

Festival d'

Automne

Septembre – Décembre 2024

Dossier de presse

Alice Laloy

Le Ring de Katharsy

T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National
Du jeudi 5 au lundi 16 décembre



Alice Laloy

Le Ring de Katharsy

Durée: 1h30. Création 2024

T2G Théâtre de Gennevilliers,
Centre Dramatique National

5 – 16 décembre

Lun. jeu. ven. 20h, sam. 18h, dim. 16h,
relâches mar. et mer.
8€ à 24€ | Abo. 8€ à 14€

Avec Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Léonard Martin, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan, Marion Tassou. Conception et mise en scène Alice Laloy. Écriture et chorégraphie Alice Laloy avec la complicité de l'ensemble de l'équipe artistique. Assistanat et collaboration artistique Stéphanie Farison. Collaboration chorégraphique Stéphanie Chêne. Scénographie Jane Joyet. Recherche, dessin et développement des systèmes de lâchés Christian Hugel. Création lumière César Godefroy. Composition musicale Csaba Palotai. Écriture sonore Géraldine Foucault. Recherche et développement des accessoires et objets Antonin Bouvret. Création costumes Alice Laloy, Maya-Lune Thiebemont, Anne Yarmola. Création vidéo Maud Guerche. Assistanat création vidéo Félix Farjas. Regard cascades Anis Messabis. Assistante stagiaire mise en scène Salomé Baumgartner. Stagiaire costumes Esther Le Bellec. Régie générale Sylvain Liagre en alternance avec Baptiste Douaud. Régie plateau Léonard Martin. Régie lumière en tournée Elisa Millot. Régie son en tournée Géraldine Foucault en alternance avec Arthur Legouhy. Confection des décors Les Ateliers du Théâtre National de Strasbourg (TNS). Coordination des projets artistiques Joanna Cochet. Production et diffusion Gabrielle Dupas. Administration Céline Amadis. Communication Manon Rouquet.

Production la Compagnie s'Appelle Reviens ; Coproduction T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National; Théâtre de l'Union – Centre dramatique national du Limousin; Théâtre National populaire; TNS – Théâtre national de Strasbourg; La Comédie de Clermont-Ferrand – Scène nationale; Théâtre de la Cité – CDN Toulouse Occitanie; Marionnettissimo; Théâtre d'Orléans – Scène nationale; Le Bateau feu – Scène nationale Dunkerque; Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national; Scène nationale Lille Métropole Villeneuve-d'Ascq; Théâtre Olympia – Centre dramatique national de Tours; Malakoff Scène nationale – Théâtre 71; Festival d'Automne à Paris ; Avec le soutien de la Spedidam Avec l'aide du ministère de la Culture ; La Compagnie est conventionnée par la Drac Hauts-de-France – ministère de la Culture et la Région Hauts-de-France, le Département du Nord et la communauté urbaine de Dunkerque

Le T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National et le Festival d'Automne à Paris sont coproducteurs de ce spectacle et le présentent en coréalisation.

Nul pantin dans cette création grand format de la marionnettiste Alice Laloy, mais des humains transformés en avatars et jetés sur un ring pour s'affronter lors de matchs de plus en plus violents. Une mise en abyme qui, entre le rituel de catch et le scénario inspiré des jeux vidéo, nous invite à interroger les limites d'une société aux ordres.

Fascinée par la relation du vivant à l'objet et par la manière dont la marionnette met en perspective les rapports de pouvoir, Alice Laloy requestionne les concepts du vrai et du faux avec *Le Ring de Katharsy*. Dans cette vision dystopique paramétrée à la façon des jeux vidéo, elle échafaude un système sous contrôle, où les êtres humains en transforment d'autres en avatars en s'affrontant sur le ring. Chaque manche disputée explore une métaphore sociale: la consommation, la compétition, la manipulation sont au cœur du jeu où la violence va crescendo jusqu'à ce que l'ordre du monde en soit retourné. Cette nouvelle création pour corps et objets convoque des chanteurs, des danseurs et des circassiens dans un espace monochrome. On retrouve dans cet impressionnant déploiement, le goût de l'artiste pour les relations de cause à effet, la recherche autour d'états de corps, les matières et les objets. Avec *Le Ring de Katharsy*, Alice Laloy évoque le système dans lequel sont pris les êtres et l'inéluctabilité de la révolte.

T2G

Contacts presse

Festival d'Automne

Rémi Fort

r.fort@festival-automne.com

06 62 87 65 32

Yoann Doto

y.doto@festival-automne.com

06 29 79 46 14

T2G Théâtre de Gennevilliers, Centre Dramatique National

Philippe Boulet

philippe.boulet@tgcdn.com

06 82 28 00 47

Dates de tournée en page suivante

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 lointain, il y a *Katharsy*, le maître de la machine... *Katharsy* est une chanteuse soprano et les deux acteurs chantent aussi ; entre les matches, 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 ère 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 inter matches sont chantés) et avec le son (les temps de matches 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 se confronter 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 matches 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.

Alice Laloy

Diplômée de l'école du Théâtre National de Strasbourg en 2001, Alice Laloy est scénographe et costumière. Elle crée en 2002 la Compagnie s'Appelle Reviens et travaille parallèlement au théâtre et à l'opéra avec différents metteurs en scène : Lukas Hemleb, Catherine Anne, Michelle Foucher... Entre 2002 et 2008, elle collabore avec divers metteurs en scène au théâtre et à l'opéra tout en créant des œuvres marquantes comme *D'états de femmes* (2004) et *Moderato* (2006). En 2009, elle reçoit le Molière du meilleur spectacle jeune public pour sa création *86 centimètres* et en 2011, son spectacle *Y es-tu ?* fait partie de la sélection des spectacles jeune public nommés aux Molières. En 2012, elle crée *Batailles et Rebatailles*, récompensé par l'Institut International de la Marionnette. En 2015, elle crée *Sous ma peau/Sfu.ma.to* et *Tempo*. Invitée par Fabrice Melquiot, elle crée *Ça dada* en 2017. En 2017, elle débute un projet de recherche photographique qui la conduit jusqu'en Mongolie. Le projet nommé *Pinocchio(s)* constitue une exposition présentée en France et à l'international (Québec, Suède). Par la suite, elle développe une version scénique issue du travail photographique en y incluant enfants danseurs et jeunes adultes acteurs-manipulateurs. La première version de cette création, *Pinocchio(live)#1*, est créée pour l'ouverture de la Biennale Internationale des Arts de la Marionnette à Paris en mai 2019. En juillet 2021, elle crée *Pinocchio(live)#2* au Festival d'Avignon, seconde version de la performance puis en 2023, une troisième version avec de nouveaux interprètes. Alice Laloy est associée au T2G – CDN de Gennevilliers et au Théâtre de l'Union à Limoges depuis 2022.

En tournée

Du 9 au 19 octobre 2024 Théâtre National Populaire – CDN Villeurbanne (Villeurbanne, FR)	l'Hectare-Territoires vendômois, Centre National de la Marionnette (Tours, FR)
Le 14 novembre 2024 Bateau Feu - Scène Nationale de Dunkerque (Dunkerque, FR)	Les 13 et 14 mars 2025 Malakoff Scène Nationale (Malakoff, FR)
Du 20 au 29 novembre 2024 Théâtre National de Strasbourg (Strasbourg, FR)	Les 20 et 21 mars 2025 Théâtre Orléans – Scène Nationale (Orléans, FR)
Les 9 et 10 janvier 2025 La Rose des Vents – Scène Nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq (Villeneuve-d'Ascq, FR)	Les 3 et 4 avril 2025 Théâtre de l'Union – CDN Limoges (Limoges, FR)
Du 26 février au 1er mars 2025 Théâtre Olympia - CDN Tours &	Les 9 et 10 avril 2025 La Comédie de Clermont-Ferrand – Scène Nationale (Clermont-Ferrand, FR)