



« Kiss and cry » : l'endroit où les patineuses attendent les votes du jury. La critique n'est plus à convaincre vu le nombre d'années et d'articles qu'emporte ce spectacle dans son sillage. Le metteur en scène belge Jaco Van Dormael n'est pas un inconnu pour les cinéphiles : *Toto le héros*, *Le huitième jour*, *Mr Nobody*... c'était lui. En collaboration avec la chorégraphe Michèle Anne De Mey (sa compagne dans la vie), le duo signe un projet à quatre mains.

L'équipe attend sur scène, rassemblée en cercle pour une embrassade générale avant la représentation. Autour d'eux, un capharnaüm bien organisé : des décors miniatures, des caméras, des rails dont on a hâte de découvrir les rôles. Au-dessus d'eux, un écran géant. La projection peut commencer.

Ballet amnésique

La caméra, outil d'une utopie bien humaine : celle de ne jamais oublier, celle de ne jamais disparaître. Outil, plus humblement, du plaisir de se remémorer. Capturer la présence, l'instant fugitif, l'événement pour la mémoire collective, la jeunesse pour l'immortalité : une ambition qui traverse l'histoire du cinéma et du documentaire autant que l'histoire des caméras familiales. Utiliser le médium cinématographique pour parler de la mémoire prend donc facilement sens.

Car c'est bien de cela dont il est question ici, à travers le portrait d'une femme aux cinq amants perdus, oubliés, inventés ? Semblable à la jeune fille d'une chanson de Goldman perdue dans ses vieux romans, « elle attend ». Sur le quai d'une gare, sans jamais monter dans le train, perdue dans ses souvenirs. Si le spectacle se fait d'abord le film de ses rencontres, remettant en scène un bouquet de souvenirs capturés, d'impressions volées, de réflexions poétiques sur l'amour et l'oubli énoncées par le narrateur, il prend aussi un tournant plus psychologique et inconscient. Un virage qui fait monter le récit d'un cran, déployant force images, métaphores visuelles et espaces mentaux surréalistes. Un impressionnant panorama esthétique et émotionnel créé par l'équipe qui, non-avare de ressources visuelles et gestuelles, tourne en direct ce que l'on voit à l'écran.

Malgré la quantité étonnante d'effets optiques et de variation de plans et d'échelle, techniquement, tout apparaît extrêmement léché, millimétré. Même les effets les plus artisanaux - un foulard animé par un sèche-cheveux pour évoquer les flots - ne font jamais « bon marché ». Une mention spéciale serait à donner aux transitions qui, pour la plupart, sont effectuées en direct devant une seule caméra : le pan de tissu du premier plan est vivement enlevé et hop ! Le décor suivant apparaît immédiatement, prêt, en action. Le rythme du spectacle est définitivement celui d'un montage vidéo.



Jeu de mains, jeux de béguins

La bande-son - tantôt cinématographique avec les quelques redondances qui sont souvent de mise, tantôt envoûtante de pathos -, principalement romantique et dramatique, plonge le public dans la mélancolie d'une chorégraphie miniature qui prend pour partenaire du sable, de la fumée, de l'eau, le texte, une main... Pourtant on sourit parfois aussi, d'observer ces mains et ces Playmobil jouer à l'humain. En effet au fil des musiques - qui vont de Tchaïkovsky à Ligeti en passant par Arvo Pärt - se déploient avec une grande fluidité des allers-retours entre ambiances visuelles, décors animés, figurines humanoïdes ou Playmobil, et mains qui dansent. Si cette nanodanse est au cœur du spectacle, les autres figurines la prolongent, se faisant projection des protagonistes-mains ou foule anonyme et universelle. Ces personnages (toujours nus) que sont les mains sont mus tout en grâce et en sensualité, quand ils ne sont pas au contraire vêtus de la déroutante maladresse d'une main qui se prend pour un corps entier. Une métonymie qui ouvre l'imaginaire, joue avec des formes androïdes qui via le mouvement se métamorphosent en poissons, en êtres abstraits, en allégories d'étreintes fusionnelles, en...mains !? Avec une interprétation remarquable, elles ondoient, se contorsionnent et s'ébattent, s'enlacent, se meuvent souplement et avec précision, apparaissant et disparaissant dans le noir. La manipulation du corps humain a quelque chose de fort, de physique, qui invite à s'identifier viscéralement. Malgré la qualité d'exécution de l'ensemble, l'aspect ludique et en apparence simple renvoie aux jeux enfantins. Cet univers du jouet et de la miniature confère à l'ensemble une touche presque psychanalytique, par cet écho de l'enfance et d'un microcosme dont l'ampleur échapperait en partie.

Histoires : la petite et la grande

Ce qui se déroule sur scène oscille entre l'intime du minuscule éclairé d'une lampe, manipulé du bout des doigts, et le macrocosme d'un plateau - de tournage comme d'une salle de spectacle équipée d'un écran géant. On passe des figurines aux mains humaines, des ombres sur le plateau à celles projetées au-dessus... En effet si à l'écran les mains dansent, sur scène se trame une autre chorégraphie : celle de l'équipe qui s'affaire dans la pénombre, et qui confère au spectacle sa dimension vivante. Car après tout, on pourrait simplement regarder le film à l'écran, en différé. On manquerait simplement l'émotion d'observer l'œuvre se faire en direct, l'étonnement suscité par le timing sans failles que cela représente, et les rares failles justement que l'on peut espérer entrevoir. Si ce « making-of » n'est pas tant inclus dans le scénario sur un plan narratif, il participe clairement du plaisir que l'on a à être là, et trouve définitivement son sens dans l'introduction et la conclusion du spectacle - qui possède une très belle coda. Parmi les



Kiss & Cry

Par Gladys Vantrepotte, publié le 07/10/2019

performeurs, chacun a son rôle - des danseurs qui mettent en jeu leurs mains et manipulent les objets à ceux qui installent les décors et actionnent les éclairages, en passant par le cameraman en blanc et le réalisateur qui veille à l'ensemble et distribue les signaux. Bien que sous la direction de la chorégraphe et du cinéaste, cette dizaine de présences qui fourmillent sur le plateau sont le témoin d'une création collective.

Ce duo a d'ailleurs déjà récidivé puisqu'après *Kiss & Cry*, créé en 2011, ils créent *Cold Blood* en 2015. À découvrir une prochaine fois... ?!