



# **The Walking Machine Project\***

**Une Révolution est en marche.**

Création Collective par la **Cie Fer à Coudre**

\* En ouvrant ce dossier vous reconnaissez avoir lu l'ensemble des termes et conditions contenus dans nos contrats et vous vous engagez à promouvoir la FAC Corporation à travers le monde.

# Introduction

« *The Walking Machine Project* » est un spectacle hybride en fixe. C'est une imposture satirique mêlant à la fois le boniment et l'entre sort.

La *F.A.C. Corporation* vient installer son stand commercial, un véritable stand de salon d'expositions. Le public, client pour l'occasion, est invité à découvrir la dernière création de l'entreprise, *la Machine à Marcher®*. Une équipe de vendeurs décrit comment cette machine va transformer notre société et révolutionner notre monde.

Cette imposture a pour objectif de sensibiliser le public pour l'amener à se questionner sur les modifications mondiales apportées par les nouvelles technologies sur un ton humoristique. En effet, de grandes mutations sont d'ores et déjà en cours, internet et les smartphones ont ouvert le champ des possibles en bouleversant nos modes de vies. On peut alors se demander ce que les dernières innovations nous réservent pour l'avenir.

Issue des métiers techniques, scénographiques et plastiques du spectacle vivant, c'est tout naturellement que la compagnie a débuté en exploitant ce potentiel. En est née une première création scénographique qui se raconte d'elle même, en interaction avec son public, « *Eclosion Floraferrique* ». Très vite nous avons ressenti le besoin d'aller plus loin et la scénographie nous est apparue comme un moyen et non une fin en soi, pour nous exprimer et partager nos émotions avec le public. Curieux nous nous sommes alors tournés vers notre entourage théâtral. Nous avons découvert le potentiel de cet art et suite à une première expérience, nous avons ressenti le désir de l'exploiter. Depuis, nous avons multiplié nos expériences et développé notre formation pour approfondir notre univers théâtral.

En critique de notre monde actuel, la création d'une satire où la liberté et l'avenir de l'humanité sont à vendre nous est apparue évidente.

Stand d'exposition de la FAC Corp.



Prémises du spectacle septembre 2013 - Canal de l'Ourq à Paris



# Synopsis

La FAC Corporation présente sa dernière née, la Machine à Marcher©.

Bien plus qu'un nouveau moyen de locomotion, c'est une innovation technologique majeure que nous vous invitons à découvrir au sein de notre stand d'exposition.

Totalement écologique, c'est une machine aux options infinies que vous aller pouvoir modeler à votre image et en fonction de tous vos besoins :

La Machine à Marcher n'a de limite que votre imagination !

Venez la tester et découvrir en quoi c'est une révolution à la fois écologique, sociale, économique et spirituelle.

N'hésitez plus à rejoindre notre équipe de technico-commerciaux qui vous accueille, répond à vos questions et vous présente ce qui sera indéniablement l'accessoire indispensable à notre évolution.

*Une Révolution est en Marche!*

*« Un véritable bouleversement technologique » Dassault*



*Bien mieux qu'un déambulateur*



*Un outil devenu indispensable pour les agents de la sécurité*

# Note d'intention

« Si je devais deviner ce qui représente la plus grande menace pour notre existence, je dirais probablement l'intelligence artificielle. » Stephen Hawking



Nos meilleurs commerciaux

Pour surprendre là où on ne nous attend pas et pour prêcher une révolution technologique inévitable, rien de plus contemporain qu'un stand commercial, apologie de notre monde actuel, un espace dans lequel les codes du marketing font loi, où le client est une cible rentable. Nous avons créé une entreprise fictive, la *F.A.C Corp.* pour surfer sur les codes modernes afin d'aboutir à un spectacle de la vente, où les comédiens sont des commerciaux et où le public devient client pour l'occasion.

Sans être moralisateurs, nous plaçons le public face aux interrogations sur lesquelles de nombreux philosophes, sociologues, physiciens et ingénieurs actuels se penchent très sérieusement. Le MIT, Bill Gates, Stephen Hawking, Larry Page, Elon Musk... Pour beaucoup, la déferlante de nouvelles technologies et les innovations qui arrivent sur le marché vont bouleverser notre vie de manière radicale et durable.

Qu'advient-il quand l'imprimante 3D sera dans tous les foyers ? Qu'apportent l'open source et la creative commons ? Qu'impliquent les évolutions de la médecine telles que l'arrivée du « sur »-homme, l'homme bionique ou le transhumanisme ? Que vont devenir les Big Datas, détenues par une minorité d'entreprises ? Que se passerait-il si une énergie libre, gratuite et non polluante existait ? Va-t-on assister à la naissance d'une nouvelle forme de vie, l'intelligence artificielle ? Quelles influences sur notre économie ?...

Et alors qu'advient-il de l'homme ?

Autant de questions que nous avons choisi de traiter par le biais d'une machine révolutionnaire, devenue l'outil indispensable pour sauver ce qu'il reste de la planète. La *FAC corp.* est prête à tout et à tout prix pour la mise en œuvre du « Walking Machine Project », pour le bien-être de l'humanité. Evidemment.

*Le Fer à Coudre*

# La scénographie

« Le commerce est l'école de la tromperie. » *Vauvenargues*

La scénographie est très simple puisqu'elle reprend les codes des stands de vente. C'est un espace emprunt de réel, le spectateur/consommateur est plongé dans l'univers de la *FAC Corp.* à 360°. Le réalisme de la situation doit créer l'ambiguïté chez le client, le doute créé par la véracité du propos doit se combiner avec la manière dont est agencé l'espace. D'un premier coup d'œil rapide, le stand paraît un véritable stand de vente. C'est pour cela qu'il est important de veiller à l'espace dans lequel celui-ci se trouve. Il doit se fondre dans la masse. C'est seulement en y prêtant attention que l'on se rend compte de la supercherie.

- L'abri est un simple stand / tente déployable de 6m x 3m et abrite l'ensemble de la scénographie.
- La décoration générale utilise les codes classiques de la vente, elle utilise une couleur : la couleur de la marque. Les murs sont habillés des images de la machine en situation, testée par des utilisateurs ; de certaines phases de construction ; des signatures de contrats importants... Tout ce qui fait la fierté de la *FAC Corp.* Nous utilisons les nouvelles technologies et faisons défiler des photos sur un écran plat.
- Des calicots publicitaires et une banderole annoncent le produit. Un panel de couleurs et de matières est disponible pour permettre aux consommateurs de choisir l'aménagement de la machine de leur rêve.
- La machine est au cœur du dispositif, elle est placée sur une tournette qui permet de la faire pivoter et d'en voir ainsi tous les côtés.
- L'éclairage est traité au plus simple, il est composé de spots classiques et met en avant la machine tout en apportant suffisamment de lumière à l'ensemble de l'espace.
- Un espace bureau est dédié à la signature des contrats et permet la vente de produit dérivés marketing.

Bien entendu, *Le Fer à Coudre* est avant tout une compagnie qui propose un spectacle. Nous ne sommes pas de vrais vendeurs vendant une machine. Le public doit avoir le doute mais il doit aussi être amené à rire de ce qui l'entoure afin d'entendre et de lire la critique que nous faisons. C'est pour cela que le stand est agrémenté de tout un ensemble de détails désuets qui, lorsqu'on s'en aperçoit, créent un réel décalage.

Enfin, la scénographie inclut l'espace extérieur afin d'ouvrir l'espace de jeu et de créer un appel aux cibles potentielles qui se promènent non loin. La *Machine à Marcher®* doit pouvoir être testée par le public par un petit tour face au stand. C'est l'occasion pour nous de fêter sa sortie et de proposer ainsi un verre de notre meilleur mousseux.



Sortie de résidence à Montreuil 2015

# Une Révolution est en Marche !

« La bienfaisance est un vice de l'orgueil » Sade

La devanture du stand l'annonce, « Une révolution est en marche ». Quelle est cette révolution ? Quelle forme prend-t-elle ? Comment cette machine peut-elle transformer l'avenir de l'humanité ? Voici, en résumé, l'utopie à laquelle nous convions l'esprit aiguisé de nos acheteurs ...

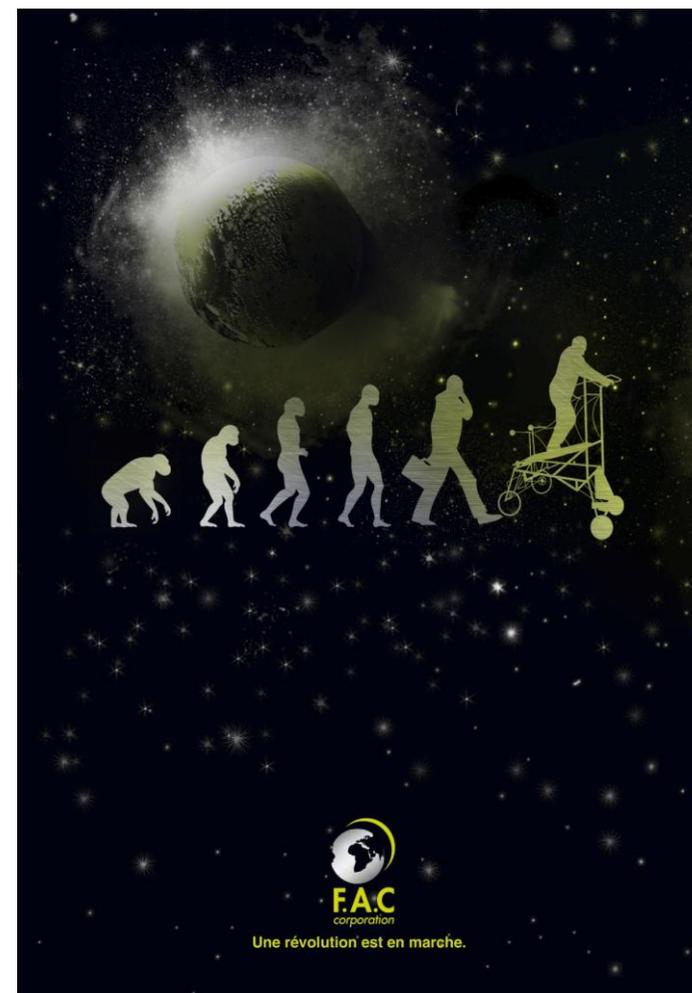
- **Un usage universel** : La machine est avant tout un outil multifonction qui peut être utilisé pour n'importe quelle tâche de la vie quotidienne ou professionnelle. Quoi qu'il advienne, les vendeurs ont toujours une bonne solution, l'option nécessaire au consommateur existe ou est à l'étude dans nos laboratoires. Ces options et les capacités de la machine n'ont de limites que celles de notre imagination. Bien évidemment, chaque option engendre un coût supplémentaire.

- **Une énergie écologique, gratuite et renouvelable à l'infini** : Une idée simple, le corps contient de l'électricité statique et du magnétisme, c'est le mouvement corporel qui crée l'énergie. Grâce à la marche et à une nouvelle technologie développée par la *FAC Corp.*, l'énergie est automatiquement collectée par la machine et est transformée en électricité. Celle-ci se répartit automatiquement entre les *Machines à Marcher®* à travers le monde, et pour le trop plein, elle est redistribuée aux foyers, usines, villes... Ainsi, il n'y a plus de perte énergétique car elle est autoréglée à travers le monde.

- **L'autosuffisance** : Grâce à l'option « Imprimante 3D », qui permet d'imprimer n'importe quel ustensile et de créer n'importe quel repas, chaque possesseur de la machine peut vivre en autosuffisance même en plein désert. Si l'on peut produire n'importe quoi grâce à une énergie gratuite et infinie, la *F.A.C. Corp.* vous propose tout simplement d'arrêter de travailler.

- **La disparition du système monétaire** : Dans un premier temps, la *F.A.C. Corp.* propose lors de la signature du contrat de vente et de la garantie à vie de la machine, de prendre directement les codes bancaires de ses clients. Ainsi, ils n'ont plus à se soucier de leur argent, car la *F.A.C. Corp.* garantit une répartition équitable des richesses en fonction des besoins de chacun. Ceux-ci sont détectés automatiquement par la machine qui communique en permanence avec son utilisateur puis relaye les informations à la maison mère *F.A.C. Corp.* qui y répond directement. À terme, le système monétaire mondial viendra à disparaître car plus personne ne travaillera. Ce seront les machines qui s'emploieront aux tâches nécessaires à la survie de l'humanité, fourniture des matières premières, acheminement des marchandises... C'est une autorégulation mondiale des besoins, sans passer par l'argent.

- **La lucidité** : Tout ceci amène donc l'individu, utilisateur de la *Machine à Marcher®*, à atteindre la plénitude. En effet, en détachant son esprit de toutes les préoccupations matérielles, il devient lucide sur lui-même et le monde qui l'entoure.



## Un spectacle en 3 phases

« Les idées ne sont pas faites pour être pensées mais pour être vécues. »

André Malraux

Le spectacle se compose de 3 phases qui s'enchaînent durant 3 heures:

- **1 Ouverture du stand en continu** : Le stand est ouvert et accueille le public en continu, sur le même modèle que les stands de foire-expo. C'est l'occasion de la vente générale et de la présentation succincte du produit. Nous ne rentrons dans les détails qu'avec les personnes qui se sont faites happer. C'est le moment de rassembler le public afin de constituer un petit groupe de personnes, ce qui nous permet de passer au moment préféré du camelot : la « Dém ».

- **2 La « Dém »** : C'est la démonstration, mise en scène et scénographiée pour mettre en avant toutes les qualités du produit. C'est la mise en abîme du spectacle, le public devient spectateur de ce théâtre de la vente. Tous les éléments y sont : la musique, la chorégraphie, le discours argumentaire trop bien rodé de la vente et les sourires ravageurs. Ce moment touche au plus proche de l'absurde et porte le public à lire l'ironie qu'il y a derrière notre prestation. Suffisamment sonore pour créer un appel, nous créons l'attroupement et la curiosité. Cette démonstration dure environ 15 min.

- **3 Le test** : Cette phase permet aux clients de tester la machine. Des volontaires sont appelés à monter sur la machine et à faire un tour avec l'un de nos conseiller en vente. Cette déambulation au cœur de la foule, offre l'occasion de fêter le lancement de la *Machine à marcher*® et de partager avec les personnes présentes un verre de notre meilleur mousseux.

Puis le stand retrouve son allure habituelle, il reste ouvert et nous préparons la « Dém » suivante...



# Fiche Spectacle : The Walking Machine Project

*"On se souvient de la qualité bien plus longtemps que du prix" Gucci*

## Type de spectacle :

Fixe / entresort / boniment

Tout Public

Art de rue

Durée : 3h00

Jauge : plus de 600 personnes en 3 heures

Nombre d'artistes en scène : 3

Coût spectacle : 2000€ TTC

Sur une idée du Fer à Coudre

Accoucheur : Patrice Cuvelier

Écriture et mise en scène : Benoît Afnaim

Assistants et coaching : Céline Lombardi et Catherine Fornal

Distribution : Sophie Belotte, Manu Charnay et Hugo Dubus

Avec le soutien : de la ville de Montreuil, la région Ile de France, du Moulin Fondu, d'Animakt, des Noctambules, du grand Kabbar théâtre, de la Cie Babylone, de la ville de Mitry-Mory, du festival les Nocturbaines, du festival de Villeneuve.



## Fiche technique :

### Généralités :

- Ce spectacle peut se jouer partout dans l'espace public, en extérieur comme en intérieur, lors de festivals, foires, salons, conventions...
- Peut se jouer au soleil, sous la pluie, de jour comme de nuit
- Durée continue 3h de jeu / Ouverture non stop / horaire à définir
- Visibilité spectateurs : 360°
- Équipe du fer à coudre : 4 personnes (4 artistes et techniciens)
- Transport : 1 camion 16m3 type Renault Master

Si moins de 150 Km au départ de Mitry-Mory :

- arrivée de l'équipe au matin et départ dans la soirée

Si plus de 150 Km au départ de Mitry-Mory :

- Arrivée de l'équipe : J-1
- Départ de l'équipe : J+1

### Spécificités son et lumière :

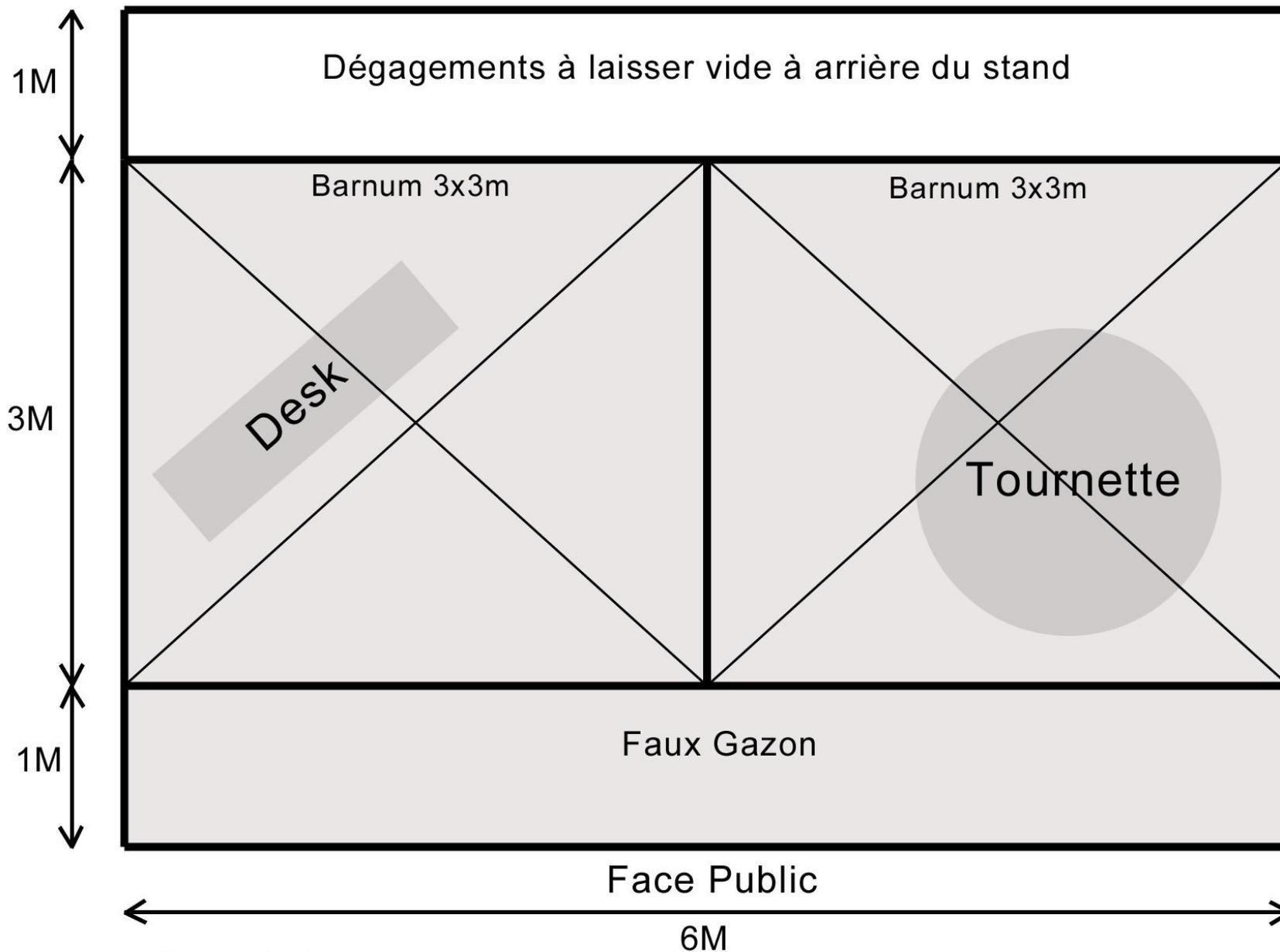
- Le spectacle est indépendant en son et en lumière.
- Le spectacle produit des nuisances sonores sur 3 temps de 30min en 3h00.

### Electricité :

- 1 arrivée PC 16 A à fournir par l'organisateur

### Espace de jeu :

- 7m x 5m > sol plat et dur > prévoir une sortie de la machine face au stand. (schéma d'implantation fourni)
- prévoir un gardiennage entre le montage et les représentations



Espace de jeu sur l'ensemble du faux gazon  
 Sous les 2 barnums 3x3m  
 Sortie de la machine à prévoir

Shéma d'implantation  
 Walking Machine Project  
 Cie Fer à Coudre

# Créations en tournée

## « Éclosion Floraferrique, essence d'une terre fécondée par l'industrie »

- Création 2010 -

### L'essence Floraferrique

*Floraferric* : n.f.(lat. « Flora » déesse romaine des fleurs et « ferrum » le fer) : Imbroglie de nature et d'industrie où la terre n'a pas été polluée mais fécondée par l'industrie, donnant naissance à un paysage métaphorique et poétique de fer végétal et de plantes mécaniques.

La terre, souillée de déchets et de pollution industrielle, est en proie à un désastre écologique quasi inévitable. Il semblerait qu'aujourd'hui elle se soit emparée de ces éléments étrangers à son sol et qu'une fusion s'opère entre le métal et le végétal.

La flore s'actionne, les plantes s'activent, les fleurs s'allument, des rouages mélodiques se déclenchent, rien n'est normal, l'industrie est possédée, les machines respirent et la mécanique pousse.

Ce phénomène d'évolution appelé « floraferric » dévoile un univers post- apocalyptique où la nature voit pousser en son sein une nouvelle forme de vie hybride laissant place à l'étrange.

Cet univers se dessine au travers d'une scénographie de sculptures mécaniques et poétiques transformant l'espace qu'il habite tout en s'adaptant à l'environnement dans lequel il s'implante.

Guidé par des personnages, le spectateur découvre cet univers étrange qui semble l'observer. Plongé dans une ambiance sonore envoûtante, il déambule et actionne ces sculptures qui se révèlent être interactives. Il comprend alors que par ses mouvements la mécanique se met en branle, il devient l'acteur indispensable pour faire vivre ce monde mystérieux. A la nuit tombée, une atmosphère se dévoile, les fleurs s'embrasent et les plantes rayonnent. Ce microcosme devient onirique et presque lunaire...



# Le Défilé Machinal

Création 2012

## La Gondole

Drôle d'embarcation que ce moyen de transport affublé de deux énormes roues de carrosse propulsées par un moteur "rugissant". Cette machine aux vapeurs d'essence, à l'esthétique notable et au confort d'avant garde, laisse toujours planer le doute quant à la certitude d'arriver à bon port. Heureusement les machinos sont là pour s'activer à manœuvrer cette machine capricieuse et vous inviter à son bord pour partager leurs aventures.

À cheval entre le carrosse et le tracteur elle vous fera avancer d'étape en étape et vous conduira où vous le désirez. Au cours du voyage, les machinos en profiteront pour partager avec vous leurs aventures les plus folles vécues le long de leurs mémorables périples.



## La Machine Marionnette



Existe-t-il quelque part des sociétés dans lesquelles aucun pantin ou homme ne vit sans subir la volonté manipulatrice des autres? Cette machine est une représentation du monde qui souffre de la volonté des uns à vouloir manipuler les autres : on court pour jouer les grands manitous, on se bat pour devenir la marionnette... Mais pourquoi sommes-nous si nombreux à vouloir nous faire manipuler? Simplement pour être au centre de l'attention ? Ou est-ce parce que nous n'avons alors plus à réfléchir mais simplement à suivre ce que l'on nous commande, sans nous poser la moindre question...?

À l'observer, l'on s'aperçoit qu'à trop tirer sur la corde le manipulé cherche au fur et à mesure à se libérer pour reprendre sa liberté!

Mais allez, tout ceci n'est qu'un jeu, alors, qui osera se laisser diriger par d'illustres inconnus? Il nous faut un pantin et cinq manipulateurs et ça y est, la machine peut partir! Mais pour se déplacer il va falloir se mettre d'accord et tirer les bons fils!

Adultes comme enfants s'extasient tour à tour à faire faire ce que bon leur semble à l'individu devenu poupée...



**Le Fer à Coudre**

43 rue Desgranges  
93100 Montreuil

Contact Diffusion :

Hugo Dubus : +(00)33(0)6.88.19.15.94

[leferacoudre@gmail.com](mailto:leferacoudre@gmail.com)

[www.feracoudre.com](http://www.feracoudre.com)