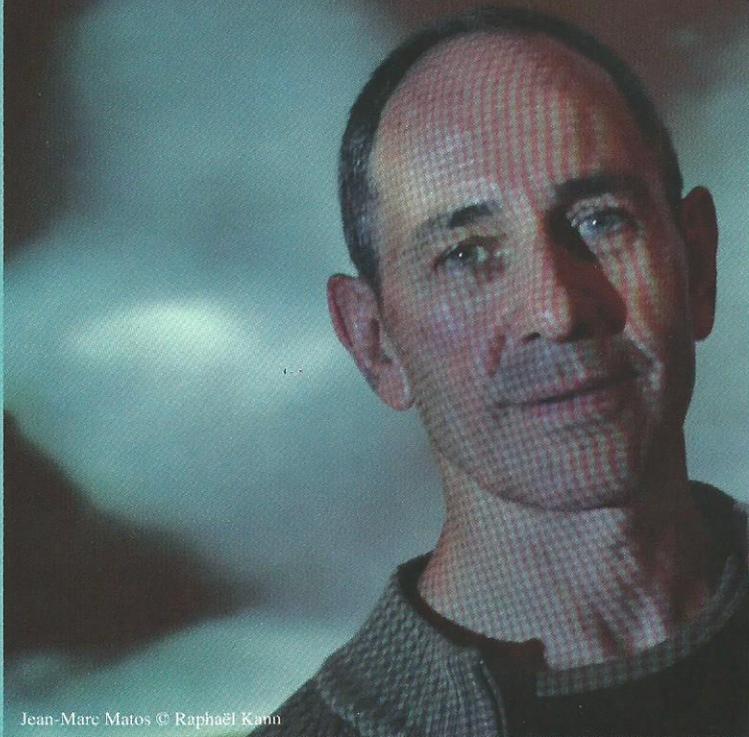




ENTRETIEN. Réécriture du mythe du Minotaure, variations sur le thème du labyrinthe..., la Cie K-danse en collaboration avec le collectif iminute69 invente, pièce après pièce, un art chorégraphique immersif très efficace. Nouveau volet d'une longue recherche, *Metaphorá* est à prendre au sens étymologique d'une forme de « transport en commun », possible ici grâce aux arts numériques. Explications avec le chorégraphe en charge de la réalisation du projet, Jean-Marc Matos.

JEAN - MARC MATOS





Jean-Marc Matos © Raphaël Kann

▷ ***Metaphorá* se place dans la lignée de *Monster* (2014) et d'*Errance* (2015). Un mot sur cette parenté ?**

Monster est un spectacle pour la scène, basé sur une réécriture du mythe du minotaure écrit par Borges. Le scénario, relativement linéaire, adopte le point de vue du monstre. Il est transposé en une mise en scène chorégraphique avec un dispositif scénographique complexe, qui prend la forme d'un labyrinthe en spirale. Dans le nœud de celui-ci, des membres du public sont invités à vivre le spectacle de l'intérieur. Ces joyeux élus, que l'on appelle les « victimes » comme dans le mythe, ont un rôle relativement passif. *Errance* est, dans cette lignée, un projet plus hybride, dans lequel se mélangent le principe de l'installation et celui de l'inclusion du spectateur. Ce dernier n'est pas uniquement invité à assister de l'intérieur à ce qui se passe, mais à traverser cette frontière entre le corps du performeur et le corps du visiteur. C'est comme si nous avions repris le cœur du labyrinthe pour donner naissance au cylindre d'*Errance*. Le scénario par ailleurs n'est plus linéaire, mais passe par un principe de fragmentation avec divers matériaux. Enfin, *Metaphorá* s'inscrit dans cette recherche nourrie par le projet européen Metabody. Dans cette dernière création, il s'agit de questionner

la manière par laquelle le performeur invite un public proche à entrer dans une physicalité qui ne lui est pas habituelle. On tient à la dimension de l'intime, à une micro communauté qui se crée dans le temps, complice par la proximité des corps, des regards... Comment éveiller cette conscience à bouger différemment, à penser différemment ?

Dans *Errance*, il y avait trois temps : le premier où le visiteur visite l'espace autour du cylindre, le deuxième où il est invité à l'intérieur et le troisième où il interagit avec les autres. Pouvez-vous préciser le rôle des danseurs dans *Metaphorá* ?

Au départ, il n'y avait pas de rôle autre que celui d'initiateur, de médiateur, de facilitateur de cette articulation entre public, spectateur et puis acteur. Au fur et à mesure que le projet s'étoffe, le rôle des danseurs s'est affiné. Ces derniers vont assurer dans *Metaphorá* une sorte de rôle « abstrait » sur le mode des possibles versions de la rencontre. Mario est le déambulateur, un personnage qui, par l'improvisation, danse d'une relation à l'autre assez librement. Que ce soit avec sa partenaire ou avec un membre du public, tout le monde est au même niveau. Avec Marianné, j'ai imaginé un « caractère » en état de recherche entrecoupée par une réflexion liée aux histoires antérieures qu'elle porte en elle. Son rapport au public sera différencié. C'est un personnage plus électrique, déstructuré contrairement à Mario qui est plus uni, plus compact, plus à même d'amener vers un état d'apaisement. Il y a une double dramaturgie dans la pièce née de la frontière entre les différents corps, l'articulation entre les personnages, et ce dans un univers scénique qui, lui aussi, s'apparente à un organisme vivant.

Quels ingrédients pour réussir un « théâtre immersif » ?

Il y a d'abord, parmi les outils que nous avons déployés, le principe de la circularité qui nous sort de la configuration cubique de la scène traditionnelle. Il nous invite littéralement à « faire le tour de » quelque chose. D'autre part, il y a les techniques de projection avec démultiplication de l'image qui traverse la forme courbe du cylindre en tulle et dont une portion se projette sur le mur d'en face comme un rayon

DE TOUS CES OUTILS DU NUMÉRIQUE QUI SONT D'UNE PUISSANCE EXTRÊME NOUS FAISONS UN USAGE DIFFÉRENT DE CELUI QU'ILS ONT GÉNÉRALEMENT DANS NOTRE SOCIÉTÉ (CONTRÔLE, TRACKING, MANIPULATION).

de lumière diffracté. Le troisième élément qui procède de l'immersion est la création musicale originale. Emmanuel Mondolfo a composé un univers sonore sur le thème de l'errance avec une dimension quadriphonique, afin que l'on n'entende pas les mêmes choses selon l'endroit où l'on est placé. Tout cela participe d'un théâtre immersif multisensoriel.

Que dit cet usage de la technologie sur notre identité et notre mode de socialisation ?

Le projet nous renvoie l'image d'une panoplie du numérique assez complexe, et chargée par rapport à la grande fragilité des êtres que nous sommes. De tous ces outils du numérique qui sont d'une puissance extrême, nous faisons un usage différent de celui qu'ils ont généralement dans notre société (contrôle, tracking, manipulation). Le numérique tend à homogénéiser nos manières de bouger. Là, il est entièrement mis au service d'un petit groupe au sein duquel le dialogue passe essentiellement par le corps. Ce que nous disons par là, c'est qu'au lieu de déclasser le numérique qui fait de plus en plus partie de notre quotidien, utilisons-le pour pointer un rapport corporel sensible.

Et justement, que vit le spectateur dans ce cylindre ?

Cette pièce est une proposition relationnelle, humaine et sociale. De manière générale, je pense que, entre le but recherché qui n'est pas explicite et les témoignages que je recueille, les spectateurs y vivent une expérience charnelle, physique, qui peut se résumer ainsi : dans cet espace intime, à l'intérieur du cylindre, « jusqu'où je me laisse aller à accepter la main de l'autre » ? J'ai souvent en tête, dans des lieux très urbanisés, extrêmement tendus, froids et durs, l'image d'une dame descendant l'escalier avec enfants et baluchons. Le fait d'aider cette personne, c'est presque un miracle. Eh bien, dans *Metaphorá*, on essaie de recréer ce miracle à travers un double paradigme : la mise à disposition d'un lieu à la fois irréel, intangible, faux, virtuel et, en même temps, d'une incroyable réalité puisqu'au fur et à mesure que la pièce évolue, on progresse vers un contact peau à peau.

Propos recueillis par William Deslandes

Metaphorá

27 mai

Théâtre Marcel-Pagnol
83, boulevard des Écoles
Villeneuve-Tolosane
05 61 92 72 80
www.villeneuve-tolosane.fr

Metabody Toulouse

30 septembre

Quai des Savoirs
39, allées Jules-Guesde
Toulouse
05 67 73 84 84
www.quaidessavoirs.fr

