

Project Aletsch

Info en Français:

Projet de vidéo-danse dans les Pré-Alpes et glaciers alpins suisses, filmé en octobre 2006, produit en février 2009

Aletsch (30 minutes)

Alpine series (56 minutes)

Alp Pals (3 heures)

Un projet d'**Alan Sondheim** et **Foofwa d'Imobilité**

Danse de **Maud Liardon** et **Foofwa dit Mobilité**

Avec **Alan Sondheim** et **Vea Lucca**

Montage et post-production par **Alan Sondheim** et **Foofwa d'Imobilité**

Administration : **Tutu Productions**

Diffusion et promotion : **Yann Aubert**

Soutien : **Pro Helvetia – fondation suisse pour la culture**

Neopost Ahrrrt / Foofwa d'Imobilité bénéficie d'une convention de soutien conjoint de **Pro**

Helvetia – Fondation suisse pour la culture, de **la Ville de Genève** (Département de la Culture), et

de **l'Etat de Genève** (Département de l'Instruction Publique)

Les dvds

Nous avons décidé de produire trois vidéos à partir des 10 heures ou plus de captation:

Tout d'abord, un premier dvd présentant: *Aletsch* et *Alpine series*, deux pièces qui se complètent.

Aletsch, transforment les séquences les plus fortes de notre périple en un voyage de 30 minutes, en suivant des tensions dramaturgiques et un développement psychologique particulier, tout en gardant certains aspects déconstructivistes de notre travail en général.

Ensuite, sur le même dvd, *Alpine series*, une pièce de 56 minutes qui classe certaines séquences par thématiques ou approches afin de créer un autre point de vue et des variations sur le matériel.

Enfin, *Alp Pals* est la collection quasi-complète des pièces produites pendant la semaine de tournage et en post-production. Elle contient également certaines des pièces d'Alan qui ont inspiré certaines chorégraphies de ce projet, d'autres qui ont directement suivi ce tournage. *Alp Pals* est une version de trois heures projetée afin d'être vue « en faisant quelque chose d'autre ou pas... » ou montrée en boucle pour une installation.

Le processus

Mes diverses collaborations avec Alan Sondheim pour la vidéo, de 1999 à ce jour, ont toujours été basées sur des improvisations spontanées en lien avec l'environnement et l'instant de la captation. Nos pièces sont toutes traversées par plusieurs thèmes et de recherches chorégraphiques: le labeur de la danse, la culture de la danse, le naturel/réel et le virtuel, les danses inspirées par les technologies numériques, la vitesse de mouvement, les psychoses du corps, la contemporanéité et les problématiques du folklore et des nationalismes dansés. Mais avant tout nos pièces sont des

Project Aletsch

extensions de notre perpétuelle curiosité pour le monde et ses manifestations, l'art et ses possibilités de révéler ce monde.

Alors que jusque là nous avions filmé aux Etats-Unis, le Projet Aletsch a été filmé en Suisse, dans les Alpes helvétiques. Autre particularité : la collaboration s'est étendue à une autre danseuse, Maud Liardon.

Le travail a commencé en septembre 2006, lorsque j'ai commencé à m'inspirer des derniers travaux d'Alan (ses textes, vidéos, sons, chorégraphies numériques) pour construire quelques lignes d'explorations. Avec cela, j'ai décidé de reprendre quelques idées chorégraphiques développées lors de ma dernière création pour la scène : Incidences. Pendant une semaine, Maud Liardon et moi-même avons répété pour étudier certains de ces thèmes et pour en faire une sorte de répertoire de pistes chorégraphiques (certains moments de ces répétitions constituent d'ailleurs le début de la pièce Alp Pals).

Etant donné que le travail avec Alan se déroule presque toujours en improvisant sur le moment, Maud et moi avons désormais un répertoire de thèmes chorégraphiques dans lequel nous pouvons puiser lors du tournage. Ainsi, pendant notre semaine de voyage, nous avons souvent réactivé ces mémoires chorégraphiques « sur le champ » ou permis à ces pistes chorégraphiques d'être reprises librement en variant selon les lieux et les contextes.

L'idée première était de confronter nos études chorégraphiques aux paysages époustouffants de la Suisse glacière et alpine. Alp Pals qui se développe sur trois heures et répertorie nos pièces dans un ordre quasi chronologie fait état de notre périple : Genève (répétitions, arrivée d'Alan par avion) puis Gruyères, les Pré-Alpes, Aletsch et Brigues (qui constituent le gros de notre production), puis notre retour sur Genève en passant par Nyon (derniers instants, interviews et petites danses).

Mais le focus de notre périple reste les images filmées devant le glacier d'Aletsch. Sans chorégrapier le thème du réchauffement de la planète, il était de notre volonté d'ajouter une portée symbolique en dansant certaines séquences devant ce glacier qui a rétréci de plusieurs kilomètres depuis le siècle passé. Il faut noter que nous l'avons fait presque un an avant que Spencer Tunik photographie ses 600 nus sur le glacier d'Aletsch pour dénoncer les changements climatiques.

Ce projet n'aurait pas pu être possible sans la créativité spontanée, la sensibilité et les aptitudes de Maud Liardon; sans la connivence artistique et conceptuelle entre Alan et moi-même ; sans le soutien et l'aide d'Azure, la femme d'Alan ; sans l'émerveillement et la curiosité d'Alan, sa capacité de voir les choses les plus insignifiantes et de les transformer en une expérience artistique, une nouvelle contemplation digne d'intérêt ; et non plus sans le soutien financier de Pro Helvetia.

Quelques particularités esthétiques du Projet Aletsch

Dans mes collaborations avec Alan, il y a toujours un désir de montrer les choses tel quel. Par exemple, les moments de répétitions, les instants de relâche, de non-travail ou de non-spectacle sont incorporés, comme des moments de réalité sur la culture de la danse et la culture du film. Ces moments s'inscrivent comme un révélateur des dynamiques entre acteurs « hors caméra », comme des petits drames ou comédies réelles sur cette culture du spectacle, qui fait son spectacle, ou son drame, malgré soi.

Project Aletsch

Nous ne portons pas de costumes en soi et ne nous préparons que rarement à porter des habits particuliers. Une séquence n'est presque jamais filmée une deuxième fois, il n'y a donc pas de prises multiples : une grande place est laissée à la spontanéité, à la réactivité des danseurs, au surgissement et aux aléas d'une situation inconnue.

La plupart des pièces sont des plans-séquences. Cependant, les quelques images qui suivent directement un enregistrement sont souvent conservées et incluses dans une pièce. Cela rend le découpage étrange et non-linéaire. Mais ce procédé permet aussi à des fenêtres d'imaginaire de s'ouvrir et de proposer une nouvelle dialectique avec le reste du matériel de la séquence. Il est aussi l'émanation d'une certaine réalité du monteur lorsqu'il coupe une séquence au moment où la prochaine commence.

Il n'y a pas non plus de fondu-enchaîné ou de désir de transition préparatoire. Les effets vidéo sont minimaux pour garder la réalité capturée, pour être au plus près de l'objet créé au moment du tournage. Ou alors, c'est l'effet vidéo lui-même qui devient l'objet à regarder.

Il existe aussi un désir de prendre le temps de voir les choses. Un certain mode contemplatif ressort de ces pièces, en particulier dans Alp Pals. Dans cette vidéo, nous laissons le temps aux paysages de parler (par exemple le plan des Dents de Broc et du Chamoix). Nous laissons au spectateur de voir une fumée de feu domestique se déplier dans le temps et l'espace du paysage. Nous laissons le temps à la chorégraphie de la machine à saler les fromages de Gruyère d'apparaître dans toute sa simplicité, sans couper ou « arranger » cette chorégraphie. Nous donnons à la séquence d'une vache broutant l'herbe tout le temps pour que les sons de sa cloche deviennent musique, sans y rajouter un effet ou un artifice. Les séquences de danse entretiennent le même genre de temps contemplatif. Nous ne voulons pas forcer le spectaculaire, le temps de la séquence possède un certain naturel, comportant des moments moins intenses, d'autres plus forts. Nous sommes loin des clips de MTV ou même de la plupart des danse-vidéos que je vois.

Cela nous mène à un autre de nos souhaits esthétiques particuliers : être au plus près des phénomènes eux-mêmes plutôt que de les manipuler au risque de les dénaturer ; ne pas essayer de rendre les choses plus spectaculaires (au nom du show et de l'intérêt des spectateurs) ni de rendre les choses plus austères (au nom de l'art et de la profondeur de l'acte artistique) ; essayer de partager avec les spectateurs notre intérêt pour ces choses dans leur simplicité, les révéler au plus près de leur réalité spatio-temporelle. Notre entreprise est plus une étude phénoménologique à travers la danse et le médium de la vidéo que la création d'un monde artificiel.

Nos séquences comportent aussi une sorte de tension entre les paysages, le pastoral, les symboles helvétiques et une danse inspirée par notre travail sur le virtuel. Même si nous utilisons l'architecture d'une église ou la vue spectaculaire des sommets enneigés, même si parfois nous jouons devant et avec ces environnements, nous ne les dansons pas. Il n'y a pas de linéarités expressives, ni de danse de la nature, d'expression folklorique ou d'émanation pastorale dans nos pièces. Il n'y a pas de narratif non plus. Le château de Gruyères est un endroit où nous explorons certains mouvements numériques, non pas une ode dansée au patrimoine suisse. Il en résulte une vision nouvelle de ce que l'on peut explorer en lien avec la nature ou avec des symboles d'un patrimoine culturel national.

Project Aletsch

Addendum d'Alan Sondheim (en anglais)

One of the things that has been most important for me, has been the bridges between "real" and "virtual" worlds. The two are intertwined, and I believe that the "real" body is a cultural production, virtual in a way as well. Foofwa moves among any number of worlds, as do my avatars and online work; at times it is difficult to know where virtual worlds begin and the real ones (for there are more than one) come to an end. We have been able to explore these issues, as well as those of "technological" and "natural" movements, consistently throughout the Aletsch project.

The relation between technological and natural movements is very important to us. Using motion capture equipment, we have been able to map dance movement onto computer files and then onto avatars - and this has of course been done many times before. But we were also able to rewrite the software and manipulate the motion capture sensors in new and different ways - so that the avatars behave "impossibly" in relation to ordinary natural movement. This impossibility lies at the intersection of technological and natural worlds and has been, for us, an amazingly exciting and productive area to explore.

I've worked with Very Low Frequency radio (VLF) for a long time. VLF radios receive all sorts of signals from the atmosphere - lightning, cosmic rays, auroras, for example; the sounds are amazing. Through VLF, you're listening to the earth itself. VLF radio antennas are long wires, and I discovered that it's possible to dance and perform with these wires; doing so creates new sounds that mix with those of the atmosphere. We brought a VLF radio and antenna to the Aletsch, and Foofwa did several performances with it. The result is an amazing blend of atmospheric sounds and roars (coming from Foofwa's contact with the antenna). I think of VLF radio as revealing a hidden dimension of the world - one which Foofwa dances to.

Notes sur *Aletsch*

- Sons autour du glacier et vue d'Aletsch
- Corporaliser la vitesse numérique et les tremblements digitaux, se réappropriier ces possibilités de mouvements nouvelles et trouver des nouveautés kinesthésiques tout en gardant la bizarrerie et les informations du numérique mais aussi rajouter un élément psychologique et émotionnel quand la personnalité des interprètes ressort malgré eux
- Utiliser l'environnement, le foin, le bruit du bois, la grange devient une scène, le décor et le rustique est réinterprété
Caméra d'Alan subjective entendre sa respiration, ses mouvements d'être humain, sa salive qu'il avale et forcément renforce parfois le côté voyeuristique du cinéma et de la vidéo et de l'art à voir
- Vlf : entendre les sons de l'environnement avec un corps nu
- Le corps nu parfois une sorte de retour à la simplicité du corps nu en pleine nature mais avec un corps influencé par l'électronique et le numérique donc pas un essai d'un retour du naturel mais un nouveau culturel
- Un parfum théologique, une inspiration religieuse mélangés avec le matériel chorégraphique sur le virtuel ; il en résulte une symbiose nouvelle, une tension synergique
- Visage en situation
- Signes des mains: le digital (les doigts et le numérique), et l'informatique (l'information et les nouvelles technologies)

Project Aletsch

Notes sur *Alpine series*

Montage en séries par thèmes abordés:

- les « shakes live avatar dances » en surimpositions des « mocap avatar dances » d'Alan, où l'on peut faire des comparaisons directes entre les danses virtuelles d'Alan et leurs incarnations
- les « pièces noires théologiques », pièces aux ambiances ésotériques et sombres filmées en night shot dans la chapelle de Pringy, Fribourg
- les « faces grimaces » : grimaces chorégraphiques ou chorégraphies pour le visage
- les interviews « dance is... / la danse c'est... »: celui de Maud est un merveilleux compte-rendu de ce qu'est la danse pour elle dans un stream of consciousness ; celui d'Alan expliquant son intérêt philosophique pour la danse et les rapports entre nos collaborations avec son travail théorique sur internet et les nouvelles technologies ; et le point de vue de Foofwa sur la symbiose entre la danse et sa vie (les parents danseurs, découvrir la vie à travers la profession de danseur-chorégraphe et à travers la pratique de la danse, étudier le monde à travers ses recherches chorégraphiques), ainsi qu'une apologie de la danse comme outil libérateur et libertaire
- les « parasites dances » électroniques dans leur inspiration qui devant et autour du glacier d'Aletsch deviennent des danses en plein-air d'une nouvelle nature
- les « avatar kisses » embrassades virtuelles
- les « fast fists », ou comment le corps réel ne pourra jamais être aussi rapide que le corps virtuel – demeure une idée chorégraphique nouvelle grâce à la chorégraphie virtuelle devant des paysages époustoufflants
- les « danses folkloriques » à côté des colonnes romaines à Nyon

Notes résiduelles sur *Alp Pals*

- Préparatifs et répétitions pour le projet, où l'on voit comment s'est préparé le matériel chorégraphique avant qu'il ne soit adapté et interprété in situ et en situation
- Préparatifs et échauffement des danseurs, caméra subjective (ce que le danseur voit et ressent quand il fait ses exercices)