

Susanne Kennedy

& Markus Selg ^{Berlin}

ANGELA (a strange loop)

theatre — premiere

Théâtre National

English → FR, NL | ± 1h30

Presentation: Kunstenfestivaldesarts, Théâtre National Wallonie-Bruxelles

Concept, text and direction: Susanne Kennedy | Concept and stage design: Markus Selg | Performers: Diamanda La Berge Dramm, Ixchel Mendoza Hernández, Kate Strong, Tarren Johnson, Dominic Santia | Voices: Diamanda La Berge Dramm, Cathal Sheerin, Kate Strong, Rita Kahn Chen, Rubina Schuth, Tarren Johnson, Susanne Kennedy, Ethan Braun, Dominic Santia, Ixchel Mendoza Hernández, Marie Schleef, Ruth Rosenfeld | Sound design and montage: Richard Alexander | Soundtrack: Diamanda La Berge Dramm and Richard Alexander | Live music: Diamanda La Berge Dramm | Video design: Rodrik Biersteker, Markus Selg | Costume design: Andra Dumitrascu | Dramaturgy: Helena Eckert | Light design: Rainer Casper | Sound operator: Max Heesen | Video operator: Stefan Korsinsky | Light operator: Sebastian Zamponi | Artistic collaboration and Touring Director: Friederike Kötter | Stage assistant: Lili Süper | Artistic costume assistant: Anastasia Pilepchuk, Anna Jannicke | Directors intern: Tobias Klett | Many thanks to Nick Drnaso and David O'Reilly for inspiration and quotes

Production: Ultraworld Productions | Management: Something Great | Artistic production manager: Philip Decker | Technical production manager: Sven Nichterlein | International distribution: Rui Silveira–Something Great | Stage construction: Stefan Pilger | Tour manager: Niki Fischer–Something Great

Coproduction: Kunstenfestivaldesarts, Wiener Festwochen, Festival d'Automne à Paris & Odéon-Théâtre de l'Europe, Festival d'Avignon, Holland Festival, National Theatre Drama/Prague Crossroads Festival, Romaeuropa Festival, Teatro Nacional de São João, Volksbühne Am Rosa Luxemburg Platz

Supported by the Ammodo Foundation and the German Federal Cultural Foundation with funding by the German Federal Government Commissioner for Culture and the Media

Performances in Brussels with the support of the Goethe-Institut Brussels

11.05

20:15

+ INTRODUCTION, 19:30

12.05

20:15

13.05

20:15

FR

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

Effectivement, il existe une sororité 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 témoin-es 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 un monde puis dans un autre. Le rêve ? La réalité ? Des mondes parallèles où un même événement peut être vécu par différentes personnes et donc joués par différents acteur-ices. 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 surréel ?

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 spectateur·ices 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·tes. 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.

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-ice 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 acteur-ices 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 ?

Pour l'autre réalité que va vivre votre personnage d'Angela, vous vous inspirez des rêves, vous invoquez votre attrait pour les univers science-fictionnels, vous citez aussi la mythologie...

Si je ne m'inspire pas d'un mythe en particulier, j'aime l'idée de mythologie. Je suis fascinée par la faculté que l'humain a d'expliquer et de recréer le monde par des récits

relatant des faits imaginaires et fondateurs. J'ai beaucoup étudié Carl Gustav Jung et ses écrits sur la transformation et l'individuation, c'est-à-dire la capacité de distinction d'un-e individu par rapport à d'autres individus issus de la même espèce ou d'un même groupe voire d'une même société. J'aime aussi explorer l'idée selon laquelle nous devons plonger dans l'obscurité, ou les ténèbres selon une terminologie plus mythologique, et nous confronter à nos démons afin de parvenir à une transformation salvatrice. Ces questionnements se retrouvent dans tous les grands mythes. Nombreuses sont les histoires de voyages douloureux et dangereux en vue d'une transformation du protagoniste. Évidemment, *ANGELA* n'a pas l'ampleur d'une *Odyssée*, mais j'aime l'idée qu'elle soit une femme, avec une histoire très quotidienne, très ordinaire et comment cette simplicité se désintègre pour basculer vers une réalité plus complexe et souterraine. Les choses arrivent autour d'elle plus qu'elle ne les invoque. Angela demeure une énigme, nous ne savons pas vraiment ce qu'elle pense ou ce qu'elle ressent. Elle est relativement passive, à l'instar d'un écran vide sur lequel nous pouvons projeter nos propres désirs.

Entretien réalisé par Moïra Dalant
pour le Festival d'Avignon 2023

Susanne Kennedy (1977) est l'une des voix les plus distinctives du théâtre européen. Ses pièces sont une invitation radicale à jouer à partir du réel. Elle explore la limite floue entre l'acteur-ice et la machine. Dans ses œuvres théâtrales, les interprètes portent des masques et parlent avec des voix préenregistrées. À travers des déplacements perceptifs et le floutage continu d'images hypnotiques, Kennedy interroge la représentation stable de la réalité. Elle repousse les limites du théâtre et se tourne vers ses racines rituelles archaïques pour poser des questions profondes et parfois déstabilisantes : qui sommes-nous ? Pourquoi existons-nous dans ce monde ? Quel rapport avons-nous avec nos propres démons ? Kennedy a étudié le théâtre en Allemagne et en France. En 2005, elle obtient un diplôme de mise en scène à Amsterdam. Avec l'artiste visuel Markus Selg, elle conçoit des espaces qui ressemblent à des couloirs virtuels de jeux vidéo ou à des hallucinations psychédélics colorées.

Markus Selg est un artiste multidisciplinaire. Ses installations scénographiques combinent la vidéo, la sculpture, l'architecture et la performance dans des espaces immersifs et des scènes rituelles, qui créent une nouvelle dynamique entre mythes archaïques et technologies numériques. En 2009, il met en scène le parcours d'exposition *Spuren der Sonne*, avec Werner Herzog et Jannis Kounellis. Son long métrage *Das Ewige Antlitz* a été diffusé pour la première fois à Prague, en 2012. Trois ans plus tard, le Frans Hals Museum présentait son exposition rétrospective *Primitive Data*. Depuis 2015, Markus Selg travaille en étroite collaboration avec la metteuse en scène Susanne Kennedy. Ils ont notamment collaboré à *Coming Society* (2019) et *Ultraworld* (2020), tous deux présentés au Volksbühne Berlin. Pour *Ultraworld*, Selg a reçu le Faust Award 2020 de la meilleure scénographie. *I AM (VR)* (2020), leur expérience de réalité virtuelle conjointe, a été créée au Theatre Commons Tokyo. Et en 2022, ils ont mis en scène l'opéra *Einstein on the Beach* de Philip Glass, au Theater Basel.

NL

ANGELA (a strange loop) is niet je eerste project met een vrouwelijke hoofdrol.

Er is inderdaad een link met mijn andere toneelstukken, vooral het vorige, *Jessica, an incarnation*, dat ik in februari 2022 bij de Volksbühne in Berlijn realiseerde. Ze maken deel uit van een reeks die lijkt te zijn begonnen met *Women in trouble* uit 2018. *ANGELA (a strange loop)* richt zich op een vrouwelijk personage en nodigt het publiek uit tot een zintuiglijke, visuele en fenomenologische ervaring. Met *ANGELA* onderzoek ik de idee van transformatie. Kunnen we naar een leven onder de microscoop kijken? Terwijl Jessica als personage een nogal profetische figuur was, zit Angela gevangen in haar routine. Ze is een vrij gewone vrouw, hoewel ze lijdt aan een niet nader genoemde ziekte. Het viel me op dat de meeste mensen die na de pandemie aan langdurige Covid leden, vrouwen waren... Het lichaam lijkt zichzelf aan te vallen, zoals bij een auto-immuunziekte. Bij langdurige Covid blijft het lichaam reageren lang nadat de ziekte is verdwenen. Bij het opzetten van het stuk heb ik me niet gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek, en ik wilde het ook niet hebben over de effecten van Covid, maar het is wel een kwestie die me opviel, en waar ik verbanden in zag. Angela's ziekte lijkt meer op een soort koorts, maar het blijft vrij vaag. We begeven ons in een metafysische droom, geplaagd door een aantal vragen. Wat betekent het om in leven te zijn? Om te lijden? Het personage lijkt een cruciaal en onvermijdelijk moment in haar leven te hebben bereikt, een waarop haar lichaam "nee" zegt en afstand van zichzelf moet nemen. We zijn getuige van een verdwijning, zonder te weten waar Angela is gebleven. Wanneer ze terugkeert, vertelt ze ons over een parallelle wereld, een soort dood, een bezoek aan de onderwereld, ver buiten de wereld. Het heeft iets fantastisch, iets bovennatuurlijks. Ik flirt graag met de esthetiek van de science-fiction, waar één ruimte meerdere betekenislagen kan bevatten. We verschuiven van het werkelijke naar het bovennatuurlijke, we leven in een wereld, dan weer in een andere. Droom? Werkelijkheid? Parallele werelden waarin één gebeurtenis door verschillende personen kan worden beleefd, en dus door verschillende acteurs kan worden vertolkt. Dit soort zintuiglijke verwarring, die ons beeld van de werkelijkheid op losse schroeven zet, fascineert me; het is vaak het beginpunt voor een mythologie. We

hebben verhalen nodig om de werkelijkheid te verklaren, vooral datgene wat moeilijk te verklaren valt.

Kan je je schrijf- en regieproces schetsen bij het creëren van die werelden die tussen het reële en het surreële in liggen?

Het schrijfproces duurt behoorlijk lang. Ik schrijf ideeën op, flarden van dialogen die ik op straat of in YouTube-video's heb opgevangen of in de krant heb gelezen. Ik verzamel die verschillende referentiepunten in een bestand, als een soort van patchwork. Ik ga niet aan een tafel zitten voor een leeg blad, want het schrijven van een toneelstuk maakt deel uit van mijn dagelijkse routine, van de situaties die ik meemaak. Het taalgebruik is vrij algemeen. Ik gebruik graag gemeenplaatsen of banale en niet-specifieke zinswendingen. Ik kan ze gehoord hebben in een tv-programma, of in een gesprek over het weer. We weten nooit echt wat de personages in het stuk denken of voelen. Het creëert een gevoel van bevreemding, omdat we verwachten dat dit laagje fatsoenverniss elk moment kan worden doorbroken. Ik wilde de toeschouwers Angela's slaapkamer laten zien, terwijl we haar leren kennen in haar dagelijks leven als YouTube influencer die over haar ziekte post op sociale media. Het stuk begint net als een tv-programma, met een reeks scènes, heel eenvoudige scènes uit haar dagelijks leven die zich afspelen in haar slaapkamer, waarna alles geleidelijk verschuift naar een andere werkelijkheid, naar het bevreemdende. De tekst draait rond vijf personages: Angela en drie naaste familieleden, haar moeder, haar lief en een goede vriend. Het vijfde personage is een grensfiguur, een soort silhouet dat haar vergezelt op haar weg naar het vreemde, naar deze onderwereld, deze hel, als we een woord moeten gebruiken dat voor iedereen wel iets zal betekenen. De scenografie maakt veelvuldig gebruik van videoprojectie. De witte muren van haar leefruimte veranderen naarmate het verhaal zich ontvouwt door middel van geprojecteerde beelden die de realiteit van haar dagelijks leven volgen en vervolgens deel gaan uitmaken van die overgang naar een 'bovennatuurlijke' ruimte. Het geluidsontwerp speelt ook een belangrijke rol en begeleidt ons naar het vreemde. Alle dialogen zijn vooraf opgenomen in een studio en worden vervolgens weer afgespeeld; geen enkele acteur spreekt rechtstreeks. Het vereist een zeer nauwkeurige en technische lipsynchronisatie van hun kant. Er is geen diëgetisch geluid, er komt niets van het

toneel. Het krijgt het karakter van een perfecte pantomime, het creëert een subtiele kloof tussen wat echt en wat onecht is in de werkelijkheid zelf.

In je creatieve proces gebruik je veel verschillende technologieën om onze perceptie van de werkelijkheid te onderzoeken.

Ik werk samen met multimedial kunstenaar Markus Selg en een vast team van kunstenaars, waaronder geluidsontwerper Richard Janssen. Samen met videokunstenaar Rodrik Biersteker verkennen we vaak zeer technologische vormen. In een van onze vorige voorstellingen, volledig gebaseerd op virtual reality, droeg elke toeschouwer een koptelefoon. Het is een creatief proces dat wij al langer verkennen. Alle werkelijkheid is voor ons virtueel... Antonin Artaud zei het zelf, vanuit de idee dat theater een plek is die herschept, die de werkelijkheid simuleert en onze waarneming manipuleert. Het laat ons toe deze werkelijkheid, die we vaak als vanzelfsprekend beschouwen en waar we zelden aan twijfelen, in vraag te stellen. Ik probeer altijd onze perceptie van dingen in twijfel te trekken, om ons oordeel op losse schroeven te zetten en onze zekerheden in vraag te stellen. Zo creëer je een vraag gevoel van holheid of leegte. In de afstand tussen de lichamen van de acteurs en de vooraf opgenomen stemmen lijken de woorden overeen te komen met de gebaren van de personages, maar ze komen niet helemaal overeen. Er zit een kleine vertraging op, die ons begrip en onze perceptie van een actie verstoort. Het is die ongelijke afstemming die me interesseert. De bewegingen van de lichamen worden een soort spel, de verhouding tot de spraak wordt een vorm van manipulatie van ruimte en tijd, alsof we gehypnotiseerd zijn of koortsig ijlen. Dat is ook de staat waarin ons hoofdpersonage Angela verkeert. Bovendien heeft Angela's slaapkamer een deur aan beide kanten. We kunnen met in- en uitgangen spelen. Het betreden van een ruimte laat altijd een spoor achter, en het verlaten ervan kan dat spoor uitwissen of transformeren. De set zou niet alleen Angela's slaapkamer kunnen zijn, maar ook de set van een reality-tv aflevering of van een film. Die ruimte heeft iets heel alledaags. Tegelijk persoonlijk en onpersoonlijk. Krijgen we het dagelijkse leven, de realiteit van het personage te zien? Of een geënceneerde versie van haar werkelijkheid?

De andere realiteit die Angela zal ervaren is geïnspireerd op dromen, op jouw fascinatie voor sciencefiction werelden. Maar je had het ook over mythologie...

Hoewel *ANGELA* niet is gebaseerd op een specifieke mythe, hou ik van het idee van mythologie. Ik ben gefascineerd door het vermogen van de mens om de wereld te verklaren en te herscheppen door middel van verhalen over denkbeeldige, funderende feiten. Ik heb veel tijd besteed aan het bestuderen van de geschriften van Carl Gustav Jung over transformatie en individuatie, dat wil zeggen het vermogen van een individu om zich te onderscheiden van andere individuen van dezelfde soort, dezelfde groep, zelfs dezelfde samenleving. Ik verken ook graag het idee dat we het donker, of de duisternis in meer mythologische termen, moeten ingaan en onze demonen onder ogen zien om onszelf te transformeren en te redden. Die vragen komen in alle grote mythen voor. Er zijn zoveel verhalen over pijnlijke en gevaarlijke reizen die eindigen met een transformatie van de protagonist. *ANGELA* heeft natuurlijk niet de dimensie van een *Odyssee*, maar ik hou van het idee dat ze een vrouw is, met een heel alledaags, heel gewoon verhaal, en de manier waarop deze eenvoud uiteenvalt en desintegreert tot een meer complexe en verborgen werkelijkheid. Dingen gebeuren rondom haar eerder dan dat zij ze veroorzaakt. Angela blijft een mysterie, we weten niet echt wat ze denkt of voelt. Ze is vrij passief, als een leeg scherm waarop we onze eigen verlangens kunnen projecteren.

Interview door Moïra Dalant voor
het Festival d'Avignon 2023

Susanne Kennedy (1977) is één van de meest uitgesproken stemmen in het Europees theater. Haar stukken zijn een radicale uitnodiging om het echte te spelen. Ze onderzoekt de vage lijn tussen acteur en machine. In haar theaterwerk dragen performers maskers en spreken ze met vooraf opgenomen stemmen. Door waarnemingsgebonden verschuivingen en de constante vervaging van hypnotische beelden ondervraagt Kennedy de stabiele representatie van de werkelijkheid. Ze verlegt de grenzen van het theater en wendt zich tot de archaïsche rituele wortels om diepe en soms confronterende vragen te stellen: Wie zijn we? Wat is de reden voor ons bestaan in deze wereld? Hoe verhouden we ons tot onze eigen demonen? Kennedy studeerde theaterwetenschappen in Duitsland en Frankrijk. In 2005 voltooide ze een regieopleiding in Amsterdam. Met de visuele kunstenaar Markus Selg, ontwerpt ze ruimtes die lijken op virtuele gangen in videogames of kleurrijke psychedelische hallucinaties.

Markus Selg is multidisciplinair kunstenaar. In zijn scenografische installaties smelten video, beeldhouwkunst, architectuur en performance samen in immersieve ruimtes en op rituele podia die een nieuwe dynamiek creëren tussen archaïsche mythes en digitale technologieën. In 2009 organiseerde hij met Werner Herzog en Jannis Kounellis de tentoonstelling *Spuren der Sonne*. Zijn langspeelfilm *Das Ewige Antlitz* ging in première in Praag in 2012. Drie jaar later toonde het Frans Halsmuseum een retrospectieve tentoonstelling van zijn werk, *Primitive Data*. Sinds 2015 werkt Markus Selg nauw samen met de theaterregisseuse Susanne Kennedy, bijvoorbeeld voor *Coming Society* (2019) en *Ultraworld* (2020), beide gepresenteerd in Volksbühne Berlin. Voor *Ultraworld* ontving Selg de Faust Award 2020 voor beste scenografie. *I AM (VR)* (2020), hun gezamenlijk Virtual Reality Experience-project, ging in première op Theater Commons Tokyo en in 2022 ensceneerden ze de opera *Einstein on the Beach* van Philip Glass in het Theater Basel.

EN

***ANGELA (a strange loop)* isn't your first project to feature a female protagonist.**

There is indeed a connection to my other plays, especially the previous one, *Jessica, an incarnation*, which I created at the Berlin Volksbühne in February 2022. They're part of a series which seems to have begun with *Women in trouble* in 2018. *ANGELA (a strange loop)* focuses on a female character and invites the audience to a sensory, visual, and phenomenological experience. With *ANGELA*, I explore the question of transformation. Can we look at a life under the microscope? While Jessica as a character was a rather prophetic figure, Angela is trapped in her routine. She's a rather normal woman, though she suffers from an illness which isn't specifically named. I was struck by the fact that after the pandemic, most people suffering from long Covid were women... The body seems to be attacking itself, like with an auto-immune disease. With long Covid, the body keeps reacting long after the disease is gone. To build the play, I didn't rely on scientific research, and I didn't want to talk about the effects of Covid, but it's a question that struck me, and I saw connections there. Angela's illness is more like a fever, it remains pretty vague. We enter a metaphysical dream haunted by a number of questions. What does it mean to be alive? To suffer? The character seems to reach a crucial and unavoidable moment in her life where her body says "no" and has to take leave from itself. We are witness to a disappearance, without knowing where Angela's gone. When she returns, she tells us of a parallel world, a sort of death, a visit to the underworld, outside of the world. There's something of the fantastic, of the supernatural about it. I like to flirt with the aesthetics of science-fiction, where one place can contain several layers of meaning. We shift from reality to the supernatural, we live in a world, then in another. Dream? Reality? Parallel worlds where one event can be experienced by different people, and thus played by different actors. I'm fascinated by this kind of sensory confusion, which challenges our conception of reality; it's often the starting point of a mythology. We need stories to explain the real, especially what remains difficult to explain.

Could you describe your writing and directing process when creating those worlds between the real and the surreal?

The writing process is pretty long. I write down ideas, fragments of dialogue overheard on the street or in YouTube videos or read in a newspaper. I gather those different references in a file, much like a patchwork. I don't sit down at a table in front of a blank page because the writing of a play is an integral part of my everyday routine, of the situations I experience. The language is pretty generic. I like to use platitudes or banal and unspecific turns of phrases. I may have heard them in a TV show, or in a conversation about the weather. We never really know what the characters of the play think or feel. It creates a feeling of strangeness, because we expect this veneer of propriety to break at any moment. I wanted the spectators to see Angela's bedroom, as we discover her in her daily life as a YouTube influencer who posts about her illness on social media. The play opens the way a TV show would, with a series of scenes, very simple scenes from her daily life all set in her bedroom, before it starts to slide into a different reality, into strangeness. The text revolves around five characters: Angela and three close relations, her mother, her boyfriend, and a close friend. The fifth character is a liminal figure, a sort of silhouette who accompanies her in her passage towards the weird, towards this underworld, this hell, if we are to use a word that'll mean something to everyone. The scenography uses video projection a lot. The white walls of her inner space transform as the story unfolds thanks to images projected to accompany the reality of her daily life, which then take part in that passage towards a "supernatural" space. The sound design also plays an important part in leading us towards the strange. All the dialogues have been pre-recorded in a studio and are then broadcast again; none of the actors speak directly. It implies a very precise and technical lip-synching performance on their part. There is no diegetic sound, nothing comes from the stage. It takes on the aspect of a perfect pantomime, it creates a subtle gap between what's true and what's false within reality itself.

In your creative process, you use many different technologies to examine our perception of the real.

I work with multimedia artist Markus Selg and a faithful team of artists, including sound designer Richard Jansen. Together with Videoartist Rodrik Biersteker, we often explore very technological forms. In one of our previous shows, based entirely on virtual reality, every spectator

wore a headset. It's a creative process we're used to exploring. All reality, to us, is virtual... Antonin Artaud said so himself, with the idea that theatre is a place that recreates, that simulates the real and manipulates our perceptions. It allows us to challenge this reality we often take for granted and rarely question. I always try to challenge our perception of things, in order to unsettle our judgment and question our certainties. That's how you create a tiny sensation of hollowness or emptiness. In the gap between the bodies of the actors and the pre-recorded voices, the words suit the characters' gestures, but they don't fit perfectly. There's a tiny slowing down between the two, it disrupts our understanding and perception of an action. I'm interested in this misalignment. The movement of the bodies becomes a sort of game, the relationship to speech starts to seem like a manipulation of space and time, as if we were hypnotised, or feverish. It's also the state of our protagonist Angela. Moreover, Angela's bedroom has a door on each side. We can play with entrances and exits. Entering a space always leaves a mark, and exiting it can erase that mark or transform it. The set, in addition to being Angela's bedroom, could also be the set of a reality TV episode or of a movie. There's something very common about that space. At once personalised and impersonal. Are we seeing the daily life, the reality of the character? Or a staged version of her reality?

As for the other reality Angela will experience, it's inspired by dreams, by your fascination for science-fiction worlds. But you also mentioned mythology...

While *ANGELA* isn't based on any particular myth, I like the idea of mythology. I'm fascinated by the faculty humanity has of explaining and recreating the world through stories about imaginary, foundational facts. I spent a lot of time studying Carl Gustav Jung's writings about transformation and individuation, that is, the capacity for one individual to become distinct from other individuals of the same species, the same group, even the same society. I also like to explore the idea according to which we have to delve into the dark, into the darkness in more mythological terms, and face our demons in order to transform and save ourselves. Those questions can be found in all great myths. There are so many stories of painful and dangerous journeys which end with the protagonist undergoing a transformation. *ANGELA*, of course, doesn't have the

scale of an *Odyssey*, but I like the idea that she's a woman, with a very quotidian, very ordinary story, and the way this simplicity disintegrates to slide into a more complex and subterranean reality. Things happen around her more than she causes them to happen. Angela remains a mystery, we don't really know what she thinks or feels. She's relatively passive, like a blank screen onto which we can project our own desires.

Interview conducted by Moira Dalant
for Festival d'Avignon 2023

Susanne Kennedy (1977) is one of the most distinctive voices in European theatre. Her pieces are a radical invitation to act out the real. She explores the blurry line between actor and machine. In her theatre work, performers wear masks and speak with pre-recorded voices. Through perceptual shifts and the constant blurring of hypnotic images, Kennedy interrogates the stable representation of reality. She pushes the limits of theatre and turns to the medium's archaic ritual roots in order to ask deep and at times confrontational questions: Who are we? What is our reason for existing in this world? How do we relate to our own demons? Kennedy studied theatre studies in Germany and France. In 2005, she completed a directing degree in Amsterdam. Together with visual artist Markus Selg, she designs spaces that resemble virtual corridors in video-games or colourful psychedelic hallucinations.

Markus Selg is a multidisciplinary artist. His scenographic installations condense video, sculpture, architecture and performance into immersive spaces and ritualistic stages that create a new dynamic between archaic myths and digital technologies. In 2009 he staged the exhibition course *Spuren der Sonne* with Werner Herzog and Jannis Kounellis. His feature film *Das Ewige Antlitz* premiered in Prague in 2012. Three years later, the Frans Hals Museum showed his retrospective exhibition *Primitive Data*. Since 2015 Markus Selg works closely with theatre director Susanne Kennedy. For example *Coming Society* (2019) and *Ultraworld* (2020), both presented at Volksbühne Berlin. For *Ultraworld* Selg received the Faust Award 2020 for best stage design. *I AM (VR)* (2020), their joint Virtual Reality Experience, premiered at Theater Commons Tokyo, and in 2022 they staged the opera *Einstein on the Beach* by Philip Glass at Theater Basel.

Kids workshops

- FR** Pendant le festival, nous organisons des ateliers créatifs pour les enfants à partir de 6 ans. Les ateliers seront animés par Les Mercredis Artistiques et Filem'on. Déposez votre(vos) enfant(s) et assistez à une représentation en toute tranquillité, ou participez activement avec elleux ! Les ateliers ont lieu au centre du festival. La participation est gratuite, l'heure d'arrivée ou de départ est flexible et la langue n'a pas d'importance.
- NL** Tijdens het festival organiseren we verschillende creatieve workshops voor kinderen vanaf 6 jaar. De workshops worden gegeven door Les Mercredis Artistiques en Filem'on. Breng je kind(eren) langs en woon in tussentijd een voorstelling bij, of neem actief deel samen met je kind(eren)! De workshops vinden plaats in het Festivalcentrum. Deelname is gratis, vrij in- en uitlopen is mogelijk, de taal is van geen belang.
- EN** Throughout the festival, we organise several creative workshops for children from 6 years old. The workshops will be given by Les Mercredis Artistiques and Filem'on. Drop off your child(ren) and attend a performance in the meantime, or actively participate together with them! The workshops take place in the Festival Centre. Participation is free, free entry and exit are possible, language is of no importance.

17.05

FILEM'ON

20.05

FILEM'ON

24.05

LES MERCREDIS
ARTISTIQUES

27.05

FILEM'ON

31.05

LES MERCREDIS
ARTISTIQUES

03.06

LES MERCREDIS
ARTISTIQUES

PRACTICAL INFO

Les Brigittines | From 6 years old | Arrival between 16:15 and 16:30, collection between 18:30 and 18:45
Info & registration: Liesbeth Duvekot | liesbeth.duvekot@kfda.be | +32 (0)2 226 45 91

À voir aussi au Kunstenfestivaldesarts / Ook te zien op
Kunstenfestivaldesarts / Also at Kunstenfestivaldesarts

Opening Party

THÉÂTRE NATIONAL

12.05, 23:00

Rayane Tabet

The Return

KVS BOX

14.05, 19:00

15.05, 21:00 + AFTERTALK

16.05, 19:00 + 22:00

17.05, 19:00

Amir Reza Koohestani / Mehr Theatre Group

Blind Runner

THÉÂTRE LES TANNEURS

16.05, 20:30

17.05, 19:15 + AFTERTALK

18.05, 18:00

19.05, 20:30

20.05, 20:30

Lara Barsacq

La Grande Nymphe

LA RAFFINERIE

17.05, 20:30

18.05, 16:00 + AFTERTALK

19.05, 22:00

20.05, 20:30



Centredufestivalcentrum

Les Brigittines

Petite rue des Brigittines 1 Korte Brigittinenstraat

1000 Bruxelles/Brussel

+32 (0)2 210 87 37

tickets@kfda.be

Bar and resto

Open every day, from 18:00

Parties

11.05, Take(-it-)off Thursday (Les Brigittines)

12.05, Opening party (Théâtre National)

03.06, Closing night (Théâtre National)

+ Concert & Party every Friday & Saturday

Billetterie/Ticketbureau/Box office

11.05 — 03.06

Every day, 12:00 — 20:00

En ligne/Online

www.kfda.be/tickets

kfda.be

facebook @kunstenfestivaldesarts

instagram @kunstenfestivaldesarts

tiktok @kunstenfestivaldesarts

twitter @KFDABrussels

newsletter kfda.be/newsletter

#KFDA23

E.R. / V.U.

Frederik Verrote, Kunstenfestivaldesarts

Quai du Commerce 18 Handelskaai

1000 Bruxelles/Brussel