

THE WORK

Après avoir examiné les consciences de Jessica et Angela, Susanne Kennedy sonde la psyché de Xenia. Conçue comme une fausse rétrospective, *The Work* retrace l'œuvre et la vie de cette artiste récemment disparue. La metteuse en scène allemande invente, avec Markus Selg, son scénographe, un monde virtuel peuplé d'avatars – aux visages identiques et aux voix pré-enregistrées – où se jouent et se rejouent sans cesse les mêmes souvenirs traumatiques. Bloqué dans cette boucle infernale, le public navigue dans ce spectacle immersif, parmi les fragments disloqués de la mémoire de Xenia et, ce faisant, ausculte avec elle les angoisses existentielles qui lui ont coûté la vie. *Having examined the inner lives of Jessica and Angela, Susanne Kennedy explores Xenia's psyche. Conceived as a pretend retrospective, The Work looks back at the life and work of this recently deceased artist. Together with Markus Selg, her set designer, the German director creates a virtual world full of avatars – with identical faces and pre-recorded voices – where the same traumatic memories are played out over and over again. Trapped in this infernal loop, the audience navigates this immersive show through the dislocated fragments of Xenia's memory, exploring with her the existential anxieties that cost her life.*

conception / concept			DURÉE DURATION 1H30	
SUSANNE KENNEDY ET MARKUS SELG			avec / with Suzan Boogaerdt Vanessa Loibl Toni Maercklin Montse Majench Jasper Middendorf Ibadet Ramadan Damian Rebgetz Marie Rosa Tietjen Dominic Santia Bianca van der Schoot Laurie Young	
texte, mise en scène / text, direction Susanne Kennedy	assistant à la scénographie assistant set designer Simeon Melchior	voix off / voice over Xenia, Xenia enfant : Laurie Young Critique d'art : Damian Rebgetz Thérapeute : Kate Strong Teresa : Brigitte Cuvelier An : Ibadet Ramadan Marianne : Marie Rosa Tietjen Assistant : Ann Göbel Tom : Christian Persico Maman : Neela Hetzel de Fonseka Papa : Sir Henry Voix off : Susanne Kennedy	créé le 30 mai 2024 à la Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz – Berlin	
scénographie / set design Markus Selg	assistant à la conception sonore assistant sound designer Jonathan Bruns	production Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz – Berlin	EN ANGLAIS, SURTITRÉ EN FRANÇAIS IN ENGLISH, SUBTITLED IN FRENCH	
conception sonore, montage, collaboration artistique sound design, editing, artistic collaboration Richard Alexander	assistante à la vidéo assistant video designer Karolina Serafin	en coréalisation avec le Festival d'Automne		
vidéo / video designer Rodrik Biersteker, Markus Selg	assistante aux costumes assistant costume designer Martha Lange	en partenariat avec le Goethe-Institut de Paris		
costumes / costume designer Andra Dumitrascu	assistantes à la dramaturgie assistants in dramaturgy Ricarda Hillermann, Leonie Jennings	dans le cadre du Festival d'Automne à Paris		
lumière / lighting designer Kevin Sock	régisseuse de scène / stage manager Janne Ganzer			
dramaturgie / dramaturgy Johanna Höhmann	assistant à la mise en scène assistant direction Max Pross			
assistante à la mise en scène assistant direction Lara Weidemann				

16 — 21 DÉC. BERTHIER PARIS 17

ENTRETIEN AVEC SUSANNE KENNEDY

William Ravon *The Work* fait partie d'une trilogie consacrée à des figures féminines en proie à des crises existentielles. Après *Jessica* et *Angela*, vous poursuivez avec Xenia. Pourtant, contrairement aux deux précédents spectacles, la pièce ne porte pas le nom de sa protagoniste. Comment s'article *The Work* avec vos précédents spectacles ?

Susanne Kennedy Je crois que cette pièce s'inscrit dans une série plus vaste encore. À la Volksbühne, j'avais développé une performance autour des « femmes en difficulté » : *Women in Trouble* (2017). Ce fut ma première pièce dans cette maison, et la série s'est ensuite prolongée. Nous avons bien sûr créé d'autres œuvres, mais je considère *Women in Trouble* comme le début de mon aventure comme autrice dramatique. Un motif revenait sans cesse: celui de femmes confrontées à quelque chose qui les dépasse. Et la pièce est sortie juste avant le mouvement #MeToo, dont elle portait déjà les premiers signes. Après cela, j'ai ressenti la nécessité d'ouvrir d'autres pistes. Beaucoup d'artistes travaillent aujourd'hui sur ces enjeux, et je voulais déplacer légèrement le point de vue. Avec Xenia – la protagoniste de *The Work* – je continue d'interroger le lien étrange, ou plutôt l'étrange tension, entre des figures féminines puissantes et la toxicité qui peut accompagner cette puissance, alors même que nos regards restent massivement tournés vers les figures masculines. Dans *Jessica*, la protagoniste devenait une sorte de guide spirituel, presque

W.R. Xenia peut donc s'envisager comme un double de vous-même ?

S.K. Oui, je voulais jouer avec cette idée. D'une certaine manière, elle me rappelle la personne que j'aurais pu devenir si je n'avais pas été entourée de gens capables de me parler franchement, de me mettre en garde. Sans ces échanges, j'aurais pu suivre un tout autre chemin. Il y a un an environ, j'ai donné trois conférences à l'université. J'y ai exploré une question simple en apparence, mais qui m'a profondément déstabilisée: pourquoi est-ce que je me plais à mettre des femmes en difficulté sur scène ? Pourquoi, depuis ma position de metteuse en scène, je les fais souffrir ou accomplir certaines actions difficiles ? J'écris la pièce, je la mets en scène, je place ces femmes, dans ces situations, je les dirige, je les observe. Ces personnages semblent ainsi piégés dans un système de contraintes que j'ai moi-même établi. Mettre en scène des personnes souffrantes – et en particulier des femmes – a fini par me poser un problème. Car j'ai toujours eu l'impression de représenter des femmes qui, d'une certaine manière, ne comprennent pas ce qui leur arrive, ne voient pas pourquoi elles sont en difficulté. J'ai souvent le sentiment de savoir quelque chose qu'elles ignorent; aussi, ai-je tenté de m'interroger sur la distance qui me séparait de ces personnages féminins, de comprendre quelle relation m'unissait à elles. Pourquoi cette volonté d'être au-dessus d'elles ? Je me rendais compte, par ailleurs, que je refusais de m'identifier à ces femmes. Cette résistance m'a questionné: pourquoi est-ce que

W.R. *The Work* se présente comme une (double) rétrospective: celle du personnage principal, mais aussi celle de votre collaboration avec Markus Selg, qui vous accompagne depuis une dizaine d'années.

S.K. Ce n'était pourtant pas du tout l'idée de départ. Je ne me suis pas dit: « Tiens, faisons une rétrospective de notre travail. » Cela vient plutôt du fait que Markus a l'habitude de réutiliser certains éléments. Et, peu à peu, l'idée est venue: « et si nous mettions en scène tout notre passé ? » Ce serait une sorte de rétrospective étrange. Peut-être sommes-nous aussi au terme d'un cycle; peut-être que quelque chose d'autre commence. Je ne sais pas. L'idée venait donc de lui: rassembler les différents décors, les objets scéniques, comme les fragments d'une mémoire partagée. Le spectacle est, en effet, composé d'éléments provenant de plusieurs œuvres que nous avons créées ensemble, à la Volksbühne comme à Munich. Nous utilisons de véritables matériaux biographiques: une numérisation 3D de la maison des parents de Markus, ou encore une vidéo où je suis assise auprès de sa mère – aujourd'hui disparue. Pour l'entretien qui ouvre la pièce, je me suis inspirée de mes propres expériences d'interviews, mêlées à des extraits de conversations avec le compositeur Karlheinz Stockhausen, sur lesquels je travaille actuellement. Il pouvait être extrêmement éotéristique dans ses réponses; j'aimais beaucoup cette radicalité, et la manière dont les journalistes tentaient d'y faire face. Tout cela se mêle bien entendu à des éléments purement fictionnels, imaginés autour de la figure de Xenia. Mais ce mélange est à l'image du personnage: Xenia est une artiste qui puise dans des sources multiples, assemble des fragments personnels, biographiques et fictionnels, et dont l'identité se construit précisément dans cette circulation.

W.R. Dans *The Work*, et plus largement dans votre travail, la structure de la « boucle » – ou du « loop » – est omniprésente. On la retrouve également dans de nombreux motifs visuels qui traversent votre esthétique. Les textures des décors, les vidéos, et même certains costumes sont parcourus de motifs fractals, qui semblent se déployer à l'infini. Cela évoque à la fois les kaléidoscopes psychédéliques, et certains environnements numériques qui donnent l'impression d'une expansion illimitée. D'où vient votre intérêt pour ces motifs ?

S.K. Markus a effectivement traversé une période où il était très inspiré par les images fractales, notamment celles du mathématicien Benoît Mandelbrot qui déployait l'idée d'une boucle infinie. On en retrouve partout dans la nature: c'est ainsi que se développent certaines plantes, par la répétition incessante d'un même schéma. Je trouve cela fascinant, d'autant que notre dramaturgie fonctionne de manière très intuitive. Ce n'est pas comme si nous nous asseyions en nous disant: « Preons ce motif comme principe dramaturgique. » Les choses émergent plutôt naturellement, à travers les textes que nous lisons, les conversations que nous avons. Vivant et travaillant ensemble, nous sommes souvent attirés par les mêmes idées, même si nous restons très différents. Et, d'une certaine manière, tout finit par s'imbriquer. Avant de travailler avec Markus, mon esthétique était presque à l'opposé: froide, minimaliste, géométrique, très épurée. Lorsque nous univerts se sont rencontrés, cela a été une forme de choc. Au début, j'étais un peu inquiète de voir son esthétique foisonnante faire irruption dans mon travail. J'avais l'impression que quelque chose se brisait, que je perdais la possibilité de tout maîtriser. J'ai longtemps voulu tout contrôler: créer une sorte de cube blanc dans lequel je pouvais surveiller chaque détail, chaque nuance. Avec lui, cela n'a plus été possible. J'ai dû apprendre à renoncer au

W.R. Dans quelle mesure un spectacle immersif impose-t-il une autre méthode de travail, en tant que metteuse en scène ?

S.K. Oui, une dramaturgie immersive implique que la position de metteuse en scène change: je ne peux plus contrôler l'ensemble, parce qu'il se passe toujours quelque chose hors de mon champ de vision. Je suis assise quelque part dans l'espace, et ce qui se déroule ailleurs m'échappe. J'aime profondément cette idée que le public puisse construire sa propre dramaturgie. Selon qu'il se déplace ou qu'il reste immobile, il compose une expérience différente. Le sentiment de « passer à côté » de quelque chose fait aussi partie du dispositif. Dans ces formes immersives, une sorte de communauté se crée. On rencontre littéralement des gens sur scène. C'est une autre manière d'être avec les acteurs: on ne regarde plus seulement les interprètes, on regarde aussi les autres spectateurs qui deviennent partie intégrante du décor vivant. Être ensemble dans ce même espace transforme l'expérience. Ce n'est plus simplement « regarder une pièce assis sur une chaise »:

W.R. Qu'implique, selon vous, le refus de la linéarité et de la frontalité en termes d'expérience du spectateur ?

S.K. Je crois qu'il faut surtout faire confiance à l'œuvre et la laisser agir. Je m'en suis rendu compte la veille de la première, lors d'une séance test avec un public. Je me suis dit: « Mon Dieu, ils n'entendent absolument rien de ce qui se passe là-bas! » Dans une partie du parcours, les haut-parleurs ne diffusent pas le son. C'est comme se perdre dans un espace qui vous échappe. J'ai compris qu'il fallait lâcher prise et faire confiance à l'atmosphère pour transmettre quelque chose – d'une manière incontrôlable. En parlant avec les spectateurs, j'ai senti qu'ils trouvaient dans l'œuvre ce dont ils avaient besoin. Ce n'était pas à moi de décider ce qu'ils devaient voir ou entendre, ni à quel moment. C'est cela qui rend l'expérience si intéressante: c'est une forme d'expérimentation pour une metteuse

W.R. *The Work*, mais aussi votre mise en scène d'*Einstein on the Beach* évoquent ces « mondes ouverts » (*open worlds*) de certains jeux vidéo – notamment les MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur), apparus à la fin des années 1990: des jeux fondés sur la liberté d'exploration, où le joueur circule dans des environnements virtuels. Quel est votre propre lien aux univers vidéoludiques ?

S.K. Ce que vous décrivez me parle énormément, même si je n'ai jamais réellement joué aux jeux vidéo. Je me souviens seulement d'y avoir joué une fois, très jeune – j'avais peut-être onze ou douze ans. Une amie possédait l'un des tout premiers jeux de ce type. Je crois que l'on pouvait faire franchir une porte au personnage, et une nouvelle pièce apparaissait. Rien que cela me fascinait. L'idée d'ouvrir une porte et de voir surgir un autre monde avait quelque chose de magique. Je ne garde aucun autre souvenir du jeu, sauf ce geste – entrer par une porte. C'est resté pour moi comme la promesse d'un portail, d'un passage vers un univers parallèle. Cette idée de création de mondes m'a toujours attirée. J'ai toujours rêvé que le théâtre puisse me transporter ailleurs. Or, c'est difficile, parce

contrôle absolu. Cela a été difficile, mais cette perte a profondément enrichi ma manière de travailler.

La répétition de schémas qui se reforment sans cesse, la structure en boucle, occupent également une place très importante dans mon travail. Dans *The Work*, Xenia est enfermée dans ses traumatismes. Dans *Angela*, je me demandais s'il existait même un « soi » stable au sein de la boucle de rétroaction qu'implique le regard des autres – le fait d'être observée, de s'adresser à un public, de lui renvoyer une image conforme à son attente. Nous fonctionnons ainsi en permanence, même en dehors des réseaux sociaux: notre identité se construit à travers ces allers-retours, ces *feedbacks*, nous façonnons la réalité, et la réalité nous façonne. Nous vivons comme des êtres originiaux – et nous le sommes –, mais nous utilisons malgré tout un scénario pour nous convaincre que nos pensées sont les nôtres, alors qu'elles sont déjà, en partie, programmées. Cette logique de boucle – cette répétition presque compulsive jusqu'à ce que la douleur devienne trop forte et qu'un changement devienne inévitable – traverse aussi Xenia. On comprend qu'un traumatisme ancien est à l'œuvre, quelque chose lié à l'enfance, probablement aux parents; quelque chose qui se transmet de génération en génération. Mais rien n'est explicitement expliqué: l'opacité fait partie de la pièce.

soudainement, on en fait partie. Les acteurs doivent se frayer un chemin entre les corps, et le paysage change chaque soir – selon la manière dont le public se dispose, bouge ou non. J'aime profondément ces installations immersives, car elles permettent une forme d'intégration très immédiate: on observe, on rencontre, on reconnaît. J'adore regarder les gens allongés, assis, installés comme ils le souhaitent. On finit par faire connaissance, en quelque sorte, au cours d'une seule soirée. C'est... je ne sais pas... c'est très beau. Et je ne peux jamais savoir ce que chacun a réellement vécu. Certaines personnes, par exemple, ne vont jamais dans la « salle de thérapie », où les thérapeute de Xenia s'assoit, écrit, et où des vidéos sont projetées. Pour moi, c'est un espace essentiel, mais beaucoup n'en font jamais l'expérience. Ils construisent donc leur propre parcours, ce que j'apprécie énormément.

chose – comme une énigme intérieure. C'était passionnant à développer. Pour cette pièce, je me suis notamment inspiré du travail de Jason Rohrer, un développeur de jeux vidéo, dont les

W.R. D'ailleurs, ces avatars de Xenia, affublés du même visage en latex et synchronisant leurs lèvres sur des bandes vocales pré-enregistrées, me rappellent ces avatars virtuels – ou PNJ (personnages non joueurs) – qui peuplent les mondes numériques: des figures standardisées, contrôlées par une intelligence artificielle. Qu'est-ce que ces masques représentent pour vous ?

S.K. Ce qui m'importe, dans cette approche, ce n'est pas seulement l'esthétique, mais la possibilité de créer des figures neutres, à l'image en effet de ces fameux PNJ des jeux vidéo. C'est une intuition que j'ai depuis longtemps: j'aime que le spectateur puisse projeter quelque chose sur ces corps. Au théâtre, les acteurs expriment souvent leurs pensées et leurs émotions, ce qui a tendance, pour moi, à réduire l'espace de mon imagination. J'ai besoin d'une surface vierge. J'ai commencé à travailler le masque, il y a dix ans. Nous avons commencé ces expérimentations à Munich, où il y avait une équipe remarquable – il faut des artisans très compétents pour fabriquer de tels masques. Les interprètes étaient moulés à partir de leur propre visage, puis portaient cette seconde peau. L'effet était étrange, volontairement déoutant; l'artiste Gillian Wearing a été une grande influence pour moi. J'étais fascinée quand elle portait à nouveau son propre visage. J'ai également créé à Munich une performance intitulée *The Virgin suicides*, où les performeuses portaient des masques inspirés d'une esthétique plutôt manga. Je viens du sud de l'Allemagne, où la tradition du carnaval est très forte. On y porte des masques anciens, chacun associé à une signification précise. C'est une culture

W.R. Concernant ces voix pré-enregistrées. Si je ne me trompe pas, ce sont des amateurs qui les enregistrent; les interprètes se synchronisent ensuite sur ces voix. Comment se déroulent, alors, les répétitions avec eux ? Qu'est-ce que ce dispositif change vis-à-vis de la direction d'acteur ?

S.K. Sur scène, j'essaie que les interprètes deviennent presque des instruments. Si l'on adopte une perspective un peu métaphysique, je dirais qu'ils fonctionnent comme une radio: ils captent quelque chose qui préexiste – des ondes, des vibrations –, et ils le transmettent. Il ne s'agit pas d'exprimer l'intériorité d'un individu, mais ce qui, en quelque sorte, nous traverse tous. Cela n'empêche pas l'individualité: elle surgit dans les micro-gestes, dans les singularités propres à chaque corps. Mais la source vocale, elle, est extérieure. L'enregistrement en studio crée un décalage: le son n'appartient pas à l'espace du plateau. Et pourtant, le cerveau du spectateur raccorde immédiatement les deux, parce que c'est ainsi que nous percevons le monde: nous comblons les écarts. Ce décalage produit une étrangeté qui m'intéresse beaucoup. Le playback m'a aussi libérée d'un travail que je n'ai jamais aimé: reprendre sans cesse la diction des acteurs. Grâce aux voix enregistrées, on obtient immédiatement la qualité vocale que je cherche. Les répétitions peuvent alors se

créations m'intéressaient beaucoup: il utilise le médium vidéoludique comme un moyen d'explorer le réel, avec une esthétique très années 1990, volontairement dépouillée.

W.R. Pourtant vos spectacles, en raison des dispositifs que l'on vient d'évoquer, creusent une forme de distance avec ce qui est représenté. En quoi cette distance diffère-t-elle de la distanciation proposée par le théâtre didactique ?

S.K. Bien sûr. Mais, en réalité, je crois que je suis fondamentalement romantique – peut-être que c'est mon côté allemand. Ce que je cherche, c'est plutôt quelque chose d'étrange, d'hypnotique: comme si nous retrouvions un regard d'enfant, fascinés par ces visages inhabituels. Il s'agit de faire surgir une forme de mystère. Je veux être au cœur de l'action, la vivre pleinement, la ressentir. Mais, paradoxalement, pour y parvenir, j'ai besoin d'une certaine distance – une distance un peu étrange, qui me permet d'ouvrir un espace intérieur. Je ne peux pas accéder directement à cette intensité. Je pense que beaucoup de gens ressentent la même chose. Notre perception est façonnée par tout ce que nous consommons – le nombre de séries sur Netflix que nous avons déjà regardées, par exemple. Nous avons besoin d'un certain chemin pour atteindre un véritable engagement émotionnel. Et cela dépend vraiment des spectateurs. Certains restent à distance – je le constate souvent. Pour eux, il faut trouver une autre voie: peut-être plus expressive, plus directe, où les émotions sont clairement exposées. D'autres, au contraire, vont très loin, s'abandonnent totalement à l'expérience. Chacun suit finalement son propre chemin. Beaucoup de gens ne souhaitent pas « aller trop loin », et il faut aussi en tenir compte. L'essentiel, je crois, est de rester ouvert: ouvert à ce qui arrive, ouvert à ce que l'œuvre peut susciter, ouvert à la manière dont elle peut vous toucher – ou non. Je me considère moi-même comme une sorte d'instrument, car l'œuvre en sait plus que moi. Interroger un artiste sur son travail n'est qu'une partie du problème: l'œuvre possède une forme de connaissance qui dépasse le créateur. Il m'arrive souvent de me dire: « Mais qu'est-ce que nous avons créé là ? Comment cela est-il arrivé ? » Je connais toutes les étapes du processus, bien sûr, mais c'est l'assemblage final – la manière dont les éléments se combinent pour produire une signification nouvelle – qui m'intrigue. Ce n'est pas quelque chose que j'ai *voulu* produire de manière consciente. Et, à vrai dire, je suis moi-même souvent étonnée du résultat final.

W.R. Vous évoquez votre côté allemand; diriez-vous que votre travail entretient un lien avec la tradition théâtrale allemande ?

S.K. Pour être honnête, je ne pense pas. Je me sens, en fait, beaucoup plus proche de figures comme Antonin Artaud que de celles du théâtre allemand. J'ai grandi et étudié aux Pays-Bas, et j'ai été fortement influencée par la scène flamande et néerlandaise, ce théâtre très intimiste, mais aussi par le théâtre polonais et par l'œuvre de Christoph Schlingensief, qui a été déterminante pour moi. Ce qui m'a surtout marquée, c'est l'idée que

W.R. C'est éclairant que vous évoquiez Antonin Artaud, pour qui le théâtre devait renouer avec une forme de sacré, tout en inventant un nouveau langage. Dans votre propre écriture, on retrouve cette tension: d'une part, des éléments qui rappellent le langage ultra-contemporain des moyens de communication en ligne; d'autre part, des réminiscences de formes rituelles, presque archaïques, dans le geste et la parole. Comment s'organise ce frottement ?

S.K. Je crois que cela procède de manière assez intuitive. J'aime particulièrement la juxtaposition: placer, par exemple, un verset biblique à côté d'un commentaire YouTube crée un dialogue inattendu. Il peut m'arriver simplement de relever des commentaires sous une vidéo YouTube, d'observer comment les gens écrivent, comment ils réagissent, comment moi-même je communique. Cette superposition se fait presque naturellement. C'est très proche de ma manière de vivre et de penser: je lis beaucoup de textes anciens, porteurs d'une dimension monumentale, d'une temporalité longue, et en même temps je suis immergée dans la communication d'aujourd'hui, plus fragmentaire, plus rapide. Le langage contemporain, dans sa forme brute – fait de demi-phrases, de formules toutes faites, de clichés – m'intéresse beaucoup. La répétition d'un mot jusqu'à ce qu'il perde son sens, par exemple, peut devenir un matériau dramatique fascinant. J'aime également les romans graphiques, leur manière de faire fonctionner le langage comme des bulles suspendues. Une simple phrase, ou une demi-phrase, peut planer au-dessus d'une image et en modifier le sens. Cette relation entre texte et image m'inspire énormément.

En somme, c'est une expérimentation avec la langue: sa fragmentation, sa banalité, sa poésie involontaire. Je suis très intéressée par le langage vide, par le néant – l'abîme, même – qui peut exister entre les phrases. J'ai l'impression que nous utilisons tous le langage, moi y compris, d'une manière souvent dénuée de sens. Nous parlons pour parler, et en réalité nous ne faisons que suivre des scénarios préétablis. C'est très intéressant, et c'est encore un autre sujet: dès la naissance, nous recevons un scénario que nous apprenons par cœur, et nous finissons par croire que nous l'avons inventé nous-mêmes. Je trouve cette idée infiniment fascinante. Je crois que

les artistes puissent développer leur propre langage scénique. M'éloigner d'une conception traditionnelle du rôle de metteuse en scène pour créer un univers qui m'est propre a été un tournant. Je pourrais citer également l'influence de Romeo Castellucci, bien sûr, mais je dirais que mon cheminement est moins une filiation théorique qu'une démarche poétique – une recherche d'un monde singulier, plutôt qu'une position dans une tradition.

des artistes puissent développer leur propre langage scénique. M'éloigner d'une conception traditionnelle du rôle de metteuse en scène pour créer un univers qui m'est propre a été un tournant. Je pourrais citer également l'influence de Romeo Castellucci, bien sûr, mais je dirais que mon cheminement est moins une filiation théorique qu'une démarche poétique – une recherche d'un monde singulier, plutôt qu'une position dans une tradition.

la convention théâtrale consistant à montrer en permanence ce que vit un personnage ne correspond pas à ma perception du réel. Si je recréais, par exemple, une scène banale – aller au supermarché, passer en caisse, observer les autres clients –, ce serait absurde sur scène. Notre manière de parler, nos maladresses, les phrases inachevées: rien de cela ne ressemble à la grammaire conventionnelle du théâtre.

Je vois souvent mes œuvres comme des cauchemars remplis de symboles qui adressent un message. Et si l'on accepte de les lire, de les affronter, alors ils commencent à dialoguer avec vous.

PROPOS RECUEILLIS PAR WILLIAM RAVON, LE 5 NOVEMBRE 2025

**Susanne
Kennedy
Markus
Selg**

**16 – 21
DÉCEMBRE 2025
BERTHIER
PARIS 17**

THE WORK

EN ANGLAIS, SURTITRÉ EN FRANÇAIS DANS LE CADRE DU FESTIVAL D'AUTOMNE

LE ROUGE, TOUT LE ROUGE,
RIEN QUE LE ROUGE

ROUGE ÉRABLE
LA BEAUTÉ EST UN GESTE