

Alice Laloy

# Le Ring de Katharsy



20 – 29 nov. 2024

  
Théâtre national  
de Strasbourg

Dans cette partition pour une cheffe d'orchestre, trois chanteur-ses-acteur-rices, six acrobates et danseur-ses, la metteuse en scène Alice Laloy convoque plusieurs arts au plateau pour créer un dispositif scénique à grande échelle. Plus qu'un spectacle, c'est un tournoi en quatre manches avec des « joueurs » prêts à tout pour gagner, leurs « avatars » dotés de plusieurs vies, des « supporters » qui encouragent sur commande grâce à un prompteur où tout est écrit à l'avance. Et aux manettes de ce système de corps-objets-machines dystopique ? Katharsy, entité globale et virtuelle qui se joue des limites du réel et du vivant. Sur le ring, on chante, on danse, on s'ébat et on se convainc que les gagnant-es ne sont pas déjà désigné-es.

[EN] *More than a show, this is a four-round tournament where 'players' are ready to do anything to win, with 'avatars' endowed with several lives, 'supporters' cheering them on command through a prompter where everything is written in advance. In charge of this dystopian body-object-machine system is Katharsy, a virtual entity that plays a global game with the limits of the real and life itself. In the ring, the players sing, dance and frolic as they try to convince themselves that the dice are not loaded.*

## Coproduction

---

[Conception et mise en scène]  
Alice Laloy

---

[Écriture et chorégraphie]  
Alice Laloy en complicité avec l'ensemble de  
l'équipe artistique

---

[Avec les chanteur-ses, acrobates et danseur-ses]  
Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz,  
Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine  
Maitrias, Léonard Martin, Nilda Martinez, Antoine  
Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou

---

[Assistanat et collaboration artistique] Stéphanie  
Farison [Collaboration chorégraphique]  
Stéphanie Chêne [Scénographie] Jane Joyet

---

[Lumière] César Godefroy [Musique] Csaba  
Palotaï [Écriture sonore] Géraldine Foucault  
[Recherche et développement des accessoires  
et objets] Antonin Bouvret [Recherche, dessin et  
développement des systèmes de lâchés] Antonin  
Bouvret, Christian Hugel [Renfort construction]  
Julien Aillet, Julien Joubert [Costumes] Alice  
Laloy, Maya-Lune Thiéblemont, Anne Yarmola  
[Renfort costumes] Angélique Legrand

---

[Graphisme et vidéo] Maud Guerche  
[Typographie] MisterPixel, Christophe Badani  
[Regard cascades] Anis Messabis [Coordination  
des projets artistiques] Joanna Cochet

---

[Assistanat à la vidéo] Félix Farjas [Stagiaire en  
assistanat à la 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

---

Et l'équipe technique du TnS  
[Régie générale] Antoine Guilloux [Régie plateau]  
Denis Schlotter [Régie lumière] Sophie Prietz  
[Électricien] Hugo Haas [Régie son] Maxime Dumas  
[Machiniste-cinquier] Daniel Masson [Accessoiriste]  
Anne Joyaux [Habilleuse] Bénédicte Foki

---

Les décors sont réalisés par les ateliers du TnS

---

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 de la Cité – 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 l'aide du Ministère de la culture.  
Avec le soutien du Fonds SACD /  
Ministère de la culture Grandes  
Formes Théâtre et la SPEDIDAM.

---

La compagnie est subventionnée par  
la Direction régionale des affaires  
culturelles [DRAC] Hauts-de-France,  
la Région Hauts-de-France et la  
Communauté urbaine de Dunkerque.

---

[Coordination des projets artistiques]  
Gabrielle Dupas [Production  
et diffusion] Gabrielle Dupas  
[Administration] Céline Amadis  
[Communication] Manon Rouquet

---

Création du spectacle le 9 octobre  
2024 au Théâtre national Populaire  
(TNP) à Villeurbanne

---

Durée 1h30  
Tous les jours à 20h sauf sam. 23 à 18h  
Relâche dim. 24

***“Dans la salle,  
j’aimerais qu’un-e  
gamer-euse convaincu-e  
soit assis-e à côté  
d’un-e spectateur-riche  
réfractaire au jeu vidéo,  
et qu’un-e amateur-riche  
de musique lyrique  
avoisine un-e accro  
de la pop culture.”***

— Alice Laloy

## Alice Laloy, le jeu et son envers

*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 sépare 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 Bercaïl, 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 Bercaïl.

Entretien réalisé par Caroline Châtelet  
pour le magazine NOVO, n°74 Octobre – décembre



© Simon Gosselin

## Trois questions à Bruno Ferrand, directeur technique du TnS, et Christian Hugel, chef de projet des ateliers de construction de décors du TnS

---

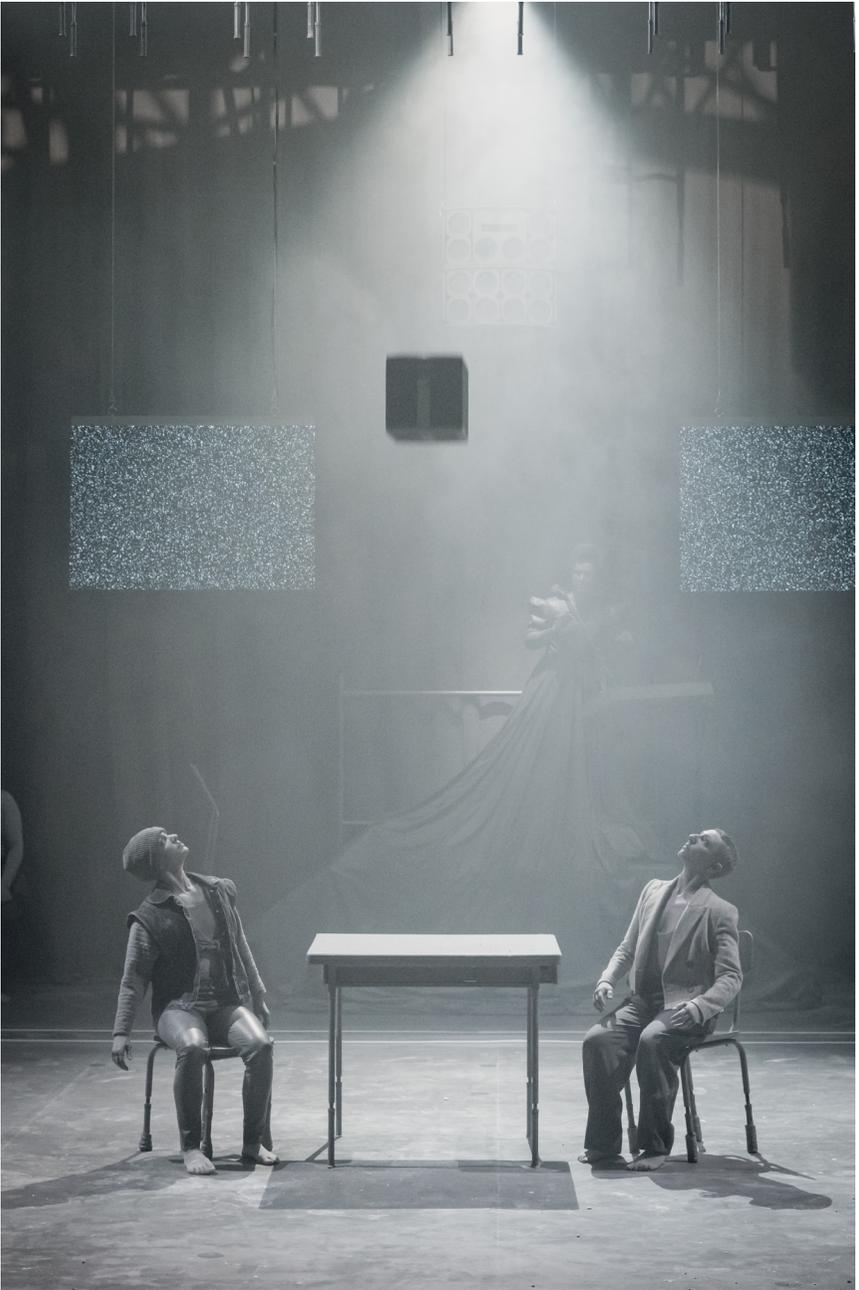
**Pour *Le Ring de Katharsy*, c'est l'atelier de construction du TnS qui a réalisé le décor du spectacle, avec un enjeu d'innovation et un défi technique inédits. Pouvez-vous nous raconter pourquoi ?**

**Christian** Comme souvent lors d'une présentation de maquette, les défis techniques que l'on peut trouver dans le décor me motivent beaucoup et donnent très envie de passer directement à la conception. Celui-ci était de taille : on nous demandait tout simplement de défier les lois de la physique avec des lâchers d'objets de 6 mètres ! Une chute de 6 mètres ne permet pas de maîtriser l'arrivée de l'objet au sol. Faire tomber des objets différents de 6 mètres impliquait d'adapter la solution à chaque objet en fonction de son poids et sa forme.

Dès le départ, nous avions une idée pour absorber l'énergie de la chute, mais très rapidement, on s'est rendu compte que la mise au point risquait de prendre beaucoup de temps. Nous sommes passés par une multitude d'essais et d'achats de différents produits de test plus ou moins utiles pour mettre notre système au point.

**Bruno** Oui, lâcher des objets de 6 mètres de haut c'est assez simple. Qu'ils ne se cassent pas déjà un petit peu plus complexe... Mais qu'ils ne rebondissent pas et qu'ils aient une position d'atterrissage maîtrisée, là ça commence vraiment à se compliquer ! Et bien entendu il faut pouvoir le répéter un grand nombre de fois avec des objets qui pèsent entre quelques centaines de grammes à plus de quarante kilos. Quand nous avons contacté une entreprise spécialisée dans la chute d'objets – oui ça existe ! – ils nous ont annoncé un délai de recherche et développement de deux ans environ... Quand nous avons fait appel à un bureau d'études pour modéliser la chute des différents objets leurs conclusions étaient une magnifique équation sous forme d'intégrale avec un nombre d'inconnues conséquent.

**Christian** Aujourd'hui encore, quand je vois le nombre de produits – dix au total – combinés ensemble que nous utilisons pour réaliser ce défi, et la précision avec laquelle ils sont mis en œuvre – usinage aux dixièmes de millimètres, serrage à la clé dynamométrique – je me demande comment on a réussi à obtenir ce résultat. Absorber l'énergie de la chute nous permet de répondre à la demande, mais n'a aucune utilité si la chute n'est pas maîtrisée. Pour ça nous devons également développer des systèmes sécurisés qui tiennent les objets dans le gril.



© Simon Gosselin

Ces systèmes permettent de faire tomber les objets de façon parfaitement droite pour qu'à l'arrivée les quatre pieds touchent le sol en même temps pour éviter que l'objet se renverse.

**Bruno** Résultat, avec *Le Ring de Katharsy* d'Alice Laloy, les équipes du TnS ont développé des solutions à la fois dans l'économie du spectacle vivant lui-même, mais aussi de façon empirique. C'est ce qui nous a permis avec toute l'équipe de l'atelier de sortir ce décor tout à fait exceptionnel.

---

**Comment s'est déroulé le travail avec Alice Laloy et son équipe ainsi que l'accompagnement jusqu'à la création du spectacle ?**

**Christian** Nous échangeons régulièrement sur nos avancées avec Alice et son équipe. La compagnie nous informait également de l'avancée de la mise en scène du spectacle. Nous travaillions ensemble pour adapter les objets pour qu'ils puissent répondre à la demande d'Alice et à nos contraintes techniques.

**Bruno** Je pense qu'au départ du projet personne autour de la table n'avait imaginé le nombre incroyable de problèmes qui allaient nous arriver. Alice exprimait ses envies et nous exprimions nos contraintes, le tout de façon bienveillante. Ça a été une collaboration extrêmement riche. La commande était très difficile mais c'est très rare que les ateliers ne puissent pas y répondre. Quelle fierté pour les ateliers d'avoir réussi ce challenge qui a pris la forme d'une vraie aventure collective !

---

**L'atelier de construction des décors du TnS héberge des métiers rares et précieux pour le spectacle vivant, quels sont-ils ?**

**Bruno** L'atelier de construction des décors du TnS est situé à Illkirch-Graffenstaden depuis 1980, et a été entièrement repensé et rénové en 2009. Il regroupe des artisans de plusieurs corps de métiers : bureau d'études, accessoiriste, menuisiers, serruriers, peintres...

En plus des propres créations du TnS, l'atelier de construction des décors fabrique la plupart des projets des coproductions du théâtre et les décors des ateliers des élèves de l'École du TnS, soit en moyenne douze à quatorze scénographies par an, souvent de façon concomitante.

**Christian** Les métiers des ateliers de construction sont principalement constitués d'artisans passionnés qui ont un domaine de compétences très large. Ce savoir-faire est le résultat d'une grande

expérience personnelle et professionnelle et d'un partage de connaissance entre collègues et entre générations. Les expériences que chacun et chacune peut avoir dans d'autres domaines que le sien viennent enrichir les compétences de l'atelier.

---

## À taaaable! avant *Le Ring de Katharsy*

Judi 21 nov. 19h 7<sup>e</sup> Ciel 7 Place de la République Gratuit

On vous attend avec votre sandwich 1h avant le début du spectacle pour vous expliquer les règles du jeu avant de pénétrer dans *Le Ring de Katharsy*!

---

## On se dit tout avec Alice Laloy

Mardi 26 nov. 12h30 7<sup>e</sup> Ciel 7 Place de la République Gratuit

Vous pouvez passer une nuit entière à faire des jeux de plateau entre ami-es ? Vous avez envie de participer au prochain *Squid Game* ou *Big Brother* ? L'IA vous inquiète autant qu'elle vous fascine ? Venez discuter avec Alice Laloy à l'occasion des représentations du *Ring de Katharsy* au TnS.

---

## Préparation de demande Expérience pour un-e spectateur-ric

Du 6 nov. au 20 déc. 7<sup>e</sup> Ciel 7 place de la République Gratuit

Vous venez de sortir d'un spectacle au TnS et quelque chose reste en vous, ou pas ! mais l'envie d'échanger est là : un souvenir qui pointe, une émotion, une interrogation...

« Préparation de demande » est une performance pour un-e spectateur-ric. Au cours d'un échange, un-e auteur-ric mettra en mot ce je-ne-sais-quoi que vous avez ressenti pendant ou après la pièce.

Le principe est simple : prenez rendez-vous en ligne avec un-e de nos préparateur-ric de demande et réservez un créneau d'1h. Le moment venu, partagez avec iel votre sensation dans un espace imaginé pour vous au TnS. Devant vous, l'auteur-ric écrit la demande qui était cachée au fond de vous.

L'expérience est finie, votre demande est poétisée, quelqu'un-e peut-être entendra votre voix et y répondra.

Plus d'infos et inscription sur [tns.fr](https://tns.fr)



---

## Les élèves de l'École ont besoin de vous ! Rejoignez la *team* des Cœurs makers

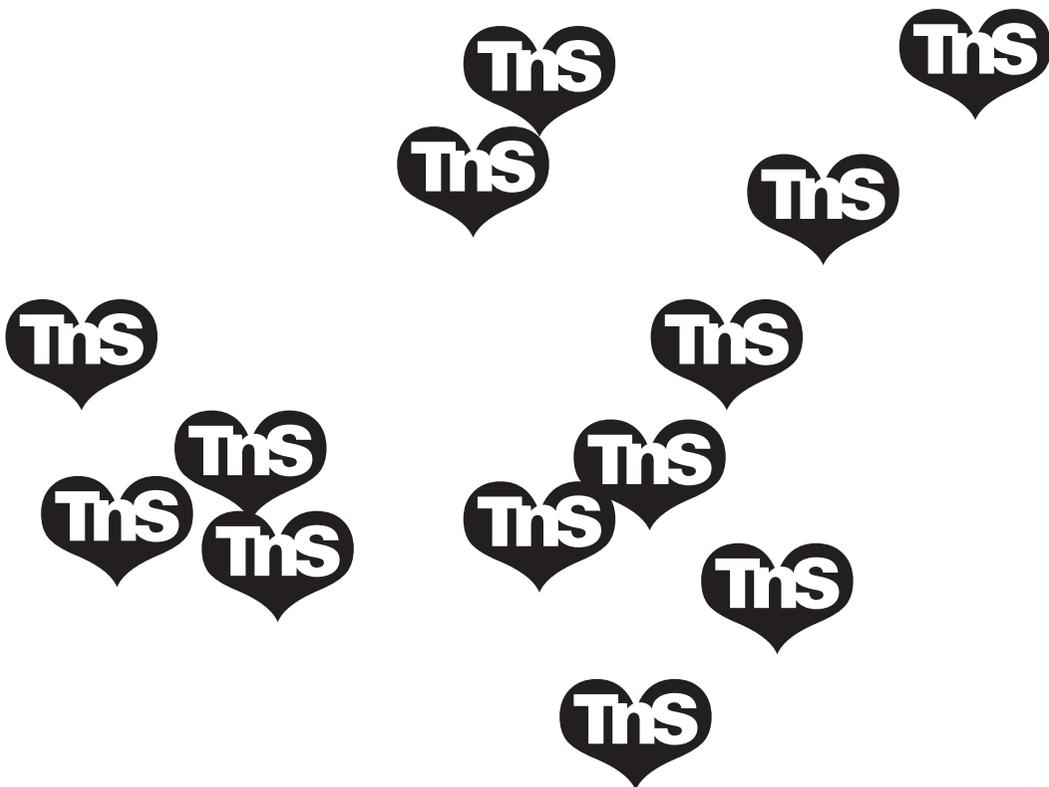
Face à la précarité étudiante grandissante qui touche les étudiant-es de notre pays, nous faisons le constat alarmant d'une grande difficulté pour nos élèves à suivre sereinement leurs études.

Depuis plusieurs années déjà le TnS choisit de dédier une enveloppe budgétaire importante répartie entre les élèves qui n'auraient pas la possibilité – sans cette aide financière – de se loger, de se nourrir ou encore d'accéder aux soins essentiels. Mais aujourd'hui, face au coût de la vie, l'action du seul TnS n'y suffit plus.

C'est pourquoi, en cette période de fin d'année, nous faisons appel à vous avec la création d'une *team* en soutien à nos élèves et que nous avons appelé les Cœurs makers!

Si vous décidez de faire un don et de rejoindre les Cœurs makers, vous offrirez un soutien concret à nos élèves, dans leur quotidien, sous la forme d'une aide financière qui leur sera reversée directement. Cette aide, infiniment précieuse, permettra à nos élèves les plus précaires d'aborder leur scolarité de trois ans avec plus de sérénité, la tête et le cœur concentrés sur le développement de leur geste artistique et l'acquisition de nouvelles compétences.

Rendez-vous sur [tns.fr](https://tns.fr) pour faire un don et rejoindre la *team* des Cœurs makers





---

**Et après, on voit  
quoi au TnS ?**

---

Laurène Marx

# **Pour un temps sois peu**

**Du 26 au 30 nov. 2024 Salle Gignoux**

Le parcours d'une femme trans et le lot de violences qui l'accompagne, un « stand-up triste » coup de poing, une histoire qui compte.

---

Laurène Marx

# **Je vis dans une maison qui n'existe pas**

**Du 3 au 7 déc. 2024 Salle Gignoux**

Pour retrouver son chez-elle, Nikki doit revivre les traumatismes de l'enfance et survivre à un monde où les personnes neuroatypiques n'ont toujours pas leur place. Cette pièce est leur refuge.

---

Orchestre La Sourde

# **La Symphonie tombée du ciel**

**Du 13 au 20 déc. 2024 Salle Koltès**

Où sont passés les miracles ? L'Orchestre La Sourde a mené l'enquête au plus près de chacun et chacune d'entre nous pour trouver et mettre en musique ce qui pourrait faire miracle dans nos vies. De cette récolte intime et poétique est née une symphonie.