

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, refabriquent 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