



DU 16 AU 18 MAI à hTh (Grammont) et au Cinéma Diagonal

Gob Squad, un portrait incomplet



hTh invite le collectif anglo-allemand Gob Squad pour une semaine de traversée de leur univers créatif. Deux spectacles, une installation, un workshop professionnel (cf p. 121) : autant d'occasions de découvrir les mécanismes de manipulation du réel et de création collective adoptés depuis plus de vingt ans par ce groupe d'artistes prêts à tout. Dansés, chantés, joués, leurs spectacles sont une fête dont on ne sort pas nécessairement sans la gueule de bois. Leur regard acéré sur la société contemporaine imprègne chacune de leurs propositions au-delà des codes du divertissement dont ils font largement usage. Grâce à l'image vidéo, le plus souvent en prise directe, les perceptions se multiplient, les masques tombent, et les réalités apparaissent au grand jour. Une occasion unique d'aller à la rencontre de ces artistes berlinois aussi jouissifs que cyniques !

LES 17 ET 18 MAI
à hTh (Grammont) À PARTIR DE 18H30

Where Do You Want To Go To Die?*

de **Gob Squad**



Conçu et interprété par
Johanna Freiburg, Alex Large,
Sean Patten, Liane Sommers,
Berit Stumpf, Sarah Thom,
Simon Will
Montage vidéo Alex Large

« *There's no time for us
There's no place for us
What is this thing that builds
our dreams yet slips away
From us
Who wants to live forever
Who wants to live forever... ?
There's no chance for us
It's all decided for us
This world has only one sweet
moment set aside for us
Who wants to live forever
Who wants to live forever ?* »
Who wants to live forever,
Brian May / Queen

Coproducteurs Berliner
Kulturveranstaltungs-GmbH ;
Galerie Arndt & Partner Berlin

Une projection vidéo dévoile un voyage de nuit au cœur de Berlin, du point de vue du pare-brise avant d'une camionnette.

Les 8 épisodes commencent dans le noir, simplement habités des murmures de 7 personnes en voyage.

L'image d'une route qui défile apparaît, et, dans une ambiance banale, la camionnette s'arrête. Un des passagers surgit dans la lumière des phares et exécute une série de gestes, jusqu'à ce qu'ils soient abandonnés et deviennent une image qui s'évanouit peu à peu.

* Où souhaites-tu aller mourir ?

Chacun de nous n'est qu'un entre mille,
facile à remplacer, facile à oublier
dans une ville qui n'a pas vraiment besoin de nous.
Mais pas d'inquiétude...
Nous allons changer tout ça.
Nous avons un plan.
La ville aura besoin de nous
Et ce film en sera le témoin.

Conçu et interprété par
Johanna Freiburg, Sean Patten,
Elyce Semenece, Berit Stumpf, Sarah Thom,
Bastian Trost, Simon Will

Avec la participation de Mat Hand,
Ilia Papatheodorou, Erik Pold, Laura Tonke
Création sonore Sebastian Bark, Jeff McGroory

LE 16 MAI au Cinéma Diagonal À 22H durée : 1h Super Night Shot

Vidéo instantanée
d'une aventure
dans les rues de
Montpellier

Conception
Gob Squad

Super Night Shot est un film unique pour plusieurs écrans, projeté une seule fois. Le tournage commence exactement une heure avant l'arrivée du public au Cinéma Diagonal, lorsque Gob Squad s'empare des rues de Montpellier, caméra au poing. Leur objectif ? Produire un moment de pure émotion et de pure passion. Qu'ils y parviennent ou non, les 4 performeurs rendent compte de tout ce qui leur arrive et donnent à voir leur aventure suivant leur propre point de vue, sans coupes ni montage.

Les rues de la ville deviennent un décor de film où les mégots, les tags et les voitures servent d'accessoires et de scénographie, et où les passants deviennent de possibles amants, sauveurs ou amis. C'est le film de leur vie, leur chance de briller.

Super Night Shot est une aventure magique dans la nuit des rues de Montpellier, pleines de surprises. Le public devient lui aussi acteur d'un film qui célèbre les rencontres imprévues avec des inconnus, le hasard et la chance. La « vraie vie » est vue sur grand écran à la manière des blockbusters hollywoodiens, de sorte que la forme spectaculaire et factice de l'univers numérique vient transmettre de puissantes émotions d'envie et de désir.

Super Night Shot est un spectacle totalement imprévisible qui transforme le quotidien en épopée et joue avec la perception de ce qui nous est familier. Tout peut arriver, et en général tout arrive. Chaque représentation est absolument unique, tout comme la ville où est tourné le film, et comme le sont les personnes qui y vivent.



Production Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin
Avec l'appui et les aides de l'Arts Council of England East Midlands
Gob Squad est soutenu de 2015 à 2018 par le State Berlin,
Senatskanzlei - Kulturelle Angelegenheiten.

> spectacle en anglais, traduction simultanée

LES 17 ET 18 MAI
à hTh (Grammont) À 20H
durée : 1h45

Conception
Gob Squad

Western Society

Création et performance
Johanna Freiburg, Sean Patten,
Damian Rebgetz, Tatiana Saphir,
Sharon Smith, Berit Stumpf, Sarah Thom,
Bastian Trost, Simon Will



RENCONTRE
avec l'équipe artistique à l'issue
de la représentation le 17 mai



FÊTE
Le 18 mai, « **The closing party** », à partir de 22h,
les dernières surprises de Gob Squad pour fêter
dignement leur passage à hTh !



Gob Squad a cherché ce qui pourrait représenter la société occidentale et l'a trouvé dans une vidéo amateur insipide, postée sur le net. La performance qui en découle est incroyablement ingénieuse et extrêmement drôle.

Sous la houlette de l'équipe tapageuse de Gob Squad, la vidéo sera rejouée en direct. C'est non seulement notre réalité consummatrice de médias qui est questionnée, mais aussi la structuration de notre société occidentale.

Western Society est un portrait de la civilisation du 21^{ème} siècle, une fenêtre à travers laquelle nous pouvons jeter un coup d'œil dans le salon d'une famille étrangère, et cependant nous reconnaître.

En explorant les méandres obscurs d'internet, Gob Squad a rapporté un minuscule satellite, une vidéo amateur, peu impressionnante, tournée dans l'indifférence du salon d'une famille lambda, quelque part aux confins du monde occidental. Il y a une fête. Une pièce bondée. Membres de la famille, amis et étrangers se tiennent à côté d'une machine à karaoke : ensemble, mais seuls.

Gob Squad veut ramener à la vie ce petit moment de réalité vécue et en tirer un juste portrait. Qu'est-ce qu'on fait là ? Qu'est-ce que c'est ? Est-ce que c'est ça le bonheur ?... Tandis que les performeurs cherchent des réponses, testent leurs connaissances, se montrent sous leur meilleur jour et débattent leurs récits, reconstruisant et se projetant sans cesse dans ce minuscule bout d'histoire, quelques chanceux membres du public pourraient se voir offrir l'opportunité de participer à ce brillant tableau...

Western Society c'est le paradis et l'enfer. Trop vrai, trop faux, trop familier, trop étranger.

Pendant ce temps, quelque part, malgré tout, la fête continue.

Vidéo Miles Chalcraft (Kathrin Krottenthaler)
Son Jeff McGrory (Torsten Schwarzbach)
Régie technique et lumières Chris Umney (Max Wegner)
Costumes Emma Cattell et Kerstin Honeit
Scénographie Lena Mody
Dramaturgie et direction de production Christina Runge
Assistant artistique Mat Hand (Lena Mody)

Western Society a été commandé par et conçu avec le soutien du Center Theatre Group, Michael Ritchie, Directeur Artistique, Los Angeles, CA.
Production Hau Hebbel Am Ufer, Berlin, Spielart Festival Munich et Brut Vienna.

Co-production House on fire
Avec le soutien du Programme Culture de l'Union Européenne.

Avec le soutien financier du Berliner Kulturverwaltung.
Gob Squad est soutenu depuis 2015 et jusqu'en 2018 par le State Berlin, Senatskanzlei - Kulturelle Angelegenheiten

> spectacle en anglais, avec traduction simultanée partielle

Gob Squad a été créé en 1994. Vous souvenez-vous des débuts ? Aviez-vous la sensation que vous vouliez faire du théâtre alternatif ?

- Lorsque nous nous sommes rencontrés en Angleterre, j'ai trouvé très libérateur que le point de départ de notre travail ne soit pas le texte. Le texte était développé, mais ce n'était pas comme en Allemagne où le théâtre est fortement attaché au texte, où le théâtre est en réalité un théâtre de littérature. Dès le début, nous sommes allés dans des lieux réels, avec la possibilité d'observer la vie quotidienne et de l'occuper artistiquement, nous avons abordé ce travail avec une réflexion très visuelle. Au départ, nous n'utilisons pas de vidéo du tout. Cependant, l'approche était toujours très visuelle et j'en étais totalement satisfait.

- Nous appelions cela le « Live Art ». Lors de notre première participation au Diskurs festival à l'Université de Giessen, ils ont échangé le « v » en « f », ce qui a donné « Life Art ». Ça nous a plu.

Y'a-t-il toujours 6 membres dans Gob Squad ? Cela vous a semblé être une bonne structure ?

- Je crois que c'est principalement dû à la relation que nous avons les uns avec les autres. C'est comme être en couple, comme être marié à cinq personnes.

- Je n'imagine pas ça à plus de six ou sept.

- Il serait difficile de se réunir tous autour de la table. Il y a toujours des décisions qui ne peuvent être prises qu'en la présence de tous les membres, telles un changement de direction, initier quelque chose de nouveau pour le futur ou changer les principes de base sur lesquels nous nous étions mis d'accord.

- Pour *Work*, notre deuxième pièce professionnelle, est arrivé le moment où Sarah et moi [Sean Pettern] avons décidé que nous voulions former un groupe et travailler en tant que collectif. Bien que le concept fût déjà rédigé, nous ne voulions pas prendre en charge la direction artistique. Ce n'était pas notre rêve. Notre rêve, c'était un collectif.

- Je ne pense pas très bien tout seul. J'ai besoin de parler aux gens pour développer mes idées. Quand nous n'avons pas le temps de travailler ensemble pendant la phase conceptuelle, je trouve cela horrible. On s'imagine que l'on va se dire « je vais enfin pouvoir faire les choses comme je veux », mais en réalité c'est le contraire. Bien sûr, quand vous travaillez dans un groupe il arrive d'être frustré et de se demander « pourquoi ne fait-on pas les choses de la façon que je trouve la plus évidente ? » mais au final, travailler ensemble est une chose que nous apprécions tous beaucoup.

- Être un collectif signifie que tous ceux qui participent à la production d'une œuvre ont une relation personnelle à ce matériau et à sa conception. Chacun se sent responsable du travail dans son ensemble et chacun a droit à sa propre interprétation de l'œuvre, de même que le public qui peut devenir un membre du collectif lorsqu'il vient voir un spectacle.

- Tu réalises que chacun a un intérêt mutuel, que chacun est passionné par l'œuvre, que l'on se motive les uns les autres et que chaque personne se sent responsable du projet collectif.

De nouvelles compétences sont-elles apparues au fil du temps ?

- Bien sûr nous avons différentes aptitudes que nous essayons de mettre à profit. C'est la même chose dans un théâtre, mais là vous avez cette hiérarchie classique selon laquelle le metteur en scène s'approprie finalement le pot commun des idées et c'est son nom à lui qui apparaît au final sur le programme. Personnellement, je trouve que c'est une façon insatisfaisante de travailler.

Le concept esthétique de la performance et votre travail en tant que collectif sont-ils indissociables ?

- Oui, parce que les rôles de l'auteur, du personnage et de l'acteur s'unissent dans le rôle du performeur. Nous devons nous-mêmes tester nos idées et prendre des risques pour elles. En tant que collectif, nous reflétons la multiplicité et la complexité de la culture dans laquelle nous vivons. Nous n'avons pas six opinions ou goûts identiques.

- Nous tentons toujours de faire des pièces de troupe. Il n'y a jamais vraiment de rôle principal dans une pièce de Gob Squad. Il n'y a jamais de héros, d'héroïne ou de protagoniste solitaire.

Le vrai Monsieur G. SQUAD voudrait-il bien se lever ?

- Presque toutes les industries créatives sont dominées par cette idée d'artistes individuels, une idée qui se perpétue à tel point que les gens sont perturbés par le fait que Gob Squad n'ait pas de directeur. Les attachés de presse nous demandent souvent sa photo.

- En tant que collectif, nous sommes convaincus qu'une équipe non-

hiérarchique formée de plusieurs personnes peut bien souvent créer une œuvre plus complexe qu'un artiste seul. Ainsi, nous controns le modèle du théâtre conventionnel qui consacre et voue un culte au génie d'un seul metteur en scène, auteur ou artiste.

- En Allemagne, et n'importe où dans le monde artistique, il y a un désir du génie. Le génie de l'individuel. Être dans un collectif soulage en quelque sorte de cette pression. Je réalise, cependant, que c'est assez dérangent non seulement pour la scène théâtrale, mais aussi pour la scène artistique de façon générale. Les gens ne savent pas vraiment comment gérer cela.

Quels sont vos points de départ ?

- L'inspiration d'une œuvre peut venir de plusieurs sources. La commande d'une institution peut stimuler une idée existante, ou l'envie de travailler dans un lieu particulier, ou une réaction à un phénomène récent qui pourrait conduire aux prémices d'une nouvelle idée.

Le but est de trouver une idée si claire qu'elle peut être résumée en une phrase.

C'est un concept fondamental. Ensuite, nous accumulons images et moments, et cherchons les règles et les principes structurels. Les pièces apprennent les unes des autres. Souvent, les choses qui sont abandonnées, les « déchets » produits dans le processus de travail, deviennent le début de quelque chose de nouveau.

Comment travaillez-vous en répétitions ?

- Plus nous travaillons en interaction et avec des structures ouvertes, plus nous avons besoin d'un public « expérimental » et faire des essais pour tester nos idées. Depuis plusieurs années, ces répétitions ouvertes font partie de notre processus de création et de travail. De cette façon,

nous avons appris (face au public et avec lui) à évaluer nos répétitions et expérimentations. Les réactions sur ces essais semi-publics sont précieuses sur le long terme, même si sur le moment elles peuvent être pénibles.

Vous dites que vous avez une règle des « 4 R » ?

- Avec le recul, nous pouvons dire que nous avons une règle des « 4 R » : Règles, Rythme, Réalité et Risque. Ce sont les quatre ingrédients clé que ce soit dans le théâtre ou dans les rues. Il y a toujours quelque chose de chacun.

- Nous travaillons généralement avec des structures qui combinent des moments visuels chorégraphiés, des éléments d'improvisation et de l'imprévisible. Une grande partie du processus de répétition consiste à trouver l'équilibre entre ces trois éléments. À quel point pouvons-nous laisser le champ libre à l'improvisation, devons nous être à la merci de la réalité et de l'imprévisible, et, à quel point le travail doit-il être strictement encadré ? Ensuite nous essayons de définir l'ordre des événements. Nous concevons relativement tôt les structures générales initiales, même si les éléments individuels ne sont pas du tout définis. C'est simplement une façon de procéder sans script.

- Une grande partie de l'œuvre de Gob Squad est basée sur une structure dramatique qui rend possible la représentation des pièces sans qu'elles ne répètent, comme habituellement au théâtre, la même séquence d'événements. Chez Gob Squad, la liste des répliques est davantage utilisée pour faciliter l'improvisation

entre les performeurs ou encadrer les moments d'interaction avec le public ou les passants. Il est toujours dans notre objectif de trouver un ordre qui donne de l'espace aux événements prévus et à l'imprévisible. Notre principal travail dramaturgique est d'équilibrer réalité et forme, de développer des stratégies pour être capable de réagir à des événements aléatoires au sein d'une dramaturgie.

- Le risque est devenu une part intégrante de notre travail. L'imprévu et ces éléments que nous ne planifions pas et ne pouvons prévoir constituent une grande partie de ce qui nous intéresse dans la performance et l'art. Dans notre travail, nous recherchons souvent les rencontres avec les passants, l'interaction avec le public, et les conditions imprévisibles de la rue. Nous faisons cela parce que nous voulons nous surprendre nous-mêmes et nous mettre au défi et parce que nous voulons grandir et nous développer en tant qu'artistes et performeurs.

in Revolver 21, Franz Müller entretien avec Johanna Freiburg, Sean Patten et Bastian Troston, Berlin, extraits

