LENGTH OF TIME

FABIAN KRESTEL

EN UNE PHRASE

Une invitation à une écoute augmentée où le son se regarde et le geste s'entend.

NOTE D'INTENTION

Avec ce projet, je souhaite créer une forme scénique hybride, à la frontière du concert et de la performance. Un espace où les interprètes — musiciens, danseurs, jongleurs — traduisent leurs patterns par des voies multiples : la percussion, le son, le geste, le mouvement, la manipulation d'objets. Une situation de jeu où les partenaires se répondent, se décalent, s'écoutent, et où la composition naît de leurs sensibilités.

Je souhaite créer une pièce qui fonctionne comme une partition de musique contemporaine pour danseurs et jongleurs. Une performance où la musique et la danse émergent de la manipulation des objets et de la présence des corps.

Je m'inspire des expériences musicales de Steve Reich, de l'esprit ouvert et ludique de John Cage — notamment Water Walk — ainsi que des pratiques performatives des années 1970 : le "fluxus", les "happenings", les formes simples, directes, presque artisanales. J'y mêle mon imaginaire du "théâtre pauvre" de Grotowski, où tout repose sur l'engagement brut de l'interprète, l'immédiateté du geste, la densité de l'attention.

Mon désir est de travailler à partir de notions archétypales : le temps, l'impulsion, l'envie tribale de créer des rythmes et déplacer des choses.
Ma recherche se rapproche de la musique contemporaine : répétitions, phasing, séries, canons. J'essaie d'appliquer ces principes au geste comme au son, afin de trouver des correspondances entre image, action, vibration et patterns intérieurs.

Le public est invité à suivre les interprètes dans leur chemin de création : tout est « à vue ». On voit d'où viennent les sons, ce qui déclenche un mouvement, ce qui motive une trajectoire, comment un objet qui tombe transforme l'espace sonore et rythmique. Je veux déplacer le "regard" sur ce qu'on entend, et peut-être même imaginer un spectacle "visuel" pour les aveugles.

Length of Time est pour moi un projet qui cherche à mesurer les différentes variables qui nous relient en tant qu'êtres humains. D'un côté, il y a des structures très mathématiques, des systèmes qui nous ancrent dans le présent et nous offrent une forme de stabilité, presque de sécurité. De l'autre, il y a cette pulsion très humaine de

vouloir toujours savoir, compter, mesurer. Des questions simples, quotidiennes : quelle heure est-il ? Combien sommes-nous dans cette pièce ? Quelle est la distance entre moi et la porte ? Combien de temps faut-il pour se préparer ? À quelle heure mange-t-on ? Combien de temps reste-t-il avant la fin du spectacle ? À quelle vitesse bat mon cœur ?

J'aimerais utiliser ces chiffres, en apparence « froids », comme un terrain de jeu. Les manipuler, les détourner, pour créer un espace commun entre les interprètes et le public. Je vois la jonglerie, le rythme et la musique comme des mathématiques appliquées : des patterns mis en mouvement pour atteindre un but qui dépasse le simple système logique ou intellectuel. À travers ce projet, je cherche à inventer une logique qui nous soit propre, et à célébrer ce que nous partageons tous: le temps.

NOTE SUR LA JONGLERIE

La jonglerie, pour moi, est un art qui crée des ponts: entre danse, percussion, dessin, musique électronique. En travaillant les patterns, les variations, les modulations, les jongleurs transforment des objets dans l'espace et le temps, inventent des systèmes pour leur donner vie.

Dans ce projet, je m'intéresse particulièrement aux rythmes générés par les objets qui tombent — ou, plus largement, aux mouvements qui « cèdent à la gravité ». Ces chutes deviennent matériaux sonores : un vocabulaire rythmique brut, imprévisible, qui nourrit la composition.

NOTE SUR LA DANSE

La danse que je recherche est faite de gestes utiles : traverser l'espace, aller vers quelqu'un, lancer ou attraper un objet. Je m'intéresse davantage au "quand" qu'au "comment". Pas de virtuosité spectaculaire, mais une précision : pourquoi bouge-t-on, et à quel moment exact ?
Marcher pour faire tomber quelque chose. Lancer une balle pour provoquer un son ou rencontrer un partenaire. La danse naît de la nécessité du geste.

NOTE SUR LA MUSIQUE

Le son sera notre point de départ pour la dramaturgie. La composition s'écrira au fur et à mesure, en direct, avec les interprètes. L'objectif est d'ouvrir un espace d'écoute et de rendre l'espace sonore actif et visible.

Nous travaillerons les fondamentaux : rythme, répétition, variation, tension et relâchement. Je souhaite interchanger ces principes — communs à la musique, à la danse et à la jonglerie — pour faire surgir de nouvelles relations.
Des pédales d'effets (loop, delay, reverb, pitch-shift, …) permettront d'étendre et de transformer les sons : couleurs, durées, volumes, textures.

NOTE SUR LA SCÉNOGRAPHIE

Pour la scénographie, je souhaite travailler dans un équilibre entre un espace rempli et un espace silencieux. Un terrain de jeu où les objets possèdent chacun une identité sonore propre. Je veux réunir des matières capables de produire des sonorités variées : des clés, des planches en bois, des vases en céramique, des boîtes en carton, des cordes métalliques, des plaques de métal…
L'enjeu est d'explorer ces matériaux, d'écouter leurs qualités acoustiques, et de sélectionner ceux qui nourriront le mieux la composition globale.

L'une des directions principales est la création de planches inclinées, une sorte de dispositifs hybrides, entre sculptures sonores et surfaces de jeu — presque comme des flippers. Sur ces plans inclinés, les interprètes jonglent avec des balles de différents types (bille de billard, balle de ping-pong, frigolite, caoutchouc…), et chaque balle génère un son distinct lorsqu'elle traverse ou frappe la surface.

Ces planches peuvent être en bois, en métal, en plexiglas ou en matériaux composites. Elles sont parfois équipées d'obstacles sonores : une corde de guitare tendue le long d'un bord, une boîte de clous fixée au centre, un ressort, un élément métallique suspendu… Ces ajouts transforment les rebonds et les glissements en événements sonores supplémentaires.
Ainsi, chaque planche devient un instrument percussif.

EQUIPE ARTISTIQUE

SUR SCÈNE

Carla Kühne – Performeuse, jongleuse, percussionniste
Sarah Blanchard – Jongleuse, danseuse
Keivin Benhavides Hidalgo – Performer, jongleur, acrobate-danseur

HORS SCÈNE

Richard McReynolds — Conception technique et dispositif musical
Spécialiste en musique électronique et design sonore, Richard accompagnera le développement du dispositif. Il invente et fabrique pour le projet des balles de jonglage géolocalisées, capables de contrôler des paramètres sonores (pitch, modulation) et de devenir des instruments harmoniques.

Fabian Fiorini — Composition et structuration musicale
Musicien issu de la musique contemporaine et du jazz en Belgique, Fabian entretient un lien fort avec le cirque. Il apportera son expertise dans l'écriture musicale, la construction des partitions et l'articulation entre composition et improvisation.

Fabian Krestel — Direction artistique
Avec une pratique qui traverse le cirque, la danse et les arts visuels Fabian développe depuis dix ans une recherche sur le geste, le rythme et la poésie des actions simples. Formé à l'ESAC comme jongleur, il cherche une forme d'expressivité où la justesse du mouvement inclut la fragilité, l'erreur, la trace.
Après *The Labyrinth*, projet centré sur la trace visuelle et le dessin en mouvement, il poursuit avec *Length of Time* une exploration orientée vers l'écoute, le son et la dimension auditive des actions performatives.

PRODUCTION

Production
Plusieurs

Coproduction
Research in progress

Résidences Labo
Passé ou confirmé

CC Chênée : 08/06 → 12/06/2026
Ziever'Art : 26/06 → 03/07/2026
Fabrique de Théâtre :16/09 → 27/09/2026
Latitude 50 : 15/03 → 21/03/2027

Confirmé et à planifier

Brass
Mira Miro
Wolubilis
Panama Pictures
CC Chênée

A confirmer

Perplx
Dynamo

Autres en cours

CONTACT

Fabian Krestel
mail@fabiankrestel.com
www.fabiankrestel.com
+32 465 454 838