

Ode to the Attempt



Jan Martens

Analyse de spectacle

par Mathieu Moreau

Ode to the Attempt

Par Jan Martens

Une analyse rédigé par :

Mathieu Moreau

Etudiant de 1ère année en Master Scènes et Images numériques
à L'université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis

crédit photographique pour la page de garde :

© Phile Deprez

© Bruno Simao

Analyse réalisé dans le cadre du cours de scènes numériques de
Clarisse Bardiot



Ode to the attempt est une performance chorégraphique d'une durée de 30 minutes. Dans cette ode à la tentative, Jan Martens, auteur, régisseur et chorégraphe, s'applique à nous faire part d'un autoportrait traité de manière humoristique. Ce portrait retrace donc sa vie à l'aide d'un ordinateur, qui sera placé directement sur scène où le performeur reviendra fréquemment pour contrôler le contenu qu'il souhaite projeté. Démarrant immédiatement la performance à l'arrivée des spectateurs dans la salle, le chorégraphe prend des selfies à la webcam sur son bureau.

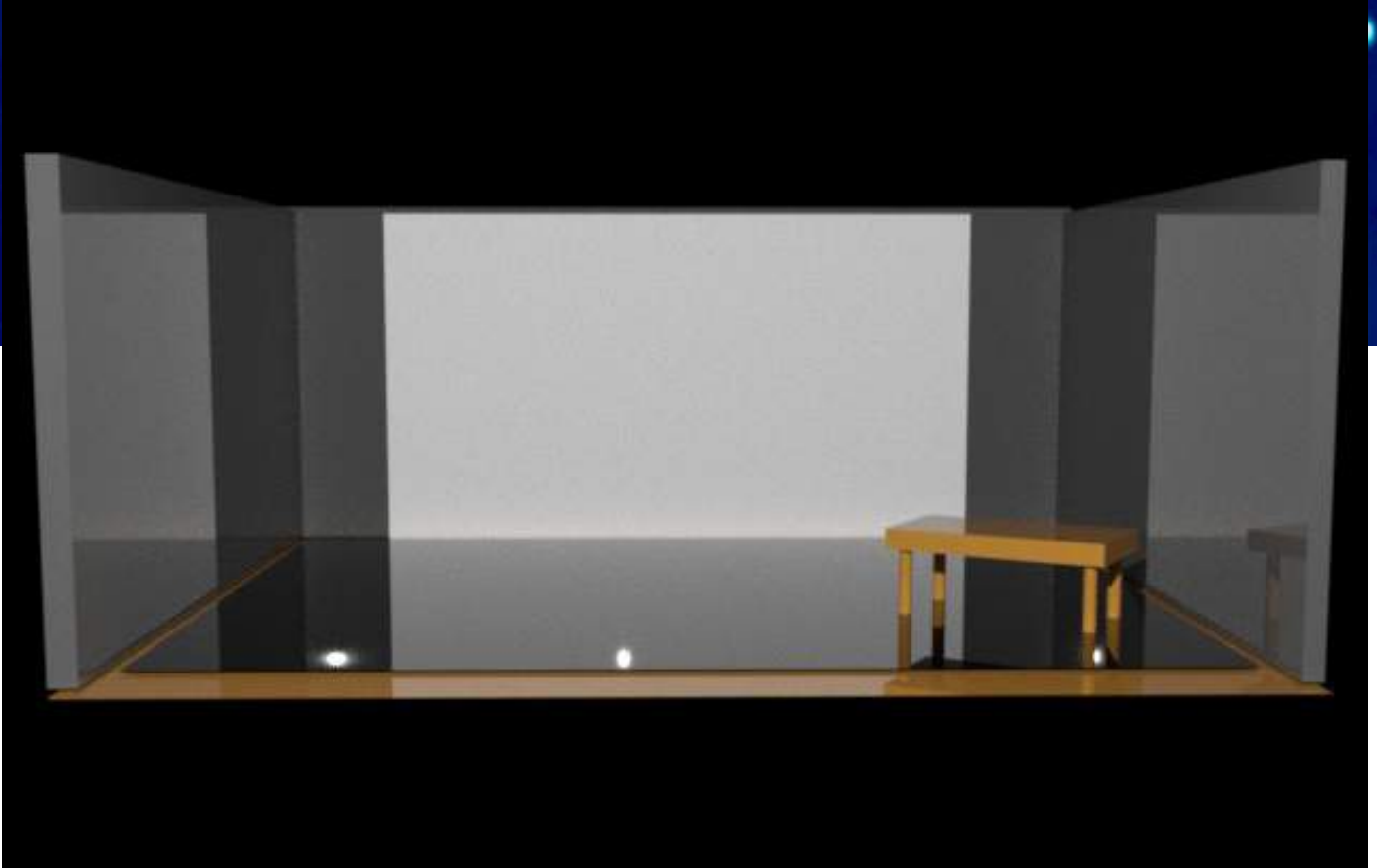
Il rédigera ensuite à l'écran ce qu'il appelle des « tentatives », une liste de défis qu'il exécutera durant ces 30 minutes. La plupart du temps, sauf exception, une tentative donnera lieu à une chorégraphie. Elles seront agrémentées par des photos, des musiques, des vidéos et des textes, afin de communiquer et de montrer des détails très personnels de sa vie. Se dévoile alors tout un fragment de sa vie qu'il offre aux spectateurs, empli d'authenticité. ■

Sommaire

- 02** Tentative de résumer le spectacle
- 04** Tentative de définir l'espace scénique
- 07** Tentative de détailler chaque tentative, et d'analyser les technologies qui en sont issues
- 14** Tentative de conclure cette analyse
- 16** Tentative de dresser une fiche technique
- 17** Tentative de présenter Jan Martens
- 18** Bibliographie



Pour pouvoir considérer la place des technologies dans la création de Jan Martens, nous allons dans un premier temps aborder l'espace scénique. Il faut tout d'abord établir que cette œuvre est toujours présentée dans une salle à capacité restreinte en nombre de place, afin de profiter d'une meilleure proximité avec le public. De plus, l'absence de fosse ou d'estrade va créer un contact direct entre le danseur et ses spectateurs et permettra même à l'artiste de jouer avec les personnes au premier rang. Sur le mur au fond de la scène est projetée un écran d'ordinateur.



Représentation en 3d de la scène, avec la table sur le côté, ainsi que la projection sur le mur

La scène est vide, ou presque, puisqu'une régie est installée sur le côté de la scène (placée à gauche ou à droite en fonction d'où le spectacle est présenté, en l'occurrence ici gauche).

Avant de commencer à analyser la place de l'image, il est déjà possible de remarquer que cette disposition scénique peut faire écho à celle que l'on trouve conventionnellement dans les conférences-performances. On peut notamment citer celle de Guillaume Désanges

Signs and Wonders en 2003, où le conférencier modifie lui-même le contenu qu'il projette en ayant aussi une régie visible sur scène. S'il n'y a pas la même interaction avec le public, cela démontre toutefois que l'espace scénique est pensé de sorte à ce que la communication avec les spectateurs ait un rôle primaire dans le processus de représentation. L'altercation entre le chorégraphe et son public est jugé comme un pilier de la représentation.

Enfin, intéressons nous cette fois à la régie disposée sur le plateau. Il ne s'agit pas de poser une machine et de faire la projection d'image ou de vidéo sur le mur au fond de la salle. Au contraire, le chorégraphe va placer son Mac sur une table, un mixeur son et une régie lumière à ses côtés, tout en prenant soin de laisser les branchements apparents et les fils se promener jusqu'au hors champ. Voici une régie de fortune que l'artiste va s'amuser à contrôler comme il l'entend durant son spectacle.

Nous pouvons encore une fois attester de la comparaison entre le travail de Jan Martens et les conférences-performances, puisqu'à l'instar de celles-ci, le chorégraphe a un double rôle de performeur et de régisseur. L'artiste n'hésitera pas à montrer clairement les possibilités de sa double fonction, en dansant par exemple sur son bureau, ou en retournant rapidement à sa régie durant une performance

chorégraphique pour y couper cours (de manière brutale, afin d'accentuer le comique de la situation).

En somme l'espace scénique est en accord avec la thématique du spectacle. Cela mène à une sincérité et une authenticité grâce à ce qui est raconté, et également en laissant apparent l'envers du décor. Cela va cependant causer quelques contraintes techniques puisqu'il est difficile d'être actif à tous les postes dans un spectacle. Mais il est important de justifier que cela relève d'un choix puisque l'artiste s'impose avant tout un défi : il n'est d'ailleurs pas anodin de remarquer que la liste d'action qu'il rédige au début de son spectacle s'appellent les « tentatives ».





Place des technologies

Évoquons maintenant les technologies présentes dans ce spectacle. Tout d'abord, rappelons que l'ordinateur est en soit un support médiatique, car l'interface mac est montrée et appartient à la dramaturgie de la pièce. Comme cela a été dit précédemment, l'acte volontaire de montrer l'interface en amplifiant le côté « backstage » du spectacle et donne au spectateur l'impression que le spectacle se construit sous ses yeux. Ainsi, Jan Martens va développer la question de la régie dans l'espace scénique, en incluant les manipulations d'ordinateur dans son écriture.



La pièce *White Pig (harcelée)* par Alex Lorette utilisera également les interface messages/facebook afin de renforcer son message.
Crédit photographique : Simon Breem (le soir +)

Nous pouvons comparer cette démarche avec une œuvre utilisant un procédé similaire, à savoir *White Pig (harcelée)* qui utilisera l'interface Facebook comme une trame scénaristique en parlant du harcèlement sur les réseaux sociaux. Cependant, à la différence de ce spectacle, il est intéressant de dénoter que Jan Martens n'utilise pas l'ordinateur pour être illustratif du spectacle, mais sert à prendre l'outil technologique comme support afin de construire sa dramaturgie.

Car l'enjeu est bien de créer du contenu au cours de son spectacle. La représentation commençant lorsque son public n'est pas encore arrivé, il s'adonne déjà à prendre des selfies durant ce temps d'installation. Une fois tout le monde assis, il commence à parler aux spectateurs en introduisant la performance, puis commence ces tentatives en prononçant le chiffre « un ».

Il entame alors, sur un traitement de texte, l'écriture d'un ensemble de tentatives qu'il va acheminer, tout en prenant compte qu'il exécute déjà la première («tentative de vous avertir de ce qui va arriver»). À partir de ce moment et sauf exception, la communication avec l'artiste ne se fera que par traitement de texte, tout en gardant l'usage de la parole uniquement pour énoncer le numéro de tentative qu'il va accomplir.

Une fois l'ensemble de ses tentatives rédigées (au nombre de 13), nous passons à la deuxième («tentative de commencer à bouger»). Il s'agit d'un simple échauffement, qui accentuera l'impression que le spectacle se construit sous nos yeux. Puis la troisième tentative («tentative de le définir mieux») va apporter un nouveau médium qui sera énormément utilisé durant le reste de la performance : la musique.



Le spectacle commence par la prise de selfie en live, alors que le public n'est même pas installé.

IO

Ce qui est intéressant à analyser dans cette tentative, c'est que pour lancer la musique avant sa chorégraphie, il passe par une playlist Apple. Étant visible, elle permet de voir l'ensemble des titres qui la compose et ainsi de prédire ce qu'il va se passer ensuite (tout en laissant au spectateur un doute, car toutes les musiques ne seront pas utilisées). La régie permet aussi au danseur de moduler le volume sonore.

À la fin de cette tentative se passe un élément important en terme d'analyse : le traitement de texte permet la modification du contenu. En effet, la « tentative de le définir mieux » est effacée par le rédacteur pour le transformer en « tentative de me tuer en 3 minutes », en rapport avec la danse intensive effectuée juste avant. C'est un acte important à relever, puisque le spectacle, bien qu'ayant recours à une écriture déjà préconstruite (la playlist est déjà établie avant le début de la représentation), se permet une modulation

de cette dernière via le traitement de texte tapé au début de la représentation, ce qui place l'œuvre en tant qu'hybride entre l'interprétation et l'improvisation.

Une quatrième tentative est alors modifiée en « tentative de faire un interlude ». Jan Martens retourne à sa playlist et lance cette fois de la musique classique (Nachtgesang Im Walde de Schubert), mais reste à sa place. Il saute une ligne puis commence à écrire « avec mon ami Schubert », « une occasion de faire une pause pour vous et moi » ...etc.

Il n'est cette fois plus dans la rédaction de « commandements » mais bien dans un dialogue avec le public. Il n'hésite pas d'ailleurs à jouer sur les réactions des spectateurs pour changer son contenu. Il partage ensuite des pensées philosophiques (plutôt peu profondes d'ailleurs, pour ajouter un ton sarcastique) sur la perfection, le passé... jusqu'à commencer par écrire « les selfies sont... ». Puis il



L'utilisation de la webcam permet encore une fois de jouer sur le temps réel et le temps différé
©Phile Deprez

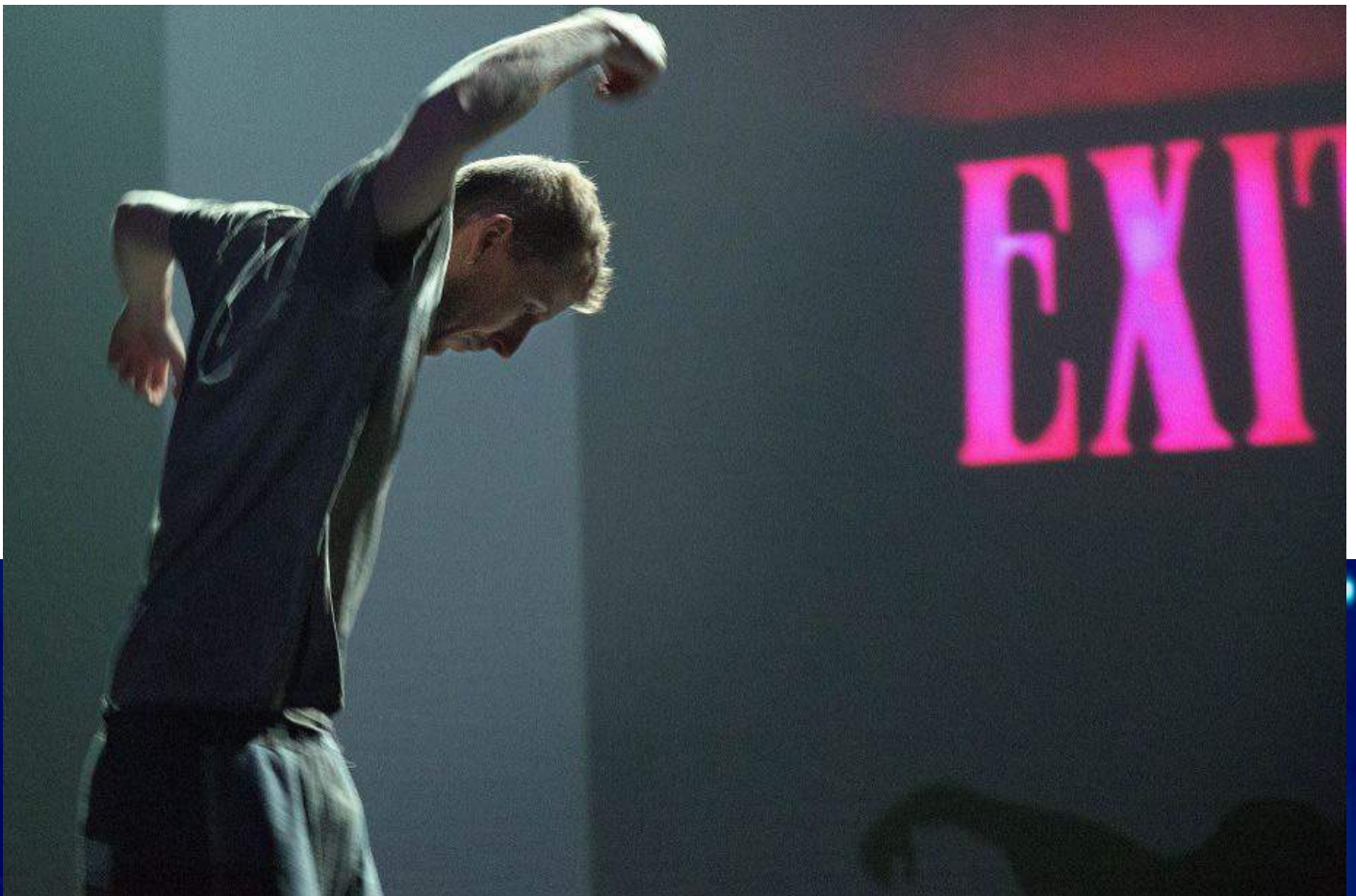
bascule vers l'application webcam de son ordinateur, qui retransmet en temps réel une captation de ce qui se passe en régie. Puis le performeur va double cliquer sur les images, permettant de faire défiler les selfies pris au début de la représentation (on passe alors sur du temps différé), puis nous passerons à des selfies pris avant la représentation (de représentations antérieures jusqu'à des selfies personnels en dehors du cadre de la représentation). Il est important de remarquer que les images

peuvent avancer au rythme de la musique, puisque le performeur clique sur les flèches en rythme, puis restera appuyer afin de créer une sorte de diaporama de tout les selfies vus, du dernier au premier.

12

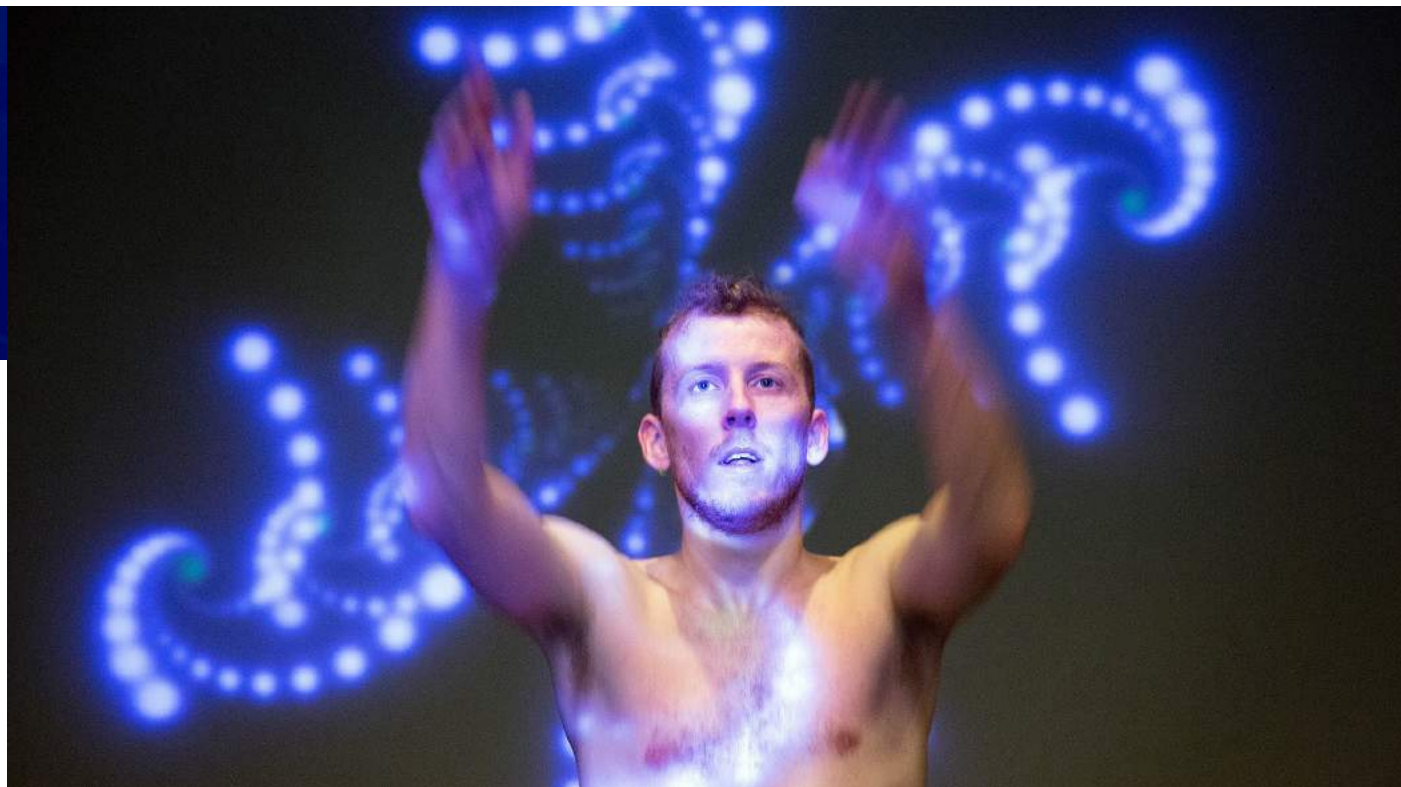
Il fera ensuite une « tentative de remercier les morts », se servant d'une simple image du mot Exit projeté pour danser sur la musique (Ik ben Aanwezig de Goriki). Il s'en suit d'une « tentative de faire passer un message à mon ex» (usage de la musique seulement), puis il passe à la « tentative d'être minimaliste ». Il s'agit de danser cette fois sur Electric Counterpoint-Fast de Steve Reich, une petite référence au travail de Anne Teresa de Keersmaecker dont il était

le compositeur favori. Nous pouvons d'ailleurs comparer cette tentative minimaliste avec les chorégraphie de cette dernière, tant les mouvements répétitifs sont similaires. Il est d'autre part notable que la taille de la police du mot minimaliste a été rétréci en accord avec le sens du mot. Ce détail, sans pour autant avoir de l'importance dans la dramaturgie, mérite d'être relevé, car il accentue l'aspect de modification du texte par l'artiste.



Les images sont pas uniquement utilisées comme outils, car elles sont aussi utilisées de manière à simplement renforcer un message

©Phile Deprez



« Tentative de créer une image dont vous vous souviendrez » : Une tentative réussie

©Phile Deprez

Il continuera ses tentatives par « tentative d'être provoquant (de façon drôle) » en relançant la même musique dans sa playlist et en l'avancant au milieu (cela montre qu'il peut aussi naviguer dans la musique et la couper à tout moment). La même chorégraphie sera réalisée, mais cette fois en se mettant nu au milieu de sa danse. Sa tentative de « redevenir gentil et charmant » va être le seul usage de la parole durant le spectacle, ou Jan Martens va faire de brèves excuses de manière humoristique.

Enfin, nous arrivons à la « tentative de faire une fin kitch et bien ». En reprenant le même procédé chorégraphique habituel, il va cette fois créer de la vidéo grâce à un visualiseur de musique itunes et ainsi créer une vidéo projetée en plein écran pour accomplir son avant-dernière tentative « créer une image dont vous vous souviendrez » pour finir sur sa « tentative de saluer ». ■



Il résulte de cette analyse trois points forts que l'artiste cherche à faire communiquer.

Dans un premier temps, c'est les données personnelles qui sont abordées. En plaçant l'ordinateur comme un prolongement de sa personnalité et de sa vie, il constate l'évolution de la place des technologies dans nos vies actuelles, qui sont omniprésentes. L'utilisation de l'interface nous rappelle bien que ce n'est pas qu'un outil qui est utilisé afin de projeter du contenu, mais aussi un outil qui est présent pour montrer comment se déroule la technique, ainsi que de créer le contenu sur place et même de le modifier.

Dans un second temps, on peut aussi affirmer que cette œuvre nous questionne sur les modes de communication modernes. L'utilisation du texte renvoyant au message, ou encore le selfie, phénomène de mode actuel, nous renvoie à la thématique de la diffusion de l'image. Jan Martens dira lui-même que nous devenons des créatures en deux dimensions et que les technologies nous amènent à communiquer plus, mais aussi à être de plus en plus seul. Et la disposition de l'espace scénique l'affirme bien : il communique avec nous, mais est lui-même seul sur scène. Cependant, il aurait été intéressant d'assumer jusqu'au bout cette démarche en abordant les questions des données sur le web, des réseaux sociaux. De plus, il est dommage dans un sens que l'ordinateur soit la technologie utilisée pour ce projet, puisque le portable est bien plus utilisé actuellement et est surtout plus considéré comme un prolongement de nous-même grâce à son utilisation portative.

Cependant, ce propos est à nuancer, car nous perdons toute la dimension de régie, un point fort de l'espace scénique.

Enfin, on peut dire que c'est à travers un autoportrait qu'il dresse le bilan d'une génération technologique. En condensant son spectacle en une courte durée, il se presse de faire ces tentatives et passe vite à autre chose en coupant la musique sur son ordinateur. Cela reflète la dilution de l'attention que peuvent avoir les réseaux sociaux sur notre vie. L'auteur parlera même d'un « réflexe de sauter d'une chose à l'autre. » ■

Fiche Technique

Interprétation et chorégraphie par

Jan Martens

Produit par

GRIP vzw

Diffusion Internationale : A pro-
pic / Line Rousseau et Marion
Gauvent

Remerciement : Jeroen Bosch,
Kristin De Groot, Michel Spang,
Joris Van Oosterwijk et tout les
partenaires Bproject : Jheronimus
Bosch 500 (Pays-Bas), Commune
di Bassano del Grappa (Italie),
Dance Umbrella London (Anglet-
terre), La Briqueterie – Centre de
Développement Chorégraphique
du Val de Marne (France), D.ID
Dance Identity (Autriche), Festi-
val CEMENT (Pays-Bas), Dansa-
teliers Rotterdam (Pays-Bas)

Jan Martens, né en 1984, est un chorégraphe Belge appartenant à la compagnie GRIP. Il a débuté ses études à la Fontys Danse Academy de Tilburg, puis sera diplômé au département danse du conservatoire Royal Artesis d'Anvers en 2006. Il commencera la production de ses propres travaux chorégraphiques dès 2010, et se fait connaître sur les scènes nationales et internationales.

Porté par la thématique de la communication, Jan Martens explore de plus en plus dans son travail les nouvelles technologies, par exemple avec son premier spectacle qui dressera le portrait d'une génération de jeunes femmes dominées par les réseaux sociaux, ou encore avec *Ode to the attempt* où il nous livrera sa vie à travers les données collectées par l'ordinateur. Il collabore avec diverses personnes au cours de sa carrière, notamment la chorégraphe Truus Bronkhorst, l'actrice Joke Emmers ou encore le réalisateur Peter Seynaeve.



Jan Martens (© Renate Beens)

Se décrivant comme minimaliste, il réutilise dans son travail des mouvements déjà établis en danse dans un contexte différent afin de les questionner.

A la tête de la plateforme chorégraphique GRIP, fondée avec le chef de la Klaartje Oerlemans à Anvers, il sera également associé à la création du campus international des arts DeSingel ou encore au CDCN à Roubaix le Gymnase, avec le soutien du Ministère de la Culture et des communications.

Bibliographie

- «[1] S. Breem, « «White Pig», le cyberharcèlement sous tous ses angles », Le Soir Plus. [En ligne]. Disponible sur: plus.lesoir.be/86200/article/2017-03-16/white-pig-le-cyberharcement-sous-tous-ses-angles. [Consulté le: 02-mai-2018].»
- «[2] F. Maurisse, « Hérétiques, Ayelen Parolin / Ode the the attempt, Jan Martens », MA CULTURE, 15-juin-2017. .»
- «[3] LM magazine Marie Pons, « Jan Martens, au pas de course », LM magazine, 02-nov-2015. .»
- «[4] P. Noisette, « Jan Martens, figure libre de la nouvelle vague belge », Les In-rocks. [En ligne]. Disponible sur: <https://www.lesinrocks.com/2016/01/25/scenes/jan-martens-figure-libre-11799795/>. [Consulté le: 03-avr-2018].»
- [5] K. Oerlemans, « Jan Martens, la relève belge », p. 2.
- «[6] RTBF, « Quand le théâtre se réinvente face aux nouvelles technologies », RTBF Webcrea, 27-mars-2017. [En ligne]. Disponible sur: https://www.rtbef.be/webcreation/vr-et-360/white-pig/actualite/article_quand-le-theatre-se-reinvente-face-aux-nouvelles-technologies?id=9565493&. [Consulté le: 27-avr-2018].»
- [7] J.-P. Antoine, « Un art exemplaire: la conférence-performance » Catalogue du Nouveau Festival, Centre Pompidou 2009. 2009, pp.28-33. <halshs-00595649>