

1. LA NÉCESSITÉ DE LA SCÈNE

L'acte de faire de la scène n'est pas anodin. Pourquoi le théâtre continue-t-il à exister aujourd'hui ? La société en a-t-elle *besoin* ? Est-ce un produit de consommation comme un autre ?

Nous l'envisageons comme le médium le plus à même à troubler la réalité, parce qu'il établit une rencontre dans l'ici et maintenant avec le spectateur. Un rapport direct comme expérience unique.

Quand on est témoin par hasard d'un accident de voiture, on est devant un événement brut. Cette expérience peut modifier profondément notre être, parce qu'il n'y a pas de cadre de lecture préétabli. Nous voulons générer un rapport du même ordre dans le présent de la représentation.

Au-delà des questions sur le monde actuel qu'un projet induit, il doit révéler un questionnement sur son existence même et sur celle du théâtre en général. Pourquoi faire ceci ou cela devant des spectateurs ? Pourquoi le projet nécessite-t-il absolument une forme scénique plutôt que toute autre (cinématographique par exemple) ?

Cette recherche d'un rapport "originel" à l'acte scénique, qui oublie délibérément l'histoire du théâtre, est un procédé artificiel mais nécessaire pour trouver de nouvelles formes. Elle est un moteur de création qui a l'avantage d'ouvrir un champ d'exploration immense, hors de toute idée préconçue.

Il est impossible de définir ce qu'est ou doit être un "spectacle". De nouvelles formes peuvent être inventées, indéfiniment. Et ce n'est pas valable que pour le domaine de la scène. Parce que l'humain cherchera toujours à envisager le monde sous de nouvelles perspectives. Parce qu'il en a besoin.

La naissance de la photographie au XIX^{ème} siècle constitue un exemple assez parlant. Elle a engendré une profonde mutation de la peinture — qui se préoccupait alors surtout de "réalisme" —, jusqu'à permettre l'émergence de peintres comme Marcel Duchamp et de ses ready-mades, véritable bouleversement dans la définition de l'art au XX^{ème} siècle.

À l'heure actuelle, nous pensons que la réinvention du théâtre passe exclusivement par un questionnement sur le rapport du spectateur à la représentation.

2. LES INFLUENCES

Comment nous positionnons-nous artistiquement ? Notre besoin de "virginité" pour travailler n'occulte évidemment pas que nous soyons nourris de multiples influences. Certains mouvements d'avant-garde du XX^{ème} siècle bien sûr (Dada, Fluxus) ; les performances ou happenings de Marina Abramović et Joseph Beuys ; les vidéastes Nam June Paik et Matthew Barney ; les cinéastes David Lynch, Guy Maddin et Hitoshi Matsumoto ; les plasticiens Wim Delvoye, Pipilotti Rist et Motohiko Odani ; les groupes

de musique The Buzzcocks, The Fall, Pan Sonic, Jad Fair, Peaches et The Ex-Girls ; l'art brut en général ; les auteurs de bandes dessinées Chris Ware et Jérémie Labsolu. Pour le spectacle vivant, citons en vrac Vsevolod Meyerhold, Tadeusz Kantor, Romeo Castellucci, Cie Cecilia, Peeping Tom, Transquinquennial, Das Fräulein Kompanie, TG Stan, Royal de Luxe, 26 000 couverts, et Nature Theatre Of Oklahoma.

Pour certains, nous sommes redevables de leur démarche, pour d'autres de leur esthétique. Difficile de définir dans quelle mesure notre travail se trouve au confluent de ces univers. Sans doute, nombre de ces artistes sont ou ont été des avant-gardistes à un moment donné, et nous revendiquons en partie cette définition pour notre travail. Mais nous ne recherchons pas la "nouveau" dans l'absolu. **Nous tentons plutôt de remettre en cause des évidences acceptées par tous, de faire dialoguer les marges des schémas de pensée établis avec l'indicible** que la part sensible de la création artistique est seule à même d'exprimer.

3. DES PROJETS HYBRIDES, LUDIQUES ET INTIMES

Sans doute peut-on dire que nous faisons un théâtre "expérimental", mais nous sommes très attachés à l'idée que le théâtre est un art "populaire". Tout l'enjeu est de trouver un équilibre entre la radicalité de notre recherche et l'envie du spectateur lambda de s'y plonger, sans qu'il se dise « *le théâtre, ce n'est pas pour moi.* ». Nous trouvons cet équilibre en ne cherchant justement pas à "faire du théâtre" et en abordant la scène de façon ludique, très sérieusement mais sans gravité.

Nous tentons de créer des événements scéniques inclassables et transgressifs, des objets hybrides qui questionnent le spectateur parce qu'il ne peut pas les ranger dans une case déterminée. Or la plupart du temps, en tant que spectateurs, les cadres préétablis avec lesquels nous entrons dans une salle de spectacle forment un voile qui biaise notre expérience directe et personnelle avec la représentation.

Nos projets prennent la forme de machines à jouer, des mondes avec leurs propres lois, leur propre dynamique, leur propre logique. Ils détournent de façon décomplexée des codes (technologiques, relationnels, normatifs, etc.) familiers pour le spectateur occidental du XXI^{ème} siècle. En plaçant la dimension ludique au centre de la représentation, nous pouvons aborder d'autres dimensions (tragique, étrange, fantasmagorique, etc.), sans tomber dans un discours globalisant, univoque et/ou consensuel.

Nous nous confrontons avec une naïveté délibérée à des questions dérangeantes. Nous ne les jugeons pas, laissant cette possibilité au spectateur le cas échéant. Pendant la représentation, il est face à des individus qui se démènent avec des stratégies de survie qu'ils ont développées pour surmonter leurs angoisses. Des individus dont les regards se revendiquent intimes, anecdotiques, bancals et contradictoires.

4. LE CHEMINEMENT DU SPECTATEUR

La trame narrative dans nos créations n'est qu'un élément au service de la proposition formelle, tout en lui répondant étroitement. La fiction peut constituer un fil rouge, mais nous laissons au spectateur la possibilité d'y entrer au moins autant que de prendre de la distance pour être ébranlé par la façon même dont nous la construisons.

Nous donnons les clés pour que le public puisse plonger dans le spectacle, mais pas de façon immédiate. Il doit faire un chemin pour découvrir au fur et à mesure les différentes dimensions de nos propositions. Cela demande à chaque spectateur une participation active, parce que nous voulons qu'il puisse construire sa propre représentation.

J'ai gravé le nom de ma grenouille dans ton foie est particulièrement emblématique de ce point de vue. Pendant les vingt premières minutes, le spectateur fait face à une apparente anarchie entre un homme et une femme. Il ne peut comprendre où le spectacle va le mener. Il est obligé de se raconter des histoires, de se raccrocher à ce qu'il est persuadé qu'il va se passer. Petit à petit, il doit laisser tomber ses certitudes. Il se laisse guider par son imaginaire, jusqu'à ce que la solution lui soit donnée. La deuxième partie résout la première parce qu'elle en est l'envers, pleine de sens, mais entretemps le spectateur a travaillé. Ce qui l'a traversé pendant la première partie teinte d'une façon qui lui est très personnelle ce qu'il perçoit de la deuxième partie.

5. L'ACTE POSÉ

Nous voulons dépasser le clivage fond/forme, que la forme soit le propos en elle-même, suffisamment ouvert pour que le spectateur soit en dernier ressort confronté à lui-même et à lui seul. Cela ne veut pas dire, bien au contraire, que nous négligeons le fond, mais que simplement **nous cherchons des formes suffisamment fortes pour porter le fond, sans avoir besoin de le commenter ou de l'expliquer.**

Les expériences que nous menons, aussi étranges qu'elles puissent paraître, assument leur subjectivité. **Chacun de nos spectacles est un acte posé, qui ne cherche pas à gagner l'adhésion du spectateur à un discours édifiant.** Cela nous permet d'aller plus loin dans la radicalité de nos propositions. Nous plaçons délibérément le public dans une dynamique de rencontre avec des "objets" scéniques étranges, à l'opposé d'un rapport de consommation.

Depuis *La Poétique* d'Aristote, des recherches passionnantes ont été menées pour cerner l'impact d'un spectacle (ou plus récemment d'une œuvre audiovisuelle) sur le spectateur. Il existe de nombreuses règles (loin d'être toutes découvertes à ce jour), communes à tous les humains dans la perception d'un spectacle — catharsis, rythme, temps limite de concentration,... — dont une bonne partie vient du fonctionnement physiologique du cerveau. Il est très stimulant pour nous d'essayer d'en découvrir de nouvelles, et de s'en amuser ouvertement avec le spectateur.

Pour finir, le nom du groupe est lui aussi un bricolage. L'association des mots *orgasm* et *clinic* fait allusion à la "mort clinique", à la dictature de la jouissance, et aux plaisirs artificiels ; *society* renvoie autant aux sociétés secrètes qu'à la société en général. Il traduit surtout notre désir de toucher le spectateur à l'endroit où l'analyse intellectuelle perd pied, où la frontière entre le faux et le vrai se brouille. Il nous évoque, de façon décalée, un laboratoire futuriste qui se livrerait à des expériences peu avouables.