LA MACHINE

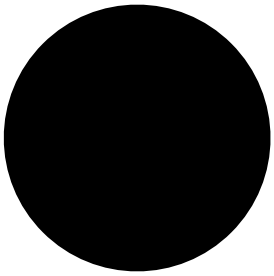
Dans ce nouveau projet de LABKINE, Valeria Giuga s'associe à la plasticienne Claire Pollet, au poète sonore Anne-James Chaton et au musicien Andy Moor pour créer l'installation LA MACHINE.

Dans son travail chorégraphique, Valeria Giuga développe, en étroite collaboration avec des auteurs, des projets dans lesquels elle invente son propre procédé de création chorégraphique reliant le mot et le geste.
Dans ses pièces, elle met en relation des partitions écrites en cinétographie Laban (système d'écriture du mouvement constitué de signes) avec des textes originaux ou de grands poètes tels que Gertrude Stein ou Kurt Schwitters.

Par des systèmes de correspondance ou de contrainte, Valeria Giuga travaille le concept de mémoire allant du souvenir au "par coeur" jusqu'à la limite de l'oubli.
L'écriture chorégraphique et textuelle parfois en boucles répétitives ou jeux de permutation, se prête parfaitement à ces jeux de réécriture devenant machine à produire du mouvement.

Et les danseurs, transformés en "corps-machines", interprètent leur "ballet mécanique".

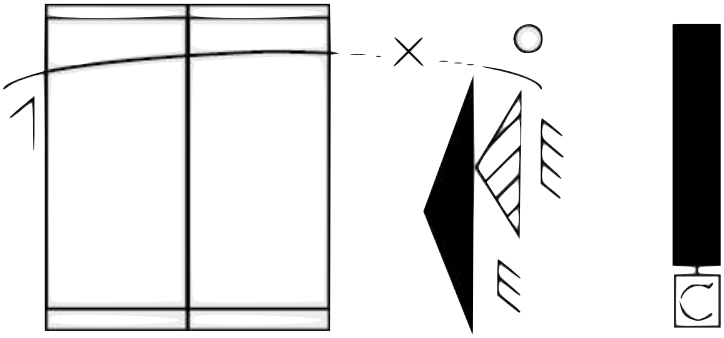
ORIGINE DU PROJET



De cette expérience nous est venue l'idée de produire le projet LA MACHINE
qui est à la fois une installation constituée d'une borne à écrire du mouvement et une performance dansée par trois interprètes de LABKINE
et partagée avec des amateurs à la façon d'une danse chorale.

LA MACHINE est un hybride entre une borne de jeu Arcade et une machine à sous (avec jackpot !) générant des mouvements sur le principe du tirage au sort.

Valeria Giuga prend en charge l'écriture chorégraphique et la direction artistique des danseurs,
Claire Pollet conçoit la réalisation technique (programmation informatique, design graphique),
Anne-James Chaton et Andy Moor créent l'univers textuel et sonore.



LES SOURCES CHORÉGRAPHIQUES

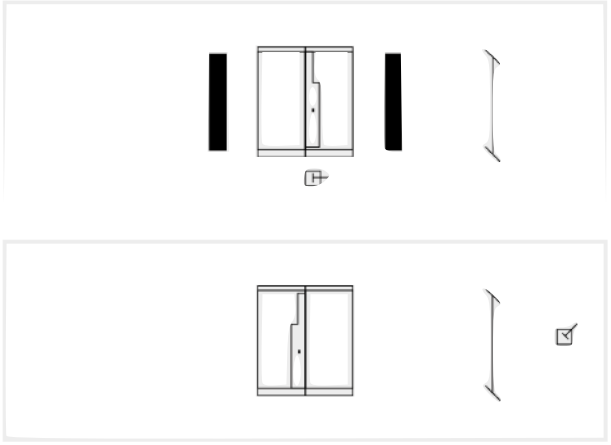
Dans tous ses projets, Valeria Giuga puise la matière chorégraphique première dans des sources partitionnelles de chorégraphes célèbres.

LA MACHINE n'échappe pas à cette règle.

Les spectateurs traverseront une épopée de gestes de 14 œuvres de différents chorégraphes du XXè et du XXIème siècle.

Dans chaque œuvre, une suite de six gestes est prélevée à partir des partitions existantes puis simplifiée pour rendre l'enchaînement accessible au joueur.

LA MACHINE renferme des esthétiques multiples depuis le Ballet Triadique d'Oskar Schlemmer, en passant par la danse allemande de Mary Wigman, la nouvelle danse française de Daniel Larrieu, la post-modern de Thrisha Brown pour finir avec des contemporains comme Sylvain Prunenec ou David Rolland.



« Dream » Brigitte Asselineau

« So Schnell » Dominique Bagouet

« Tam-tam et percussions » Félix Blaska

« Newark » Trisha Brown

« Ice » Carolyn Carlson

« La mécanisation 2ème étude » Daniel Doebbels

« Variations filles EAT 2000 contemporain » Odile Duboc

« Ulysse » Jean-Claude Gallota

« Peu avant » Michel Kelemenis

« Chiquenaudes » Daniel Larrieu

« Gare ! » Sylvain Prunenec

« Grand Remix » Hervé Robbe

« Les Lecteurs » David Rolland

Exercices de cours Mary Wigman

LISTE DES OEUVRES CITÉES

Le choix de ces œuvres répond aux nombreuses contraintes qu'impose le principe même de LA MACHINE :
- Le joueur ne peut pas faire de longs déplacements.
- Le casque audio relié à la Machine par un câble ne permet pas au joueur de faire un tour complet sur lui-même.
- Pour la même raison tout mouvement au sol a été exclu.
- La combinaison de gestes, tout en étant choisie pour être l'illustration d'une signature chorégraphique, doit rester agréable et facile à exécuter sans difficulté technique.
- Pour éviter tout accident nous avons dû aussi exclure les chutes ainsi que le saut périlleux et le grand écart facial !

Nous proposons aux joueurs de traverser et découvrir, grâce à toutes ces citations, des matières chorégraphiques très diverses. Ces chorégraphes et les œuvres choisies, plus ou moins connu(e)s font partie d'une histoire de la danse, plutôt contemporaine.

Avec LA MACHINE Valeria Giuga veut rendre hommage à ces oeuvres et à leurs chorégraphes, et propose donc de découvrir une partie de l'immense richesse de la création contemporaine en danse.

Comme un pied de nez à l'éphémère de cet art et à l'Histoire qui écrit les œuvres qui restent et celles qui ne restent pas, LA MACHINE éveille la curiosité et réactive ce patrimoine.

Lors de la performance finale « LA MACHINE » pour 3 danseurs et un groupe d'amateurs à géométrie variable, les différentes matières chorégraphiques vont être ré-inventées en se confrontant les unes aux autres à travers un processus de répétition, d'accumulation, de re-création, de réagencement...

Valeria Giuga propose un palimpseste chorégraphique, en mélangeant des esthétiques très différentes pour leur donner une nouvelle cohérence. Elle réactive et fait dialoguer des écritures, à la manière d'un caléidoscope, pour proposer une nouvelle écriture qui nait de tous ces gestes.

Le groupe d'amateurs, en entrant dans la danse aux côtés des danseurs de la compagnie, viendra démultiplier le geste par contamination, reconstruire l'espace et ouvrir de nouvelles perspectives quand la danse écrite laissera place à la danse improvisée.

PERFORMANCE

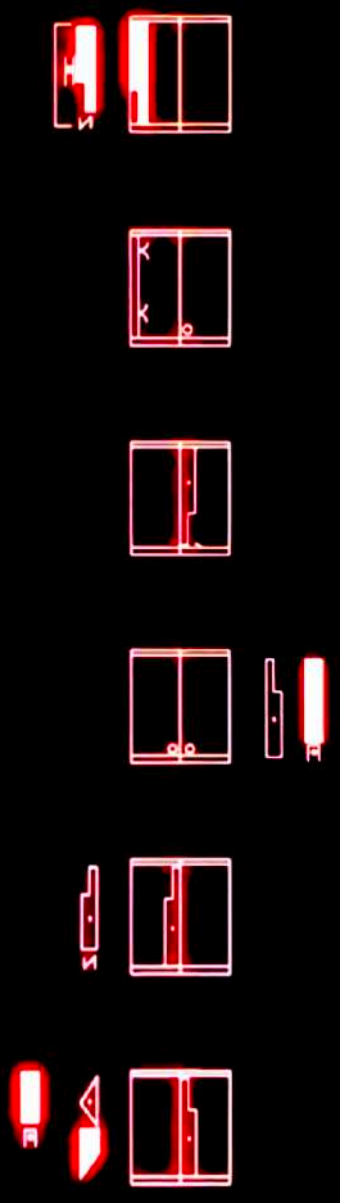
Pour la MACHINE Valeria Giuga fait appel au poète Anne-James Chaton et au compositeur et musicien Andy Moor qui collaborent depuis 15 ans sur des duos textes-musique.

Anne-James Chaton crée un poème-partition qui mêle la terminologie de la cinétographie, de l'anatomie et des verbes d'action.

Andy Moor qui écrit la musique pour la MACHINE par petits modules, va travailler un développement de cette écriture pour la performance à l'image du principe que Valeria Giuga utilise pour l'écriture chorégraphique. L'esthétique recherchée est une musique rock, rythmée, bien loin des esthétiques des musiques originelles de chaque extrait de danse cité.

LA MACHINE

Au lieu des icônes propres aux machines à sous (cerises, prunes, diamant, BAR, $, etc.),



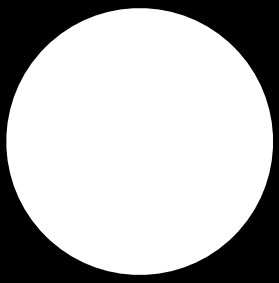
LA MACHINE affiche des symboles de la notation Laban, correspondant à des gestes.

Le joueur lance la roulette en actionnant un bouton rouge pour arrêter d'abord le choix de l'interprète à l'écran avec lequel il va danser. En rappuyant ensuite sur le bouton, il va arrêter une suite de signes et fixer ainsi une combinaison.
Cette combinaison lui donne les différentes articulations d'un premier geste
(par exemple, tête en avant / bras droit sur le côté / bras gauche le long du corps, etc).
Une vidéo de ce geste effectué par un danseur s'affiche alors sur l'écran de
LA MACHINE.

Le temps est donné au joueur de s'entraîner à refaire le premier geste avant que la machine ne lui propose d'en choisir un deuxième.
Et ainsi de suite jusqu'au sixième geste.

Un casque audio diffuse une musique qui suit l'évolution des étapes de jeux.

LE JEU



Une fois dévoilés les six mouvements tirés au sort, LA MACHINE propose la vidéo de l'enchaînement dansé.
Tout en écoutant la musique diffusée dans son casque, le joueur pourra ainsi répéter plusieurs fois sa chorégraphie et trouver la logique corporelle et le plaisir d'agencer ces mouvements dans leur intégralité et de plus en plus vite 40bpm, 60bpm 80bpm !

Le temps global du jeu est estimé à 10 min maximum par joueur.

Le joueur qui tomberait sur la suite "gagnante" remporterait la cagnotte (places de spectacle ou entrées d'exposition du lieu d'accueil...).

En appuyant une dernière fois sur le bouton rouge, le joueur imprimera la partition de la danse qu'il vient d'apprendre.

ON LINE

Sur la partition que chaque joueur récupère après son temps de jeu, il trouvera la référence du site en ligne de LA MACHINE. Les liens vidéo des enchainements ainsi que les références pour découvrir l'univers des divers chorégraphes cités dans LA MACHINE sont présents sur ce site. Le joueur pourra continuer à s'entrainer en vue de la performance publique proposée à tous les joueurs en fin d'installation.

IN LIVE

Le dernier jour d'installation de LA MACHINE, est le jour de la performance publique.
Nous donnons rendez-vous à tous les joueurs qui le souhaitent afin de préparer puis interpréter aux cotés de danseurs professionnels une chorégraphie collective écrite à partir des matériaux chorégraphiques présents dans LA MACHINE dans l'esprit d'une danse chorale.
(La danse chorale est une danse communautaire qui peut rassembler un grand nombre de participants pour une expérience de "choeur de mouvement" créatif et ludique.)

D'abord, pendant trois heures d'atelier, les danseurs de la compagnie rencontrent le groupe de joueurs amateurs intéressés pour transmettre et construire avec lui la danse chorale.

Suivra la performance publique « LA MACHINE » : un trio chorégraphié par Valeria Giuga, interprété par Antoine Arbeit, Aniol Busquets, Marie-Charlotte Chevalier et Valeria Giuga (en alternance).
Les joueurs-danseurs amateurs qui auront fait l'atelier accompagneront ce trio, remplissant l'espace petit à petit, démultipliant et partageant les gestes.

En arrivant dans l'espace de jeu, les joueurs trouveront un panneau avec les règles du jeu et les indications à propos des chorégraphes et matières chorégraphiques que LA MACHINE leur propose de traverser.

Tous les publics à partir d'1m20 peuvent jouer à LA MACHINE.

LA MACHINE emprunte son design aux bornes de jeux ARCADE qui ont connu un succès dans les années 80.
Elle est composée d'un compteur, d'un écran où s'affichent les combinaisons de signes et les vidéos des mouvements, d'un bouton rouge pour lancer/arrêter la roulette, d'un monnayeur pour démarrer le jeu, d'un casque audio et de hauts parleurs, d'une imprimante pour la partition.

INSTALLATION ET SCÉNOGRAPHIE

BESOINS TECHNIQUES
Prise électrique
Une personne sera formée par Claire Pollet pour changer le rouleau de papier de l'imprimante si nécessaire et éteindre et rallumer la Machine si nécessaire
La Machine en attente des joueurs émet du son
Pour jouer à la Machine les joueurs devront d'abord se procurer des jetons : l'endroit où ces jetons peuvent être récupérés sera à décider avec chaque lieu.

MATÉRIAUX
revêtement Valchromat + placage acajou

DIMENSIONS
H. 180 cm; P. 70 cm; L. 70 cm

COLLABORATIONS

Valeria Giuga : direction et conception
Claire Pollet : conception informatique, design graphique
Anne-James Chaton : texte et création sonore
Andy Moor : création sonore
Lise Daynac : co-conception et production
Noëlle Simonet : conseils, sélection et travail des partitions
Hugo Malidin : chef opérateur
Pierre Le Lay : fabrication de La Machine

Danseurs : Antoine Arbeit, Aniol Busquets, Marie-Charlotte Chevalier, Lise Daynac, Valeria Giuga, Noëlle Simonet

Production : compagnie LABKINE

PARTENAIRES

VIADANSE, CCNFC à Belfort (90)
Espace Multimédia Gantner à Bourogne (90)
Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains (59)
FRAC de Besançon (25)
CDCN le Gymnase à Roubaix (59)