

07.06.2016

# MACHINE

Creation dossier



**Blind Gut Company**

**[WWW.BLINDGUT.COM](http://WWW.BLINDGUT.COM)**  
**[info@blindgut.com](mailto:info@blindgut.com)**

# Machine

*Machine* est un projet expérimental qui utilise le cirque pour explorer la relation entre les êtres humains et la technologie. Le travail a commencé avec la nécessité de mettre en évidence le rôle croissant de la technologie, notamment celui de la technologie digitale, dans notre réalité humaine et les façons dont elle change les individus et la société.



## Note d'intention

Nous vivons entourés par la technologie. Le début de notre existence est confirmé par les ultrasons et notre corps finit dans la tombe creusée par une pelle. Tout au long de notre vie, de nombreux appareils et gadgets fonctionnent tous les jours et rendent nos vies meilleures. La technologie a rapproché le monde entier.

Les transports et la communication sont simples et rapides malgré la distance. La production alimentaire industrielle et les autres biens de consommation sont efficaces et pas chers. Les meilleures solutions ont été trouvées en médecine et dans le développement énergétique.

Grâce à la technologie, nous sommes des privilégiés, nous profitons d'un mode de vie que les générations précédentes ont rêvé.

Pendant que nous vivons nos vies avec facilité, une grande partie du monde souffre d'extrême pauvreté. Parallèlement dans les pays occidentaux, le stress et la dépression sont des problèmes qui grandissent fortement. L'inévitable changement climatique assombrit notre avenir. Certains d'entre nous sont convaincus que la technologie nous apportera des solutions tandis que d'autres croient que la seule solution est d'oublier toute technologie.

## La performance

Dans le spectacle *Machine*, les corps humains et la technologie dialoguent dans un paysage surréaliste. L'humain et le digital, la chair et le métal cherchent des significations l'un en contact de l'autre et à leur propre existence. *Machine* donne une approche critique de la technologie si souvent prise pour acquise. La principale question à se poser est : la technologie continue-t-elle à nous rendre plus heureux ou libre? La compagnie apporte sa réponse le point de vue d'un jeune adulte occidental.



*Machine* a pour but d'étonner les spectateurs. Les trois interprètes (une danseuse sur corde raide, un acrobate aérien et un manipulateur d'objet) creusent profondément au cœur de leurs propres disciplines avec toute leur habileté et leur cœur essayant de séduire avec leur art. Il se situe à la lisière entre le cirque contemporain et la performance plastique. Les solutions artistiques sont les directives tant pour le contenu que pour la forme.

## Pourquoi le cirque?

Le cirque fournit des d'excellents moyens de traiter le sujet de la technologie. L'humanité et le corps humain sont l'essence du cirque. Les machines seules ne sont, pour notre propos, pas intéressantes et donnent un sens tout autre qu'en présence d'êtres humains – ou du moins pas avec le même sens qu'une interprétation humaine.

Le public veut être témoin des innombrables heures d'entraînement pour l'exécution d'un tour impossible, sentir l'excitation, voir la concentration et entendre le souffle de l'interprète. L'omniprésence du risque de chute, défiant les limites humaines et le partage du succès, sont les ingrédients d'une expérience de cirque recherchée par le public. Tout ceci est possible parce que le spectateur a la possibilité d'identifier physiquement quelqu'un d'autre présent devant lui. Maintenant au cirque, on considère un mouvement maîtrisé parfaitement comme le ferait un robot, comme étant une sorte d'idéal. Et si, dans cette tentative de vouloir ressembler à une machine, l'homme révèle seulement sa vulnérabilité ? Ainsi le cirque nous semble être le bon outil pour combiner l'humanité à la technologie.



## La Machine de Contrepoids



Il y a, au centre de l'expression visuelle et dans le cœur de la conception, une structure appelée Machine de Contrepoids. C'est un dispositif simple conçu particulièrement pour cette performance. La Machine de Contrepoids est composée de 2 ponts de 8 mètres de long qui s'étendent du fond de la scène vers le public. Ces ponts sont disposés de manière à ce que les interprètes puissent, en bougeant dessus, créer des changements visuels par un effet de contrepoids ; donnant vie à la machine. Cette machine ajoute un élément nouveau, intéressant dans le dialogue entre les humains et la technologie. La forme simple et réduite de la machine crée aussi des possibilités diverses, elle construit des illusions et en même temps les démontent rapidement pour montrer une nouvelle réalité.



# Blind Gut Company



*Machine* est le premier spectacle de Blind Gut Company, une jeune compagnie de cirque contemporain venant de Finlande. Ce qui relie les interprètes, c'est le désir de créer un cirque pertinent qui ose prendre position et qui s'adresse à des sujets pensants. Le collectif croit au potentiel performant du cirque et à la possibilité de faire évoluer les mentalités.

Blind Gut Company a été créé au printemps 2015 par 3 artistes de cirque : Inga Björn, Tuomas Vuorinen et Saana Peura. Avant ça, les artistes ont travaillé avec des compagnies de cirque comme Agit-Cirk, Circo Aereo, Clunker Circus et Sirkus Aikamoinen. Ils ont tous été diplômés du centre des arts du cirque de Turku.

Inga Björn est acrobate aérienne et clown. Elle travaille en tant qu'artiste de cirque et actrice. Elle combine ces 2 professions. Ces dernières années, Inga a travaillé pour Théâtre National de Finlande, pour la télévision et pour le cirque.

Saana Peura est danseuse de corde raide. Elle est l'un des membres fondateurs de la compagnie Clunker Circus et a tourné en Finlande et en Europe.

Tuomas Vuorinen est jongleur spécialisé dans la manipulation du Staff. A côté de Blind Gut Company, il a aussi travaillé pour la compagnie de cirque Sirkus Aikamoinen.

## EQUIPE

Directeur: Tuomas Vuorinen

Interprètes: Inga Björn, Saana Peura, Tuomas Vuorinen  
Technicien lumière: Kauri Klemelä  
Technicien son: Esko Mattila  
Production: Blind Gut Company

Avec le soutien et la collaboration de La Brèche, Cirko–Centre for New Circus, Subtopia, Nordic Baltic Development Residencies for Contemporary Circus, Arts Promotion Centre Finland, Finnish Cultural Foundation.