das Aufkommen des Computerspiels in den 1970er Jahren.

Überhaupt war vermutlich der Spieltrieb des Menschen das Einfallstor, über das die Digitalisierung und die Algorithmen der Silicon-Valley-Boys ihre heute unumstößliche Macht über nahezu alle Bereiche unseres, sogenannten „modernen“ Lebens entfalten konnte. „Gamification“ heißt das Zauberwort für alle, die nicht nur im Internet und darüber hinaus Geschäfte machen wollen.

Politisch wird der fortlaufenden Digitalisierung nichts entgegengesetzt, sondern einzig ihre Beschleunigung gefordert. Die Spielerei ist mittlerweile zu der größten Unterhaltungsindustrie aufgestiegen, so dass man oft das Gefühl hat, der Ausbau der 5G-Netze solle einzig der Verbreitung von Spielen mit immer noch perfekteren Animationen und der Vernetzung von noch mehr Spielern dienen.

Und nun ist das Spiel auch auf der Theaterbühne angekommen. In dem Stück „Le Ring de Karthasy“ von Alice Laloy geht es noch zünftig in Grau zu, wie in den Urzeiten des Digitalen. In der schwarzweißen Kulisse treten zwei Spieler gegeneinander an. Mit ihren Stimmbefehlen leiten sie ihre Spielfiguren an, jeweils drei Avatare, die ganz unterschiedliche Herausforderungen zu bestehen haben: eine Klamottenanprobeschlacht beim Black Friday, das Wettfuttern von Rohkost oder gar beim Wiegen von Säuglingen.

Dabei geht es zwar noch etwas unrund zu, wie zu Zeiten, als die ersten Avatare über die Spielkonsolen holperten, doch gleichzeitig geht es ziemlich rund auf dem Spielfeld zu, das nun die Bühne ist. Das kann sich zwar trotzdem für den Zuschauer, der ja selbst nicht mitspielt, manches Mal etwas langwierig werden, aber dadurch, dass die echten Schauspielerinnen und Schauspieler, die vor allem Akrobaten sind, ihre urigen Avatarenrollen geradezu in Perfektion darbieten – wobei natürlich ja eigentlich jede Schauspielerlei Avatarentum ist, nur dass es dieses Mal darum geht, tatsächlich einer zu sein, das Stück dann eben doch spannend ist.

Ob allerdings der Zuschauer jetzt so richtig Lust bekommt, auch mal selber zu spielen? Doch bevor sich dieser Wunsch tatsächlich regen könnte, stürzt das ganze System ab und die Avatare proben den Aufstand. Schließlich kommt in Form einer rosa Wolke die Farbe zurück ins Bild, und mit ihr das richtige Leben, das sich in den modernen Zeiten ohnedies in einem Theatersaal abspielt.

Le Ring de Kartharsy

Theaterstück für Sänger, Tänzer und Akrobaten

Idee und Regie: Alice Laloy und das Ensemble „La Compagnie s'Appelle Reviens“

CONTACTS

ARTISTIQUE

Alice Laloy

PRODUCTION/DIFFUSION

Gabrielle Dupas

gabrielle.dupas@sappellereviens.com
+33 (0) 6 88 46 74 68

COORDINATION/LOGISTIQUE

Joanna Cochet

joanna.cochet@sappellereviens.com
+33 (0) 6 68 01 51 85

ADMINISTRATION

Céline Amadis

celine.amadis@sappellereviens.com
+33 (0) 6 63 18 70 41

COMMUNICATION ET RELATIONS

PRESSE

Manon Rouquet

manon.rouquet@sappellereviens.com
+33 (0) 6 75 94 75 96

www.sappellereviens.com

