

Dates de tournée après le Festival

19 et 20 septembre 2023
Romaeuropa Festival (Italie)

14 et 15 octobre 2023
National Theatre Drama
Prague Crossroads Festival (République tchèque)

Du 8 au 17 novembre 2023
Festival d'Automne à Paris

9 et 10 décembre 2023
Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz (Allemagne)

De nouvelles dates de tournées seront actualisées sur notre site Internet dans l'espace tournée.

La 77^e édition est dédiée à la mémoire de Cédric Vautier, membre de l'équipe du Festival pendant plus de vingt ans.

Pour vous présenter cette édition, plus de 1500 personnes, artistes, techniciens et 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 t i in #FDA23

Téléchargez l'application du Festival d'Avignon pour tout savoir de l'édition 2023 !

Les annonces en salle en anglais ont été enregistrées grâce à l'aimable collaboration du Royal Court Theatre. The English announcements in the venues have been recorded thanks to the kind collaboration of the Royal Court Theatre.

Visuel 77^e édition © Permeable
Licences Festival d'Avignon :
L-R-22-010889, L-R-22-010887
et L-R-22-010888



FESTIVAL
D'AVIGNON

77^e édition
2023

Susanne Kennedy
& Markus Selg

ANGELA
(a strange loop)



Information in English

Spectacle créé le 11 mai 2023 au
Kunstenfestivaldesarts (Bruxelles).

THÉÂTRE

Avec Tarren Johnson, Ixchel Mendoza Hernández,
Dominic Santa, Kate Strong
et Diamanda La Berge Dramm (musique en direct)
Voix Ethan Braun, Tarren Johnson,
Rita Kahn Chen, Susanne Kennedy,
Diamanda La Berge Dramm,
Ixchel Mendoza Hernández, Ruth Rosenfeld,
Dominic Santa, Marie Schieff, Rubina Schuth,
Cathal Sheerin, Kate Strong
Production exécutive Ultraworld Productions
Production déléguée Something Great
Coproduction Wiener Festwochen (Vienne),
Festival d'Automne à Paris, Odeon-Théâtre de
l'Europe (Paris), Festival d'Avignon, Holland
Festival, Kunstenfestivaldesarts (Bruxelles),
National Theatre Drama - Prague Crossroads
Festival, Romaeuropa Festival, Teatro Nacional de
São João, Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz
(Berlin)
Avec le soutien de Fondation Ammodo,
Kulturstiftung des Bundes (fondation culturelle
fédérale allemande) avec le financement du
Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und
Medien (commissaire du gouvernement fédéral
allemand à la culture et aux médias)

Administration de production Philipp Decker
Diffusion internationale Rui Silveira
(Something Great)
Administration de tournée Niki Fischer
(Something Great)

Traduction pour le surtitrage Babel Subtitling

Stage à la mise en scène Tobias Klett
et diffusion Friederike Kötter

Collaboration artistique, direction de tournée

Construction de décor Stefan Pilger

Direction technique Sven Nichtein

Assistanat à la régie plateau Lili Süper
Anna Jannicke, Anastasia Pilepчук

Assistanat artistique aux costumes

Costumes Andra Dumitrascu

Vidéo Rodrik Biersteker, Markus Selg

Son Richard Alexander

Lumière Rainer Casper

Diamanda La Berge Dramm

Musique Richard Alexander,
Diamanda La Berge Dramm

What's reality? Your everyday life, your dreams,
your tears, your desires... Or the sum of all
those things, plus the worlds that live within
you. Seemingly nothing more than a YouTube
influencer, Angela could be reduced to the routine
of her days: a woman who films herself and talks
about her illness... Same format, same script,
same thoughts. But Angela's hiding something.
When the camera's off, when she stops to think
about her perceptions, her life is entirely different.
This new feminine figure created by Susanne
Kennedy is a character about to fall into herself
and surrender to the feverish, subconscious words
within herself. With multimedia artist Markus
Selg, Kennedy plays with technology in search of
states of perception flirting with the supernatural,
science-fiction, and post-humanism. 3D fractal
generators, neural networks, modelling softwares,
loops that allow us to zoom in and out within
Angela's life, in order to unsettle our judgment and
question our certainties... What do we see? What
do we perceive? And how can we be sure?

Qu'est-ce qui est réel ? Votre quotidien, vos
rêves, vos peurs, vos désirs... Ou la somme
de tout cela, additionnée des mondes qui vous
habitent. Apparemment simple influenceuse
sur YouTube, Angela pourrait être réduite à ses
jours répétitifs : une femme, qui se filme
et communique sur sa maladie... Même format,
même script, même pensée. Mais Angela ne nous
dit pas tout. Hors caméra, quand elle abaisse
son appareil et s'arrête sur ses perceptions, sa
vie est bien différente. Nouvelle figure féminine
qui bascule en lui-même et se laisse porter par
ses mondes févres et souterrains. Avec l'artiste
multimédia Markus Selg, Susanne Kennedy
aime jouer de la technologie pour chercher
en nous des états et perceptions qui flirtent
avec le surnaturel, la science-fiction et le post-
humanisme. Générateurs de fractales 3D, réseaux
de neurones, logiciel de modélisation, boucles
permettent de zoomer et de zoomer au creux
de la vie d'Angela, afin de déstabiliser notre
discernement et mettre en doute nos certitudes...
Que voyons-nous ? Que percevons-nous ?
En sommes-nous si sûrs ?

En anglais surtitré en français
In English with French surtitles

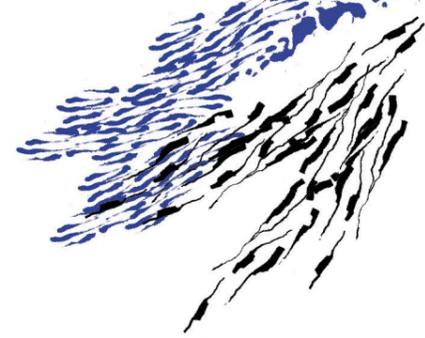
Création 2023

Allemagne

ANGELA (a strange loop)
Susanne Kennedy & Markus Selg

14 JUILLET À 19H
15 16 JUILLET À 19H ET 23H
17 JUILLET À 19H
GYMNASÉ DU LYCÉE AUBANEL
8 ≈ 1H45

Entretien avec Susanne Kennedy & Markus Selg



ANGELA (a strange loop) n'est pas votre premier projet qui mette en scène une protagoniste féminine.

Susanne Kennedy : Effectivement, il existe une filiation entre mes pièces, notamment avec la précédente qui s'intitulait *Jessica, une incarnation* que j'ai créée à la Volksbühne de Berlin en février 2022. Elles font partie d'une série qui semble avoir débuté avec *Women in trouble* en 2018. *ANGELA (a strange loop)* est dédiée à un personnage féminin et elle invite le public à une expérience sensorielle, visuelle et phénoménologique. J'interroge avec *Angela* la question de la transformation. Comment regarder une vie au microscope ? Si le personnage de Jessica apparaissait plutôt comme une figure prophétique, celui d'Angela est pris dans son quotidien. Elle est une femme somme toute assez normale bien qu'atteinte d'une maladie qui n'est pas nommée spécifiquement. J'ai été frappée par le fait qu'après la pandémie, la majorité des personnes ayant un covid long était des femmes... Le corps semble alors s'attaquer à lui-même à la manière d'une maladie auto-immune. Dans le covid long, le corps réagit longtemps après la disparition de la maladie. Pour la construction de la pièce, je ne me suis pas appuyée sur des recherches scientifiques et je n'ai pas souhaité parler des effets du covid mais cela m'a interrogée et j'y ai vu des passerelles. La maladie d'Angela s'apparente en réalité à une fièvre, elle reste assez vague.

« Nous entrons dans un rêve métaphysique en proie à des questions. Qu'est-ce qu'être en vie ? Que signifie souffrir ? »

Le personnage semble arriver à un point crucial et incontournable de sa vie où son corps dit « non » et doit s'exiler de lui-même. Nous sommes les témoins d'une disparition, sans savoir où Angela est partie. À son retour, elle raconte alors un monde parallèle, une sorte de mort, une visite dans les enfers, à la marge du monde. Cela touche à l'étrange ou au surnaturel. J'aime flirter avec l'esthétique de la science-fiction où un même lieu peut contenir plusieurs strates de significations. Nous passons du réel au surnaturel, nous vivons dans monde puis un autre. Le rêve ? La réalité ? Des mondes parallèles où un même événement peut être vécu par différentes personnes et donc joués par différents acteurs. Ces troubles sensoriels qui questionnent notre conception du réel me fascinent, ils sont souvent les points de départ d'une mythologie. Nous avons besoin d'histoires pour expliquer le réel, surtout ce qui demeure difficilement explicable.

Pourriez-vous décrire votre processus d'écriture et de mise en scène de ces univers qui naviguent entre réel et surréal ?

Susanne Kennedy : Le travail d'écriture est un processus assez long. Je note des idées, des morceaux de dialogues entendus parfois dans la rue ou dans des vidéos YouTube ou lus dans un journal. Je rassemble ces références diverses dans un dossier à la manière d'un patchwork. Je ne m'assieds pas à une table devant une page blanche car l'écriture d'une pièce est partie intégrante de mon quotidien, des situations que je vis. La langue est assez générique. J'aime accumuler des lieux communs ou des tournures de phrases un peu banales, assez peu spécifiques. J'ai pu les entendre dans des

séries télévisées ou dans une conversation sur la pluie et le beau temps. Nous ne savons jamais vraiment ce que pensent ou ressentent les personnages de la pièce. Cela crée de l'étrangeté car nous attendons que le vernis des bienséances craque à tout moment. J'ai souhaité que les spectateurs voient avant tout la chambre à coucher d'Angela et nous la découvrons dans son quotidien de youtubeuse influenceuse qui raconte sa maladie sur les réseaux sociaux. Le spectacle commence donc à la manière d'une série télévisée, avec des scènes qui se suivent, très quotidiennes, assez simples, dans un intérieur unique, la chambre d'Angela, avant de glisser dans une réalité autre, une étrangeté. J'ai écrit le texte autour de cinq figures : Angela et trois personnes de son entourage, sa mère, son petit ami et une amie proche. Le cinquième personnage est, quant à lui, une figure liminale, sorte de silhouette qui l'accompagne dans le passage vers l'étrange, dans le monde du dessous ou les enfers si nous devons utiliser un terme qui parle à tous. La scénographie de la pièce laisse beaucoup de place à la vidéoprojection. Les murs blancs de son espace intérieur se transforment au fur et à mesure de l'histoire grâce à des images projetées qui accompagnent la réalité de son quotidien puis participent au passage dans l'espace « surnaturel ». La création sonore joue aussi une part importante dans le chemin qui nous guide vers l'étrange. L'ensemble des dialogues est pré-enregistré en studio, les voix sont redistribuées et aucun interprète ne parle directement. Cela implique un jeu très pointu et très technique de *playback* de leur part. Aucun son n'est alors intradiégétique, rien ne vient du plateau à proprement parler. Cela donne l'aspect d'une pantomime parfaite, un décalage subtil se crée entre le vrai et le faux, à l'intérieur du réel même.

Votre processus créatif inclut de nombreuses technologies pour questionner la perception du réel.

Susanne Kennedy : Je travaille avec Markus Selg, artiste multimédia, et une équipe fidèle d'artistes, dont Richard Janssen, créateur son. Ensemble avec le vidéaste Rodrik Biersteker, nous explorons souvent des formes très technologiques. Dans un de nos précédents spectacles, entièrement basé sur la réalité virtuelle, chaque spectateur portait un casque. C'est un processus créatif que nous avons l'habitude d'explorer.

« Pour nous, toute réalité est virtuelle... Antonin Artaud l'a, lui-même, nommée ainsi, avec l'idée que le théâtre est un lieu qui recrée, simule le réel et manipule nos perceptions. »

Il nous permet de remettre en question cette réalité que nous considérons souvent comme allant de soi et que nous questionnons rarement. Je cherche toujours à mettre au défi notre perception des choses, afin de déstabiliser notre discernement et mettre en doute nos certitudes. C'est ainsi que surgit une sensation de creux ou de vide infime. Dans le décalage entre le corps des acteurs et la voix enregistrée, la parole correspond aux gestes mais elle n'est pas complètement adéquate. Un léger ralenti s'immisce entre les deux et cela va perturber l'entendement et la perception d'une action. Ce non-alignement m'intéresse.

Un jeu se crée dans le mouvement des corps et le rapport à la parole semble une manipulation de l'espace et du temps, à la manière d'une hypnose ou d'un état fiévreux. L'état dans lequel se trouve la protagoniste Angela. De plus, la chambre d'Angela est flanquée de deux portes. Nous jouons donc des entrées et sorties. Pénétrer un espace laisse toujours une marque et en sortir peut l'effacer comme la transformer. Le dispositif scénique, en plus d'être la chambre d'Angela, pourrait aussi bien être le décor d'un épisode de télé-réalité ou d'un film. Il y a quelque chose d'assez commun dans cet espace.

À la fois personnalisé mais impersonnel. Sommes-nous dans le quotidien, la réalité du personnage ? Ou dans une mise en scène de sa réalité ?

Markus Selg, pourriez-vous nous parler de votre pensée de la vidéo notamment dans cette collaboration avec Susanne Kennedy ?

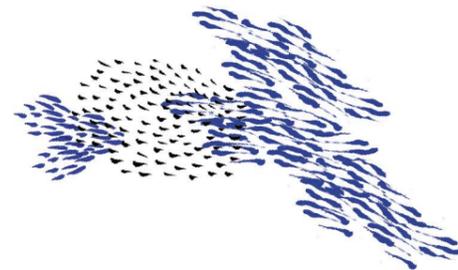
Markus Selg : La vidéo définit aussi bien l'environnement extérieur que le paysage intérieur de la pièce. Elle est un outil pour créer un processus interdépendant entre la scène et le jeu. Les acteurs répondent à la vidéo et vice versa. Pour cette raison, la majeure partie de la vidéo est créée pendant le processus de répétition. En tant que média temporel, il peut à la fois suivre et diriger le développement du récit. Les vidéos agissent également comme un portail entre les mondes virtuels et le monde

dit réel sur scène. Je commence par créer les mondes dans lesquels la pièce se déroule comme un monde virtuel en 3D, puis dans la plupart des projets, les environnements virtuels sont transformés et matérialisés en un décor physique. Si nous créons un spectacle en réalité virtuelle, nous devons alors aider le public physique à entrer dans le monde virtuel. Le contenu de la vidéo est créé à l'aide de méthodes très différentes : générateurs de fractales 3D, réseaux de neurones, logiciel de modélisation 3D...

« Dans Angela, l'architecture vidéo de sa chambre reflète le processus qu'elle traverse. »

La fractalité et les boucles sont des moyens structurels importants pour zoomer et dézoomer tout en plongeant de plus en plus profondément dans la vie du personnage.

Entretien réalisé par Moira Dalant, janvier 2023



Susanne Kennedy

Elle se fait remarquer par son univers théâtral sensoriel dans lequel ses personnages sont souvent des archétypes, et leurs émotions, élargies par les maquillages, costumes et jeux, s'éloignent de tout naturalisme. Le travail vidéo, la lumière et la création sonore participent à l'étrangeté des univers qu'elle affectionne. Diplômée de l'université des Arts d'Amsterdam, invitée par les plus grands théâtres et opéras des Pays-Bas et d'Allemagne (elle est une artiste fidèle de la Volksbühne à Berlin), Susanne Kennedy est invitée pour la première fois par le Festival d'Avignon.

Markus Selg

Il est un artiste multimédia explorant autant la peinture numérique, la sculpture, les installations immersives, que le théâtre et la réalité virtuelle. Il reçoit le Faust Award 2020 de la meilleure scénographie pour l'installation *Ultraworld* en 2019 à la Volksbühne de Berlin. Il travaille aussi bien pour les arts de la scène que pour le cinéma et les productions d'opéra.



→ **ET...**

CAFÉ DES IDÉES dans la cour du cloître Saint-Louis

• [Dialogue artistes-public](#) avec Susanne Kennedy et l'équipe artistique d'*ANGELA (a strange loop)*, animé par les Ceméa, le 15 juillet à 12h