CRITIQUE

«MAPS», LES ALÉAS DE LA CONNEXION

Par Ève Beauvallet (https://www.liberation.fr/auteur/15306-eve-beauvallet)
— 5 mars 2020 à 17:51

Entre grille de morpion et jeu vidéo vintage, une chorégraphie alerte de Liz Santoro et Pierre Godard sur les affres du cerveau à l'ère d'Internet.



«MAPS» de Liz Santoro et Pierre Godard. Photo Patrick Berger

Imaginons six personnes enfermées dans une grille de morpion, avec ses abscisses et ses ordonnées. Les options de déplacements des danseurs sont réduites aux fondamentaux : avancer, reculer, droite, gauche. Le rythme imposé, métronomique, c'est celui de *Pong* ce jeu vidéo d'arcade vintage, minimaliste, et sans plus d'issue que le plus glauque des Beckett. En rusant avec la vitesse, on peut parfois réussir à se rapprocher les uns et des autres et parfois aussi, non pas se toucher puisque ça n'existe plus, mais se connecter en synchronisant nos gestes d'un bout à l'autre de la grille. Dans cette prison ludique, les affects existent mais ils n'ont jamais le pouvoir d'enrayer le gameplay. Au début, même, sur le plateau blanc de *MAPS,* ils n'apparaissent que sous forme de mots-clés aléatoires, projetés au mur et sur lesquels on pourrait presque cliquer comme des options de gestes à rajouter pour complexifier le jeu. Mais il faut du temps pour que les mots-dièses altèrent les décisions des six danseurs aux allures de *bots*, dont on aime l'extrême rigidité émotionnelle en contraste avec ce plateau graphique et coloré comme en hommage au design de nos premiers jeux vidéo. Quelle est la probabilité pour que le hasard, enfin la vie, gagne la partie sur ce qui est écrit ? Les jeux aléatoires sont aux sources de la danse moderne américaine - Merce Cunningham et John Cage en ont conçu plus d'un. En héritière zélée, Liz Santoro les salue bien bas avec cette pièce formaliste à couteaux tirés (bien moins frigide qu'il n'y paraît d'abord), mais la chorégraphe new-yorkaise installée en France a le bon goût de leur adresser un clin d'œil depuis son époque. Soit celle de Netflix, Spotify et des algorithmes, celle

où chacun s'interroge apeuré sur le périmètre réel qu'il reste sur le Net à la sérendipité, la découverte inopinée, si tous nos goûts sont rubriqués et nos choix prédessinés. Liz Santoro et Pierre Godard - ils signent en tandem - sont moins lyriques et plus calés en maths et en neurosciences que nous, si l'on en croit la notice d'utilisation de leur pièce, dans laquelle ils expliquent avoir voulu représenter la *«surface dépliée du cortex»,* en lien avec la façon dont on comprend désormais l'émergence du sens dans le cerveau. Mais leur gameplay n'exclut en rien notre façon de jouer.

MAPS était présenté les 3 et 4 mars au Théâtre de la Bastille (Paris XI^{e}) avant *Stereo,* de Liz Santoro et Pierre Godard, les 6 et 7 mars. (http://www.theatre-bastille.com/saison-17-18/les-spectacles/stereo)

◆▶

Ève Beauvallet (https://www.liberation.fr/auteur/15306-eve-beauvallet)