



© Toycube, Josh Keyes

CE QUI RESTERA

Un spectacle de la Compagnie What's Up
Cécile Hupin et Héloïse Meire

W
cie
what's
up **U?**

CE QUI RESTERA

Sur une île au milieu de l'océan ne vivent plus que quelques personnes. La veille du Nouvel An, un déluge menace de détruire leurs habitations. Toutes tentent de préserver leurs affaires et se rassemblent dans Alma, un bâtiment sécurisé géré par une intelligence artificielle en laquelle ils placent toute leur confiance.

À l'abri d'une nature déchaînée, ils attendent, se confient, font la fête, s'entraident et se disputent. Mais peu à peu, Alma se montre de plus en plus défaillante, l'eau s'infiltre et les certitudes volent en éclat ...

Ne reste plus qu'à tenter l'impossible pour sauver ce qui peut l'être encore : un objet précieux, un souvenir, un porte-bonheur...une vie ?

Ce qui restera est un huis-clos tragi-comique, qui questionne notre rapport à la possession et à la perte. Que projetons-nous dans nos objets ? Qui possède qui ? Et face à l'inévitable finitude de l'être, que restera-t-il de nous ?

LA COMPAGNIE WHAT'S UP

What's Up est une compagnie théâtrale formée autour de la collaboration entre Héloïse Meire, comédienne et metteuse en scène, et Cécile Hupin, autrice, scénographe et performeuse. Les deux artistes ont été rejointes par Valérie Kohl en charge de la production et de la diffusion des projets de la compagnie.

Comment les liens se tissent entre les êtres, voilà sans doute la matière première de nos créations. Nous cherchons à interroger la société d'aujourd'hui, l'être humain dans sa diversité, dans son rapport au monde en mariant texte et autres outils scéniques avec une attention toute particulière consacrée à la dimension visuelle et sonore de chaque création.

La place importante que nous accordons au travail d'enquête associé à l'écriture, la mise en scène, le travail de plateau, la scénographie et le travail sonore sont autant d'aspects qui s'influencent les uns les autres, dans une constante dynamique de recherche et d'échange. Les créations impliquent toujours une période de recherche fondamentale faite de « laboratoires » avec l'ensemble de l'équipe artistique qui permettent d'expérimenter le fond et la forme de chaque création.

INTENTION

« Si il y a bien une chose à savoir sur cette île, c'est que les tempêtes peuvent se déclencher à n'importe quel moment. Ma valise et moi sommes toujours prêtes. »*

Nous vivons entouré.e.s d'objets qui trahissent le rapport que nous entretenons avec les autres et racontent notre société. Supports de désirs, d'attentes, d'accomplissement, de revendication, de consolation, ils définissent notre manière d'être au monde. Loin de n'être que fonctionnels, ils vont jusqu'à transformer la perception que nous avons de nous-mêmes, nous permettent de contrer l'ennui, d'affronter nos angoisses, de nous socialiser, de nous isoler... Pour chaque objet possédé, il y aura toujours deux chemins : le garder ou s'en défaire et nous serons tou.te.s amené.e.s à y être confronté.e.s.

Cela fait trois ans que nous menons l'enquête sur le sujet au travers de lectures, d'interviews et d'ateliers pour les deux premières créations de la trilogie « L'objet de mon attention ». L'actualité particulièrement tourmentée de ces derniers mois, la crise sanitaire, les catastrophes naturelles à répétition un peu partout dans le monde ont donné un éclairage nouveau à notre travail.

Très récemment, les inondations qui ont touché la Belgique nous ont fait relire le projet sous un autre angle et ont fait naître une certaine

urgence de *dire*. En effet, la fin de notre humanité ne nous apparaît plus uniquement comme une lointaine projection futuriste. Là où au début du travail, le scénario pouvait paraître dystopique, nous constatons tristement aujourd'hui qu'il devient chaque jour de plus en plus plausible. À travers ce spectacle, nous voulons interroger la notion de possession, de perte et des traces que nous laissons sur terre en tant qu'être humain.

ODMA MUSEUM

Le projet *ODMA* (l'Objet De Mon Attention) est une trilogie que la compagnie porte depuis trois ans :

> L'objet de mon attention

1 / TOUT CE QUE JE POSSÈDE

A été créé en mars 2019 au Festival XS par Cécile Hupin, Katherine Longly et Héloïse Meire. Il s'agit d'une installation performative qui invite le spectateur à rentrer dans l'intimité de personnes qui ont un rapport spécifique à la possession et à la déspossession.

> L'objet de mon attention

2 / ÊTRES ET AVOIRS

A été créé en janvier 2021 au Musée des Beaux-Arts de Tournai par Hubert Amiel, Cécile Hupin, Katherine Longly, Héloïse Meire. Il s'agit d'une exposition interactive qui permet de partir à la rencontre d'une trentaine d'adolescent.e.s et de leur rapport aux objets.

> L'objet de mon attention

3 / CE QUI RESTERA

Il s'agit d'une oeuvre théâtrale, créée le 5 octobre 2021 à la Maison de la Culture de Tournai et présentée ensuite en octobre-novembre 2021 à l'Atelier Théâtre Jean Vilar, au VARIA, au Centre Culturel d'Uccle et à Wolubilis.

Les origines du projet :

PAR KATHERINE LONGLY

« Avec les deux premières formes de la trilogie, nous nous sommes attelé.e.s à un travail documentaire et plastique autour de la thématique du rapport des êtres humains à leurs objets. À partir de cette matière riche et vivante, a été conçue la troisième forme. Elle trouve donc son origine dans une recherche documentaire approfondie. Et même si les trois formes peuvent exister indépendamment l'une de l'autre, elles se répondent et se complètent. Nous invitons donc chaleureusement les spectateur.ice.s à découvrir l'*ODMA Museum* en même temps que le spectacle *Ce qui restera.* »



© Katherine Longly



L'OBJET DE MON ATTENTION

VU SOUS D'AUTRES ANGLES

« *Ce n'est pas parce que tu n'as pas de chien que tu n'as pas le droit de posséder une laisse !* »*

• La mise en scène : Rythme et graphisme

PAR HÉLOÏSE MEIRE

« J'ai voulu aborder la mise en scène de façon graphique et rythmique. En effet, il s'agit d'un spectacle pluridisciplinaire pour lequel il faut parvenir à doser avec justesse le jeu, le mouvement, le son, la scénographie, la vidéo, pour faire raconter cette histoire. Je voudrais que l'œil du spectateur voyage dans l'espace scénique comme dans un tableau. Pour ce spectacle, j'ai beaucoup été puiser mon inspiration du côté des arts plastiques, pour venir jalonner le spectacle de moments visuels. De cette façon *Ce qui restera* raconte une histoire plurielle à écouter, à voir, à ressentir. »

• Le texte : en rire

PAR CÉCILE HUPIN

« *Ce qui restera* n'aborde pas un sujet drôle. Il y est question de catastrophe naturelle, de perte, de naufrage, de départ, de mort et de l'obsession de l'être humain de vouloir laisser des traces pour ne pas disparaître. Mais je ne voulais pas d'un texte plombant dont la conclusion serait qu'il n'y a plus rien à faire... Je voulais du jeu, du rythme, de la poésie et de l'humour. Je voulais mettre en avant nos défauts et nos manies, qu'on pense n'être liées qu'aux objets mais qui racontent en fait tout notre rapport au monde et aux autres. Je voulais des personnages hauts en couleurs, très spécifiques mais auxquels il est facilement possible de s'identifier. L'idée n'est pas de dresser un constat alarmiste et sans équivoque sur le devenir de notre humanité mais de questionner nos relations et agissements actuels.

* Extrait du spectacle, personnage de Sonia.

Ce qui restera est une fable sans morale qui vient mettre en lumière nos propres paradoxes dans la relation que nous entretenons avec la matérialité qui nous entoure. »

- **Le son : futur-antérieur**

PAR GUILLAUME ISTACE

« Le son est omniprésent dans le spectacle. Il décrit l'espace tout autant que l'univers général. En effet, toute l'intrigue se déroule dans Alma qui est un personnage à part entière bien qu'elle soit un bâtiment - qui est peut-être le plus grand des objets ? L'enjeu du travail sonore aura été de rendre ce personnage vivant au travers d'un grand nombre de sonorisations : alarmes, musiques, bruits d'ouvertures de portes, ... J'ai choisi d'opter pour une sonorisation électronique qui définit une esthétique rétro-futuriste, comme si tout l'univers sonore du spectacle était généré par l'intelligence artificielle qu'est Alma. Le spectateur est ainsi d'emblée plongé dans une sorte de futur antérieur où les objets et les machines seraient omniprésents et rythmeraient notre quotidien. A moins que ce ne soit déjà le cas ... ? »

- **La vidéo : décor numérique**

PAR HUBERT AMIEL

« La vidéo vient créer un décor numérique réaliste à travers cet élément central de la scénographie qu'est la fenêtre. Elle soutient l'effet d'immersion progressive des lieux ainsi que l'évolution dramatique, le danger, l'urgence, et le sentiment d'enfermement. Le défi est de la rendre à la fois présente quand il le faut, mais aussi discrète pour ne pas parasiter ce qui se joue sur scène. Il s'agit d'un minutieux travail d'interaction et d'intégration pour faire coexister la scène, le son, la lumière afin de créer l'illusion. »

• **La scénographie : Fiction - Réalité**

PAR CATHERINE COSME

« Avec cette scénographie, je joue avec les frontières entre réalité et fiction. Alma pourrait exister aujourd'hui, toutes les technologies qui y existent sont plausibles, mais en même temps, elle est très étrange et décalée. Autrefois à la pointe de la technologie, Alma n'est clairement plus aussi fraîche qu'autrefois. Peu à peu abandonnée par ses habitants, on entrevoit la nature reprendre le dessus. Le début d'une longue histoire de déchéance ? Alma se joue des paradoxes : elle est à la fois bunker et maison, à la fois accueillante et enfermante, à la fois austère et pleine d'humour. »

• **Les accessoires et les costumes : les Atemporalités**

PAR ANNA TERRIEN

« Dans un spectacle dont la thématique est celle des objets, les accessoires et les costumes ont forcément un rôle essentiel à jouer. Ils définissent l'atemporalité dans laquelle on se situe, ce non-temps, qui appartient autant au futur qu'au passé. Très nombreux et colorés, ils viennent habiller l'espace gris qu'est Alma. Pour chaque personnage, les accessoires et les costumes définissent une identité visuelle claire qui dessine cinq micro-scénographie dans la grande scénographie. Chacun.e ayant son style, ses couleurs, ses obsessions et surtout son rapport spécifique à ses possessions. »

• **Les lumières : rendre vivant**

PAR JÉRÔME DEJEAN

« Les éclairages ont deux objectifs principaux : d'une part, les éclairages viennent soutenir les situations d'urgences, les tensions, et plus globalement la narration et la dramaturgie. D'autre part, ils font exister le personnage d'Alma, la mettent en mouvement, la rendent organique et vivante. En effet, les parois translucides du bâtiment intelligent viennent vibrer avec des leds intégrés qui les rendent subtilement mouvantes et nourrissent notre empathie envers cette bâtisse qui dépérit. »

• Le mouvement : faire corps avec l'objet

PAR COLLINE ETIENNE

« Dans *Ce qui restera*, les personnages déménagent, déplacent, font corps avec leurs objets. Le travail de mouvement s'est accentué sur la prise de conscience de comment un corps s'organise autour d'un objet. Il a fallu trouver comment construire et déconstruire, comment donner du rythme à tous ces déplacements d'objets pour qu'ils racontent les petites manies, les vocabulaires, de chacun.e. À partir de ces mouvements spécifiques et du langage commun, on peut alors répéter, multiplier, agrandir ou rétrécir pour parvenir à des moments plus dansés aussi et y inclure les accessoires. »



© Véronique Vercheval

DISTRIBUTION

Ecriture : Cécile Hupin

Mise en scène : Héloïse Meire

Avec : Gwen Berrou, Carole Lambert, Fabrice Rodriguez,
Martin Rouet, Isabelle Wéry

Assistante mise en scène : Amandine Vandenheede

Stagiaire assistante mise en scène : Alexia Lobo

Direction technique et création lumières : Jérôme Dejean

Création sonore : Guillaume Istace

Mouvement : Colline Etienne

Scénographie : Catherine Cosme

Accessoires : Anna Terrien

Costumes : Anna Terrien et Sophie Hazebrouck

Patine décor : Anna Terrien, Sophie Hazebrouck et Delphine Coërs

Construction décor : Atelier Théâtre Jean Vilar et Vincent Rutten

Marionnette : Sophie Hazebrouck

Création vidéo : Hubert Amiel

Régie générale : Jérémy Vanoost

Régie plateau : Grégoire Tempels

Régie lumières : Julie Bernaerts

Création : Compagnie What's Up

Coproduction : Maison de la culture de Tournai/maison de création, Atelier Théâtre Jean Vilar, DC&J Création

Production déléguée : Atelier Théâtre Jean Vilar

Partenariat : Centre culturel d'Ottignies et MAGMA, 10ème Triennale d'art contemporain d'Ottignies-LLN, Théâtre Varia, Centre culturel d'Uccle, Wolubilis.

Avec l'aide du : Centre des Arts scéniques, Tax Shelter du Gouvernement fédéral belge et Invest Tax Shelter, Service de la création artistique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, bourse à l'écriture SACD.

Durée du spectacle : 1h30

Âge : À partir de 14 ans

CONTACT

Compagnie What's Up

Rue du Merlo, 37 à 1180 Bruxelles

compagniewhatsup@gmail.com

www.compagniewhatsup.com

Diffusion :

Valérie Kohl

+32 472 52 20

Directrice artistique :

Héloïse Meire

+32 479 60 18 29