

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



© 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

LES PERSONNAGES

Chaque personnage du spectacle met en lumière un comportement spécifique en rapport avec la matérialité et nos modes de consommation. Tou.te.s ensemble iels dressent un portrait (non-exhaustif) des paradoxes qui nous habitent dans nos relations à nos objets.

KIM

Kim envisage les objets en dehors de leur utilité première. Elle va aimer une théière pour sa douceur, même si elle ne boit pas de thé. Elle prend plaisir à vider une cassette de sa bobine sans se soucier de ce qui pourrait y avoir dessus.

Les autres personnages l'instrumentalisent et la dénuent de sentiment. Iels se servent d'elle comme d'un outil, elle qui fait « partie des meubles ». Elle voit bien avant les autres la catastrophe qui arrive et tente d'en avertir les autres. Elle est la « Greta Thunberg » de cet univers. Mais personne n'accorde aucun crédit à ses visions.

AXEL

Axel est une jeune mère célibataire. Elle tente de combler le fait d'élever son enfant seule en l'entourant d'un cocon matériel. On suppose qu'elle est venue sur cette île pour échapper aux gens qui «veulent le lui prendre» et disent d'elle qu'elle est «une mauvaise mère». Elle tente de cacher ses failles derrière une apparente opulence et perfection matérielle. Elle possède en effet la panoplie complète de la jeune maman : poussette, tente, porte-bébé, mouche bébé, babyphones, doudoux, maxi-cosi... qui renvoient au fait que les humains (du moins dans les sociétés occidentales) naissent et meurent entourés d'objets qui sont là pour combler nos propres lacunes.

SONIA

Sonia est obsédée par son angoisse de disparaître et son désir de laisser une trace. Elle qui n'a pas d'enfant et a vu sa mère perdre la mémoire avant de mourir. Ses journées sont rythmées par les enregistrements et photographies qu'elle prend et qui sont méticuleusement rangés et archivés. Elle va même jusqu'à faire un régime extrêmement strict pour lyophiliser son propre corps, et à la manière d'une momie, devenir statue pour ne jamais disparaître. Elle fait corps avec ses objets qui sont une prolongation d'elle-même qui agissent comme autant de traces de son propre passage sur terre.

EDDY

Eddy a perdu l'amour de sa vie, Yann Smith, et conserve une relation étroite avec lui au travers de ses objets. Il y a ces chaussures qu'il s'efforce de garder aux pieds pour continuer à lui faire parcourir le monde, malgré le fait qu'elles sont trop petites pour lui. Mais il y a surtout cette collection que Yann a entreprise et que Eddy s'acharne à vouloir préserver et faire reconnaître au monde entier. Il n'existe qu'au travers de celle-ci comme un dernier lien avec son amour. Mais cette collection soulève de lourdes questions par rapport à leurs origines et leurs modes d'acquisitions. De ce fait, le personnage d'Eddy interroge notre rapport à la collection, à la colonisation, à l'exotisme, au pillage et au désir de posséder.

YURI

Yuri se définit comme étant minimaliste. Il tente de se détacher du matériel en possédant le moins d'objets possibles. Mais son projet vire à l'obsession et Yuri finit par ne plus pouvoir s'attacher à rien, si ce n'est à des concepts théoriques et aux bernard-l'hermites qu'il étudie. En permanent décalage, il a du mal à comprendre les codes sociaux et le fait que les autres possèdent tant de choses et n'hésite pas à le leur faire savoir, de manière parfois très maladroite.

ALMA

Alma est l'intelligence artificielle qui régit les lieux. Elle a été conçue pour protéger et répondre aux besoins essentiels de ses habitant.e.s. Mais que se passe-t-il quand le monde s'écroule et que son propre fonctionnement est défaillant ? Alma est une métaphore de notre rapport à la technologie en laquelle nous plaçons tous nos espoirs et toute notre confiance. Mais si l'électricité venait à manquer, quel nouveau rapport au monde faudra-t-il réinventer ? Elle est également un miroir de notre rapport à la terre qui, de par nos comportements abusifs, court à sa perte.

PROPOSITION D'EXERCICES DE GROUPE

« De tout temps, nous nous sommes représentés nos ancêtres à travers ce qu'ils ont laissé derrière eux. Il en sera de même pour les archéologues du futur, par nos objets, les êtres à venir nous connaîtront. »*

La thématique de notre rapport aux objets nous est rapidement apparue comme un outil pour partir à la rencontre de nos contemporain.e.s. Quel que soit l'âge de nos interlocuteur.rice.s, l'objet est un formidable médium pour ouvrir la discussion en invitant tous types de public à s'exprimer; car parler de ses objets, c'est aborder l'intime avec une certaine pudeur et distance, c'est parler de soi, sans en avoir l'air.

Il s'agit également d'une thématique dont on peut aisément discuter avec tous types de groupes, sans aucun prérequis nécessaires. Puisque nous sommes tous et toutes les spécialistes de notre propre rapport aux objets et que celui-ci a des conséquences immédiates sur le monde qui nous entoure.

* Peter Gabriel

> TIME CAPSULE

Une capsule temporelle est :

« Une œuvre de sauvegarde collective de biens et d'informations, comme témoignage destiné aux générations futures. Les capsules temporelles sont parfois créées puis enterrées lors de cérémonies, comme l'exposition universelle; ou ensevelies de manière involontaire comme à Pompéi. »*

Par petits groupes, les participant.e.s vont dessiner les 10 objets qu'ils décident de placer dans une time capsule fictive qui devra dresser le portrait de notre société actuelle à travers ses objets. Les participant.e.s choisissent ce qu'ils vont faire avec leur capsule : l'enterrer dans le sol pour les générations futures, l'envoyer en orbite pour les extraterrestres etc,...

Chaque groupe écrit le discours qui présente les dix objets et le projet de time capsule, comme si celui-ci était présenté à la cérémonie de clôture de la time capsule.

Références, exemples à présenter aux participant.e.s :

- o La capsule temporelle de Westinghouse.
- o Les plaques de Pioneer.
- o Le projet du Lieu Unique à Nantes.

> POMPÉI

Nous sommes en 2750. Notre civilisation a été anéantie par une catastrophe naturelle.

Les participant.e.s vont jouer le jeu de faire visiter le lieu dans lequel ils se trouvent comme s'il s'agissait d'un site archéologique. Le plus concrètement possible, ils vont essayer de décrypter à quoi servaient tous ces objets et ce qu'ils racontent sur les habitudes, coutumes et valeurs des gens qui les utilisaient.

* Wikipédia

> OBJET DU FUTUR

Les participant.e.s font une liste de problèmes actuels. En repêchant un problème qui leur tient particulièrement à cœur, iels vont inventer un objet qui n'existe pas encore mais qui pourrait les aider à le résoudre, et tenter de le dessiner en décrivant le plus précisément possible son fonctionnement.

En deuxième partie d'exercice, les participant.e.s peuvent présenter par petits groupes un téléachat qui vente les mérites de leurs inventions

> JE VAIS AU MARCHÉ, VERSION «MA MAISON BRÛLE ET J'EMPORTE»

À la manière du jeu «Je vais au marché» les participant.e.s jouent à «Ma maison brûle et je sauve... ». Iels essayent ainsi de dresser une liste prioritaire des objets qu'ils aimeraient sauver. Cet exercice peut être suivi d'une discussion ou d'un débat sur l'ordre de priorité qui est ressorti dans le jeu.

> MUSÉE DU NOUS

En jeu d'introduction pour les groupes qui ne se connaissent pas bien. Les participant.e.s vont tou.te.s choisir un objet qui les représente soit dans leurs affaires personnelles, soit dans un stock amené par les organisateurs. Chacun.e écrit un petit cartel (sur un post-it par exemple) accompagnant l'objet et expliquant pourquoi cette personne a pris cet objet ou racontant son histoire. Tous les objets sont disposés sur de grandes tables avec les post-its à côté. Les participant.e.s visitent le «Musée du Nous» sans forcément savoir à qui appartient quel objet.

> ECRITURE : LETTRE D'AMOUR OU DISCOURS D'ENTERREMENT À UN OBJET

Les participant.e.s écrivent une lettre d'amour ou un discours d'enterrement pour un objet qui leur est particulièrement cher. Les lettres et discours sont ensuite lus à voix haute.

> ORIGINES

Le groupe s'interroge sur ses modes de consommation. Qui achète neuf ? D'occasion ? Sur internet ? Dans des petits magasins ou des grosses chaines,....

Ensuite, on essaie de dresser l'inventaire complet des «MADE in» de tout le monde.

Chacun.e va analyser les objets et vêtements (sacs à dos, manteaux, chaussures, gourdes, trousses, porte-feuille, téléphone,...) qu'il a avec lui et essayer d'en trouver l'origine. À chaque «Made In» on place une gommette sur une carte du monde.

À la fin de cet exercice, on observe la carte du monde et le groupe en discute.

> PARTIR

Les participant.e.s imaginent que l'eau est à la porte du local dans lequel iels se trouvent.

Comme dans le spectacle, iels vont construire un radeau avec les tables ou meubles présents dans la pièce et tenter d'y empiler tous leurs objets (les cartables, les manteaux, les livres,etc...). Ensuite, les participant.e.s grimpent sur le radeau et s'inspirant du tableau le *Radeau de la Méduse*, tentent de le reconstituer en pose figée.

L'équipe du spectacle s'est beaucoup inspirée d'artistes plasticiens contemporains comme Erwin Wurm, Boltanski, Ursus Wherli ou

encore Peter Menzel pour créer les images du spectacle comme des installations vivantes. Mais également de tableaux anciens comme le *Radeau de la Méduse* de Géricault ou encore des tableaux de Rubens ainsi que des Piétas. Cet exercice est l'occasion d'aller voir ces images et de voir comment mixer les références anciennes et actuelles pour créer une image forte.

POUR ALLER PLUS LOIN

Voici quelque ouvrages et références qui nous ont accompagnées dans la création de ce spectacle et qui pourront, si vous en avez l'envie, vous aider à approfondir certains aspects spécifiques.

SOCIOLOGIE/HISTOIRE/DOCUMENTAIRE

- *Comment l'esprit vient aux objets ?*, de Serge Tisseron

Une analyse sociologique très complète mais néanmoins accessible de la complexité de nos rapports à nos objets.

- *L'histoire du monde en 100 objets*, de Neil Mac Gregor

Une nouvelle manière d'envisager l'archéologie et l'histoire de notre humanité du silex à la carte de crédit, par le British Museum.

- *Sapiens : Une brève histoire de l'humanité*, de Yuval Noah Harari

Yuval Noah Harari décortique les différentes phases de notre histoire sous un jour nouveau, ou comment nos ancêtres ont défini les paradoxes qui nous habitent encore aujourd'hui.

- *Chez Soi*, de Mona Chollet

La maison, le chez-soi : de ce sujet, on a souvent l'impression qu'il n'y a rien à dire. Pourtant, la maison est aussi une base arrière où l'on peut se protéger, refaire ses forces, se souvenir de ses désirs, résister à l'éparpillement et à la dissolution.

- *À la recherche du tombeau idéal*, de Isabelle Ingold et Vivianne Perelmutter

Un podcast documentaire de France Culture qui raconte la quête du cinéaste Boris Lhemann pour trouver une cinémathèque qui acceptera de conserver son œuvre après sa mort.

MAIS ENCORE...

- *Le bonheur paradoxal*, de Gilles Lipovetsky
- *Boulimie d'objets. L'être et l'avoir dans nos sociétés*, de Valérie Guillard
- *Ces objets qui nous envahissent. Objets cultes, culte des objets*, de Elise Chedeville et Grégoire Schmitzberger
- *Le système des objets*, de Jean Baudrillard
- *Comment j'ai vidé la maison de mes parents*, de Lydia Flemm
- *De la poubelle au musée, une anthropologie des restes*, de Octave Debary

OEUVRES DE FICTION

- *Le Musée du Silence et Cristallisation secrète*, de Yoko Ogawa
Dans l'univers particulier de Yoko Ogawa, comment une vieille femme va tenter d'archiver les morts qui surviennent dans son village en subtilisant un objet unique à chaque défunt pour en faire son «Musée du silence».
- *Intelligences artificielles, miroirs de nos vies*, de FibreTigre, Héloïse Chochois, Arnold Zephir
Une bande dessinée qui explique simplement et clairement le fonctionnement des intelligences artificielles et les conséquences que celles-ci pourraient avoir dans notre vie future mais aussi dans notre vie actuelle.
- *Dans la forêt*, de Jean Hegland
Une plongée dans une Amérique écroulée post-apocalyptique. Que se passerait-il si tout d'un coup l'électricité venait à manquer ? Un récit glaçant parce que terriblement réaliste et proche de nous.

INSPIRATIONS PLASTIQUES

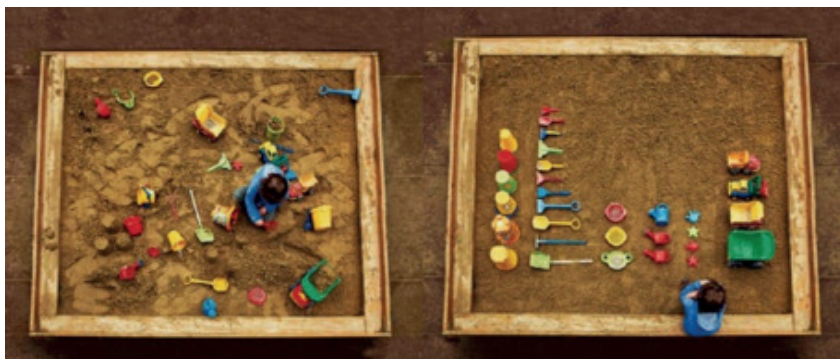
DONG-SONG « WASTE NOT »

L'artiste Dong Song a exposé plus de 10.000 objets domestiques ayant appartenu à sa mère décédée qui refusait de jeter tout objet qu'elle pourrait un jour possiblement utiliser



URSUS WEHRLI « THE ART OF CLEAN UP »

Une série de photos qui met en parallèle des objets dans leur usage habituel et quotidien et les mêmes objets méticuleusement rangés, triés selon une méthode inattendue.



ERWIN WURM « ONE MINUTES SCULPTURES »

Avec ses one minute sculptures, Erwin Wurm propose un détournement d'objets du quotidien et vient créer des personnages hybrides moitié objet – moitié humain.



PETER MENZEL «MÉTROPOLE»

Une série de photos sur lesquels des citoyen.nes posent devant leurs maisons avec la collection complète de tout ce qu'ils possèdent.



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