

Grand succès pour *Play*, la nouvelle création imaginée par Sidi Larbi Cherkaoui et sa complice, la danseuse indienne Shantala Shivalingappa qui fut une interprète de premier plan de Pina Bausch. Cette chorégraphie très attendue a conquis le public du Théâtre de Grasse.



Le défi était de capter les mouvements des joueurs dans la variété des jeux. A partir de ce matériau ludique, Sidi Larbi Cherkaoui et Shantala Shivalingappa se sont approprié une multitude de jeux reproduits, transformés, interprétés pour en faire des éléments de leur propre création artistique. Chaque jeu trouve une voie spectaculaire inédite, qu'il soit jeu d'enfant ou jeu de mains, jeu d'échecs ou jeu de cartes, jeu de rôles ou jeu de masques. Loin d'une simple

énumération de la ribambelle des jeux connus, ils sont tous dansés, jeux de hasard ou de compétition, identifiables sans qu'il s'agisse d'un travail d'imitation, l'objectif n'étant pas, bien entendu, de simplement *représenter*. Tout en distillant un savant mélange de légèreté, d'humour et de poésie, les deux danseurs parodient des jeux réglés, agencés, comme des fantômes ou des rituels. Tous les possibles ont inspiré les deux danseurs : le chemin, l'espace et le temps, telle une révélation d'expériences par des mouvements éphémères.



Play évoque la rencontre d'un homme et d'une femme. Le jeu est le moteur de leur histoire et il explore les limites mutuelles de leur complicité. En séquences rapides, les deux danseurs se frôlent, se chicanent, se mesurent, tels des joueurs en compétition. Le jeu sert la relation qui naît entre eux. Les épreuves, les règlements de comptes, évoluent en jeu de séduction jusqu'à la tendresse lorsque leurs mains se rejoignent. S'il y a rivalité dans le jeu, il n'y en a pas sur la scène qui offre part égale aux deux danseurs, l'une dans un style indien, l'autre dans son corps dégingandé. A travers la confrontation de leurs mouvements, ils montrent que chaque jeu est une histoire à lui tout seul, qu'il a ses propres repères qui nourrissent la dualité copie/original et l'appropriation vrai/faux. Différent de la réalité, le jeu est toujours du semblant, «*on dirait que...*»

malgré la

règle du jeu

, loi possible à transgresser selon les libres inventions - ou intentions – des joueurs. Dans cette reproduction détournée, qui rappelle que le jeu a été pratiqué une infinité de fois, l'espace est réinventé, les jeux métamorphosés, même l'émotion est démultipliée.



Caroline Boudet-Lerfort