

LES DALTONIENS
PRÉSENTENT

BEAT BOX

STORY



FB
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

anteloop
digital collective

IMAL
center for digital cultures
and technology

THÉÂTRE DES DOMS
MAISON BXL
DE LA
CRÉATION NORD

incredibox

ESPACE
CATASTROPHE
Centre International
de Création
des Arts du Cirque

LA
FABRIQUE
DE
THÉÂTRE

La compagnie les Daltoniens présente

Beatbox Story

PRÉSENTATION

Le « **human beatboxing** », ou l'art de la percussion vocale, a toujours évolué à travers les siècles, depuis les peuplades pygmées en Afrique de l'Ouest, jusqu'aux derniers championnats du monde de Berlin. Beatbox Story retrace cette **incroyable histoire musicale** à travers un subtil mélange de **performances** et de **nouvelles technologies**.

Beatbox Story se présente sous forme de **conférence animée** par un scientifique déjanté qui, à travers moult **expériences** aussi ubuesques que loufoques, tente d'**expliquer** au public **l'essor du human beatbox**. Ponctuée de performances vocales, technologiques et numériques, la conférence entraîne le spectateur dans un **univers sonore** et **visuel attractif**.

Durée : 50 min

Mise en scène : Yannick Guégan

Assistant à la mise en scène : Thomas Delvaux

Sur scène :

Comédien : Yannick Guégan

Beatboxeur : Mic Lee

Chanteuse : Magda Desruisseaux

D-jay/Danse : DJ Cali

Régie lumière et son : Christian François

Nouvelles technologies : Pierre Guilluy, Quentin Houben

Costumes/Scénographie : Claire Farah

Production : ADKTRASH asbl

Avec le soutien de

la Fédération Wallonie Bruxelles, service des arts numériques.

Partenaires

Le Centre Culturel Bruxelles Nord, le théâtre des Doms, Imal,

La fabrique de Théâtre, l'Espace Catastrophe, Anteloop,

Incredibox, Le Centre Culturel de Mireval.

Soutiens

La maison des cultures et de la cohésion sociale de Molembeek,

la Maison des Cultures de Ath.

[LIEN TEASER](#)



INTENTIONS

Par Yannick Guégan

De par son titre explicite, Beatbox Story est avant tout un spectacle qui **instruit sur l'histoire d'une discipline** qui n'a cessé de se développer et de susciter un intérêt toujours grandissant depuis son renouveau dans les années 2000 et à partir du moment où il a été relayé par les grands médias.

Néanmoins le défi de l'écriture de la pièce repose sur **2 enjeux majeurs** :

- **Rendre compte de l'historique musicologique** de la discipline et de ses incroyables aspects morphologiques dans une conférence à la fois précise et dynamique.
- **Recontextualiser la naissance de ce mouvement** (lié au hip-hop des années 80) dans la société d'aujourd'hui empreinte de numérique : s'agissant de faire ainsi **un pont entre 2 à 3 générations**.

Riche de mes recherches sur l'origine de cette discipline il est apparu que le human beatbox proviendrait du langage utilisé par les pygmés il y a de cela des milliers d'années.

Le human beatbox pourrait donc être considéré comme un langage? ... et par extension la musique aussi?

Partant de ce constat comme trame générale du spectacle, je décide donc d'aborder le sujet de manière décalée en inventant le personnage d'un **scientifique déjanté**. Son unique obsession serait de **prouver que le langage évoluerait de manière cyclique** et que l'apparition des "**beatboxeurs**" rendrait compte de cette **mutation** presque inévitable de l'espèce humaine **vers un retour au langage primitif**. Perspective insupportable pour un être doué d'une telle maîtrise du langage, qu'il prétend pouvoir contrecarrer grâce à une méthode peu orthodoxe...

Cette approche ironique permet tout d'abord de **rendre compte d'un préjugé** fréquemment véhiculé dans la société, associant le **rap** et le **human beatbox** à une **musique de sauvage**...

De plus, elle permet d'aborder des **thématiques** plus graves, liées à **l'histoire de la musique noire américaine** et du mouvement **Hip-Hop**, comme **l'esclavagisme**, l'exposition des personnes de couleurs par des scientifiques durant la période coloniale et la suppression de leurs droits élémentaires.

Le Beatboxeur, objet "d'étude" dans le spectacle, se retrouve ainsi enfermé dans une cage dont il sortira évidemment vainqueur lors d'une expérience qui tourne mal. Lui et l'assistante du professeur se chargeront dès lors de rétablir la vérité sur les origines du human beatbox et son essor dans la société actuelle, tout en **défendant les valeurs de la culture Hip-Hop** (paix, unité et plaisir) et en prouvant images à l'appui que **la musique est un langage universel** qui rassemble les peuples plus qu'elle ne les divise, à l'instar des intentions premières du scientifique.

CONSTRUCTION

Le spectacle Beatbox Story est né de nos échanges avec le public faisant suite aux représentations de nos précédents spectacles TAG et Défense d'afficher.

Tout d'abord, les spectateurs **s'étonnent de l'existence de cette pratique que beaucoup d'entre eux ne connaissent pas**. Ils veulent en savoir plus sur l'histoire de cette discipline. Ensuite, de nombreuses questions relatives à l'aspect morphologique et combinatoire de la fabrication des sons que nous produisons semblent fasciner l'auditoire. Enfin arrivent des demandes quant aux **possibilités d'apprentissage** et d'acquisition **des techniques de percussions vocales**.

Pour répondre à ces attentes, nous avons conçu **différents outils**, regroupés autour de deux axes : l'un historique, et l'autre contemporain.

Pour l'aspect historique :

- un **spectacle didactique** appelé BEATBOX STORY : mélange de théâtre, musique et vidéo, alimenté d'images d'archives récoltées auprès de l'Ina.

- la publication d'un **ouvrage musicologique** autour du human beatbox, le BEATBOX STORY BOOK, pour approfondir ses connaissances dans les relations passées et contemporaines entre l'homme, la voix et son environnement.

Pour l'aspect contemporain :

- le développement d'une **application numérique**, le BEATBOX LOOPER (1.000.000 de téléchargements), afin de susciter une réflexion sur l'utilisation des outils technologiques comme source de développement personnel plutôt que d'objet de consommation.

- la réalisation d'une **cabine de pratique du beatbox** intitulé le BEATBOXMATON, sorte de photomaton qui permet la réalisation de courts morceaux de beatbox par le public avant le spectacle, et dont le rendu est présenté durant le spectacle.

De plus, nous avons développé un **jeu vidéo** intitulé INCREDIBOX qui permet de construire de véritables morceaux musicaux en attribuant des sons choisis à des Beatboxeurs virtuels se synchronisant automatiquement ensemble.



NOTE DE MISE EN SCÈNE

IRONIE & SINCÉRITÉ

De par la mise en situation cocasse des **expériences faites sur le beatboxeur en cage**, et l'**exagération des propos** tenus par le scientifique, le point de vue dramaturgique de la première partie de la pièce est clairement ironique. La direction d'acteur est donc orientée dans ce sens. De là naît l'**humour** très présent dans la première partie.

Par contre, dans la deuxième moitié du spectacle, la **recherche de vérité historique** impose un jeu d'acteur beaucoup plus sincère en relation avec les sujets beaucoup plus graves qui sont abordés. Une plus grande interaction avec les nombreuses **images d'archives** soutient aussi le souci de mettre le contexte historique au cœur du propos narratif.



SPECTACLE PLURIDISCIPLINAIRE

Ce spectacle qui est avant tout musicologique, rend néanmoins compte du **mouvement Hip-Hop dans son ensemble**. Le Human Beatboxing est, rappelons-le, le 5ème élément de la culture Hip-Hop.

Il m'est donc apparu nécessaire de présenter sur scène les autres éléments de la culture Hip-Hop, comme la **danse**, le **Djaying**, le **Mcing** et le **graffiti** de manière à pouvoir visuellement ressentir dans le public, l'unité et la force de ce mouvement pluridisciplinaire à travers le choix des artistes et des disciplines présentés au public.



MISE EN SCÈNE

LIEN INTERGÉNÉRATIONNEL

Ce spectacle destiné aux **jeunes de + de 10 ans ainsi qu'à leurs parents**, est un mélange de références du passé (hommage à Ella Fitzgerald, Bobby Mc Ferrin, Doug E. Fresh, etc...), de démonstrations de human beatbox (exécutées en direct) et de nouvelles technologies (MPC, Scratch vidéo, beatbox sur smartphone).

Ce faisant, le spectacle crée un dialogue intergénérationnel indéniable entre 3 à 4 générations d'adolescents **entre les années 1980 et les années 2020**. Ce dialogue est renforcé par le **dispositif interactif** en amont du spectacle.



INTERACTIVITÉ AVEC LE PUBLIC

De par le dispositif interactif que nous mettons en place **en amont du spectacle**, le public peut découvrir quelques-unes des **innovations contemporaines liées au human beatbox**: Jeu vidéo interactif, mini studio d'enregistrement sur Smartphone, boucles sonores interactives...

L'intérêt de le proposer en amont du spectacle est de permettre au public de **ressentir l'incroyable évolution de cette discipline tout le long du spectacle**. De plus, en invitant le public à produire des sons, nous cherchons à **désacraliser la performance** en tant que telle pour susciter une plus grande envie de pratique à l'issue du spectacle.

Le **dernier tableau du spectacle, qui reprend les sons produits par les spectateurs en amont** de celui-ci, a été construit principalement dans cette idée... Car maintenant c'est donc à vous de jouer !



APERÇUS



À-CÔTÉS DU SPECTACLE

En marge du spectacle, la compagnie propose des animations numériques pour les spectateurs, ainsi que des ateliers.

LES ANIMATIONS NUMÉRIQUES

Le public est invité à participer à des installations numériques. Celles-ci doivent être placées dans le hall d'accueil, ou tout autre lieu pouvant correspondre aux besoins techniques.

4 installations possibles en fonction de la place disponible :

BEATBOXMATON : Cabine d'enregistrement de sons produits par le public.

Espace nécessaire : Hall d'entrée / Espace public pour cabine de L.1M50/L.1M50/H.2M.

INCREDIBOX : Jeu vidéo interactif avec le public autour du human beatbox.

Espace nécessaire : Hall d'entrée / Espace public pour écran télé : 1M20 sur pied.

BEATBOX LOOPER : Application Smartphone permettant de réaliser des boucles sonores.

Espace nécessaire : Hall d'entrée / Espace public pour 5 I-pads sur pieds + micros + casques.

MOTION GRAFF : Graffiti numérique animé sur écran vidéo en rétroprojection.

Espace nécessaire : Salle Occultée de 4 M sur 6 M avec un écran de projection de 3M20/2M40.

LES STAGES ET ATELIERS

La compagnie propose également des stages et ateliers autour des différentes disciplines du hip-hop :

HUMAN BEATBOX : 1 artiste (12 participants).

HUMAN BEATBOX AUGMENTE : 1 artiste et 1 régisseur (Max 10 participants).

Avec 10 I-pads

DANSE HIP-HOP : 1 artiste (12 participants).

CHANT JAZZ/GOSPEL : 1 artiste (12 participants).

La durée des ateliers est modulable.

Les fiches pédagogiques détaillées des activités sont disponibles sur notre site ou sur demande.

COMPAGNIE LES DALTONIENS



Depuis sa création, la compagnie «Les Daltoniens» mène une recherche spécifique qui associe **cultures urbaines et arts numériques**.

Ses créations, sous la forme **de spectacles et d'installations numériques** interactives et ambulantes, propres à **investir l'espace public**, mettent en valeur l'histoire et la diversité de ces cultures avec humour et impertinence.

Les Daltoniens évoluent aussi bien dans les théâtres et les écoles, que dans les festivals de théâtre de rue, de Hip-hop et d'arts numériques. Les spectacles de la compagnie rassemblent tant un public familial qu'un public de jeunes, grâce à la **pluridisciplinarité des arts** qu'ils fusionnent : nouvelles technologies, danse hip-hop, human beatbox, théâtre, v-jaying et graffiti numérique.

Parallèlement à ses créations, la compagnie les Daltoniens est aussi très active dans le domaine pédagogique :

- Développement d'application numériques ludiques et créatives
- Tenues d'ateliers thématiques en lien avec les différents spectacles
- Tenue de stages créatifs à la découverte des arts urbains et du numérique

Résolument contemporaine et en constante évolution, la compagnie les Daltoniens parvient aujourd'hui à tisser un lien **intergénérationnel** entre les cultures urbaines, leurs arts et leur histoire tant locale que globale, et l'avènement des nouveaux outils numériques.

La compagnie les Daltoniens organise également chaque année le **festival URBANIKA**. Festival au cœur de la ville de Bruxelles réunissant des propositions internationales mêlant cultures urbaines et arts numériques.

LES ARTISTES

YANNICK GUEGAN

Metteur en scène & comédien

Éducateur et comédien sorti de l'Insas en 2001, formé au théâtre visuel chez Jacques Lecoq, il décide de mélanger ses 3 passions que sont le théâtre, le human beatbox, et les arts numériques.

Il fonde en 2004 la compagnie les Daltoniens. Il crée 4 spectacles:

« Défense d'afficher », « Tag » « Beatbox story » et "Francophonika" qu'il présente aussi bien dans les écoles et théâtres, via notamment les « Jeunesses Musicales », que dans les festivals de cultures urbaines et d'arts numériques du monde entier.

En parallèle il s'investit aussi comme interprète dans des compagnies de théâtre telles que la Compagnie des Nouveaux disparus (Belgique) et la Compagnie des Nuits Claires (Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée) avec lesquelles il a collaboré sur plusieurs de leurs projets.

MAGDALA DESRUISSEAUX

Chanteuse & Comédienne

Magdala Desruisseaux est chanteuse (auteure-compositrice) et comédienne.

Entre 2002 et 2008, elle se forme à la technique vocale au conservatoire d'Amiens et auprès de techniciennes de la voix telles que Véronique Lortal et Claudia Philips. Elle se forme également au théâtre auprès des compagnies La Soufflerie et Lou Organisation. Pendant de nombreuses années, elle enseigne la technique vocale et la polyphonie dans de nombreuses écoles de musique et centres culturels.

En parallèle, elle joue dans différentes pièces de théâtre où elle affine son jeu: Les Dames du lundi, La Ballade des Planches... Elle participe également à de nombreux concerts en tant que chanteuse, songwriter et choriste : Mess Drey (composition soul, groove, rock) / Oz Corporation (composition hip-hop, soul) / Midnight clear (Jazz) / Funkees (soul – funk) Soul Touch (piano – voix) / CKD (gospel – soul – tropical) / Ten 2 One (piano -voix – claquettes).

Actuellement, Magdala Desruisseaux se forme au jeu d'acteur face caméra et a récemment tourné dans le film en réalité virtuelle de Ziad Touma : «Les Passagers» , elle prépare également son album de compositions sous son pseudonyme Mess Drey.

LES ARTISTES

MIC LEE

Beatboxer

Influencé dès l'enfance par les bruitages buccaux de Mickael Winslow dans les films *Police Academy*», Mic-Lee s'initie au human beatbox en 1998 au lycée en Martinique pour accompagner des textes de rap.

En 2004 il commence ses premières scènes sur Lyon grâce au Sound System Reggae STB Crew. Basé sur Montpellier depuis 2006, il y intensifie sa pratique et multiplie les rencontres, notamment avec Moïno, avec lequel il fonde 1BEAT 2BOUCH'. Ce duo explosif sillonne les scènes Montpelliéraines et organise de nombreuses rencontres beatbox : Le Festival à 100 %, le Troisième Championnat de France de human beatbox.

Jonglant du slam à l'électro en passant par le Tango avec LA TIPICA SANATA ou le swing-reggae hip-hop avec MONTGROOVE et la World Fusion avec ALCHIMIX en Inde. Ayant le goût du voyage MicLee transporte et partage son art au-delà des frontières et partage de bons moments musicaux avec Ibrahim Maalouf, Bobby McFerrin, Soom T, Tumi and the Volume, Miniashu, Tonton David, DJ Nelson, The Lost Fingers, RicoLoop.

Convaincu des vertus ludiques, pédagogiques et potentiellement thérapeutiques du human beatbox, Mic-Lee anime des ateliers dans divers établissements scolaires, médicaux ou pénitenciers.

DJ CALI

V-djayer & Breakdancer

Julien Francoeur A.K.A Cali débute le breakdance au début des années 2000. Très vite il s'impose comme l'un des meilleurs bboy de sa génération. En 2006 avec d'autres danseurs, il fonde le groupe OPB (One Peace Boyz), avec qui il gagne de nombreux prix lors de battle, en France, en Italie, en Allemagne, en Hollande, au Maroc et en Belgique (Block party à Perpignan, Burning floor à Mons, Rabat moove au Maroc, Ciocolata foundation à Bologne, mais aussi dans le reste de l'Europe, comme aux Burn Battle school international à Kiev en Ukraine ou au zitty breakdown de Düsseldorf en Allemagne. Grâce à ces voyages, il aura l'occasion de rencontrer les piliers du bboying notamment les légendaires, Storm, Maurizio, Power Full Pexter, Aby, Speedy Legs...

En parallèle de sa pratique quotidienne de la danse, il évolue aussi comme D-jay sous le nom de DJ Cali, qui devient sa seconde passion. Il est notamment invité à venir mixer, à tous les kidz battles L.C.B et aux « Dj Just like music » et « dj Breakin day » partout en Europe. Depuis ses débuts, Cali à toujours eu à cœur de partager ses passions avec les plus jeunes. Il intervient donc très régulièrement comme pédagogue et animateur dans des maisons de jeunes et les écoles de danse.

CONTACT

Directeur artistique

Yannick Guégan

[FR] +33 (0)666 80 08 31

[BE] +32(0)497 46 05 66

Chargé de diffusion

Arthur Perini

[FR] +33 (0)666 80 08 31

[BE] +32 (0)479 47 05 86

compagnielesdaltoniens@gmail.com

WWW.DALTONIENS.EU

