

## Traverser le quatrième mur *Gob Squad's Kitchen (You've never Had It So Good)*

Étienne Bourdages

---

Number 147 (2), 2013

Le spectateur en action

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/69484ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Bourdages, É. (2013). Traverser le quatrième mur / *Gob Squad's Kitchen (You've never Had It So Good)*. *Jeu*, (147), 109–113.

Dossier

## Le spectateur en action

### *Gob Squad's Kitchen (You've Never Had It So Good)*

CONCEPTION ET INTERPRÉTATION JOHANNA FREIBURG, SEAN PATTEN, BERIT STUMPF,

SARAH THOM, BASTIAN TROST ET SIMON WILL

VIDÉO MILES CHALCRAFT / SON JEFF MCGRORY

SCÉNOGRAPHIE CHASPER BERTSCHINGER / DRAMATURGIE CHRISTINA RUNGE

PRODUCTION DE GOB SQUAD, EN COPRODUCTION AVEC VOLKSBUEHNE AM ROSA-LUXEMBURG-PLATZ,

DONAU-FESTIVAL, NOTTINGHAM PLAYHOUSE ET FIERCE! FESTIVAL.

PRÉSENTÉE À L'USINE C DU 13 AU 15 FÉVRIER 2013.

ÉTIENNE  
BOURDAGES

## TRAVERSER LE QUATRIÈME MUR

Les spectateurs sont invités à entrer dans la salle par les coulisses et, manière d'établir un premier contact et – on peut le supposer – d'évaluer le potentiel dramatique de certains, sont accueillis par les acteurs qui les saluent, s'enquière de leur état d'esprit, leur proposent une tartine au beurre d'arachide et à la confiture, voire, pourquoi pas, une bouffée du joint que Sharon est en train de fumer... D'entrée de jeu, la frontière entre le monde réel et la fiction s'avère poreuse, si ce n'est pas totalement ouverte. En fait, les acteurs ayant déjà endossé leur personnage de comédien, la représentation est commencée et nous y participons déjà à notre insu. On traverse rapidement le décor, une cuisinette sommairement meublée (table, chaises, réfrigérateur, étagère remplie d'accessoires), le temps de constater de visu qu'il sera bien là et bien réel, caché derrière le mur opaque qui le sépare des gradins.

Cet intrigant dispositif scénique ne restera pas une barrière longtemps puisqu'il est percé par des projections vidéo qui ouvrent trois fenêtres sur l'action qui se déroule en direct derrière, comme les trois ouvertures d'un immense théâtre de marionnettes. Côté jardin, la caméra est plongée sur une comédienne couchée dans un lit. Côté cour, un homme tout aussi passif fixe l'objectif sans dire un mot. C'est au centre, sur un cadre de projection plus grand, que se concentre d'abord notre attention, et ce, pendant la majeure partie du spectacle. Bien que rares, les recadrages de l'objectif de la caméra permettront des focalisations différentes sur l'action et les comédiens.





*Gob Squad's Kitchen*  
*(You've Never Had It So Good)*,  
présenté à l'Usine C  
en février 2013.  
© David Baltzer.

La troupe s'est donné comme objectif de reproduire l'atmosphère de création de la Factory durant le tournage de *Kitchen* d'Andy Warhol. Mais comme dans le film de Warhol, il ne se passe pas grand-chose dans la cuisine de Gob Squad. Les comédiens cherchent à mettre en place une situation, ne s'entendent pas sur certains aspects du scénario alors qu'il n'y en a pas vraiment, bref, ça ne lève pas. Mais c'est peut-être justement ce qui amuse le spectateur et lui épargne de sombrer dans l'ennui. Le jeu maladroit et hésitant qui veut trop feindre l'improvisation, l'humour britannique décalé, les costumes, le maquillage et les coiffures criardes inspirés des années 60 font rire et, surtout, mettent en évidence la vacuité du projet initial et les convictions divergentes. On assiste à des scènes désopilantes, comme celle où les deux filles « sniffent » des lignes de grains de café soluble à l'aide d'énormes pailles roulées dans le carton de la boîte de céréales ; ou celle du *party* se voulant très *swinging sixties* et complètement déjanté, mais où tout le monde semble danser sur des tempos différents, où personne ne semble avoir été invité... Mimer des rapports sexuels, se lancer des flocons d'avoine paraît alors le summum de la décadence hédoniste. Comment jouer la provocation avec les moyens du bord ? Comment être fidèle à l'anecdotique d'une époque, tandis qu'on n'en connaît que les stéréotypes ? Comment faire la copie de ce qui est d'emblée un peu n'importe quoi ? Après presque une heure de ce manège, le spectacle a fait son temps, le moment de conclure est venu avant que ça devienne long, car à trop simuler l'amateurisme...

Et si cette mascarade n'avait été qu'un prétexte, qu'un trompe-l'œil dissimulant une autre expérience ? En effet, plus l'action « progresse », plus les désaccords au sujet de l'interprétation de chacun s'accroissent au sein de la troupe. Ils testeront la distribution en échangeant leurs rôles mais, surtout, résoudre le problème en allant sélectionner aléatoirement des substituts aux traits « semblables » dans le public, si bien qu'au final, tous les comédiens auront graduellement été remplacés par un spectateur ou une spectatrice. La pièce emprunte dès lors une tournure fascinante. D'abord limités au rôle de doublures potiches dans les reconstitutions des films *Sleep* et *Screen test*, côtés cour et jardin, ces derniers sont ensuite invités à participer concrètement à la représentation et, à mesure qu'ils envahissent la cuisine, les vrais comédiens, eux, s'éclipsent. Préalablement équipés d'un casque d'écoute, ces spect-acteurs suivent les indications de jeu et répètent les répliques qui leur sont soufflées à l'oreille, devenant, dans cet « hypercastelet », des humanoïdes automates, des marionnettes patins obéissant docilement aux coups de ficelles de leur montreur.

La quête d'authenticité initiale se trouve en quelque sorte exacerbée par ce revirement. Ce qui s'annonçait au départ comme un spectacle théâtral assez mince au service du cinéma propose plutôt une réflexion sur la théâtralité, sur le jeu d'acteur et les perceptions du public. À l'espèce de mise en abyme servant de prémisse – des comédiens professionnels jouant des comédiens qui jouent des comédiens amateurs – s'ajoute une nouvelle profondeur : des amateurs même pas comédiens qui jouent des personnages de comédiens en suivant les indications de ces mêmes comédiens... Et alors que les premiers sonnaient un peu faux, les seconds paraissent plus vrais. L'effet de réel est tel qu'on en vient à se demander si les spectateurs choisis l'ont bien été au hasard, certains se laissant aller à des mimiques spontanées qui ne relèvent de toute évidence pas d'indications extérieures. Et que dire de l'audace de la jeune femme restée tout ce temps couchée côté cour, pour être finalement rejointe, puis convaincue par celle qu'elle est censée remplacer de reconstituer une scène de *Kiss* (un couple s'embrassant pendant trois minutes et demie) au complet ?



On peut interroger la présence d'esprit de ces cobayes se laissant manipuler. Est-ce la pression sociale de la salle ? Certes, accepter de monter sur scène, c'est accepter de jouer le jeu. Gob Squad réussit tout de même un tour de force auquel contribue sans doute grandement le dispositif scénique : isolés derrière le quatrième mur, obnubilés par la voix de leur pilote, enveloppés par l'univers fictif, les spectateurs-comédiens oublient les centaines d'yeux qui les observent et se laissent emporter. Pour ceux qui demeurent assis sur leur siège, ce monde parallèle est captivant. ■

*Gob Squad's Kitchen*  
(*You've Never Had It So Good*),  
présenté à l'Usine C  
en février 2013.

© David Baltzer.