

Le Ring de Katharsy

Alice Laloy

Théâtre

Du 5 au 16 décembre 2024

Services de presse

T2G :
Philippe Boulet - philippe.boulet@tgcdn.com
06 82 28 00 47

Festival d'Automne :
Rémi Fort - r.fort@festival-automne.com
Yoann Doto - y.doto@festival-automne.com
01 53 45 17 13

Dans le cadre du
Festival d' 2024
Automne



© Simon Gosselin

Du 5 au 16 décembre 2024

**lundi, jeudi, vendredi à 20h
samedi à 18h,
dimanche à 16h**

Conception et mise en scène

Alice Laloy

Écriture et chorégraphie

Alice Laloy en complicité avec l'ensemble de l'équipe artistique

Assistanat et collaboration artistique

Stéphanie Farison

Collaboration chorégraphique

Stéphanie Chêne

Scénographie

Jane Joyet

Création lumière

César Godefroy

Composition musicale

Csaba Palotaï

Écriture sonique

Géraldine Foucault

Recherche et développement des accessoires et objets

Antonin Bouvret

Recherche, dessin et développement de lâchés

Antonin Bouvret et Christian Hugel

Renfort construction

Julien Aillet, Julien Joubert

Création costumes

Alice Laloy, Maya-Lune Thieblemont, Anne Yarmola

Renfort costumes

Angélique Legrand

Création graphique et vidéo

Maud Guerche

Typographie

MisterPixel, Christophe Badani

Assistanat création vidéo

Félix Farjas, Malo Lacroix

Regard cascades

Anis Messabis

Assistante-stagiaire mise en scène

Salomé Baumgartner

Stagiaire costumes

Esther Le Bellec

Confection des décors

Les Ateliers du Théâtre National de Strasbourg

Avec

Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan, Marion Tassou

Durée

1h30

Spectacle créé au TNP de Villeurbanne en octobre 2024

Production : La Compagnie s'Appelle Reviens

Coproduction : T2G – CDN de Gennevilliers, Théâtre de L'Union – CDN du Limousin, Théâtre National populaire – CDN de Villeurbanne, Festival d'Automne à Paris, Théâtre National de Strasbourg, La Comédie de Clermont-Ferrand Scène Nationale, Théâtre delaCité – CDN Toulouse Occitanie, Marionnettissimo, Théâtre d'Orléans – Scène Nationale, Le Bateau Feu – Scène nationale Dunkerque, Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon, La Rose des Vents – Scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq, Théâtre Olympia – CDN Tours, Malakoff Scène nationale

Avec le soutien du Fonds SACD / Ministère de la culture Grandes Formes Théâtre et la SPEDIDAM

La Compagnie est conventionnée DRAC et Région Hauts-de-France, Département du Nord et Communauté Urbaine de Dunkerque

Réalisé avec l'aide du Ministère de la culture

Tournée

Les 9 et 10 janvier 2025
La Rose des Vents — Scène Nationale Lille
Métropole Villeneuve d'Ascq

Du 26 février au 1^{er} mars 2024
Théâtre Olympia — CDN Tours

Les 13 et 14 mars 2025
Théâtre 71, Malakoff Scène Nationale, dans le cadre
du Festival MARTO

Les 20 au 21 mars 2025
Théâtre d'Orléans — Scène Nationale

Les 3 et 4 avril 2025
Théâtre de l'Union — CDN Limoges

Autour du spectacle

Jeudi 12 décembre à 20h
La représentation en audiodescription réalisée par
Lucie Béguin à destination des personnes non-
voyantes.

Dimanche 8 décembre
La représentation sera suivie d'une rencontre avec
l'équipe artistique.

Le Ring de Katharsy

La marionnettiste et plasticienne Alice Laloy revient cette année à Gennevilliers avec une nouvelle création grand format, convoquant les arts du cirque, de la danse, du jeu et de la musique. Dans un monde dystopique où les objets pernicieux règnent en maîtres, les êtres vivants s'affrontent sur le ring par le biais d'avatars, étranges créatures qui n'ont d'humanoïde que l'apparence. Venue soutenir ses champions, une foule de supporters objets-machines-marionnettes s'adonnent au spectacle bien huilé des encouragements, exultant sur commande. Dans l'arène, la violence va crescendo et les combats se succèdent, répondant aux règles précises et imparables du jeu vidéo.

Rien ne semble pouvoir arrêter cette société aux ordres régie par la consommation, la compétition et la manipulation, jusqu'au moment où un grain de sable vient enrayer la machine, faisant de la révolte le dénouement inéluctable. En reprenant les rituels du catch et du jeu vidéo, Alice Laloy échafaude un monde troublant pour explorer les questions du vrai et du faux, du jeu et du réel. La fascination de la metteuse en scène pour les marionnettes, miroirs des dominations sociales, permet d'explorer encore un peu plus les relations de cause à effet, la recherche autour des corps, des matières et des objets. Avec *Le Ring de Katharsy*, libre à chacun de projeter ses propres visions, qu'elles soient politique, sociale ou artistique.

Synopsis

Avec *Le Ring de Katharsy*, les spectateur·ice·s sont invité·es à assister à un tournoi qui s'inspire des règles de composition des jeux vidéo en élaborant un système dans lequel deux joueurs s'opposent lors de quatre impitoyables matchs. Les joueurs s'affrontent sur le ring par le biais de leurs avatars de chair et d'os. Ils les dirigent par injonctions ou les incorporent en leur insufflant sonorement une voix.

Au-dessus de la surface de jeu est suspendu un grill auquel sont accrochés des objets (des vêtements, une table et des chaises, une télévision, une machine à laver, etc...). Au début de chaque manche, un ou plusieurs objets tombent sur le ring et attisent la convoitise des joueurs déclenchant ainsi la partie. Les quatre matchs : *Black Friday*, *Enjoy your meal*, *TV session* et *Following day* imitent une société de la manipulation, de la consommation et de la compétition.

En préambule, le tournoi commence par un temps de préparation faisant office de présentation du jeu (le gameplay). Au fil du tournoi, les matchs sont de plus en plus cruels, les joueurs de plus en plus violents, les injonctions et les insultes fusent, les avatars harcelés sont poussés à la féroceité.

En opposition à la féroceité des matchs, les inter-matchs permettent au Videur de débarrasser les corps inertes des avatars désactivés et de remettre le ring en ordre de marche. Ce sont des intermèdes pensés comme des sas de réparation des joueurs et des spectateur·ice·s.

Finalement, le Théâtre s'immisce dans la dernière manche puisque la situation se retourne et que le match est interrompu par la révolte des avatars qui renverse le cours du jeu retournant la logique du plateau et proposant le début d'un ordre d'une nouvelle couleur. L'idée n'est pas d'aller forcément vers du mieux. Il s'agit d'une fin en forme d'alerte plus que de morale.



© Simon Gosselin

Note d'intention

"Tout porte à croire que la vérité se fera jour bientôt. Supprimez l'arbre authentique que vous aviez mis sur la scène, supprimez le ton naturel, le geste naturel et vous en viendrez à supprimer l'acteur également. C'est ce qui arrivera un jour, et j'aime à voir certains directeurs de théâtre envisager cette idée d'ores et déjà. Supprimez l'acteur et vous enlèverez à un grossier réalisme les moyens de fleurir à la scène. Il n'y aura plus de personnage vivant pour confondre en notre esprit l'art et la réalité ; plus de personnage vivant où les faiblesses et les frissons de la chair soient visibles. L'acteur disparaîtra, à sa place nous verrons un personnage inanimé, qui portera si vous le voulez le nom de « Sur-Marionnette »."

— Edward.G. Craig, *De l'art du théâtre*, 1908

Cette création procède d'une accumulation d'expériences, d'extrapolations et de sensations qui ont généré des questionnements et des envies persistantes. À l'origine de cette écriture, elles sont entrées en résonnance, constituant alors, un corpus de réflexions et d'hypothèses scéniques qui s'est révélé être un point de départ.

Tout d'abord, cette écriture se situe dans la continuité de la recherche que j'ai menée sur la marionnette humaine depuis *Batailles* en 2012, *Pinocchio(s)*, *Pinocchio (live)* 2019-23 et *Death Breath Orchestra* en 2020. En premier lieu, il y a donc le désir de pousser plus en amont mes expériences sur la qualité corporelle et sonore de ces présences hybrides mi-humaines, mi-marionnettes. C'est dans cette continuité que je menais une expérience avec des comédien·nes, visant à ce que certain·es prennent en charge uniquement le corps d'une figure quand les autres prenaient en charge uniquement la voix. Je ne revendique pas l'expérience comme une révolution en soi : dans un sens, j'avais inventé une autre manière de proposer le doublage... Mais ma recherche était plus large que de vouloir créer une illusion ou un effet ; et l'expérience m'a amenée sur une piste qui en a ouvert d'autres.

Aussi, le désir d'explorer une thématique qu'induit la marionnette et sur laquelle je n'ai pas encore travaillé frontalement : la manipulation. De fait, la marionnette fait écho aux rapports de pouvoir, de faux-vrai, de vrai-faux et de manipulation. Avec ce projet d'écriture, j'ai le désir d'explorer ce versant thématique qu'incorpore la marionnette. Par rebond métaphorique et par extrapolation, je fais le parallèle entre le lien qui existe entre le·a manipulateur·ice et sa marionnette et celui qui relie l'auteur·ice et son personnage. Un peu plus loin, j'y vois un parallèle avec le lien qui existe entre le metteur en scène et l'acteur ou l'actrice. Cette vision me ramène à l'idée de la figure théâtrale comme surface de projection inspirant au public la possibilité de vivre des émotions par procuration.

Au regard de ces expériences et de ces réflexions, le désir de projeter une nouvelle fois l'écriture dans un contexte dystopique, m'a poussée à transposer la

marionnette en avatar et la catharsis que provoque le théâtre en celle que suscite le jeu vidéo. C'est pourquoi cette pièce s'inspire des jeux et plus spécifiquement des jeux vidéo. La conception de l'écriture naît du dialogue qui se crée entre le fait d'imaginer le dispositif d'un jeu et le fait de paramétrier ce dispositif pour la scène. 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.

Plus précisément, il s'agit de composer un jeu en miroir de notre société : le jeu fonctionne selon un système précisément défini et orchestré qui porte en lui son ordre hiérarchique et son organisation. Un ordre pyramidal dans lequel les paramètres évoluent mais selon lequel les fonctions restent stables. Il entraîne la dynamique de la pièce en produisant la force motrice dans le sens où il en induit la forme, le rythme et amène la tension dramatique. Qu'il se déploie sur un écran ou sur le plateau, le jeu est vecteur d'action et constitue une machine à jouer.

À l'instar des jeux vidéo, l'ensemble des programmations qui régissent ce monde parallèle suit un ordre simplificateur dans le sens où il offre au joueur la possibilité de choisir sans le pousser dans des gouffres d'ordre psychologique. Le *Ring de Katharsy* est du théâtre d'action et de réaction. Par le prisme du jeu et par extrapolation, la société existe ici côté monstre : consumériste, compétitive à l'extrême, publicitaire, harceleuse, réductrice des champs de libertés. Cet aspect du monde devient une source d'inspiration pour définir les règles du jeu, mais, aussi pour en produire les ressorts et les surprises. Jouer à jouer à la société un peu comme dans les Sims mais en monstrueux, en cruel, en drôle et en décalé pour offrir au spectateur la possibilité de se positionner dans un regard critique. Et puis, finalement, le jeu se révèle être un moyen plus qu'une fin en soi : le moyen de faire naître une révolution.

— Alice Laloy



© Simon Gosselin

Entretien

Quel est le point de départ de votre nouvelle création, *Le Ring de Katharsy* ?

Alice Laloy : C'est la poursuite de ma recherche sur des états de corps, sur des présences hybrides entre l'humain et la marionnette. J'ai mené une expérience avec des acteurs, en mai 2022, de séparer corps et voix et c'est dans ce contexte qu'est apparue la notion d'avatar. Ces présences sont très théâtrales et en même temps troublantes : on ne sait plus où est l'humain, où est la part déshumanisée de l'humain. Katharsy s'inscrit dans le prolongement de *Pinocchio live*. Dans la marionnette, plusieurs choses me fascinent : le rapport à l'enfance que j'ai exploré avec Pinocchio, le rapport au corps animé et inanimé — mort/vie que j'ai aussi exploré dans Pinocchio et enfin le rapport à la manipulation. Je voulais savoir aussi pourquoi cet outil qui n'appartient pas tout à fait à notre époque agit autant sur moi. La marionnette offre une surface de projection, elle a une dimension un peu magique, presque vaudou. Tout cela constitue le noyau de réflexion à l'origine de mes projets. La question de la manipulation a resurgi 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 ? Qui manipule qui....

Le terme de ring évoque l'univers des combats, cette dimension est-elle présente dans le spectacle ? À quoi cela va-t-il ressembler ?

AL : C'est comme si on fabriquait un jeu vidéo où tout est palpable, dévirtualisé. Deux écrans comptabilisent les scores et annoncent les titres de chaque manche, les enjeux. Mais en dehors de ces écrans, tout le reste est concret : le ring est un carré dessiné au sol à chaque début de match, au-dessus duquel sont accrochés des objets qui tombent en début de match pour en définir l'enjeu. De part et d'autre de l'espace de jeu, il y a deux joueurs qui sont dans des fauteuils de gamer avec des casques de gamer alors qu'ils commandent à leurs avatars par micro. Ils leur adressent des injonctions : parfois ils sont plus accompagnants, parfois plus dresseurs, un peu coach, ou plus dans le harcèlement... Il y a trois avatars par joueur, ils ne sont pas forcément tous en jeu à chaque match. Les avatars ne sont pas les doubles des joueurs. Et au loin, il y a Katharsy, le maître de la machine... Katharsy est une chanteuse soprano et les deux acteurs chantent aussi ; entre les matchs, ils composent un trio vocal. C'est très musical. Katharsy mène le rythme global des conflits, elle accompagne aussi le spectacle sur le plan sonore.

Comment s'écrit un spectacle comme celui-là, qui est essentiellement non textuel ?

AL : Il y a des mots, parce qu'on en a besoin, mais ils ne sont pas premiers. Quand j'ai commencé, c'était vraiment le fruit de mes expériences au plateau qui me donnait la matière. Aujourd'hui, ma trame mentale est beaucoup plus construite en amont, ce qui me permet de ne plus être dans des collages comme dans *Ça Dada*, où je considère que j'ai touché aux limites de cet exercice. Depuis *A poils*, *Pinocchio live* et Katharsy, je travaille sur une trame plus élaborée : je sais d'où je pars et où j'arrive, je définis mon aire de jeu avant, même si je ne

présume pas de la manière dont ça va prendre corps. C'est très écrit, je ne cherche plus ma dramaturgie au plateau, je la cherche avant, en alternant recherche et écriture. Ça s'écrit aussi avec la musique (tous les intermatchs sont chantés) et avec le son (les temps de matchs sont sonorisés), il y a tout un travail de signaux sonores qui marche avec la vidéo. Il y a aussi l'aspect machinerie que je réadapte au fil de la construction, c'est un chantier évolutif : chaque objet pose une nouvelle question. Tout avance ensemble. Avec la scénographe Jane Joyet, nous travaillons sur le monochrome gris, nous cherchons à l'intérieur de cette contrainte... La nécessité de la forme est apparue avec la recherche. Tout s'est débloqué quand j'ai décidé que les enjeux seraient fixés par des objets, et non par des situations ou par des éléments psychologiques que je n'arrivais pas à démêler, qui ne font pas partie de mon langage et qui me faisaient tomber dans une narration que je ne sais pas écrire. Les objets entraînent des enjeux très simples, binaires, basiques : il faut manger, il faut s'habiller, il faut du confort, on veut des bébés... En abordant ces questions qui sont en soi complexes, je montre aussi comment dans notre société tout est mis sur le même plan de la consommation et de la convoitise...

Dans Katharsy, on entend catharsis, que voulez-vous dire avec ça ?

AL : Ce jeu met en évidence la nécessité de l'humain de seconfronter à des situations d'une très grande violence, à des émotions extrêmes, au départ par le théâtre, aujourd'hui par le jeu vidéo. Il y a une nécessité de vivre par le biais d'un autre des émotions fortes pour exorciser, pour accomplir une part d'émotion qui ne peut pas se vivre dans le réel. Je vois un parallèle entre le théâtre et le jeu vidéo à cet endroit-là. Et c'est aussi une façon pour moi de me demander ce que va devenir le théâtre. Dans une société de plus en plus hygiéniste, de plus en plus sous contrôle, normative, où met-on nos colères, nos passions ? C'est aussi une façon de réhabiliter ces passions et de revendiquer un espace pour le trop, pour le too much, pour le vivant. On masque cette part de nous mais elle ne disparaît pas pour autant, donc on la met où ? J'ai fictionné une réalité en dystopie en imaginant qu'un jour on se refilerait des places sous le manteau pour aller au *ring de Katharsy* ressentir des émotions puissantes par le biais d'avatars qui seront d'accord pour vivre pour nous ces émotions fortes. Plus on avance dans les matchs plus les joueurs sont violents avec les avatars... Mais tout cela n'est pas construit pour la finalité du jeu. L'enjeu du celui-ci n'est pas le jeu en lui-même, mais la révolte des avatars, la remise en question du système. La fin vient renverser tout ce qui a soigneusement été mis en place, l'ordre des choses.

— Propos recueillis par Maïa Bouteillet en mars 2024 pour le Festival d'Automne

Biographie

Alice Laloy

Alice Laloy est issue de la 32^e promotion (1998/2001) de l'école du Théâtre National de Strasbourg, section scénographie/création de costumes. Elle crée la Compagnie s'Appelle Reviens en 2002 afin d'y développer sa recherche en parallèle de son activité de scénographe et de costumière. Entre 2002 et 2008, parallèlement à son travail de compagnie, Alice Laloy travaille au théâtre et à l'opéra avec différents metteur·euse·s en scène : Lukas Hemleb, Catherine Anne, Michèle Foucher, Jean-Pierre Vincent, Yannick Jaulin... Elle crée *D'états de femmes* en 2004 et *Moderato* en 2006 qui lui permettent de faire découvrir son univers dans le milieu de la marionnette contemporaine. En 2009, elle reçoit le Molière du meilleur spectacle jeune public pour sa création *86 centimètres*. En 2011, *Y es-tu ?* est sélectionné parmi les quatre spectacles jeune public nommés aux Molières. En 2012, elle crée *Batailles* puis le retravaille de manière à créer *Rebatailles* en 2013 pour lequel l'Institut International de la Marionnette lui remet le prix de la Création/Expérimentation. *Sous ma peau/Sfu.ma.to*, créé en 2015, reçoit l'aide à l'écriture-dramaturgie plurielle du Centre National du Théâtre (devenu ARTCENA). Cette année là, elle crée également *Tempo*, forme courte pour vitrine sur une commande du Fracas CDN de Montluçon. Invitée par Fabrice Melquiot à créer un spectacle sur le dadaïsme, elle crée *Ça dada* en 2017 au Théâtre Amstramgram à Genève.

Alice Laloy débute ensuite un projet de recherche photographique autour de Pinocchio qui la conduit jusqu'en Mongolie, à l'occasion du programme Hors les murs 2017 de l'Institut Français dont elle est lauréate. Le projet photographique *Pinocchio(s)* constitue une exposition présentée en France et à l'international (Québec, Suède). Suite à cette résidence en Mongolie, elle développe une version scénique issue du travail photographique : *Pinocchio(live)#1* est créé pour l'ouverture de la Biennale Internationale des Arts de la Marionnette à Paris en mai 2019. En 2020, elle crée un nouveau spectacle jeune public dès 3 ans *À poils*, à la Comédie de Colmar dont elle est artiste associée depuis 2019. Suite au second confinement, *Death Breath Orchestra* est présenté pour la première fois en janvier 2021 devant les professionnel·le·s. En juillet 2021, elle crée *Pinocchio(live)#2* au Festival d'Avignon, seconde version de la performance avec une nouvelle distribution regroupant des enfants-danseurs du Centre chorégraphique de Strasbourg et des jeunes adultes, élèves de la classe d'art dramatique du Conservatoire de Colmar. Elle crée en septembre 2023 au FMTM une troisième version de *Pinocchio(live)* avec des interprètes issus des Hauts-de-France. Le *Ring de Katharsy* est créé en octobre 2024 au TNP à Villeurbanne. Alice Laloy a été artiste associée au Mouffetard – Théâtre des Arts de la Marionnette de 2018 à 2022, et à la Comédie de Colmar – CDN Grand Est Alsace de 2019 à 2022. Elle est artiste associée au T2G – CDN de Gennevilliers et au Théâtre de l'Union, CDN du Limousin à Limoges depuis 2022.



© Simon Gosselin

Informations pratiques

Réservation

En ligne sur www.theatredegennevilliers.fr
Par téléphone au 01 41 32 26 26
Sur place du lundi au vendredi de 10h à 18h ainsi que les soirs et les week-ends de représentations.

Tarifs

6 € à 24 €

Carnets T2G

Carnets avantageux de 3, 5 ou 10 billets non nominatifs, à utiliser seul·e ou à plusieurs pour les spectacles de votre choix.
À commander en ligne sur notre site

Restaurant : Youpi au théâtre

Le T2G s'est associé avec le chef Patrice Gelbart et son complice Stéphane Camboulive depuis 2018. Restaurant de produits de saison, issus de l'agriculture paysanne et biologique respectueuse du vivant. Une partie des produits utilisés provient de notre potager installé sur les toits-terrasses du théâtre.
tel : 06 26 04 14 80

Venir au T2G

En métro ligne 13, station Gabriel Péri : prendre la sortie 1 et suivre le fléchage T2G et le marquage au sol

En bus lignes 54, 140, 175, 177 arrêt Place Voltaire et lignes 235, 276, 340, 577 arrêt Gabriel Péri

En voiture parking payant et gardé juste à côté du théâtre

Depuis Paris – Porte de Clichy : direction Clichy-centre. Tourner immédiatement à gauche après le pont de Clichy, direction Asnières-centre, puis première à droite, direction place Voltaire, puis encore première à droite, avenue des Grésillons

Depuis l'A86 : sortie 5 direction Asnières / Gennevilliers-centre / Gennevilliers le Luth

T2G Théâtre de Gennevilliers Centre Dramatique National

**41, avenue des Grésillons
92230 Gennevilliers**

+ 33 (0)1 41 32 26 26

Le Monde Télérama'

arte



MOVEMENT la terrasse

AOC
[Annonce Opinion Critique]



VILLE DE
Gennevilliers



* île de France

Le T2G Théâtre de Gennevilliers Centre Dramatique National est subventionné par le ministère de la Culture, la Ville de Gennevilliers, le Département des Hauts-de-Seine et la Région Île-de-France