

## Alice Laloy dans « Le Ring de Katharsy »

*dan\_laterrasse*

**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**