

Culture

Vos sorties

PERFORMANCE

Entrez dans la danse!



© DAVID BORMANS

Dans «Rituels du désordre», Leslie Mannès, Thomas Turine et Vincent Lemaître offrent au public une expérience immersive, où la danse s'affranchit de la scène. À voir à Charleroi Danse, puis au Varia.

EWA KUCZYŃSKI

Danses mystiques, chants envoûtants, temps d'échange... Nous retrouvons aux quatre coins du monde des rituels et des cérémonies hors du commun, qui apportent prospérité et longue vie à ceux qui les célèbrent. Pour Leslie Mannès (chorégraphe et danseuse), Thomas Turine (compositeur) et Vincent Lemaître (concepteur lumières), l'art de la scène est, au même titre que ces cérémonies, un moyen de susciter une danse contemporaine, mais aussi de trouver une forme de connexion avec le public.

Ce sont ces rites, et plus particulièrement les fêtes et les cérémonies des carnivals (et en corollaire, une étude de projet) qui ont inspiré au trio sa dernière œuvre, «Rituels du désordre» (proposée pour la première fois en septembre 2022, à Mons).

«Nous avons rassemblé un groupe d'artistes issus de différents pays, à cheval sur différents domaines, pour réfléchir aux pratiques collectives qui nous unissaient. Cela nous a amené à prendre en considération toute une série de rites, dont le carnaval, qui est célébré dans plusieurs pays», explique Leslie Mannès.

«Nous voulions aussi valoriser des moments de rassemblement, qui sont non-compétitifs. Car, en temps normal, dans le rassemblement, on retrouve toujours soit une notion de jeu, soit une notion de compétition. Nous avions le sentiment que ces moments manquaient», ajoute-t-elle.

S'affranchir de la scène

Il est vrai que dans les deux œuvres précédentes du trio («Atomic 3000» en 2016, «Forces» en 2019), la force de l'image est aussi importante que celle du geste. Chaque spectacle est une forme de continuité avec une autre représentation.

«Rituels du désordre» est notre troisième pièce. Nos œuvres ne se dissocient pas les unes des autres, c'est comme un chemin. On se dit à chaque fois que la fin de notre spectacle précédent est le début de la pièce suivante», enchaîne le compositeur Thomas Turine.

C'est cette volonté de continuité qui a donné naissance à un spectacle immersif. Un mouvement qui mêle art, spectacle vivant et technologie, et dont les expériences ont déjà été applaudies et rodées à l'étranger (expositions, théâtres et opéras immersifs à Paris, «Sleep no More» à New York, «Atelier des Lumières» à Amsterdam, etc.).

Dans «Rituels du désordre», le public est invité à entrer dans la danse pour que cohésion et énergie jaillissent, malgré le parcours cahuté de l'humanité et ses ambitions d'ordre. Chacun peut ainsi laisser son imaginaire s'y perdre, au-delà des frontières. La proposition du trio se veut proche du divertissement et résolument inventive. «Les participants (50 personnes maximum) passent par un sas d'accueil. Ils sont habillés, reçoivent un casque avec des écouteurs en vue de suivre une série d'instructions», explique Leslie Mannès.

Ensuite, les participants se laissent entraîner par cinq danseurs, présents avec eux sur scène... mais sans être sur scène. «Il n'y a pas de scène. Nous voulions interroger le rapport à la scène, et proposer cette expérience d'être sur un plateau, dans un environnement esthétique immersif», ajoute Leslie Mannès.

«Quelque chose à vivre»

Mesurer ce qui se passe est saisissant, car le spectacle s'élabore

Le public est invité à entrer dans la danse pour que cohésion et énergie jaillissent, malgré le parcours cahuté de l'humanité et ses ambitions d'ordre.

en temps réel. «Ce n'est pas une histoire au sens d'une narration, mais plutôt une sorte de progression. L'énergie, ascendante, est un moteur dans le travail. Pour amener les gens à se laisser aller, il faut y aller étape par étape. (...) On se rend compte aussi que quand plusieurs personnes reproduisent un mouvement, il se passe quelque chose de fort», commente Leslie Mannès.

À cette forme de dialogue neuf, inspiré en partie de mouvements du Qi Gong (basé sur les cinq éléments que sont le métal, le feu, l'eau, le bois, la terre) s'ajoute une scénographie (imaginée par Vincent Lemaître) envahie de couleurs vives.

«Nous nous sommes rendus compte que ce n'était pas quelque chose à regarder, mais quelque chose à vivre. Il fallait que tout soit plus intense, que la couleur soit franche, que les choix soient à chaque fois très tranchés, que la lumière puisse être en mouvement pour que l'on ressente que la lumière transforme le mouvement», explique Leslie Mannès.

Ces jaillissements de lumières sont accompagnés d'une musique en partie inspirée d'un opéra italien, «La Gatta Cenerentola», nous confie Thomas Turine. «Il s'agit d'un mélange entre ce rythme et la qualité sonore déployée dans «Forces», où l'on retrouve des sons inconnus électromagnétiques». Un rythme dynamique et facilement collable aux mouvements, pour une association parfaite, où l'on ignore si c'est le mouvement qui provoque le son, ou le son qui provoque le mouvement.

Une expérience à découvrir... et à vivre.

L'insoutenable violence des hommes

THÉÂTRE

Une femme seule dans un espace nu. Blanc et froid. Cette femme a quelque chose à nous dire. Quelque chose de grave. Mais ça, on ne le sait pas encore. Elle va dans un premier temps prendre soin de l'enrober dans une histoire relativement banale, la sienne: celle d'une femme qui rencontre un homme dont elle va tomber amoureuse et avec lequel elle va avoir des enfants.

Elle partage ses souvenirs avec le public comme si on était autour de la même table, entre amis. De ceux avec qui on peut se permettre de glisser de l'humour un peu trash dans la conversation, voire quelques vulgarités. Mais rien n'est innocent dans son monologue, il s'y cache des indices qui vont rapidement nous mettre la puce à l'oreille.

Comme quand elle nous livre son premier ressenti, pas vraiment «stop», lorsqu'elle voit celui qui allait devenir son mari pour la première fois dans un aéroport.

Cette femme tente de nous préserver et en même temps, elle nous prévient: elle sait qu'à la fin, son récit va nous assommer de tristesse, de colère, de révolte.

C'est d'abord par l'écriture ciselée de l'acteur, scénariste et dramaturge britannique Dennis Kelly que ce «Girls and Boys» nous prend au piège. Une écriture dont la légèreté et la diablerie ne sont qu'apparences pour mieux nous préparer au pire. Parce qu'une des grandes questions qui hante l'œuvre du dramaturge britannique, créateur de la série «Utopia» et auteur de plusieurs pièces de théâtre, dont le troublant «Taking Care of Baby» montée il y a quelques années par Jasmina Douieb, est celle de la violence.

Une parole nécessaire

La violence des hommes, la violence de tout un système économique et leurs indéniées interactions. C'est ensuite par la mise en scène de Jean-Baptiste Delcourt que le drame se révèle par de petits détails à peine visibles. Grâce entre autres au dispositif scénique qui l'a mis en place et qui participe «sans y toucher» à la descente aux enfers dans laquelle nous emmènent les mots de l'unique protagoniste.

C'est enfin grâce à l'immense talent de France Bastoen que l'on effectue ce voyage vers l'innommable, l'impensable. La comédienne ne joue pas seulement une femme blessée qui tente de se relever, elle incarne plusieurs femmes, toutes peut-être, celles qui sont victimes de la violence des hommes autant que celles qui veulent se redresser et leur tenir tête. Sa performance dans «Girls and Boys» lui a valu le Prix Maeterlinck de la meilleure interprète en 2022. Une récompense plus que méritée.

Créée début 2022, la pièce est reprise non seulement parce qu'elle nous immerge dans un moment de théâtre incroyable mais aussi parce qu'elle véhicule une parole nécessaire.

À l'heure où il est urgent que la société combatte les démons engendrés par la culture patriarcale, qu'elle subisse une révolution en profondeur de ses valeurs, que l'on arrête de considérer que la violence conjugale relève d'une passion excusable, une drague comme celle que nous assène «Girls and Boys» de Dennis Kelly est plus que salutaire. Elle est indispensable. À voir ou revoir absolument.

ERIC RUSSON



«Girls and Boys»

Dennis Kelly et Jean-Baptiste Delcourt
Le 8 mars à Wolubilis. Reprise du 10 au 26 mars au Théâtre des Martyrs, à Bruxelles.

Gaming

On joue aussi à L'Écho!

Toute l'actualité du gaming et l'analyse de la plus puissante des industries culturelles



Très agréable à prendre en main, le jeu souffre néanmoins d'une écriture laborieuse, très en deçà de son univers riche et uchronique.

«Atomic Heart», fâcheuse utopie

THOMAS CASAVECCHIA

Dans «Atomic Heart», l'URSS est la grande gagnante de la Seconde Guerre mondiale, grâce à des avancées technologiques majeures ayant débuté dans les années 30. Les meilleurs scientifiques des républiques socialistes ont découvert une substance appelée «polymère» qui engendrera des progrès fulgurants, notamment dans le domaine de la robotique. Grâce à ses androïdes et ses robots, l'URSS compte bien libérer les travailleurs des tâches les plus éreintantes et contribuer à instaurer le communisme à l'échelle de la planète, en déployant ses machines et son soft power.

Le jeu nous invite à incarner le major P-3, un agent du KGB débarqué en 1955 dans le centre de recherche 3826, pour le lancement en grande pompe de Kollektiv 2.0. Il s'agit d'un vaste réseau basé sur le polymère, qui permettra à tous les citoyens disposant d'implants neuronaux de communiquer entre eux, de partager leur savoir et de contrôler les robots par la pensée. Après tout, que pourrait-il se passer d'ailleurs ?

La scène d'introduction est proprement éblouissante et fait la part belle à l'imagerie communiste. Les haut-parleurs hurlent de la musique russe populaire, martinée d'électro pop. Tout dans les décors n'est qu'architecture brutaliste, drapeaux rouges flottant dans l'air, affiches de propagandes et monuments démesurés.

La foule en liesse est là pour acclamer les robots qui font la gloire de la nation et promettent un brillant avenir où l'humanité se verra enfin émancipée de ses chaînes. Toute la mégalomanie de la Russie communiste est bel et bien là, mise en image, impressionnante et servie dans un emballage technique saisissant de réalisme.

Les festivités des débats vont rapidement faire place au cauchemar et les nombreux robots civils que l'on pensait inoffensifs ne tardent pas à

faire un carnage. Il s'avère qu'ils disposent d'un mode de combat.

Un «Bioshock» soviétique qui laisse sur sa faim

Pour survivre contre les nuées de robots, il faudra donc jouer des coudes et P-3 pourra heureusement compter sur l'aide d'un géant high tech parlant et disposant de capacités télékinésiques, cryogéniques, etc. Il faudra en outre se procurer les meilleures armes que l'on améliorera constamment en arpentant les complexes scientifiques de la carte. Les affrontements sont fiévreux, grâce à des robots vifs qui voltigent dans des chorégraphies parfaitement animées. Le combat, qu'il soit à distance ou au corps-à-corps, compte parmi ce qu'il se fait de mieux en termes de jeux de tir. Chaque affrontement est tendu, énergique et demande d'alterner entre tous les moyens mis à disposition.

Mundfish, le studio à l'origine du jeu, ne cache pas ses inspirations au premier rang desquelles, «Bioshock». Cette série de jeux proposés, elle aussi, d'explorer, dans le passé, de vastes villes-complexes ayant développé des technologies ridiculement avancées pour l'époque. S'ils n'ont pas inventé les jeux de tir à forte composante narrative, le premier et troisième opus de la série ont marqué le public, en partie grâce à leur écriture exemplaire, et n'hésitaient pas à aborder des questions de philosophie politique en filigrane.

Le premier «Bioshock» pouvait ainsi se lire comme une critique acerbe de l'objectivisme et de la pensée libertarienne affranchie de l'éthique et de la morale. Le troisième épisode dénonçait, quant à lui, le séparatisme et le racisme du mouvement puritain américain.

On pouvait espérer, étant donné le sujet d'«Atomic Heart», qu'il dispense, lui aussi, un propos sur la pensée politique. Il y parvient parfois, en surface, quand il interroge la manière dont le pouvoir fait miroiter des rêves d'égalité à la population tout en enjoignant le roman

Toute la mégalomanie de la Russie communiste est bel et bien là, mise en image, impressionnante et servie dans un emballage technique saisissant de réalisme.

JEU VIDÉO
●●●○○

«Atomic Heart»,
Développé par
Mundfish.
Disponible sur
consoles PlayStation,
consoles Xbox et PC,
70 euros.

national, pour subjuguier les foules et se maintenir en place.

Une écriture grossière

Malheureusement, l'écriture pour le moins grossière du jeu l'empêche d'aller très loin. Déjà, son scénario est d'une prévisibilité désarmante. Et il n'y a guère que le «héros» pour ne pas comprendre la lutte de pouvoir qui se joue en arrière-plan. Ensuite, P-3 est un modèle d'antipathie.

Chaque dialogue est une nouvelle occasion pour lui de se montrer vulgaire, insultant et blasé. Quand il se plaint, au beau milieu d'une longue séquence d'énigmes, il ne fait que souligner que l'énigme en question est effectivement trop longue, faire verbaliser, par le protagoniste, les limites de conception du jeu ne fait que les rendre plus criantes.

Sans doute, les scénaristes de Mundfish ont voulu faire de lui un personnage cynique, traître et macho comme pourrait l'être un «Snake Pliskens» dans un film de John Carpenter. Mais le procédé est si appuyé qu'il en devient lourd et pourrait presque pousser à lâcher le jeu.

Ceux qui parviendront à passer outre les fautes de goût parfois choquantes de l'écriture viriliste du jeu pourront profiter d'un système de combat très bien pensé, mais surtout d'une direction artistique hallucinée et d'un cadre soviétique rarement vu dans une économie qui fait plus souvent la part belle à l'imaginaire occidental. Mais passer outre le côté bas du front d'«Atomic Heart» sera loin d'être évident.

Commentaire

Russe, oui, mais misogynie avant tout

Comment ne pas s'interroger sur «Atomic Heart» ? Sorti la même semaine que le triste premier anniversaire de l'invasion de l'Ukraine par la Russie, le jeu projette dans son uchronie l'imagerie d'une URSS toute-puissante. Cette question du propos est d'autant plus brûlante que le studio Mundfish a été créé en Russie avant de se délocaliser à Chypre en 2022. Certains observateurs de l'industrie y voient une manière d'éviter les sanctions financières à l'encontre de l'industrie russe et de profiter d'une sortie du jeu à l'international.

Le studio, comme de nombreuses autres structures russes du jeu vidéo, a par ailleurs profité de fonds de la part de GEM Capital, un fonds d'investissement chypriote fondé par un ancien responsable d'une filiale de Gazprom, géant énergétique proche du pouvoir. De quoi interroger les joueuses et les joueurs qui peuvent craindre que l'argent dépensé ne serve à financer l'invasion russe.

Autant d'éléments qui mettent indubitablement mal à l'aise à l'heure de lancer «Atomic Heart». Pourtant, après y avoir joué, il est difficile de voir dans «Atomic Heart» un jeu à la gloire de l'URSS, du communisme, de la Russie ou même du pouvoir en général. Difficile aussi de reprocher à ses créateurs d'être Russes ou d'avoir pris de l'argent où ils en trouvaient, en temps de paix. En revanche, on peut tout à fait leur reprocher la représentation dégradante des femmes et une certaine ode à la masculinité toxique et la «bro culture» franchement lourdingue omniprésente dans leur jeu. C'est sans doute pour cette raison qu'il est le moins recommandable.

T. C.



© MICROSOFT