

LE RING DE KATHARSY

TDB

CONCEPTION
ALICE LALOY
ET MISE
EN SCÈNE

CDN

FICHE PÉDAGOGIQUE

PARVIS
SAINT-JEAN

TDB-CDN.COM

photo © Simon Gosselin

03 80 30 12 12



Conception La compagnie s'appelle reviens (manon.rouquet@sappellereviens.com)

Contacts TDB Sophie Bogillot, Responsable des relations avec le public (s.bogillot@tdb-cdn.com / 03 80 68 47 39 / 06 29 66 51 11)
Alexandra Chopard, Responsable du développement des projets et des formations (a.chopard@tdb-cdn.com / 03 80 68 57 34 / 06 29 66 50 85)
Héloïse Merc, Attachée aux relations avec le public et à la billetterie (h.merc@tdb-cdn.com)

LE RING DE KATHARSY

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, attisant la convoitise des deux champions. Ceux-ci engagent alors le duel à travers leurs avatars de chair 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 *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 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'inquiétante 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. Et si un grain de sable venait gripper la machine, jusqu'à retourner complètement l'ordre des choses ?

- Le contenu de ce dossier a été imaginé avec une équipe d'enseignant·es. Les activités proposées sont à destination des collèges, lycées et universités.

DISTRIBUTION / PRODUCTION

Avec : Coralie Arnoult, Lucille Chalopin, Alberto Diaz, Camille Guillaume, Dominique Joannon, Antoine Maitrias, Nilda Martinez, Antoine Mermet, Maxime Steffan et Marion Tassou

Conception et mise en scène : Alice Laloy

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

Assistanat et collaboration artistique : Stéphanie Farison

Collaboration chorégraphique : Stéphanie Chêne

Scénographie : Jane Joyet

Création lumière : César Godefroy

Composition musicale : 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 et Christian Hugel

Renfort construction : Julien Aillet, Julien Joubert

Création costumes : Alice Laloy, Maya-Lune Thieblemont & Anne Yarmola

Renfort costumes : Angélique Legrand

Création graphique et vidéo : Maud Guerche

Typographie : MisterPixel, Christophe Badani

Assistanat création vidéo : Félix Farjas, Malo Lacroix

Regard cascades : Anis Messabis

Assistante-stagiaire mise en scène : Salomé Baumgartner

Stagiaire costumes : Esther Le Bellec

Régie générale et plateau : Sylvain Liagre en alternance avec Baptiste Douaud

Régie plateau : Léonard Martin

Régie lumière en tournée : Elisa Millot

Régie son en tournée : 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

Coproductions 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, Théâtr 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

La Compagnie est conventionnée DRAC et Région Hauts-de-France, Département du Nord et Communauté Urbaine de Dunkerque

Réalisé avec l'aide du Ministère de la culture

Avec le soutien du Fonds SACD / Ministère de la culture Grandes Formes Théâtre et la SPEDIDAM

création 2024

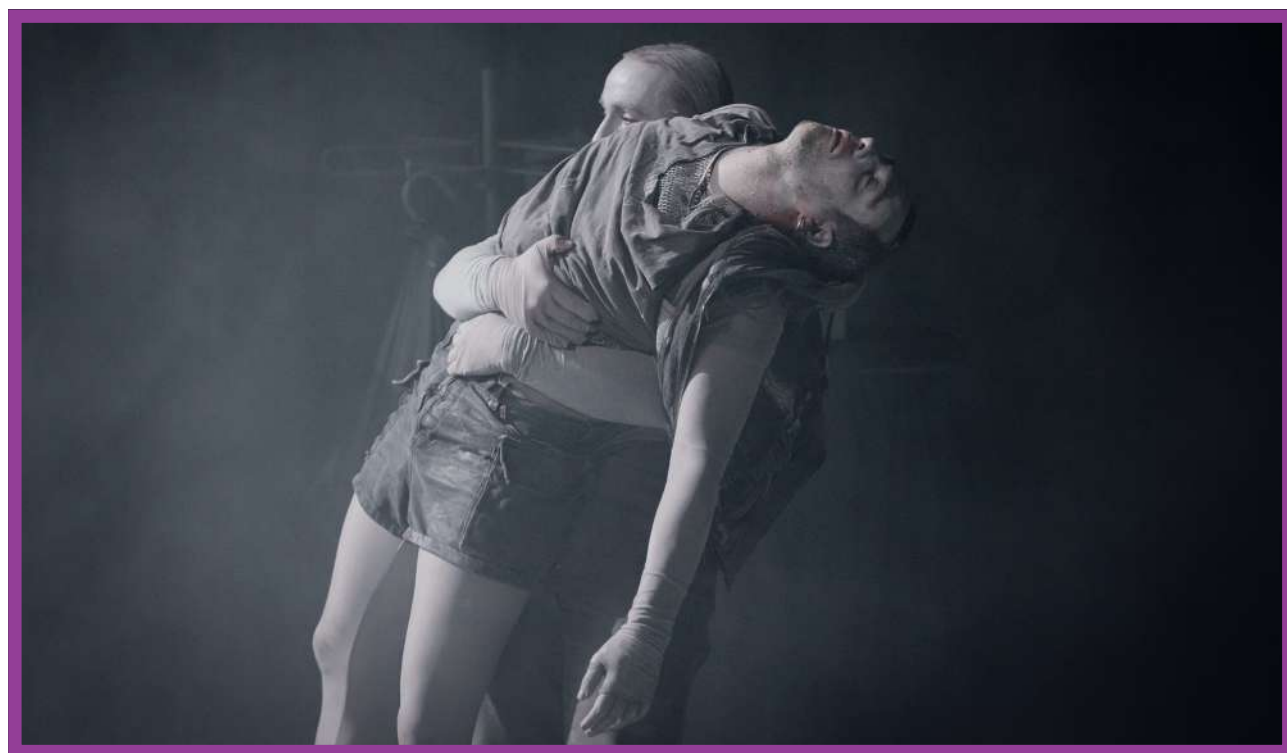
à partir de 12 ans

1h20

PHOTOS



© Simon Gosselin



© Simon Gosselin

MATCH DE REMÉMORATION

jeu de réflexion | 1h30 | pour les collégiens et lycéens

• Avant d'analyser un spectacle en classe, il est habituel d'organiser une activité de remémoration qui permettra à chacun de convoquer ses souvenirs.

1) 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 de rejouer le 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 spectatrices et spectateurs.

2) 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.

3) 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 grill

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

JEU VIDÉO ET JEU THÉÂTRAL

jeu de réflexion | 1h30 | collégiens et lycéens

• 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.
- 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 pixélisés
- 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 qui imite l'attitude de personnages de jeux 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.

UN JEU CRUEL

jeu de réflexion et mise en pratique | 1h pour lister les éléments de mise en scène et 1h30 pour la mise en pratique | collégiens et lycéens

- **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.
→ Le brouillage de la frontière entre le vivant et l'inanimé
→ Dès les premiers matchs, l'avatar semble parfois échapper au contrôle du joueur et manifester une volonté propre (impression 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.
→ 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.
→ Les scènes de violence physique et les scènes où l'on ramasse les corps au son d'un requiem.
→ Une atmosphère mystérieuse et inquiétante alimentée par le gris monochrome de la scénographie, la fumée, la musique...

- **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.

JEU AUTOUR DE L'ÉCRITURE DRAMATIQUE

jeu de réflexion et mise en pratique | 2h pour définir les règles du match, 4h pour la scénarisation puis 4h pour la mise en pratique | collégiens, lycéens, étudiants

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

1) 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 ?).

2) Donner un titre au match

3) Trouver un nom aux joueurs (avec des caractères spéciaux, sur le modèle de IRIS_atomise et @DarkTRITON).

4) Concevoir un emblème/blason pour chaque joueur (dans le spectacle les avatars les portent sur le dos).

• Scénariser le match et jouer

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 enfiler la manche de son habit).

→ Quiproquo entre joueurs et avatars sur les ordres donnés

→ Emballlement 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...)

→ 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 claques 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)

1) Distribuer les rôles : joueurs et avatars

2) Réunir les accessoires, costumes et matériaux sonores nécessaires.

3) Mettre en scène et répéter le match : Le travail corporel des avatars est 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.

4) Le langage des avatars est simplifié. Une partition de doublage est à créer par le groupe lors de ce travail au plateau.



DIDASCALIES ET RESPIRATION

jeu de rédaction et jeu théâtral | 2h pour la compréhension et la rédaction des didascalies, 2h pour la mise en pratique | lycéens et étudiants

• Comprendre les didascalies et en inventer

Les didascalies (en grec : «enseignement», «instruction») figurent de façon signalée (parenthèses, italique) dans le texte écrit sans être destinées, sauf effet, à être proférées en scène. Elles peuvent concerner les déplacements des personnages, leurs gestes, la tenue vestimentaire, le comportement ou l'humeur. Dans le *Ring de Katharsy*, ce sont les joueurs qui verbalisent les didascalies adressées aux avatars. Elles sont primordiales puisqu'elles rythment les matchs et font avancer l'intrigue.

À partir des oeuvres de Samuel Beckett, *En attendant Godot*, *Fin de partie* ou encore *Oh les beaux jours...* repérer les didascalies et s'inspirer de celles-ci pour rédiger une petite phrase d'action simple à effectuer.

Exemples de didascalies dans *Fin de Partie* de Samuel Beckett:

HAMM. - J'aime les vieilles questions.
(Avec élan.) Ah les vieilles questions, les vieilles réponses, il n'y a que ça ! (Un temps.) C'est moi qui t'ai servi de père.

CLOV. - Oui. (Il le regarde fixement.)
C'est toi qui m'as servi de cela.

HAMM. - Ma maison qui t'a servi de home.

CLOV. - Oui. (Long regard circulaire.)
Ceci m'a servi de cela.

HAMM (fièrement). - Sans moi (geste vers soi), pas de père. Sans Hamm (geste circulaire), pas de home.

• Mise en pratique

1) Dessiner ou figurer un ring de 2X2 mètres au sol. Par groupe de deux, un des élèves dit à haute voix la didascalie précédemment rédigée et l'autre incarne physiquement l'action à mener à l'intérieur du ring.

2) Dans un second temps et afin de donner une nouvelle ampleur aux didascalies, demander aux élèves d'ajouter le souffle. Il s'agit d'intégrer des moments d'inspiration et d'expiration incarnés par l'élève sur le ring.

Ce jeu permet une écoute et une connexion essentielle entre les deux élèves. La présence du souffle accentue l'implication du corps dans le jeu et permet d'étirer le temps.

LIPSYNC ET DOUBLAGE

jeu de lipsync et de doublage | 2h pour la préparation au doublage, 2h pour la mise en pratique | lycéens et étudiants

• Préparation au doublage

1) Proposer aux élèves de choisir une chanson qu'ils apprécient particulièrement et qu'ils connaissent par coeur afin de pouvoir en faire un lipsync (ou synchronisation labiale). Sans faire entendre leur voix, juste en bougeant leurs lèvres et leurs corps, demander aux élèves d'incarner comme ils le souhaitent la chanson choisie.

2) Proposer ensuite un temps de respiration collective. Former des duos d'élèves en vue d'un travail de doublage. L'un des élèves rit, soupire, souffle, inspire (pas de mots pour le moment), l'autre suit les commandes de la voix et incarne l'action par le corps. Inviter l'élève incarnant la voix à accentuer les bruits et à les étirer dans la durée.

• Mise en espace et en pratique

3) Dessiner ensuite un ring de 2x2 mètres au sol et y placer une table accompagnée de deux chaises. Au milieu de la table, placer un objet (cahier, gourde, écharpe...). Former des quatuors avec deux avatars et deux joueurs. Chaque joueur (incarnant la voix) dispose d'un avatar (incarnant le corps) et lui donne des indications simples "marche, saute, prends, attrape, tourne, jette, ramasse esquivé...". Demander aux joueurs de faire monter la tension et le drame.

Ce jeu d'improvisation favorise la créativité des élèves et permet de créer un répertoire riche de mouvements propres à chacun.



OLYMPIADES ET SCÉNOGRAPHIE

jeu de conception d'un match et projection scénographique | 3h pour la conception du match, 4h pour la mise oeuvre de la scénographie | lycéens et étudiants

• Conception de toute part d'un match

- 1) Dessiner ou faire figurer un ring de 4x4 au sol et déterminer deux équipes constituées chacune d'un joueur manipulant 3 avatars
- 2) Déterminer un jeu type "chaises musicales" ou "corde à tirer"
- 3) Demander aux joueurs d'inventer un rituel de préparation de leurs avatars avant la partie (tape d'encouragement dans le dos, cris de guerre, chant, quelques pas de danse...)
- 4) Les joueurs dictent les actions à réaliser à leurs avatars. Il faut jouer à gagner ou perdre. La tension peut être maintenue afin d'étirer le temps et travailler sur le suspense et/ou le retournement de situation. Cette phase de jeu peut être écrite ou improvisée.
- 5) Dans un second temps et pour complexifier la partie, apporter de nouveaux objets sur le ring et déterminer une grille de points (3 points si le joueur s'assoit sur sa chaise, 5 points s'il ouvre un livre, 8 points s'il boit un thé...), il s'agit de remporter le plus de points possible.

• Créer un univers scénographique fort

Pour aller plus loin.

À l'instar de l'univers en monochrome gris dans *Le Ring de Katharsy*, demander aux élèves d'imaginer un monde 3D dans une seule couleur avec un camaïeu de ce monochrome. S'en suit une phase de réflexion permettant de se questionner sur ce que soulève une telle proposition.

RESSOURCES

- *Craig et la marionnette*, Actes sud
- Edward.G. Craig, *De l'art du théâtre*
- Heinrich Kleist, *Sur le théâtre de Marionnettes*
- McKenzie Wark, *Théorie du gamer*
- 1984 Roman graphique – broché – George Orwell, Fido Nesti
- Mathieu Bablet, Roman graphique *Carbone et silicium*
- Hans Op de Beeck, Nicolas De Oliveira, Nicola Oxley, Florian Steininger
- Erwin Olaf & Hans Op de Beeck, *Inspired by Steichen*
- Mathieu Triclot et Olivier Lejade, *La Fabrique des jeux vidéo: au coeur du gameplay*
- Benjamin Lavigne, *Le petit surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde. Éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*

CONTACTS

ARTISTIQUE

Alice Laloy

alice.laloy@gmail.com
+33 (0) 6 80 54 39 45

TECHNIQUE

Sylvain Liagre

sylvain.liagre@sappellereviens.com
+33 (0) 6 07 34 12 70

PRODUCTION/DIFFUSION

Gabrielle Dupas

gabrielle.dupas@sappellereviens.com
+33 (0) 6 88 46 74 68

COORDINATION/LOGISTIQUE

Joanna Cochet

joanna.cochet@sappellereviens.com
+33 (0) 6 68 015 185

ADMINISTRATION

Céline Amadis

celine.amadis@sappellereviens.com
+33 (0) 6 63 18 70 41

COMMUNICATION

Manon Rouquet

manon.rouquet@sappellereviens.com
+33 (0) 6 75 94 75 96

www.sappellereviens.com



