

Le Ring de Katharsy

conception et mise en scène **Alice Laloy**

Activités pour la classe



Théâtre National Populaire

direction Jean Bellorini
04 78 03 30 00
tnp-villeurbanne.com

relations avec l'enseignement secondaire et supérieur

Violaine Guillaumard • 04 78 03 30 11
v.guillaumard@tnp-villeurbanne.com

Claire Delory • 04 78 03 30 24
c.delory@tnp-villeurbanne.com

dossier réalisé par les professeurs relais de la DAAC de Lyon

Christophe Mollier-Sabet
c.mollier-sabet@tnp-villeurbanne.com

Pierre Schindele
pierre.schindele@ac-lyon.fr

du 9 au 19 octobre 2024
salle Roger-Planchon
durée estimée : 1 h 20

avec
Coralie Arnoult,
Lucille Chalopin,
Alberto Díaz,
Camille Guillaume,
Dominique Joannon,
Antoine Maitrias,
Léonard Martin,
Nilda Martinez,
Antoine Mermet,
Maxime Steffan,
Marion Tassou

écriture et chorégraphie
Alice Laloy en complicité
avec **l'ensemble de l'équipe
artistique**

assistanat à la mise
en scène et collaboration
artistique **Stéphanie Farison**
assistanat stagiaire mise en
scène **Salomé Baumgartner**
scénographie **Jane Joyet**
lumière **César Godefroy**
son **Géraldine Foucault**
musique **Csaba Palotaï**
graphisme et vidéo

Maud Guerche
assistanat à la vidéo
Félix Farjas
collaboration chorégraphique
Stéphanie Chêne
costumes

**Alice Laloy, Maya-Lune
Thiéblemont, Anne Yarmola**
stagiaire costumes

Esther Le Bellec
typographie
**MisterPixel, Christophe
Badani**

réalisation des décors
**Les Ateliers du Théâtre
National de Strasbourg (TNS)**

Spectacle créé au Théâtre
National Populaire.

Le Ring de Katharsy

conception et mise en scène **Alice Laloy**

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, attirant la convoitise des deux champions. Ceux-ci engagent alors le duel, à travers leurs avatars de chairs et d'os qui se battent au centre. La partie peut commencer.

Alice Laloy poursuit sa recherche autour des présences hybrides mi-humaines mi-marionnettes, menée dans *Batailles*, *Pinocchio(live)* ou plus récemment *Death Breath Orchestra*. Elle introduit ici dans l'univers du jeu vidéo une chanteuse cheffe d'orchestre, un porteur, deux acteurs-chanteurs, et six interprètes circassiens contorsionnistes, acrobates et/ou danseurs. Le dispositif scénographique à la plastique impeccable, inspiré par l'œuvre en monochrome gris d'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'inquiétant Katharsy tire les fils.

Pour supporter cette vision angoissante d'un groupe d'individus qui n'agissent plus par eux-mêmes, Alice Laloy mêle le grotesque à la violence et la drôlerie au monstrueux. Par ces décalages, elle invite à poser un regard critique sur un système où règnent manipulation, consommation et compétition. En déplaçant la *catharsis* propre au théâtre vers celle que peut susciter le jeu vidéo, elle laisse également entendre que quelque chose va déborder. Et si un grain de sable venait gripper la machine, jusqu'à retourner complètement l'ordre du monde ?

Cette saison, le TNP accueille deux créations d'Alice Laloy : *Le Ring de Katharsy* et *L'Avenir nous le dira*. Depuis une vingtaine d'années, la metteuse en scène, scénographe et plasticienne échafaude des spectacles à l'écriture plurielle, dans lesquels s'entrelacent organiquement les matières, les objets, les musiques, les images, les marionnettes, les interprètes et parfois les mots. Soutenu par la création musicale de Csaba Palotaï, *Le Ring de Katharsy* joue à construire et déconstruire le vrai et le faux, le réel et le virtuel.



Le joueur et son avatar

Hybridation de l'humain et de l'objet

Le processus de création d'Alice Laloy s'oriente vers un théâtre de recherche où se croisent, au service d'une écriture poétique, marionnettes, matériaux, machines, acteurs / danseurs / circassiens et compositions sonores. Son travail s'inscrit dans le prolongement du questionnement des avant-gardes du début du XX^e siècle, quand les Maeterlinck, Craig, Jarry, Apollinaire, Tzara et le mouvement Dada (sur lequel Alice Laloy a fait un spectacle en 2017, *Ça dada*), Albert-Birot, Schlemmer, Schwitters ou Artaud, pour saper les codes de la dramaturgie réaliste et poser les bases d'une plastique scénique renouvelée, mettaient en scène des personnages en effigies, sous la forme de marionnettes, sur-marionnettes, robots, mannequins et autres masques. Sans entrer dans les détails de ces expériences passionnantes, fort bien étudiées par Didier Plassard dans *L'Acteur en effigie* (1992), il semble intéressant de faire entrer les élèves dans cet univers artistique particulier avant le spectacle.

Après avoir interrogé les élèves sur leur connaissance du mythe de Pinocchio, projeter le teaser d'un précédent spectacle d'Alice Laloy de 2022 : ***Pinocchio(live)#2*** en leur demandant d'être attentifs à la vision qu'elle donne du mythe. La discussion fera apparaître la présence de machines dans un univers presque *steampunk* ; le rôle de la musique et des percussions ; la dimension plastique avec le maquillage pulvérisé, le jeu des couleurs et la fumée ; l'aspect dansé dans la chorégraphie d'ensemble et dans la gestuelle des acteurs et, surtout, l'inversion du mythe de Pinocchio.

En effet, des enfants sont transformés en pantins hyperréalistes et manipulés par des adultes avec tout ce que cela peut avoir d'inquiétant, de morbide, mais aussi de joyeux et de vivant... Après la discussion, on pourra visionner le teaser de ***Pinocchio(live)#3*** dans lequel Alice Laloy est interviewée et définit les grandes directions de son travail.

Exercices de plateau

Pour présenter *Le Ring de Katharsy*, Alice Laloy explique qu'elle a créé un « jeu vidéo artisanal ». La relation entre le joueur et le personnage de son jeu est transposée au plateau de façon très simple, sans aucune technologie : deux comédiens jouent les « gamers » et s'affrontent dans des épreuves où des comédiennes et des comédiens jouent les personnages du jeu. Dans son travail, Alice Laloy désigne ces personnages, à travers lesquels les joueurs s'affrontent, par le terme d'« avatar ». Pour diriger son avatar, le joueur n'a ni manette, ni *joystick* : les joueurs contrôlent leur avatar à la voix en leur donnant des instructions. Cette relation au partenaire est facilement transposable en atelier et permet d'entrer dans l'univers du spectacle en travaillant l'écoute, la concentration et la confiance. Ces différents exercices permettront aux élèves, avant d'aller voir *Le Ring de Katharsy*, d'expérimenter la spécificité et la difficulté du travail des comédiens, qu'il s'agisse des joueurs qui contrôlent, ou des avatars qui exécutent.

→ Le guide et l'aveugle

Le meneur de jeu répartit le groupe en binômes. Un des éléments du binôme (peu importe lequel, les rôles changeront) se voit privé de la vue avec un foulard que son guide lui noue sur les yeux. Le guide se place ensuite derrière son aveugle qu'il va déplacer dans l'espace en exerçant une pression avec son index, entre les omoplates de son partenaire.

Cette pression signifie « marche avant ». L'arrêt de cette pression signifie : « Stop ! ». Quand le guide exerce une pression derrière l'épaule droite de son aveugle, cela signifie : « virage à gauche » et inversement. Il n'y a pas de marche arrière. Le meneur de jeu veille à ce que les guides commencent doucement, en vérifiant que leur aveugle a bien compris les consignes et fonctionne normalement. L'exercice doit se faire dans le silence pour que la communication dans les binômes soit uniquement tactile. Quand le meneur de jeu voit que le groupe circule sans accident dans l'espace, il peut indiquer que la force de la pression détermine la vitesse à laquelle l'aveugle avance et demander aux guides de faire accélérer leurs aveugles à condition que ceux-ci se montrent en confiance. Pendant l'exercice, le meneur de jeu dispose dans l'espace plusieurs chaises et des objets (sacs, manteaux...) que les guides doivent éviter.

Il indique ensuite aux guides qu'ils peuvent placer leur aveugle soit devant une chaise, soit à droite d'un objet. L'annonce est faite de deux nouveaux signaux : un clap de main signifie « je me baisse et ramasse avec la main », deux claps de mains, « je m'assois ». Une fois ramassés, les objets sont reposés au sol et le jeu reprend. Au bout d'un quart d'heure, on inverse les situations dans le binôme et on reprend l'exercice avec la même progression.

→ Le loup et les moutons

On constitue de nouveaux binômes. Le meneur de jeu demande aux guides, placés derrière les aveugles, de les promener dans l'espace en les tenant par les épaules.

Il s'agit de leur faire perdre leurs repères. Ils peuvent les faire tourner sur eux-mêmes comme une toupie, les faire reculer, multiplier les demi-tours, etc. Après une minute ou deux, les guides arrêtent leur aveugle et le posent dans l'espace. Ils se retirent en périphérie de l'aire de jeu qu'ils encadrent en se tenant sur les bords. Il faut des guides sur les quatre côtés de l'aire de jeu, peu importe s'ils sont loin de leur aveugle.

Le meneur de jeu signale aux guides qu'ils guideront dorénavant leur aveugle en lui parlant : « Hugo, avance, va tout droit, stop »... On vérifie que chaque guide connaît le prénom de son aveugle et que chaque aveugle reconnaît la voix de son guide. Un des aveugles est désigné comme étant le loup, les autres comme étant les moutons. Au loup d'attraper les moutons (touché : éliminé) ! Aux moutons de fuir le loup ! Le guide du loup doit attendre une dizaine de secondes avant de le lancer en chasse pour que les moutons les plus proches aient le temps de s'éloigner. Le meneur de jeu veille à ce que les guides ne se déplacent pas et restent à la place qu'ils ont choisie. Il reste également dans l'aire de jeu pour éviter que des moutons ne sortent du périmètre et empêcher d'éventuels accidents en cas de murs trop proches. À chaque mouton touché, le jeu s'arrête et le silence se fait. Si le groupe se connaît bien, on peut demander au loup de reconnaître le mouton capturé (comme à Colin-Maillard). Puis le jeu reprend et se termine quand le loup a éliminé tous les moutons. En fin de partie, le guide du loup peut se mettre à côté de lui, sans le toucher, pour lui faciliter la tâche.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un mouton contre le loup, son guide se met également à côté de lui. Le meneur de jeu veillera à ce que les guides ne hurlent pas en même temps : il pourra faire remarquer qu'il peut être très efficace pour le guide de se taire quand son mouton n'est pas menacé. Le guide habile peut aussi cacher son mouton dans un coin et attendre que cela se termine. On peut refaire l'exercice en inversant les rôles si la durée de la séance le permet.

→ L'acteur et la marionnette

Exercice à réaliser en binôme : l'un incarne le pantin, l'autre le « marionnettiste ». Le premier s'allonge par terre ou s'assoit sur une chaise en relâchant l'ensemble de ses membres de façon à être le plus mou et avachi possible. Aucun muscle ne doit être tendu, aucune position ne doit être tenue. Le second doit alors faire bouger le pantin à l'aide de fils imaginaires. Par exemple, s'il veut lui faire lever la main, il doit indiquer l'endroit d'où part le fil en le touchant du doigt. Le pantin saura ainsi où s'exercera la traction. Le marionnettiste fait ensuite semblant d'attraper le fil relié à la main et se met à le soulever. L'autre devra alors suivre le mouvement, comme s'il était une marionnette, sans jamais anticiper ou proposer de lui-même un geste ou un déplacement. On insistera sur la nécessaire lenteur des mouvements, au moins au début, afin de faciliter la synchronisation. On peut se donner comme but de faire parvenir en position debout le pantin initialement allongé ou assis et de lui faire faire deux pas. On échange ensuite les rôles.

→ Le corps et la voix

Le début de la séance est utilisé pour la mémorisation d'un texte bref que tout le groupe devra rapidement connaître par cœur sans aucune hésitation. Le plus simple est de choisir quelques vers d'une comptine connue de chacun (« Au Clair de la Lune » « Une Souris verte »...), un extrait d'une fable célèbre de La Fontaine (le discours du Renard au corbeau dans « Le Corbeau et le Renard », le récit initial dans « La Cigale et la fourmi »), ou un virelangue d'une phrase comme « Natacha n'attacha pas son chat Pacha qui s'échappa ce qui fâcha Sacha qui chassa Natacha ».

On forme avec les élèves un grand cercle dans lequel on aura soin de déterminer un ordre de passage et une adresse en faisant par exemple circuler un ballon (l'élève A lance le ballon à l'élève B en traversant le cercle. Une fois que B a réceptionné le ballon, A s'assoit. B dit choisir un destinataire parmi les élèves encore debout en face de lui. Il lui lance le ballon puis s'assoit, etc.).

L'ordre de circulation du ballon et donc de la parole doit être mémorisé. On demande à chaque élève d'adresser à son partenaire le texte choisi, en répondant à chaque fois d'une contrainte de diction. On partira d'une diction neutre, avant de donner les contraintes suivantes : parler très lentement, surarticuler les consonnes, faire traîner les voyelles, ne prononcer que les voyelles, introduire une pause artificielle de trois secondes dans la phrase, parler à quelqu'un qui est très loin (de l'autre côté d'un terrain de foot), parler à quelqu'un qui est très près mais sourd, parler du nez, zézayer, utiliser un accent... Quand le texte a bien tourné et semble connu de tout le groupe, le meneur de jeu forme des binômes. Chaque binôme devra adresser le texte au public en collaborant à deux : le premier debout face au public étant le corps, le second, assis dos au public faisant la voix, comme s'il doublait la voix du corps qui articule le texte sans jamais le sonoriser. Pour que l'exercice de playback fonctionne, il faut veiller à ce que le corps ne regarde jamais la voix.

En revanche, la voix doit fixer son regard sur la bouche du corps pour parler en même temps que lui. Le meneur de jeu propose un premier passage où le texte se dit de façon neutre et essaie de repérer si une intention, une émotion, une situation se dessine en tout petit dans la proposition du binôme. Il en fait ensuite une consigne de jeu pour le second passage, par exemple : un petit garçon très timide qui avoue une bêtise à sa maman, une femme politique lors d'un meeting rassemblant des milliers de personnes, une déclaration d'amour, un professeur qui fait une dictée, une copine qui raconte une histoire drôle sans pouvoir s'empêcher de rire à la fin, une chanteuse d'opéra devant un public qui l'adore, un chanteur de métal... Les accidents (rires, erreurs de texte, hésitations, toussotements, bégaiements...) sont les bienvenus mais ils doivent être pris en charge par les deux éléments du binôme !

→ La voix et le son

Reprendre le même dispositif que dans l'exercice précédent : un ou une élève debout face public, un(e) autre assis(e) dos au public, en regard sur l'élève debout. L'élève debout raconte une anecdote simple, un événement arrivé dans la journée. Le récit doit durer 2 ou 3 minutes. À chaque action, l'élève debout ajoute un geste ample et lent (par exemple, « je me suis réveillée » : bâillement et étirement ou « j'ouvre la porte » : action sur le loquet et bras tiré vers soi). L'élève assis(e) doit alors proposer un bruitage de l'action qu'il ou elle voit. Le narrateur doit rester absolument silencieux quand il accomplit ses gestes. Les consignes de l'exercice précédent sur le regard valent également pour celui-ci.

→ L'acteur et les bruiteurs

Le groupe forme un cercle. Un élève sort de la pièce. En son absence, les élèves du cercle choisissent un espace qu'ils vont devoir bruiteur et faire exister de façon sonore. Le meneur de jeu veille à ce que l'espace choisi soit un espace à l'univers sonore marqué et varié : une forêt, une cour de récréation, un restaurant, une plage, une usine, un marché, la cour d'une ferme, un zoo, un jeu vidéo de combat, un supermarché, une salle d'activité dans une crèche... On bande les yeux de l'élève sorti et on le ramène au centre du cercle. Petit à petit, le groupe met en place l'univers sonore choisi. Après quelques minutes, quand l'élève au centre sait où il se trouve, il peut agir avec le cercle et proposer de mimer une action en lien avec l'univers sonore entendu : au restaurant, il peut ouvrir une bouteille ; sur la plage, il peut faire un château de sable ; dans la cour de récréation, il peut jouer à 1, 2, 3 soleil ! ... Le groupe de bruiteurs doit alors diminuer le bruitage d'ambiance et sonoriser plus fortement l'action, sans concertation, en improvisation. Si la proposition de l'élève-acteur n'est pas immédiatement bruitée, elle est répétée jusqu'à ce que le bruitage fonctionne.

L'élève-acteur peut également s'approcher du cercle de bruitage, ou d'un bruit en particulier, pour entrer en interaction avec un bruiteur et voir si cela modifie le son : que se passe-t-il si l'on s'approche d'un chien qui aboie ? Si l'on frappe un personnage de jeu vidéo ? Après 2 ou 3 actions bien bruitées, on change d'élève-acteur et d'univers sonore.



« Le Ring de Katharsy, c'est l'histoire de... »

Les chances sont fortes pour qu'avant la représentation le titre du spectacle d'Alice Laloy soit énigmatique pour nos élèves et n'ouvre pas vraiment d'horizon d'attente. C'est pourquoi il peut être pertinent de l'interroger pour entrer, paradoxalement, dans le spectacle par son mystère. Il sera d'ailleurs essentiel de proposer cette activité préparatoire au spectacle à un groupe qui n'a encore aucune idée de ce qu'il va voir : l'imaginaire ne doit pas être guidé et limité par une éventuelle connaissance du spectacle. Projeter au tableau la couverture du programme de salle sur laquelle figure l'illustration de Serge Bloch sur le [site du TNP](#).

Ne faire aucun commentaire du visuel ni du texte. Demander aux élèves d'observer en silence et d'imaginer l'histoire racontée par le spectacle dont ils regardent l'affiche. À eux d'inventer... Les inciter à justifier leur récit en se fondant sur des éléments du visuel. Éviter que les élèves ne communiquent entre eux leurs idées, pour garder la singularité des récits et l'effet de surprise au moment du passage à l'oral. Au bout de quelques minutes, un ou une élève se lève, vient au tableau et commence son récit / son explication par « *Le Ring de Katharsy, c'est l'histoire de...* ». Dès qu'il ou elle a terminé, un ou une élève dans le public doit réagir : « Mais pas du tout, tu dis n'importe quoi ! C'est complètement faux ! » et venir prendre sa place au tableau : « Ce n'est pas du tout ça ! *Le Ring de Katharsy, c'est l'histoire de...* ». Et ainsi de suite...

On pourra ensuite analyser l'affiche et préciser les questionnements proposés par le spectacle.

→ Le Ring

Projeter une image de la scénographie. Préférer un croquis issu du travail préparatoire pour ne pas dévoiler la scénographie qu'ils verront le soir du spectacle afin qu'ils puissent être saisis par le dispositif. On trouve un tel croquis sur le [site d'Artcena](#) :

Faire repérer aux élèves les 3 zones de jeu :

- le ring tracé au sol, au centre du plateau où évoluent 6 comédiennes et comédiens. Les personnages au centre du ring semblent s'affairer à différentes activités en solo ou duo, dans des positions corporelles variées, rappelant le contorsionnisme ou la danse.
- deux fauteuils de joueurs (casques, micros) à cour et à jardin. On comprend alors que les comédiennes et comédiens sur le ring sont les personnages vivants du jeu joué par les deux gamers et que le spectacle va proposer un jeu vidéo théâtralisé.
- une zone surélevée, en fond de scène, où deux observateurs, face public, regardent le ring, comme les maîtres et maîtresses du jeu.

On pourra également noter que 3 objets, reliés aux cintres par des fils, descendent dans l'espace scénique : derrière les maîtres du jeu et au-dessus de chaque joueur, on peut voir ce qui ressemble à des projecteurs ou des enceintes.

→ Katharsy

Puisque la majuscule désigne clairement un nom propre, demander aux élèves de chercher de qui ou de quoi il pourrait d'agir : le lieu où se joue l'action ? un des joueurs ? la maîtresse du jeu ? Demander ensuite si le nom propre ne rappelle pas un nom commun (le lien avec la *catharsis* sera peut-être apparu pendant l'impro du titre). Expliquer le concept de *catharsis*. On peut s'appuyer sur l'article « Catharsis » du *Dictionnaire du théâtre* de Patrice Pavis, qui propose une synthèse problématisée des enjeux théâtraux de ce concept et de son évolution au fil de l'histoire. Pour les élèves, on pourra projeter la définition claire et compréhensible proposée par *Philosophie magazine* sur son site.

Interroger ensuite les élèves pour savoir de quelle catharsis le spectacle peut bien parler :

- catharsis des joueurs qui soulagent leurs pulsions violentes dans le jeu.
- catharsis des spectateurs (ceux qui assistent au jeu dans la dystopie ou nous) qui pacifient leur révolte face à une société de manipulation.

La lettre d'intention d'Alice Laloy, qui date de mai 2024, est assez éclairante à ce sujet. On pourra la lire intégralement avec les élèves sur le [site de la Compagnie S'appelle Reviens](#) ou se concentrer sur cet extrait :

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 manipulateur ou la manipulatrice et sa marionnette et celui qui relie l'auteur ou l'autrice 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.

En guise de synthèse, on pourra clore la séance de préparation au spectacle en montrant le [teaser réalisé pour le TNP](#).

Lister avec les élèves les éléments importants du spectacle qui font de ce « jeu vidéo artisanal » un spectacle total :

- la musique et le chant ;
- le jeu marionnettique des avatars : hybridation de l'humain et de l'objet ;
- le théâtre d'objets ;
- la dimension chorégraphique (circassiens contorsionnistes, acrobates et/ou danseurs).



Le Ring de Mnémozyn : Jeu de remémoration après le spectacle

Avant d'analyser un spectacle en classe, il est habituel d'organiser une activité de remémoration qui permettra à chacun de convoquer ses souvenirs. Pour *Le Ring de Katharsy*, qui est une critique jouissive de notre société de consommation, de manipulation et de compétition, on peut envisager un scénario qui propose un re-jeu du spectacle pour mieux en faire apparaître le fonctionnement et la signification. On pourra l'intituler *Le Ring de Mnémozyn*. Il s'agit d'un match de souvenirs, une compétition de mémoire de spectatrice et spectateur.

Le meneur de jeu divise le groupe en deux équipes qui s'affronteront. Il désigne également un joueur dans chaque équipe. Les autres élèves du groupe deviennent des avatars. Comme dans le spectacle l'espace est organisé en ring carré qui peut être délimité par les chaises où les avatars seront au repos. Chacun des deux joueurs convoque un avatar de son équipe qui entre sur le ring au son d'une musique célèbre de jeu vidéo : *Tetris, The Legend of Zelda, Les Sims, Super Mario Galaxy...* Chaque joueur choisit une « zone de mémoire » pour son avatar qui doit trouver un souvenir dans cette zone de mémoire et le dire à voix haute. La main passe alors à l'avatar adverse qui doit trouver un autre souvenir, etc. Le premier avatar qui ne trouve plus de souvenir dans sa zone de mémoire ou répète un souvenir déjà formulé a perdu la manche. L'autre joueur marque donc un point et on change les deux avatars. Le meneur de jeu joue le rôle d'arbitre pour valider ou invalider une réponse, même si sa mémoire lui fait défaut !

Le Ring de Mnémozyn

Zones de mémoire

Pour chacune de ces zones, il s'agit de trouver le plus de « souvenirs » possibles

Noms des avatars et des joueurs

Titre des matchs et des sets

Commentaires en anglais formulés par Katharsy

Ordre des joueurs à leurs avatars

Vêtements utilisés par les avatars pour se costumer

Produits contenus dans le carton

Objets qui tombent du gril

Actions réalisées par les régisseurs

Éléments de scénographie présents dans l'espace scénique

Texte (ou icônes) affiché sur les écrans (sauf les nombres)

Costumes des deux joueurs



Le Ring de Katharsy : Un monde dystopique ?

Lors de la réflexion sur le titre du spectacle aura peut-être émergé l'idée que Katharsy est un lieu. L'espace figuré sur scène semble obéir à ses propres règles, différentes des nôtres, sans que l'on sache vraiment si les matchs représentés sont légaux ou clandestins.

S'agit-il d'une vision futuriste de notre monde ? Dans ce cas, que s'est-il passé ? Est-ce un monde complètement imaginaire ? Quel lien entretient-il avec notre réalité ? On pourra ainsi explorer avec les élèves la notion de dystopie.

→ On demande aux élèves les définitions des mots « **Utopie** », « **Eutopie** » et donner leur étymologie. On peut alors en déduire le sens du mot « **Dystopie** ».

→ On demande aux élèves de donner des exemples d'utopies ou de dystopies. On peut tirer profit d'une liste de titres sur le [site Babelio](#), et d'une liste de films sur [Wikipedia](#). Pour le genre théâtral, une sélection de pièces de science-fiction et dystopiques existe sur le [site de l'Influx](#). On peut aussi s'appuyer sur l'exposition de la BnF intitulée « [Utopie, la quête de la société idéale en Occident](#) ».

À l'issue du spectacle, on identifie avec les élèves ce qui relève de l'utopie ou de la dystopie dans l'univers représenté :

- C'est une construction imaginaire d'un système qui fonctionne selon des règles précises, au sein d'un « non-lieu » qu'on peut difficilement situer, mais qui existe au plateau, monde clos, séparé du reste du monde par les rideaux gris et le quatrième mur (l'utopie est souvent décrite comme une cité isolée du reste du monde, sur une île par exemple, ou dans un pays « bordé de montagnes inaccessibles », à l'image de l'Eldorado du chapitre XVIII de *Candide*). Cet isolement est redoublé par les limites du ring au centre du plateau, et renforcé par le gril qui est à vue au-dessus de celui-ci. Le mystère du lieu est renforcé par la présence de la fumée au début du spectacle.
- Les compositions musicales de Csaba Palotaï mêlent plusieurs langues, confirmant cette impression d'un ailleurs. Si Katharsy utilise l'anglais pendant les matchs (langue prédominante dans l'univers du jeu vidéo), les chants des intermatchs sont en latin, en allemand ou en romani. *Le Ring de Katharsy* se trouve ainsi au croisement de plusieurs cultures et de plusieurs influences musicales (aussi bien le chant lyrique que la musique électronique). C'est autant un autre lieu, qu'un lieu universel dans lequel chacun peut retrouver ses racines : c'est un jeu qui se joue et se rejoue depuis la nuit des temps.
- Comme souvent dans les dystopies, le fonctionnement bien huilé de ce monde réglé comme du papier à musique va néanmoins être perturbé par un dérèglement soudain.
- L'utopie ou la dystopie constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal ou un contre-idéal. Les matchs qui se déroulent sous nos yeux ont quelque chose de néfaste et profondément angoissant : ils constituent la transposition glaçante de phénomènes de manipulation et de domination qui régissent nos sociétés. *Le Ring de Katharsy* est le miroir de notre société de consommation où règnent la compétition et l'appât du gain.

→ On analyse avec les élèves l'œuvre de [Hans Op de Beeck](#), *We Were the Last to Stay*, Installation présentée aux Usines Fagor lors de la biennale d'Art contemporain de Lyon en 2022 et on la compare avec la scénographie du spectacle : [Reportage de France 3](#).

Le dispositif scénographique du *Ring de Katharsy* s'inscrit dans un univers monochrome gris inspiré par l'œuvre d'Hans Op de Beeck (interview de l'artiste [ici](#)). Dans l'installation, cette couleur donne une allure étrange au paysage et aux scènes du quotidien représentées. En outre, le lieu semble avoir été précipitamment quitté par ses occupants (comme le laisse deviner le titre de l'œuvre). On demande aux élèves d'imaginer ce qui a pu se passer. Pour éviter de dévoiler trop d'interprétations déjà proposées dans les vidéos précédentes, on peut utiliser la vidéo sans commentaire dont le [lien est ici](#). Enfin, après le spectacle, on invite les élèves à s'interroger sur l'origine du monde de Katharsy : Comment les joueurs et les avatars en sont-ils arrivés à partager le même monde ? D'où pourrait venir cette couleur grise qui recouvre les avatars, leurs objets et leurs décors et qui semble épargner uniquement les deux *gamers* ? Que signifie-t-elle ?



Un jeu vidéo artisanal et théâtral

On liste avec les élèves les éléments scénographiques et de mise en scène qui évoquent les jeux vidéos (dont certaines références pourront être données par les élèves).

- Les chaises de *gamers*
- Les micros-casques des joueurs
- Les objets (meubles et appareils électroménagers) « tombés du ciel » (comme dans les *Sims*)
- Le choix et le contrôle d'avatars par des joueurs
- Plusieurs consignes et tâches sont données (associations d'objets, consommation de nourriture...). Le *cheat code** semble être la consigne « imite », qui permet de prendre certains raccourcis.
- Mais il semble y avoir plusieurs façons de gagner : accomplir la mission ou se débarrasser des adversaires. Les affrontements physiques entre les avatars font penser aux jeux de combats (dont *Street Fighter* est l'une des références les plus connues)
- La reconstitution des différentes étapes d'un jeu vidéo (choix des avatars, le mode « démo », la succession des quatre matchs, divisés en sets...)
- L'affichage des résultats des matchs sur des écrans pixelisés
- La séparation de deux espaces : le monde « réel » des joueurs et le monde « virtuel » de l'affrontement, séparation représentée spatialement par la délimitation du plateau au sol (le ring) et en hauteur (le gril) et soulignée par les différences de costumes et de couleurs entre les joueurs et les avatars.
- Le jeu des comédiens imite l'attitude de personnages de jeu vidéo (« PJ », personnages joués, ou « PNJ », personnages non joués) par leurs gestes robotiques, leurs regards vides, leurs comportements et leurs expressions faciales exagérées.

On remarque néanmoins que ce jeu vidéo IRL (« dans la vraie vie ») ne peut se développer au plateau que par les moyens du théâtre. Le jeu vidéo se confond avec le jeu théâtral :

- avec ses décors et ses accessoires en trois dimensions ;
- avec ses personnages de chair qui changent de costumes à vue ;
- avec son personnel théâtral (régisseurs, maquilleurs, coiffeur) particulièrement actif pendant les intermatchs (équivalent des intermèdes au théâtre) ;
- avec la voix et la respiration des personnages, doublée en direct par une chanteuse comédienne ;
- avec le micro-casque des joueurs qui reprend son rôle de micro de théâtre lors des intermèdes en devenant instrument d'amplification et de diffusion du chant des joueurs-chanteurs.

Le Ring de Katharsy est ainsi un spectacle qui exhibe les moyens du théâtre et qui parle autant du jeu vidéo que du jeu dramatique.

* Code dissimulé dans un jeu vidéo ou disponible en ligne, qui permet au joueur qui l'active, à l'aide d'une séquence prédéfinie de touches, de modifier certaines règles ou certains paramètres du jeu de manière à le rendre plus facile.



Un jeu cruel : Quels effets cathartiques ?

Questionnement de départ : quels éléments apportent à ce spectacle son atmosphère inquiétante ?

- La présence d'avatars en chair et en os, dont on ignore s'ils représentent des êtres qui ont une conscience propre, s'ils sont sentients ou non, ce qui rendrait leur manipulation problématique.
- Une atmosphère mystérieuse et inquiétante alimentée par le gris monochrome de la scénographie, la fumée, la musique.
- Le rapport manipulateur/manipulé, qui n'est pas exempt de violence verbale et d'humiliation des avatars (lors du gavage forcé du match « Enjoy your meal » par exemple).
- Les avatars qui sortent du ring sont pris de convulsions violentes.
- Dès les premiers matchs, l'avatar semble parfois échapper au contrôle du joueur et manifester une volonté propre (impression qui va grandissante au fur et à mesure du spectacle) : dans « Enjoy your meal », Roscius laisse percevoir des signes de révolte en cassant un œuf à terre et en menaçant le joueur avec un couteau. Dans « Green is Beautiful », Batyl prend l'initiative d'inverser la poubelle pour gâcher le tri de son adversaire puis lui met un carton sur la tête.
- Les scènes de violence physique et les scènes où l'on ramasse les corps au son d'un requiem.
- Le brouillage de la frontière entre le vivant et l'inanimé...
- La subversion de l'image du foyer familial, en particulier avec l'apparition des berceaux dans le quatrième match : « stop crying » (les matchs ne sont pas sans rappeler le sort cruel que certains joueurs des *Sims* réservent à leurs personnages au sein du foyer familial : noyade, électrocutions...)

Quels éléments de mise en scène soulignent le retournement de situation ?

On fera décrire aux élèves la révolte des avatars et on leur demandera comment la scénographie vient renforcer ce revirement. On étudiera comment les avatars se retournent contre leurs joueurs au sein de « La révolution violette » à l'œuvre : cette dernière commence avec le dérèglement des écrans et l'apparition de flashes de lumière violette, pour s'achever sur le dévoilement de la robe colorée de Katharsy qui envahit tout le plateau grâce à un système de projectiles (patators). L'inspiration esthétique est ici l'univers bichromatique des photographies de [Sandy Skoglund](#), que l'on pourra faire découvrir aux élèves.

Mise en pratique :

À l'issue de ces échanges, on peut proposer un prolongement pratique aux élèves afin d'interroger la critique de nos sociétés de consommation, de manipulation et de compétition à l'œuvre dans le spectacle. Ce questionnement peut prendre la forme pratique d'un débat (« Faut-il interdire et fermer *Le Ring de Katharsy* ? ») ou d'un *mock trial** : le procès dystopique des avatars révoltés. Ce procès peut lui-même prendre la forme d'un jeu : les parties adverses gagnent des points à chaque fois que le jury est convaincu par un argument.

* Procès simulé



Écriture dramatique : Inventer un match du Ring de Katharsy

Les élèves, répartis en groupes de travail, ont pour consigne d'écrire et de mettre en scène un match du *Ring de Katharsy*. On peut donner les objectifs suivants aux élèves :

Définir les grandes lignes du match

- Définir l'objectif du match et ses règles (on peut s'inspirer de jeux existants du type course en sac, tir à la corde, ballon prisonnier, jeu de quilles, ou en inventer un nouveau plus ou moins absurde). La tâche à accomplir par les avatars peut être tacite et évidente, ou à découvrir au fur et à mesure par les joueurs, comme dans le match « Click and collect », où les « gamers » doivent deviner la règle du jeu face au colis (piégé ?) tombé du gril. Il faut définir ce qui détermine la fin du match (chronométrage ? nombre précis de points à atteindre ?).
- Donner un titre au match, de préférence en anglais comme dans le spectacle.
- Trouver un nom aux joueurs (avec des caractères spéciaux, sur le modèle de *IR1S_atomise* et *@DarkTRITON*).
- Concevoir un emblème/blason pour chaque joueur (dans le spectacle les avatars les portent sur le dos).
- Définir les rôles du personnage de Katharsy et des « videurs ». Comme dans le spectacle, Katharsy peut arbitrer le match, doubler vocalement les réactions des avatars, en assurer l'habillage musical, décompter les points... Mais ces nombreuses tâches peuvent être aussi déléguées aux « videurs », dont la mission principale est la régie plateau (mise en place des éventuels accessoires et gestion des avatars hors-jeu).

Scénariser le match

On peut recourir à différents ressorts dramatiques sur le modèle du spectacle :

- Un joueur peut faire preuve d'ingéniosité (on rappellera la contrainte de formuler les ordres par un verbe sans complément, éventuellement en combinaison, ce qui contraint parfois à verbaliser une action pour en effectuer une autre. Par exemple, dans le match « Black Friday », le joueur utilise l'ordre « appelle » pour inciter l'avatar à lever le bras et ainsi enfile la manche de son habit).
- Quiproquo entre joueurs et avatars sur les ordres donnés
- Emballement du joueur dans ses commandes et confusion de l'avatar
- Sorties de ring
- Ruses et feintes
- Différents modes de jeu (*fight mode*, *easy mode*, *hard mode*, ♥ *mode*...)
- Arbitrage extérieur et intervention de Katharsy (« You should not ! »)
- Perte de contrôle de l'avatar
- Coups de théâtre, sous la forme de recours à une capacité spéciale (à l'image du joueur déclarant « Je claque mon ultime » dans le match « Living-room ») ou de l'entrée en jeu de nouveaux avatars. Un soin particulier doit être donné à la résolution du match (chute) : Qui a gagné ? Comment cela se manifeste-t-il ?

Mettre en scène le match (cette étape peut être mise en œuvre simultanément avec la précédente via une écriture de plateau)

- Distribuer les rôles : joueurs, avatars, Katharsy, videurs.
- Réunir les accessoires, costumes et matériaux sonores nécessaires.
- Mettre en scène et répéter le match : le travail de doublage et de synchronisation est un point essentiel. Le travail corporel des avatars est aussi un enjeu majeur : les gestes et les actions sont simples et répétés (un même ordre doit toujours provoquer le même geste), les alternatives auxquelles ils font face sont réduites.
- Le langage des avatars est simplifié. Une partition de doublage est à créer par le groupe lors de ce travail au plateau.