



원문이라기보다 원상에 가까운 아드바에서, 포스트
인터텍스트의 파괴자를 은 인공지능의 목소리를 뒤
영리게 하며 강렬한 신체적·시각적 파괴포만스를 만
아낸다.

humain face aux voix produites par la machine.
des corps et interroge ce qui subsiste du désir
Un dispositif troublant, qui met en jeu la présence
un léger décalage entre corps et voix.
leurs paroles avec ces enregistrements, créant
artificielle. Sur scène, elles et ils synchronisent
sous forme de voix générées par intelligence
de textes écrits par Tim Etchells, puis diffusés
compose une performance visuelle à partir
Avec *Everything Must Go*, Forced Entertainment
conversations.

bar fantasmatique, qui se transforme au fil des
ce qu'il reste de l'humanité tue le temps dans un
sur les routes et les autoroutes. Tard dans la nuit,
des ruines. La nature a repris ses droits, jusque
effondrée et, de notre civilisation, il ne reste que
Le monde a mal tourné : l'économie s'est



COUR DU LYCÉE SAINT-JOSEPH

16 17 18 | 20 21 22 JUILLET À 22H

En anglais surtitré en français
In English with French surtitles

Première en France

Création 2026

Royaume-Uni

The world has gone wrong: the economy has
collapsed, and our civilisation is nothing but
ruins. Nature has taken over again, covering
even roads and motorways. Late at night, what
remains of humanity kills time in a fantastical bar,
which transforms as conversations unfold.
With *Everything Must Go*, Forced Entertainment
create a visual performance in which actors
lend their bodies and voices to texts generated
and recorded by artificial intelligence. On stage,
they synchronise their own words with those
recordings, creating a slight gap between body
and voice. A troubling choice, which highlights
the presence of the body and questions what
remains of human desire when confronted with
voices produced by machines.

À venir...

The Last Hamlet

Mis en scène par Ben Duke

17 18 | 20 21 22 23 24 À 22H

CLOÎTRE DES CÉLESTINS

Ayant appris que son drame était annulé, Hamlet
monte sur scène pour nous convaincre de lui
accorder un sursis.

L'Aube des questions

26 JUILLET 5H

COUR D'HONNEUR DU PALAIS DES PAPES

Pour clore le 80° Festival d'Avignon, une fête des questions se tient dans la Cour d'honneur du palais
des Papes, à l'aube, comme une promesse d'avenir. Dans un monde saturé de mauvaises réponses,
marqué par la simplification effrayante des discours qui divisent, le Festival revendique la beauté du
doute, rassemblant artistes et public autour des questions que l'art peut poser au monde. Invitées par
Auréli Charon, Patrick Boucheron et Tiago Rodrigues des dizaines d'artistes, scientifiques, activistes,
philosophes et personnalités de la société civile partagent 80 questions avec le public.

Avec Boris Charmatz, Régine Chopinot, Maria Melchior, Leonor de Recondo, Blandine Rinkel, Christiane Taubira, Camille de Toledo,
Laura Vazquez et des dizaines d'artistes, scientifiques, activistes, philosophes et personnalités de la société civile

Bunker

Mis en scène par Marion Siéfert

19 20 JUILLET À 18H

21 | 23 24 25 JUILLET À 11H

LA FABRICA DU FESTIVAL D'AVIGNON

Dans un futur proche, le PDG d'un grand groupe
pétrochimique s'est réfugié avec sa fille, Ami,
dans son bunker de luxe. Tout irait pour le mieux
si Ami ne venait pas de s'enfermer dans un
profond mutisme...

80° Festival d'Avignon



Forced Entertainment Everything Must Go

Pour vous présenter cette édition, plus de 1 500 personnes,
artistes, techniciennes et techniciens, équipes d'organisation
ont uni leurs efforts, leur enthousiasme pendant plusieurs mois.
Plus de la moitié relève du régime spécifique d'intermittent du
spectacle.

Festival d'Avignon – Cloître Saint-Louis
20 rue du Portail Boquier, 84000 Avignon
Tél. + 33 (0)4 90 27 66 50 - festival-avignon.com



📱 f in 🎵 #FDA26

Téléchargez l'application du Festival d'Avignon
pour tout savoir de l'édition 2026 !

© Festival d'Avignon, juin 2026 – Tous droits réservés
Visuel 80° édition © Perméable
Licences Festival d'Avignon
L-R-22-010889, L-R-22-010887 et L-R-22-010888
SIRET 317 963 536 00048 – APE 9001 Z



Entretien avec Tim Etchells

Quel est le point de départ d’*Everything Must Go* ?

Tim Etchells
C’est un projet qui s’inscrit dans la continuité de deux œuvres précédentes que j’ai créées avec la compagnie Forced Entertainment autour du *lip-sync*. Au plateau, les comédiens interprètent en *playback* des textes que j’ai écrits et qui sont vocalement générés par une intelligence artificielle. Nous nous intéressons à cette fusion de l’humain et du non-humain, parce qu’elle dit quelque chose de ce que signifie être humain aujourd’hui et vivre cerné par la technologie qui limite et redéfinit sans cesse l’espace dans lequel nous évoluons. Il y a là une forme de colère et de tristesse.

« **J’aime l’idée du fragment que les spectateurs et spectatrices doivent compléter : vous ne savez pas où il commence ni où il finit mais vous devez négocier avec ça.** »

Vous choisissez de poser cette réflexion tard dans la nuit, dans un bar qui est peut-être situé au centre d’une ville à moins qu’il ne soit sous la surface de la Terre... Pourquoi ce lieu ?

J’étais attiré par l’idée d’un lieu fictif, doté d’une atmosphère particulière. Dans un bar, on peut se rencontrer, échanger avec des inconnus, réfléchir sur sa propre vie... C’est un lieu où se croisent une multitude de vies. J’aime l’idée qu’il s’agisse d’un endroit plus fantasmatique que réel, d’un refuge après la catastrophe, après l’effondrement. On ne sait pas si c’est tard dans la nuit ou tôt le matin, ou même si le bar est fermé. À certains moments du spectacle, nous sommes vraiment dans un bar et, à d’autres, il s’agit juste de la scène. Le sol noir et blanc ressemble au plateau d’un échiquier, propice aux illusions d’optique. La fiction est en perpétuel mouvement, elle se transforme à l’infini : comme ce qui relève aujourd’hui du domaine numérique, les images ou les vidéos générées par IA qui deviennent par un procédé de *morphing* une chose ou une autre, comme un paysage qui se dissout. Dans le spectacle, tout change tout le temps : les comédiens changent de costumes ou de voix, les histoires qu’ils racontent font mine d’aller quelque part mais bifurquent brusquement. Je m’intéresse à cette fluidité, à cette instabilité qui rappelle le monde actuel.

« **Mais la perfection ne nous intéresse pas : ce qui nous intéresse, ce sont les erreurs et les bugs.** »

Dans cet univers, les histoires colportées sont souvent fragmentaires.

La forme du fragment est à la base de mon travail. Elle m’a obsédé pendant les quelque quarante ans de ma pratique créative. J’aime l’idée du fragment que les spectateurs et spectatrices doivent compléter : vous ne savez pas où il commence ni où il finit mais vous devez négocier avec ça. C’est une expérience très active pour le public d’un spectacle ou pour le lecteur d’un roman. C’est aussi, pour moi, un

moyen de comprendre quelle est la nature de nos existences, nous qui vivons constamment entourés d’images et de fragments de nos vies. Votre téléphone vous montre aléatoirement une image d’il y a six mois ou dix ans et vous devez reconstituer le souvenir qui va avec...

Une autre caractéristique de votre travail est l’humour – un certain type d’humour absurde. Que voulez-vous dire quand vous déclarez qu’*Everything Must Go* est une blague où rien n’est drôle ?

Avec Forced Entertainment, nous aimons établir une relation dynamique avec les spectateurs et spectatrices. Nos pièces dansent avec l’attention et les réactions du public. Je pense que l’une des choses les plus marquantes que l’on peut mettre en œuvre dans un spectacle est de jouer sur la limite entre ce qui est drôle et ce qui est terrible, entre ce qui est comique et ce qui est tragique ou douloureux. C’est un geste puissant que de basculer de l’un à l’autre : cela oblige le spectateur à regarder la scène avec une grande acuité. L’énergie des interprètes constitue un autre aspect essentiel de mon travail. Comme je travaille à partir de voix générées par IA, le risque serait de créer une forme froide et autoritaire. Mais ce qui importe le plus, c’est ce collectif de six acteurs qui travaillent ensemble au plateau, leur écoute incroyable, leur aptitude à être ensemble, la vie qu’ils injectent dans le spectacle. Sans eux, ce dispositif technique serait une simple suite d’enregistrements. Mais, au cours du processus de création, les acteurs l’enflamment et lui font prendre des directions totalement inattendues. C’est la clef de cette performance. Souvent, les meilleurs projets sont ceux où nous savons écouter le plateau et nous laisser surprendre par ce qui s’y passe.

« **L’une des choses les plus marquantes que l’on peut mettre en œuvre dans un spectacle est de jouer sur la limite entre ce qui est drôle et ce qui est terrible, entre ce qui est comique et ce qui est tragique ou douloureux.** »

Iriez-vous jusqu’à dire que cette capacité à se laisser surprendre constitue l’une des différences entre l’IA et la création artistique ? Parce que dans le premier cas, l’IA répond à une requête que nous formulons en nous donnant ce que nous attendons alors que, dans la recherche artistique, vous cherchez une chose et en trouvez une autre ?

Dans le cas qui m’intéresse, je pense que les développeurs d’IA cherchent à fabriquer un outil utile, capable de produire un texte : une voix sérieuse, agréable, qui puisse nous lire un livre ou nous expliquer des choses comme le ferait une amie. Ils essaient de prédire nos usages et nous laissent une certaine liberté pour contrôler la vitesse de lecture plus ou moins lente, plus ou moins rapide. Ce que je cherche, c’est à rendre leurs prédictions inopérantes, de rendre le résultat non prédictible, de mettre en défaut le programme. Au cours du processus de création, il m’est arrivé d’écrire des textes sans ponctuation, incorrects, agrammaticaux. Quand je les ai fait lire à haute voix par l’IA, le résultat était étrange, surprenant, plein de bugs : ce que

j’entendais, c’est que la machine était en train de se battre avec mon texte. Je pense que les technologies progressent, que les échecs sont sans cesse réinjectés dans le programme pour tendre vers une certaine idée de la perfection. Mais la perfection ne nous intéresse pas : ce qui nous intéresse, ce sont les erreurs et les bugs.

Entretien réalisé par Simon Hatab en mars 2026



Interview in English



Forced Entertainment

Forced Entertainment, collectif de six artistes fondé en 1984 à Sheffield, développe depuis plus de quarante ans un travail collaboratif singulier. Sous la direction de Tim Etchells, ses créations, issues d’improvisations et de recherches collectives, bousculent les codes du théâtre en dialogue avec la performance, la musique ou le cabaret. Figure majeure de la scène internationale, le collectif était présent au Festival d’Avignon en 2012 avec *The Coming Storm* (L’Orage à venir) et *Tomorrow’s Parties*.

Tim Etchells

Metteur en scène, Tim Etchells développe une pratique riche et croisée entre performance, arts visuels et écriture. Il est directeur artistique du collectif Forced Entertainment, créé en 1984 à Sheffield, avec lequel il a présenté en 2012 au Festival d’Avignon *The Coming Storm* et *Tomorrow’s Parties*, ainsi que l’exposition *Empty Stages* avec le photographe Hugo Glendinning. En 2023, il crée *L’Addition* au Festival d’Avignon, dont le Festival assure la production déléguée. Le spectacle est toujours en tournée. Tim Etchells a également beaucoup exposé dans le domaine des arts visuels, notamment au Gasworks et à Sketch (Londres), ainsi qu’au Künstlerhaus Bremen.

➔ ET...

CAFÉ DES IDÉES avec Tim Etchells

- La matinale du 17 juillet à 10h30
- Quel avenir nous réserve la technologie ? le 17 juillet à 11h30, avec Hervé Le Tellier

+ infos festival-avignon.com