

SAISON 2021/2022 DOSSIER DE PRÉSENTATION

ALL I NEED



JEU 10 FÉVRIER 20H

Compagnie Beaver Dam Company
Danse
DÈS 14 ANS



Le Dôme Théâtre Scène conventionnée d'intérêt national « Art en territoire »
135, place de l'Europe 73200 Albertville - www.dometheatre.com
Billetterie 04 79 10 44 80/ Administration 04 79 10 44 88



NOTE D'INTENTION

QUE FAIRE DANS UNE SOCIÉTÉ QUI VÉHICULE LE MESSAGE, PLUS OU MOINS SUBTILEMENT, QUE L'AUTO-ACCOMPLISSEMENT EST LA FORME DE RÉUSSITE ULTIME ? EST-CE LA SEULE MOTIVATION POSSIBLE AFIN D'ENGENDRER TOUJOURS DAVANTAGE DE RICHESSE ET DE RENDEMENT ? COMMENT - ET EST-IL POSSIBLE - DE CHANGER DE CAP AVANT LE DÉCHIREMENT IRRÉMÉDIABLE DU TISSU COMMUNAUTAIRE ?

Dans la continuité du travail sur les besoins sociologiques de l'individu en lien avec la pyramide de Maslow, le chorégraphe Edouard Hue amène le monde au bord du déchirement. Il rassemble sur un plateau neuf fauves politiques, qui désirent l'entière du monde en accaparant toujours plus de territoires, sans condition ni partage, pensant uniquement à leurs propres accomplissements personnels. Incapables de vivre dans un monde de concession, ils transcendent l'espace par des chorégraphies guerrières imposant violemment leurs personnalités de conquérant.

Affublés de totems de toutes formes reflétant leur for intérieur, Edouard Hue accompagne ses danseurs.euse.s dans une structure chorégraphique inspirée du jeu de Go, qui vise l'équilibre des forces. La philosophie de cette pratique traditionnelle japonaise se résume à gagner en partageant ses territoires avec son adversaire. Les interprètes traversent un procédé chorégraphique spatial et de combat prenant source dans les principes du Fuseki, du Chuban et du Yosé. Cette phase délivre un ballet stratégique et complexe, de déplacement, de création de formes solides, faibles, flexibles, épaisses... Un instant de danse virtuose et abstrait inspiré du positionnement des pierres de ce jeu millénaire.

Le procédé, qui permet d'écouter chaque constituant, n'est au final qu'un échec cuisant. Même si la tentative ne peut être que louée par les mouvements souples et délicats des premiers échanges physiques et d'assemblages de corps, ces bêtes de puissance et d'égoïsme ne peuvent, au fur et à mesure de la pièce, contenir le fauve qui les habite. Leur corps, au bord de la rupture, bouillonne pour devenir une bombe sur le point d'exploser. À qui adviendra le plaisir de se transcender dans une déflagration du corps déchirant la fragile harmonie de ces individus ?

All I Need est une ruée désespérée vers l'accomplissement de soi sans conditions ni limites. Dans cet environnement belliqueux et tactique, comment rassembler le monde et éviter l'affrontement total ? Edouard Hue propose une vision dramatique de l'aboutissement du travail du psychologue américain d'Abraham Maslow, célèbre pour sa pyramide hiérarchisant les besoins humains. Il se laisse porter et inspirer par l'urgence suivante : proposer un nouveau besoin fondamental, celui de l'écoute entre les individus.



INSPIRATIONS

Actualité, caractéristiques des personnages, scénographie et accessoires

Ce sont les actualités récentes qui ont poussé Edouard Hue à revisiter la question de motivations au sein d'un groupe : les principes tels que « la rentabilité d'abord, la planète après », la montée au pouvoir de partis extrémistes et nationalistes, le désengagement de certains états sur plusieurs dossiers majeurs internationaux, l'intrusion de pays extérieurs dans les élections et votes internationaux par le biais des réseaux sociaux, les obstructions au débat et au vote démocratique... Toutes ces actualités provoquent, aux yeux du chorégraphe, un déchirement entre l'individu et la communauté, un vote pour l'individualisme en défaveur de l'écoute et de l'engagement envers les autres.

Des personnalités inspirées de dirigeants actuels ou récents, seront dépeintes dans **All I Need**. Les caractéristiques de corps des interprètes vont s'appuyer sur les femmes et hommes politiques actuelles. En lien avec leurs caractéristiques, les interprètes sont munis chacun.e d'un accessoire totem faisant référence aux parties d'échecs. Un élément qui varie de nature et de taille selon la personnalité des personnages et ce que représente leur for intérieur. Alfredo Gottardi, danseur petit et trapu se retrouve sur un énorme Taureau tant dit que Neal Maxwell, grand et massif monte un minuscule ours, tous deux faisant référence aux variations boursières ascendantes-descendantes des *Bull and Bear* (taureau et ours).

« La vie est parfois pire que la mort »
principe du jeu de go

Pyramide de Maslow. Théorie de motivation.

La hiérarchie des besoins de Maslow propose cinq éléments concrets qui nourrissent l'action chez l'individu : les besoins physiologiques, de sécurité, d'appartenance, d'estime pour aboutir avec l'auto-accomplissement. Edouard Hue choisit de pousser à son paroxysme l'ultime palier de cette pyramide : l'auto-accomplissement. Qu'est-ce qui nous pousse à l'action, au-delà des besoins physiologiques de base ? Nos motivations sont-elles toujours saines ? Cette notion reste le guide principal de cette œuvre.

Le jeu de Go

Jeu de stratégie millénaire, le jeu de Go trouve sa forme actuelle au XV^{ème} siècle au Japon. Il oppose deux adversaires qui placent à tour de rôle des pierres, respectivement noires et blanches, sur les intersections d'un tablier quadrillé appelé Goban. Le but est de contrôler le plan de jeu en y construisant des territoires. Les pierres encerclées deviennent des prisonniers, le gagnant étant le joueur ayant totalisé le plus de territoires et de prisonniers.

Dans le jeu de Go, l'idée est, dès les premiers coups de la partie, de chercher la Vie et de la partager avec l'Autre dans de bonnes conditions dans la mesure du possible. Chacun peut et doit trouver sa place sur le grand Goban en s'adaptant à l'espace pris par l'autre. Le Go est donc un jeu d'équilibre entre les deux joueur.euse.s qui cherchent chacun.e à tirer avantage d'une situation pour augmenter les chances (de chacun.e) de parvenir à une relative harmonie après d'âpres échanges.



DRAMATURGIE CHORÉGRAPHIQUE

POUR LA PIÈCE ALL I NEED, EDOUARD HUE S'ENTOURE DE 9 INTERPRÈTES ET INVESTIT UN GRAND PLATEAU POUR DÉMULTIPLIER L'AMPLÉUR DE SON LANGAGE CHORÉGRAPHIQUE. TRANSCENDANCE DE L'ESPACE SCÉNIQUE, INCARNATION À L'EXTRÊME DES CORPS EN MOUVEMENT, LE CHORÉGRAPHE DÉFIE SA MATIÈRE PREMIÈRE ET APPROFONDIT LE TRAVAIL PRÉCÉDEMMENT ENTAMÉ AVEC SES CRÉATIONS ET TOUT PARTICULIÈREMENT AVEC SON SOLO FORWARD, DANS LE BUT D'AMPLIFIER LA DRAMATURGIE DU GESTE DANSÉ.

Dès les premiers instants, une tension palpable se fait ressentir. Neuf interprètes placés en bord plateau, affublés élégamment et munis d'un accessoire totem se préparent à une guerre de pouvoir sans merci. La musique, qui accompagne ce premier tableau, puise son inspiration dans les roulements de tambours d'autrefois aux couleurs de Taïko et annonce la bataille à suivre. Après cette courte introduction, les interprètes se positionnent autour du plateau puis investissent un.e à un.e l'espace central pour entamer un « Fuseki » (occupation grossière de l'espace). Cet engagement physique de la scène se veut une directe référence au jeu de Go ainsi qu'aux « Josekis » (séquences de coups de jeu que l'on considère équitables pour les deux participant.e.s). Les interprètes vont par la suite disposer leurs accessoires totems au plateau pour compléter les formes et donner une envergure de jeu à 18 pierres (9 danseur.euse.s - 9 totems) - cf image A.

La qualité de mouvement de chaque danseur.euse se nourrit des caractères spécifiques de chacun.e. À la fois singulier et virtuose, le déplacement des corps reflète le for intérieur des personnages. Lorsque l'un d'eux investit l'espace d'une simple marche, d'autres traversent la scène et la danse de manière souple, déliée, maîtrisée, quand d'autres encore vibrent d'impatience. Malgré ces dynamiques électrisantes, aucun ne prend encore le dessus. Le procédé laisse entrevoir une préparation des forces avant le conflit.

Cette présentation succincte des personnages permet au chorégraphe d'introduire la notion de « territoire » chère au jeu de Go. L'espace central est la rencontre des protagonistes pour la conquête de territoire. Les bords plateaux permettent de mettre en place de petites formes dansées, solos et duos, créés à partir de la psychologie propre de chaque personnage et qui déjà, évoquent les alliances futures entre les protagonistes.

« En période de paix, il ne faut pas oublier les troubles ». C'est par ce proverbe japonais, qui semble indiquer le déséquilibre imminent des forces, que pourrait se résumer la suite des événements.

Dès lors que les personnages commencent à laisser transparaître leurs ambitions démesurées, la tension des corps monte en puissance. La physicalité, abordée précédemment de manière souple et aisée, laisse place à une gestuelle d'une densité nouvelle. La qualité de l'espace semble s'électriser au fur et à mesure que la personnalité des interprètes se précise et laisse entrevoir une violence lyrique, un entrechoquement des corps. C'est ainsi qu'Edouard Hue retrouve un concept qui lui est cher, celui du corps au bord de l'implosion : le mouvement vecteur de sens, d'émotion, d'histoire. La dramaturgie se retrouve alors au cœur même de l'œuvre. - cf image B.

Images illustratives

A - inspirations prise d'espace :

<https://drive.google.com/drive/folders/15No5iRbcNlr26KeJyyRXpq9JkZCmb9WV?usp=sharing>

B - vidéo chorégraphie électrique Shiver :

https://youtu.be/2_BRFFDmD7A?t=159

SUITE...

Guidés par des sonorités qui se veulent davantage électro, les « corps fauves » peuvent alors s'adonner pleinement à leur objectif premier : écraser leurs adversaires. Les costumes se déchirent au fur et à mesure que les danseur.euse.s détricotent le semblant de lien social du commencement. Primitive, instinctive, vitale, la gestuelle se transforme parfois en une déflagration élastique. Un mouvement « décentré » et pourtant entièrement maîtrisé qui provoque un sentiment paradoxal chez le spectateur. La limite du basculement vers une brutalité totale n'est jamais loin - cf image C et D

Pour Edouard Hue, la résolution de cette scène doit trouver une opposition équivalente. Comment perturber le chaos ambiant ? Est-il possible de raisonner les protagonistes ? Reconstruire les liens et une écoute est-il envisageable ? C'est donc au climax de cette confusion, dans un changement sec (lumière, sonore et chorégraphique) amenant à une accalmie qu'apparaît sur le devant de la scène, dans une lisière blanche, un enfant.

Les corps se figent face à ce nouveau protagoniste, cette nouvelle image. La candeur de l'enfant vient suspendre le temps et la bataille. Un questionnement soudain vient tempérer la véracité des propos précédents. Car il évoque le futur et la fibre sensible de chacun.e, qui serait - dans la vision du chorégraphe - la seule et unique raison de parvenir à créer une écoute collective et à traverser le temps et les obstacles ensemble. Ce moment de prise de conscience réactive les corps dans une mouvance fluide, liquide et ondulée. Les danseur.euse.s entrent en contact, comme si une communication physique pouvait entraîner une osmose libératrice de toute intention nocive. Des relations se reforment sous forme de duos, la masse charnelle fusionne pour ne laisser apparaître sur scène qu'un espace équitement partagé et des interprètes enfin libéré.e.s.

Images illustratives

C - bouillonnement - vidéo extrait de FORWARD :

https://youtu.be/bZVbwri_CXc

D - déflagration - vidéo extrait de FORWARD :

<https://youtu.be/Plv1atiKT5M?t=2>

L'EQUIPE

Chorégraphe • Edouard Hue
Assistant.e.s • Alfredo Gottardi

Danseur.euse.s • Louise Bille, Alfredo Gottardi, Neal Maxwell, Mermoz Melchior, Rafaël Sauzet, Angélique Spiliopoulos, Yurié Tsugawa et d'autres danseur.euse.s en cours de recherche

Compositeur • Jonathan Soucasse
Costumière • Sigolène Pétey
Créateur lumières • à confirmer

SOUTIENS

Production • Beaver Dam Company

Co-productions • Festival de Danse de Cannes - Cote d'Azur France, Salle du Lignon - Vernier, Le Dôme Théâtre - Albertville, Equilibre-Nuithonie - Fribourg, L'Auditorium Seynod - Scène Régionale

Résidences • L'Auditorium de Seynod - Scène régionale, Château-Rouge, L'Imprimerie, Théâtre du Vellein, Salle du Lignon - Vernier

Soutiens • Loterie Romande, Ville de Vernier, Ville d'Annecy, Fondation Sophie et Karl Binding, Conseil Départemental de la Haute-Savoie

BIOGRAPHIE



Edouard Hue

CHORÉGRAPHE

Edouard Hue, danseur passé par le hip hop avant d'intégrer un cursus danse contemporaine au conservatoire d'Annecy et par la suite au Ballet Junior de Genève, est d'abord un interprète qui met sa physicalité au service du mouvement pur. Il expérimente, en tant qu'interprète, les extrêmes chez les chorégraphes Hofesh Shechter, Damien Jalet, Oliver Dubois et développe rapidement "un style" particulier, mélange de virtuosité maîtrisée et de spontanéité espiègle. Il reçoit d'ailleurs le prix Suisse de Danse 2019 « Danseur Exceptionnel ». C'est naturellement qu'il se tourne vers la chorégraphie, ce qui lui permettra de mettre à profit ses expériences professionnelles, d'assouvir sa quête d'indépendance et de développer son propre langage chorégraphique.

La Beaver Dam Company / Edouard Hue compte actuellement à son actif 6 pièces (solo, duos, quintet) qui tournent dans le monde. Au cours de son parcours, il est soutenu par Pro-Helvetia - Fondation Suisse pour la culture, qui met en place un mentoring avec Olivier Dubois pour *Meet me halfway*. Son solo *FORWARD* intègre le Programme Danse & Dramaturgie initié par Philippe Saire - Théâtre Sévelin 36 et il est artiste en résidence à L'Auditorium Seynod - Scène Régionale Auvergne Rhône-Alpes depuis 2016.

Pour 2021, il se prépare à travailler sur deux nouvelles pièces : *Yumé* une création jeune publique pour 4 danseur.euse.s et *All I Need* pour 9 danseur.euse.s.

Enfin, depuis plusieurs années, Edouard Hue transmet son travail au sein d'autres compagnies. C'est ainsi que la pièce *Into Outside* a été transmise à la Frontier Danceland Company de Singapour ainsi qu'à l'École de Danse Contemporaine de Montréal. De même, il est régulièrement demandé au chorégraphe de créer des pièces pour des compagnies existantes et des écoles reconnues. Cela a été le cas avec la pièce *Requiem* de Yoann Bourgeois pour laquelle Edouard Hue a créé la partie du « Domine Jesu » en 2019 et pour la Gauthier Dance Company (Stuttgart-Allemagne) en 2020. Il créera pour le Ballet de Bâle (Suisse) en 2022 et l'école supérieure européenne SEAD (Salzburg-Autriche) en 2021.



© Grégory Batardon

