« La station »



Photo de Harry Gruyaert

Station:
-Lieu de séjour temporaire permettant certaines activités ou certains traitements :
Station d'altitude. Station thermale.station Balnéaire.

-Installations scientifiques, en particulier pour l'observation de phénomènes naturels :
Station météorologique.

PORTEUSE DE PROJET

Julie Burg commence ses études théâtrales à l'Université Michel de Montaigne, à Bordeaux, où elle obtient un DEUST Théâtre, suivi d'une licence en Arts du spectacle. En 1999, elle s'installe en Belgique et poursuit sa formation au Conservatoire de Liège, où elle obtient son Premier Prix en 2003.
Depuis, elle continue à se former, tant en écriture théâtrale qu'en animation, à travers divers ateliers et séminaires : *Chambre d'écho*, *Dire pour agir*, *Dire le juste et l'injuste*, ou encore le *Séminaire de dramaturgie* à La Bellone.
Julie découvre le théâtre-action en 2004 avec la compagnie Le Théâtre de la Communauté. Elle y joue dans des mises en scène de Claire Vienne et Pierre Dorzé, tout en animant ses premiers ateliers de création collective. Depuis 2008, elle collabore régulièrement avec la compagnie Espèce de... dans le cadre de formations, ateliers d'écriture et projets de création. Parmi ses dernières collaborations figurent: *Petits Poid(s)* (assistante à la mise en scène), un projet de Béatrice Cué, mis en scène par Lara Persain (2021) ; et *Des roses et du pain* (comédienne), mis en scène par Lara Persain.
En 2023-2024, Julie se tourne vers le théâtre d'objets et de marionnettes et intègre le Master en Arts de la Marionnette à Mons. Cette formation lui permet de rencontrer Alain Moreau et le TOF Théâtre. Son travail de fin d'études, "*La Station"*, est l'objet d'un compagnonnage avec le TOF Théâtre.



étape de travail

NOTE D'INTENTION

La Station, c'est la convergence de plusieurs points de départ.

Il y a une improvisation de théâtre d'objet lors d'un séminaire avec Agnès Limbos pendant mes études en arts de la marionnette. L'histoire se passait à Soulac-sur-mer, une station balnéaire de la côte atlantique où une partie de ma famille vit et que je fréquente depuis mes 14 ans. Dans cette histoire, le sable volait les affaires des plagistes.

Il y a cette fascination d'enfant sur les mondes disparus, engloutis, les villes fantômes...je voulais travailler sur une ambiance mystérieuse de contes et de légendes enfouis.

Il y avait également cette phrase qui me trottait en tête :
« Dans chaque ogre, il y a un enfant qui n'a pas trouvé la sortie. ».

Il y a la réalité, l'érosion des côtes, la disparition du sable. Soulac-sur-Mer est devenu un cas d'école, largement relayé par les médias en France, lorsqu'un immeuble construit directement sur la dune, Le Signal, a dû être détruit en 2023 à cause de l'érosion de la plage qui menaçait sa stabilité.

Et enfin, ayant toujours vécu dans des endroits très touristiques, il y a ce côté burlesque de l'être humain en vacances loin de chez lui : le touriste.
Tous ces éléments m'ont amenée à envisager un dispositif, une maquette, où peut se mêler l'évolution d'un paysage dans son aspect réaliste et dans lequel des évènements surnaturels peuvent avoir lieu. Cette maquette aux bords délimités est à l'image de notre planète, un monde qui a ses limites. Un monde dans lequel "ça " disparaît. Du sable, des objets, des vacanciers.

A travers ce projet je désire questionner notre capacité à prendre du recul, c'est-à-dire d'entrer en observation de nous même en tant qu'espèce sur une planète qui contient d'autres espèces, d'autres formes de vie. Et notre espèce est elle-même dominée par un petit groupe qui dicte son récit aux autres. Comme celui qui monopolise la parole aux réunions de famille, la grande gueule. Ces gens-là sont peut-être les véritables ogres... Et les autres n'ont plus qu'à se taire. Et sur Terre, l'être humain est à l'image de cette « grande gueule », elle prend sans cesse plus de place, au détriment du reste du vivant qui doit se faire de plus en plus petit. Mais l'être humain doit accepter de s'effacer un peu, de faire ce « pas en arrière », non pas par défaite, mais par respect, écoute et partage.

La Station, prolongement de mon travail de fin d'étude, constitue mon premier projet marionnettique. Il s'inscrit dans une démarche d'autrice-interprète où la matière devient partenaire de jeu. Ce qui guide mon travail, c'est ce qui pour moi relie le théâtre action, le théâtre jeune public et le théâtre de marionnette : il n'a que faire des grandes théories, il doit être accessible, poétique, tout en étant riche de sens.

Historique du projet

J’ai commencé à travailler sur ce projet comme TFE du master en arts de la marionnette de Mons. Suite à la formation, le TOF théâtre m’a proposé d’être en compagnonnage pour développer mon projet. Pendant un an, avec Rosalie Neal, nous avons cherché, testé, creusé. En chemin, nous avons rencontré du public :
-à la Roseraie en septembre 2024 dans le cadre d’une soirée dédiée au master.
-à la maison de la marionnette 2024 dans le cadre d’une journée dédiée à l'émergence marionnettique. -à Leipzig au Westflûegel dans le cadre d’un festival pour marionnettiste débutants, ou nous avons joué en Anglais
-au festival Maboule 2024 à genappe, festival organisé par le TOF théâtre.
-au festival “le petit poucet” à liège en juin 2025.
-au festival de charleville Mézière dans le cadre des soirées à suivre organisées par le TOF théâtre. Les retours du public nous ont encouragés et les retours des professionnels nous ont conseillés pour finaliser le projet.

Cette petite forme courte représente pour nous une maquette du projet à réaliser. Elle n’est pas la création aboutie mais plutôt une sorte de loupe grossissante d’une partie seulement. Elle a été construite sans budget et sans oeil extérieur permanent. Elle nous a servi d’objet de rencontre pour commencer à faire connaître le projet. Notre objectif est de présenter ce spectacle aux rencontres de Huy, et pour cela nous voulons nous diriger vers un 50 min pour une jauge de 150 personnes. De tout ce qui a été réalisé pour la forme courte, il ne restera peut être rien, en tous cas matériellement, car tout doit être adapté à une plus grande jauge, cela signifie refaire en plus grand la plupart des éléments. En effet, le petit plateau et la brièveté du format ne permettaient pas d’explorer pleinement la fable écologique : la disparition concrète du sable, ressource convoitée au point d’alimenter une véritable mafia internationale qui l’extrait illégalement pour produire du béton, n’y était qu’esquissée. C’est un sujet fort et peu connu qui mérite d’être porté à l’attention du public. Nous voulons porter une attention particulière à la façon dont sera traitée cette partie car nous ne voulons pas en faire quelque chose de didactique. Nous aborderons ce sujet en le traitant de manière poétique. Développer cette thématique demandera sûrement de changer ce qui a été fait pour cette première étape de travail afin de rééquilibrer l’ensemble.
Il faut aussi repenser les supports de maquettes de façon à faciliter les tournées en étant plus solides, plus facile à ranger en d’autres mots : plus professionnel.

Résumé de l’histoire

Au départ, tout se passe à Soulaque sur mer, un petit coin au bord de l'océan. Là, nous sommes sur le territoire d'un être de légende : l'ogre des sables. Il vit en paix avec les autres bestioles du coin. Les ogres n’étaient pas spécialement méchants mais ils étaient forts, parfois un brin colériques, et les hommes les craignaient. Il y avait l’ogre du feu, l’ogresse du vent... ils étaient la nature et les éléments. Certains hommes essayaient de les dompter mais souvent ils y laissaient leur vie. Seul un homme, appelé le berger des dunes, avait réussi à être ami avec l’ogre des sables. Il passait toutes ses journées chez l’ogre. Que faisaient-ils donc ? Personne ne le savait mais la paix régnait sur ce petit coin au bord de l’océan. Les gens qui vivaient ici s’appelaient le peuple des sables. Les enfants naissaient sur la plage et dans les maisons, on dormait sur des lits de sable.

Mais peu à peu, la nature perd du terrain au fur et à mesure que l'homme en gagne. Le berger est mort depuis longtemps et le peuple des sables a déserté son village pour vivre en ville. Le village est recouvert par le sable et devient une dune.. Le temps passe encore et on ne croit plus en la légende de l'ogre des sables. Une station balnéaire qui n'arrête pas de grandir a pris possession des lieux. Et les touristes sont au rendez vous. Certains signes étranges cependant se manifestent. Céleste, héritière du berger des dunes, perçoit ces signes et enquête. Son enquête l'amène à quitter Soulaque pour partir à travers le monde et découvrir que partout, le niveau de sable baisse. Elle découvre que des mafias volent le sable pour faire du béton et que des îles disparaissent, que des pêcheurs pêchent du sable au lieu de pêcher des poissons, que des pays agrandissent leur territoire en construisant des building sur la mer. Pendant ce temps, à Soulaque, la situation empire, sur la plage des objets disparaissent, et peut être que les gens et les bâtiments vont disparaître aussi. L'ogre surgit prêt à tout détruire, mais Céleste arrive à temps pour le calmer...On pense avoir trouvé la solution : reculer la station dans les terres pour que l’ogre retrouve son territoire. Si techniquement ce n’est pas une vraie solution mais plutôt un pansement déjà appliqué à certains endroits dans la réalité, c’est de cette manière que symboliquement le spectacle propose de faire un pas en arrière pour se mettre au même niveau que le reste du vivant et que chacun puisse s’exprimer et vivre dans le respect.

étape de travail



NOTES DRAMATURGIQUES

Station:
-Lieu de séjour temporaire permettant certaines activités ou certains traitements : Station d'altitude. Station thermale.station Balnéaire.
-Installations scientifiques, en particulier pour l'observation de phénomènes naturels : Station météorologique.
Ici la station de Soulaque sur mer est bien le lieu où l'on observe des phénomènes naturels et surnaturels. Elle est prise comme lieu de départ et miroir grossissant d'une société défaillante.
Les observations poétiques effectuées par Céleste sur la station (écouter le cœur du sable par exemple) vont la lancer dans une enquête loin d'être surnaturelle (bien que parfois la réalité semble tout à fait surnaturelle).

3 fil narratifs qui s'entrecroisent :

-La grande gueule.

L'être humain est pour cette planète ce que la grande gueule est à un groupe : il prend toute la place. Face à cette réalité une question essentielle émerge : l'Homme saura t-il se contenir, se taire, ou au moins apprendre à écouter et partager cet espace qui est la Terre.

Il y a une double lecture à ce spectacle qui cible notre façon "d'habiter" :
-De manière pratico-pratique, notre manière de "construire" une maison, une route, un hôpital doit se faire de manière plus respectueuse de notre environnement physique.
-Mais aussi d'une manière philosophique, existentielle, il nous faut repenser notre façon d'appréhender notre maison-Terre. De l'habiter dans l'écoute, de laisser la place au vivant.

Il y a deux sortes de "grandes gueules" que nous retrouvons dans le spectacle :
-les grandes gueules qui écrasent le reste de ses congénères humains. Des hommes puissants parce qu'ils ont le pouvoir, l'argent, les médias. Dans le spectacle nous avons La mairesse et la promotrice mais aussi certains personnages qui seront rencontrés par Céleste au cours de son enquête.
-l'être humain en général vis à vis du reste du monde vivant (et j'inclus le minéral) qui est ici représenté par le chœur humain de touristes principalement.

-La problématique du sable sur la terre.

Le sable est la deuxième ressource naturelle non renouvelable la plus consommée dans le monde. Après l'eau, mais avant le pétrole et le gaz. On estime

qu'entre 40 et 50 milliards de tonnes de sable sont extraits chaque année sur la planète.

Originaire de la côte atlantique, j'ai été témoin de l'érosion des côtes et de la disparition ou du moins du recul de la plage de Soulac sur mer.
Entre 75 et 90 % des plages du monde reculent. Cette érosion du littoral est due, entre autres , par l'extraction du sable marin effectuée par des bateaux et des appareils sous-marins. Ces derniers traînent et aspirent le sable créant ainsi des trous dans le fond marin qui sont ensuite naturellement comblés par le sable provenant des plages .

Le sable des océans entre dans la composition du béton. Il faut du sable de mer parce qu'il est irrégulier, contrairement à celui du désert qui est trop rond. Il faut le dessaler sinon le béton sera de moins bonne qualité et donc moins solide, en utilisant une grande quantité d'eau douce.

Le secteur du BTP est le plus gourmand en consommation de sable, puisque pas moins de 70 % des constructions BTP du monde entier sont construites à l'aide de cette ressource. Dans le détail, le secteur du BTP consomme :
- 200 tonnes de granulats (mélange de sable et de gravier) pour bâtir une maison individuelle de taille moyenne ;
- 3 000 tonnes pour construire un hôpital ;
- 30 000 tonnes pour un kilomètre d'asphalte des routes ;
- 12 millions de tonnes pour une centrale nucléaire.

Des alternatives existent, mais elles sont plus coûteuses et il existe une vraie mafias du sable qui pompe le sable de manière illégale, parfois armes pointées vers les habitants du rivage.

-Le surnaturel et le conte.

Le spectacle s'ouvre sur une légende qui évoque un temps où la nature était toute puissante sur la terre; les hommes craignaient les orages, l'océan, le feu, les animaux. Cette nature toute puissante et crainte est personnifiée par des ogres. Sur ce rivage isolé, un berger et l'ogre des sables sont amis. Pourquoi? Parce qu'ils étaient justement amis et non pas dompteur et domptés, il n'y avait pas de hiérarchie entre eux.

Le temps passe et c'est la fin du temps des légendes pour arriver au temps des conquêtes de l'homme sur son environnement, sur la Nature.

Après avoir été oubliée de tous, la légende refait surface, la Nature commence à protester et à faiblir aussi. Elle veut reprendre sa place. D'abord discret, le message est de plus en plus impérieux. Céleste qui, comme son aïeul le berger, est à l'écoute du sable, enquête. Son désir de comprendre l'emmène à

travers le monde et elle découvre une triste réalité : le sable disparaît.

Le surnaturel nous permet de faire vivre la nature, cela donne du relief à l'histoire en tant que procédé artistique, cela permet de donner corps à une réalité de façon poétique et artistique, c'est une façon plus intéressante de raconter une réalité qui peut être angoissante. Un ogre qui crache du sable sur une ville, c'est surnaturel, mais c'est aussi saisissant et significatif. L'ogre veut manger les bâtiments, il veut reprendre le sable dont on le prive comme une maman ses petits. Chaque grain de sable est sa chair et si les choses disparaissent sur la plage, c'est dans une tentative désespérée de se régénérer, de retrouver son corps.

Les personnages de l'histoire

Céleste

Elle a grandi à Soulaque et aime profondément cet endroit. Mais depuis la construction de la nouvelle station, tout a changé. Céleste vit à la lisière du monde humain et du monde non humain. Elle écoute le sable, comprend la mer, parle aux éléments. C'est elle qui affronte l'Ogre et lui rappelle la voie de la paix.

L'Ogre des Sables

Créature colossale, protectrice du rivage, ancien seigneur des dunes. Autrefois apaisé par le Berger des Dunes, il dort sous la plage jusqu'à ce que la bétonisation réveille sa colère.Il détruit la station, mais retrouve sa sérénité grâce à Céleste. Il est la force primitive du lieu, la nature qui reprend ses droits.

Le Berger des Dunes

Ancien gardien du rivage, dompteur de l'Ogre. Chaque jour, il monte sur ses échasses pour surveiller la mer et apaiser la créature. Il porte en lui l'équilibre ancien entre humain et nature, mais à sa mort celui-ci s'effrite.

La Mairesse

Ambitieuse et naïve, elle veut faire de Soulaque un symbole de modernité. Elle collabore avec la Promotrice pour construire la station. Malgré les avertissements, elle choisit la rentabilité avant la stabilité.

La Promotrice

Femme d'affaires énergique, elle rêve de béton, de plans et de profits. Elle orchestre la construction de la station avec assurance, convaincue que tout peut s'acheter et se planifier: la logique marchande appliquée à la nature.

La Mouette

Comique et tragique à la fois, elle traverse le spectacle depuis le début. Elle voit les humains de haut.Messagère, espiègle, elle incarne la mémoire du rivage. Tuée “accidentellement” par la Promotrice, elle apparaît comme un signe d’avertissement.

Les Maîtres-Nageurs — Bastien & Sandy

Duo de sauveteurs maladroits et bavards, garants du bon ordre de la plage. Ils assurent la sécurité tout en commentant la vie quotidienne de Soulaque. Leur langage codé et leurs annonces créent une dimension humoristique et rythmique. Ils sont les gardiens du quotidien, témoins impuissants de la dérive générale.

Les Habitués de la Plage et les vacanciers

Un ensemble de vacanciers et d’habitants, caricatures tendres de l’humanité estivale. Par exemple nous avons Simone, qui ne sait pas nager mais adore bronzer , Alex, une adolescente en quête de liberté, en rébellion contre sa mère, ou encore Pierre, un père de famille obsédé par sa serviette de plage.
Tous ces personnages représentent le chœur humain — une humanité drôle, attachante, inconsciente de sa propre disparition.

les rencontres de Céleste autour du globe

Ces rencontres vont s’inspirer des recherches faites sur la disparition du sable sur terre, en partant de situations bien réelles:
-il y a ces pêcheurs indiens qui plongent sous l’eau pour ramener des sacs de sable sur leur petit bâteau parce que cela paye plus que de ramener du poisson.
-il y a ces îles qui disparaissent parce que le niveau de sable baisse.
-il y a ces plages du maroc vidées de leur sable.
-il y a ces alerteurs de l'opinion publique qui meurent assassinés.
-il y a ces pays comme Dubaï qui veulent gagner du terrain sur l’eau pour agrandir leur territoire.
-il y a aussi des initiatives positives qui visent à imaginer des constructions sans béton et donc sans sable.
Toutes ces situations ne seront pas développées dans le spectacle mais nous choisirons ce qui nous semblera le plus pertinent au niveau dramaturgique.



étape de travail : les touristes, le berger des dunes et Céleste







NOTES DE MISE EN SCENE

La scénographie

Le dispositif scénique imaginé pour *La Station* repose sur une grande maquette modulable. 2 ou 3 plateaux légèrement inclinés (environ 7°) afin d'offrir au public une lisibilité optimale du relief, à la manière des anciens plateaux de théâtre. Ces plateaux pourront être déplacés grâce à une structure portante sur roulette et dont le déplacement sera guidé par un système de rails formant un cercle.

Chaque plateau représente un fragment de paysage : Soulaque avec ses dunes et la ville, un autre espace qui sera celui de l'enquête de Céleste... Le basculement d'un monde à l'autre se fait par rotation d'un ou plusieurs des plateaux.

En plus de figurer le point de départ qu'est Soulaque-sur-mer, il a le pouvoir d'évoquer le reste du monde, afin de pouvoir développer ce problème qu'est celui du sable. Céleste pourra ainsi concrètement s'aventurer en dehors de son village et parcourir le monde.

Cette table est également un personnage à part entière car elle agit par elle-même, c'est la maquette qui semble vouloir raconter cette histoire et prend à partie les comédiennes en faisant d'elles ses "servantes". Ainsi, les comédiennes ne semblent pas tout maîtriser de l'histoire qu'elles racontent. Certaines péripéties sont imposées par la table ou par certains personnages tels que l'ogre des sables. Parfois elles sont donc surprises par ce qu'il se passe et elles peuvent avoir un regard sur la narration.

La maquette en 3D

Le décor de la maquette est plus qu'une évocation, c'est un décor réaliste avec une quantité de sable significative. Pour pouvoir faire évoluer le paysage, il faut une matière, une vraie, qui puisse disparaître, bouger, des dunes qui s'aplatissent...

Il nous paraît également essentiel que le dispositif soit suffisamment grand pour pouvoir évoquer un espace plus vaste que celui de Soulaque sur mer.

Les photos collées sur carton plume

En revanche, tout ce qui est humains et construction d'humains est ici représenté en photos collées sur du carton plume. Ce que nous voulons signifier par cette représentation, c'est le caractère plaqué de cette station et de ses habitants passagers, c'est la non appartenance à ce lieu.

Les marionnettes

L'ogre, le berger et Céleste. Leur statut est différent des vacanciers : ils sont en 3D, tout comme le paysage et c'est pour nous une manière de dire qu'ils appartiennent naturellement au lieu.

Costumes

Les interprètes sont avant tout marionnettistes, vêtus du traditionnel costume noir. Ce choix permet une grande fluidité : les marionnettistes peuvent ainsi passer aisément d'un personnage à l'autre, puisque la personnalisation des figures se construit essentiellement par le jeu et l'incarnation. Cependant, certains moments du spectacle nécessitent un costume plus marqué. Le début de la pièce convoque une fable ancienne, la mythologie d'une plage, « la terre des ogres ». Dans cette séquence, les interprètes sont à la fois narratrices et marionnettistes. Nous avons souhaité conserver une part d'effacement – avec des éléments rappelant la tenue noire classique (capuche, chapeau) – tout en y ajoutant une stylisation dramaturgique. Le costume prend alors la forme hybride d'une courte cape évoquant à la fois le manteau d'un personnage de conte (sorcière, narrateur fantastique) et un ciré imperméable, ancré dans l'univers maritime et balnéaire. Par ailleurs, quelques accessoires suffisent à caractériser des figures emblématiques de la station balnéaire : l'écharpe tricolore pour la maire de la ville, ou encore les lunettes Ray-Ban pour le promoteur immobilier, qui lui confèrent une présence à la fois charismatique et arrogante. Ces signes simples mais percutants permettent d'identifier immédiatement les personnages et de souligner la satire sociale portée par le spectacle.

Son

Le paysage sonore est présent tout au long du spectacle. Il installe les ambiances, soutient les transitions et nourrit la dramaturgie. Le public est d'abord accueilli par des airs de plage des années 1960, rapidement interrompus par le tonnerre qui ouvre le récit. Une fresque mythologique inspirée de sons naturels s'installe, avant de laisser place au « passage du temps » : un rythme ponctué de sons industriels (voitures, trains, usines) qui marque l'impact humain sur le paysage. Dans l'époque contemporaine, la musique bascule vers une parodie sonore de l'ambiance consumériste : une mélodie kitsch et répétitive qui illustre la superficialité de la station balnéaire et de ses dirigeants.
Le son donne aussi voix à l'ogre invisible : grognements et grondements troublent les narratrices et instaurent une tension croissante jusqu'à l'apparition du monstre. Ainsi, le paysage sonore oscille en permanence entre tension

dramatique et jeu ludique. Il compose une fresque contrastée, qui met en relief la transformation d'une plage autrefois riche de nature, calme et poétique, en un espace colonisé par le bruit, la superficialité et le clinquant.

Lumière

La lumière, comme le son, accompagne et structure le récit. Elle crée l'atmosphère des scènes, suggère le passage du temps (du jour à la nuit) et traduit les conditions environnementales, qu'il s'agisse du tonnerre ou d'un soleil écrasant. Elle permet également de mettre en valeur des détails scéniques parfois imperceptibles, tels que le déplacement des dunes de sable ou la disparition d'objets sur la plage. À mesure que l'action s'intensifie, la lumière prend un caractère plus ludique et spectaculaire, menant progressivement à l'entrée du monstre. Des couleurs comme le vert ou le rouge viennent alors souligner le caractère extraordinaire et fantastique de la scène.

Rapport au public

En tant que marionnettistes, nous restons conscientes de la présence du public : il n'y a pas de quatrième mur. Nous assumons que nous sommes là pour raconter une histoire : celle d'une terre, d'une nature colonisée par les humains. Notre performance s'inspire des traditions du conte, comme si nous partagions une fable autour d'un feu. Nous présentons aux spectateurs les personnages de ce récit, ainsi que les faits qui le façonne. Un rapport direct au public, où l'humour permet de désamorcer l'angoisse, tout en ouvrant une brèche pour la réflexion. Comme narratrices, nous oscillons entre le fait de raconter l'histoire à l'aide d'une « table magique » et celui d'être à notre tour dirigées par cette table. Nous savons qu'il existe un ogre, et nous cherchons à le représenter. Pourtant, en incarnant également les touristes, nous partageons la même confusion et la même inquiétude que le public, lorsque la table qui se tient devant nous semble maudite, vivante. Nous ne prétendons pas apporter de solutions au consumérisme, au capitalisme ou à l'exploitation de la nature. Ce que nous proposons, c'est un temps de rassemblement, le temps d'une représentation, pour raconter une histoire : celle d'un ogre qui se venge de la station construite sur son corps, et qui imagine — fût-ce de manière temporaire — une alternative. Nous invitons le public à entrer dans cette proposition, non pas pour offrir des réponses, mais pour ouvrir un espace de réflexion.





Étape de travail : l’ogre des sables

Liste et fonctions de l'équipe impliquée dans la réalisation du projet : cv en annexe.

Dramaturgie, Metteuse en scène : Catherine Wilkin
Conception, écriture, réalisation maquette et marionnette, jeu, manipulation : Julie Burg
Jeu, manipulation, écriture, création sonore : Rosalie Neal
TOF Théâtre regard extérieur ponctuel : Alain Moreau
conception et réalisation du support de maquette : : Amaury Bertels
Création Lumière et régie : Amélie Dubois
Costume : Noam de Crombrugghe

PUBLIC VISE

Le spectacle s'adresse aux pré ado et ado du secondaire à partir de 12 ans . Cette période est une période de profond bouleversement pour un être humain. L'adolescent, remet en cause ce qui lui a été transmis pour se forger sa propre identité et partir à la conquête de lui-même. Il va être en recherche de valeurs dans lesquelles se reconnaître. Il rentre dans le monde des adultes sans en être un. C'est ainsi une période de grande vulnérabilité et les influences qu'il va croiser peuvent être déterminantes. Tout en étant en quête de lui-même, il est en recherche d'uniformité vis à vis des autres personnes de son âge, peut être pour cacher cette vulnérabilité : tous la même coupe de cheveux, le même pantalon, la même musique, le même langage...C'est aussi le moment où le jeune risque de prendre la tangente pour être en rupture avec la société.

Bien que ce soit la période idéale pour remettre en cause le système dans lequel nous vivons, l'actualité offre peu de perspectives positives auxquelles se rattacher. Les dystopies prennent le dessus dans l'imaginaire et l'utopie a du mal à trouver un chemin.
C'est pourquoi il est important d'offrir un espace différent, un espace qui réactive l'imaginaire, qui sort de la bipolarité, qui donne envie qu'un futur advienne, un futur dans lequel il pourra se projeter.
Le théâtre et l'art en général offrent cette possibilité. Nos propositions d'intervention dans les écoles et notre dossier pédagogique iront dans cette même direction.
Au niveau de nos interventions dans les écoles, nous proposons essentiellement un parcours autour d'une méthode habituellement destinée aux adultes :
- "Dire le juste et l'injuste"

C’est une méthode élaborée par Majo Hansotte qui est très pertinente pour exercer les jeunes à la pratique démocratique et le vivre ensemble. Il s’agit de partir d’une injustice vécue et de chercher un changement pour ne plus reproduire cette injustice sans en entraîner d’autres: aller du JE au NOUS puis au NOUS TOUS. Chaque proposition de changement passe à travers une sorte de moulinette démocratique (une série d’outils pour débusquer les fausses bonnes propositions) et à partir de là, un travail artistique pour passer le message dans l’espace public et revendiquer le changement désiré se met en place (création d’un collectif avec un nom, un slogan, création d'intervention artistique - happening, infiltration, film...). Ce qui pourrait être encourageant pour les adolescents, c’est de travailler sur une problématique dans le quartier de leur école ou au sein de leur école même. Cette proximité offrirait une possibilité plus concrète d’aboutir au changement désiré. Il est important de valoriser les initiatives collectives à cet âge là pour contrecarrer le chacun pour soi derrière son smartphone qui est à l'œuvre.
Cette méthode permet aussi de travailler sur l’utopie au lieu de la dystopie car pour aller vers un monde meilleur, nous avons besoin de l’imaginer pour pouvoir se mettre en action.
Ainsi l’idée serait de faire un projet sur un plus long terme en partenariat avec un professeur de CPC par exemple afin de faire ce processus en entier.
Par ailleurs, Si on se réfère à la brochure de L’éducation relative à l’environnement et au développement durable (ErE DD) éditée en 2024 par la FWB , les thématiques abordées dans le spectacle seraient une porte d’entrée idéale pour plusieurs cours et plusieurs niveaux du secondaire.

- en science, en formation géographique.
- en citoyenneté.
- en Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique (FMTTN).

Ce serait une porte d’entrée ludique et participative pour rebondir sur ce que les élèves auraient vu dans *La Station*.
D'un point de vue scientifique et lié au programme scolaire, en suivant le parcours de Céleste, le dossier pédagogique pourrait également lancer une recherche autour du sable en particulier :

- Comment il se forme
- En quoi son cycle naturel est perturbé
- Quels sont les différents types de sable ?
- Quel est son rôle dans le paysage ?
- Pourquoi est-il utilisé ?
- Le commerce du sable, légal et illégal
- La mafia du sable et les violences qui y sont liées.

Ce point de départ qui aura attrait à la particularité du sable pourra déborder sur d'autres aspects tels que les objectifs de développement durable (villes et communauté durables, conserver et exploiter de manière durable les océans et les mers, assurer des modes de consommation et de production durables...).

D'un point de départ très concret, le dossier se poursuivra sur des questionnements plus philosophiques sur la nature :
- De quelle nature parle-t-on ? trouver une définition commune de la Nature.
-Quels sont les impacts de mes actions sur la nature? (l'effet papillon)
- qu'est ce qu'elle représente pour moi?
- Est ce que je connais des initiatives de sauvegarde de la nature?
Ainsi par l'ensemble des moyens mis en œuvre, notre objectif est de prolonger le débat du spectacle et de permettre aux ados l'exercice de l'esprit critique, mais aussi la mise en action concrète et collective autour d'une injustice.

Photo:Harry Gruyaert

