



glitch
THREE

Résumé 3

Infos et dates 4

Forme 5

Concept 6

Dramaturgie 7

Médiation 8

Équipe 9

Fiche technique 10

ThREE

Il y a trois générations, les Suisses ont colonisé l'Indonésie. Pas seulement les terres, mais aussi les femmes. ThREE brise le silence de notre pays. En tant que descendante du concubinage colonial, je porte les deux côtés dans mon corps.

Nous plongeons dans la mer entre les fronts. Dans cet espace intermédiaire, nous explorons les paradoxes que nos ancêtres nous ont légués. Cinq performeuses se meuvent avec un socle minimaliste vers le présent. Une fois arrivées, nous laissons les lignes claires écouler dans une polyphonie liquide - une décolonisation du corps connoté au féminin.

La pièce immersive ThREE embrasse le public à travers un univers sonore octophonique et des visuels holographiques. Grâce à la technologie de capture de mouvements, les gestes des danseuses se déploient dans tout le théâtre. En collaboration avec Immersive Arts Space de Zurich, la compagnie glitch mène un travail de pionnier pour rendre accessible les nouvelles technologies dans les théâtres.

ThREE née du vide, de l'invisible, de là où nous ne voyons rien...



Infos et dates

Spectacle	Production de danse avec cinq interprètes
Durée	60 min sans pause (10' introduction / 50' performance)
Langue	Introduction (de / fr), performance (en)
Public cible	Adultes (accessible dès 14 ans)

CO-PRODUCTIONS

- Immersive Arts Space, Zurich
- ICST, Zurich
- fOrum culture, Berne / Jura

RESIDENCES

- Dampfzentrale, Bern
- Südpol, Luzern
- Théâtre du Jura, Delémont
- Nebia, Bienne

PREMIÈRE

- 21 & 22/09/2023: Nebia, Bienne

TOURNÉE 2023

- 11/10/2023: Théâtre du Jura, Delémont
- 14/10/2023: Lokremise, St. Gallen
- 18/10/2023: Immersive Arts Space, Zurich

PARTNENAIRE DE DIFFUSION 2024

- Centre culturel suisse, Paris

PREPARATION TOURNÉE 24/25 (en conversation)

- Dampfzentrale Bern
- Théâtre Benno Besson, Yverdon
- Numerik Games Festival, Yverdon
- Bühne Aarau
- Festival Impatience - Centquatre, Paris
- IRCAM - Centre Pompidou, Paris

Format

La soirée au théâtre se compose de deux parties, une introduction et une performance. Une transition en douceur amène de la positionnalité à la relationnalité. ThREE s'ouvre ainsi au fil du temps de la perspective de la chorégraphe à celle de toute l'équipe. L'espace intermédiaire dans lequel nous nous trouvons en raison de notre origine paradoxale est au centre de cette démarche.

● Introduction — 10 Min

ThREE commence par une introduction de la chorégraphe Stefanie Inhelder. Elle entremêle la recherche historique sur le passé colonial de sa famille avec un point de vue actuel. ThREE dresse ainsi un pont entre son destin singulier et l'implication coloniale de la Suisse. S'appuyant sur sa propre expérience, elle partage avec les personnes présentes les possibilités qui s'ouvrent lorsqu'on enquête sur ses origines.

● Performance — 50 min

ThREE démarre dans un interstice de silhouettes, d'ombres et de lumières. Telle une vis, les performeuses tournent en s'enfonçant de plus en plus profondément un vortex temporel, jusqu'à l'éclatement. Par ce vide, les voix individuelles deviennent audibles et nous immergeons dans une polyphonie de corps, de sons et de visuels. ThREE nous rappelle nos lacunes sur notre passé colonial et tente de créer ces brèches afin que nous puissions entendre de nouvelles voix.



Forme

ThREE est une pièce interdisciplinaire qui invite son public se plonger dans un espace immersif entre visuels, danse et musique contemporaine. Grâce à un système de capture de mouvement, les danseuses sont directement reliées aux autres strates artistiques. Ainsi, leurs corps peuvent être élargis et engendrent de nouvelles interrelations dans l'espace invisible. (Ingénieur logiciel / Eric Larrieux)

● Chorégraphie / Stefanie Inhelder

Avec une pulsation constante et des mouvements répétitifs minimalistes, la chorégraphe vise à créer des images qui reflètent le processus de découvrir son passé coloniale. ThREE explore l'amnésie coloniale que le passé laisse dans nos archives physiques. Quel genre de mouvement devient pressant pour le corps lorsqu'il porte en lui les paradoxes du concubinage colonial ?

● Musique / Javier Munoz Bravo

La composition est constituée de voix parlées/ chantées, de musique électronique et de l'interaction en temps réel. La chanteuse expérimentale Théa Sôti déconstruit des textes documentaires à l'intérieur d'un univers sonore fluide et métallique.

● Visuels / Stella Speziali

Nous créons dans l'espace vide avec des hologrammes. D'abord à peine visibles, ceux-ci évoluent au gré de la pièce avec des animations graphiques fluides qui exposent les corps sous une lumière hybride.



Dramaturgie

ThREE est dédié à l'arrière-grand-mère de Stefanie Inhelder, Anne Lak, une Nyai qui, comme beaucoup d'autres femmes, a été colonisée par un Suisse en Indonésie. Avec ThREE, la chorégraphe révèle l'espace complexe qui se crée en soi lorsque les racines ancestrales reposent sur les deux côtés du système colonial. Plus de la moitié de l'équipe de ThREE porte en elle ce conflit intérieur. C'est cet espace interstitiel - invisible entre nous - que nous voulons explorer et rendre visible.

● Recherche

Accompagnée de l'historien Andreas Zangger, Stefanie Inhelder a mené des recherches sur le concubinage colonial de sa famille et de la Suisse à Sumatra - Indonésie. Une collection de rapports gouvernementaux, de témoignages biographiques, de thèses historiques et d'articles de journaux, traitant la réalité des Nyai, sert de base à cette recherche. Ces documents servent de socle pour l'introduction. Ils seront déconstruits au sein de l'univers sonore proposé pendant la performance.

● ThREE

La pièce de danse se divise en trois actes. Le premier acte plonge dans l'obscurité des archives coloniales du corps et fait apparaître les fantômes du passé. Le deuxième acte avance dans le présent avec une pulsation croissante jusqu'à l'explosion. Le troisième acte déploie l'espace intermédiaire. Il fait résonner les voix physiques dans une polyphonie finale et l'espace se dissout.



Médiation

En collaboration avec l'Immersive Arts Space à Zurich, la compagnie glitch œuvre pour l'accessibilité des nouvelles technologies dans les arts de la scène. Grâce au système de capture de mouvement, le corps est rendu perceptible dans un espace immersif. Les personnes peuvent ainsi se confronter à leur identité phygitale*. Les théâtres intéressés peuvent proposer cet atelier en complément à la pièce ThREE.

● Intention

Les espaces immersifs deviennent expérimentables dans les théâtres. Les gens ont accès aux technologies qui se cachent derrière la pièce ThREE.

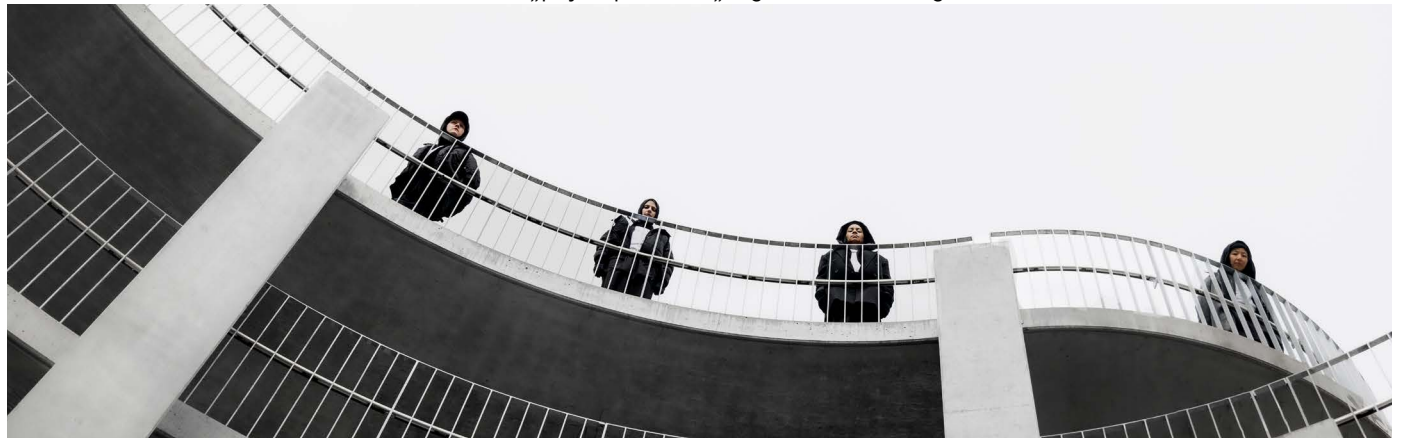
● Contenu

Les participants peuvent faire l'expérience de leur corps sous une forme élargie. Leurs mouvements sont traduits, en temps réel, en sons et en images. Ensemble, nous observons l'espace interstitiel créé par l'interaction physique, auditive et visuelle.

● Participant.e.s

L'atelier s'adresse en premier lieu aux acteur.rice.s culturel.le.s dans le domaine des arts de la scène. L'espace peut également être ouvert à d'autres disciplines et personnes intéressées.

* C'est une contraction entre les mots „physique“ et „digital“ et désigne le lien entre les deux mondes.



Team

CRÉATION

cie glitc

Direction artistique / chorégraphie

● Stefanie Inhelder

Composition

● Javier Muñoz Bravo

Visuels

● Stella Speziali

Capture de mouvement

● Eric Larrieux

Scénographie / costume

● Lena Schmid

Création lumière

● Daniel Tschanz

Dramaturgie

● Jiaxin Chen

Recherche historique

● Andreas Zangger

Performance

● Anna Heinimann

● Kuan-Ling Tsai

● Laetitia Kohler

● Pascale Altenburger

● Thea Sôti

Production

● Camille Jamet

Consulting

● Charlotte Garbani

pour les CV, cliquez „ici“



Fiche technique

Contact

Technique/ Daniel Tschanz / daniel.tschanz@nuance-gmbh.ch / +41 79 300 94 40
Scénographie / Lena Schmid / lenamatthia@gmail.com / +49 176 648 982 21
Direction artistique / Stefanie Inhelder / arts@glitch.com / +41 77 436 58 83

Planification horaire / Logistique

● Jour 1	Montage de la scénographie / technique	3 technicien(ne)s
● Jour 2	Répétition / Spectacle / Démontage	6 performeuses / 3 technicien(ne)s
● Parking	Deux véhicules	1 x 3.5 t / 1 x voiture

Scène / salle

● Dimensions	Minimum 10 m de profondeur Minimum 15 m de largeur Minimum 5 m d'hauteur	Du fond au bord de la scène D'une coulisse à l'autre Du sol à la structure (rig)
● Sol	Tapis de danse	noire
● Murs	Blackbox avec coulisses de chaque côté pour l'éclairage latéral	
● Structure (rig)	mobile	

Scénographie (voir page suivante)

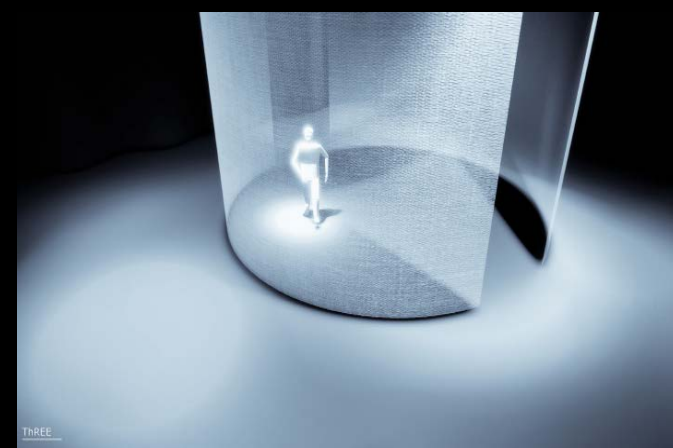
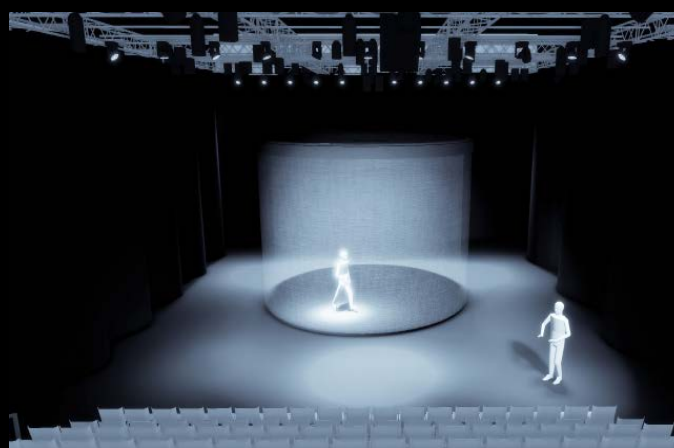
La compagnie apporte un truss ronde de 7 m de diamètre. Un écran holographique y est suspendu des deux côtés à une hauteur de 4,8 m (voir visualisation / photo). Les éléments suivants sont fournis :

● Truss (ronde)	2 points d'accroche horizontaux, D : 7 m, de couleur noire
● Écrans	2 Hologcreens de dimension 4,5 m x 9 m (ne toucher qu'avec des gants)
● Matériel de fixation	8 adaptateurs de traverse pour traverses de 290 mm, de couleur noire 8 câbles de suspension de 5 mm avec des supports de câbles réglables 8 demi-manchons avec œillet pour tube de 50 mm

Du théâtre, nous avons besoin de :

● Points de suspension	8 points dans la structure (rig) pour fixer le truss ronde
------------------------	--

Scénographie



Mocap

ThREE relie les corps des danseuses avec le son et les visuels. Les matériaux pour cette interaction sont fournis par l'Immersive Arts Space et l'ICST (Institute for Computer Music and Sound Technology).

Du théâtre, nous avons besoin de :

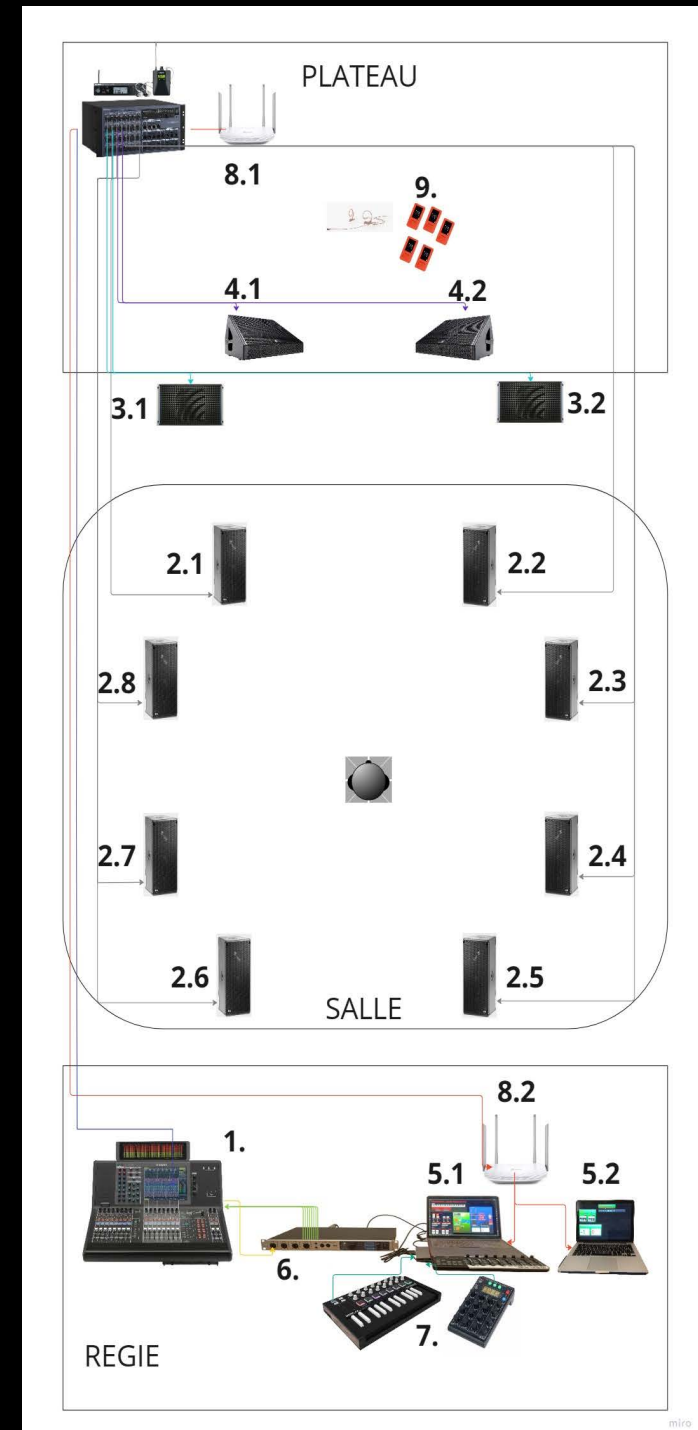
- Une connexion Ethernet de la scène annexe à la régie (une ligne Cat 6).

Son

L'expérience auditive de l'auditeur joue un rôle essentiel dans ThREE et est réalisée grâce à une diffusion octophonie (spatialisation). Les huit haut-parleurs / pieds d'enceintes sont apportés par la compagnie.

Du théâtre, nous avons besoin de :

- console de mixage Console de mixage numérique dans la régie avec au moins douze entrées et douze sorties
- Multicâble Toutes les douze entrées/sorties accessibles à la fois dans la régie et sur la scène annexe
- Moniteurs 2 moniteurs (sidefill, 4.1 / 4.2)
- PA Au moins 1 caisson de basses (3.1 / 3.2) Les autres haut-parleurs sont fournis par la compagnie (2.1 - 2.8)
- Câbles Câbles XLR3 : Pour le câblage de 8 haut-parleurs actifs (Meyer Sound UPM-1P) de la régie / scène annexe selon le plan



Visuels - projections

L'écran holographique monté au truss ronde est projetée par 2 vidéoprojecteurs. Le vidéoprojecteur pour la rétroprojection est apporté par la compagnie.

Du théâtre, nous avons besoin de :

- Vidéoprojecteur
Vidéoprojecteur (fourni par le théâtre) : minimum 7000 lumens
Projection depuis la salle, la position et l'objectif doivent permettre une surface de projection de 7 × 4,5 m à l'avant de la scène
- Connexion
Soit via un câble en fibre optique, HDSDI ou Cat5.
1 connexion HDMI de la régie au vidéoprojecteur du théâtre (salle).
1 connexion HDMI de la régie au vidéoprojecteur de la compagnie (rig)

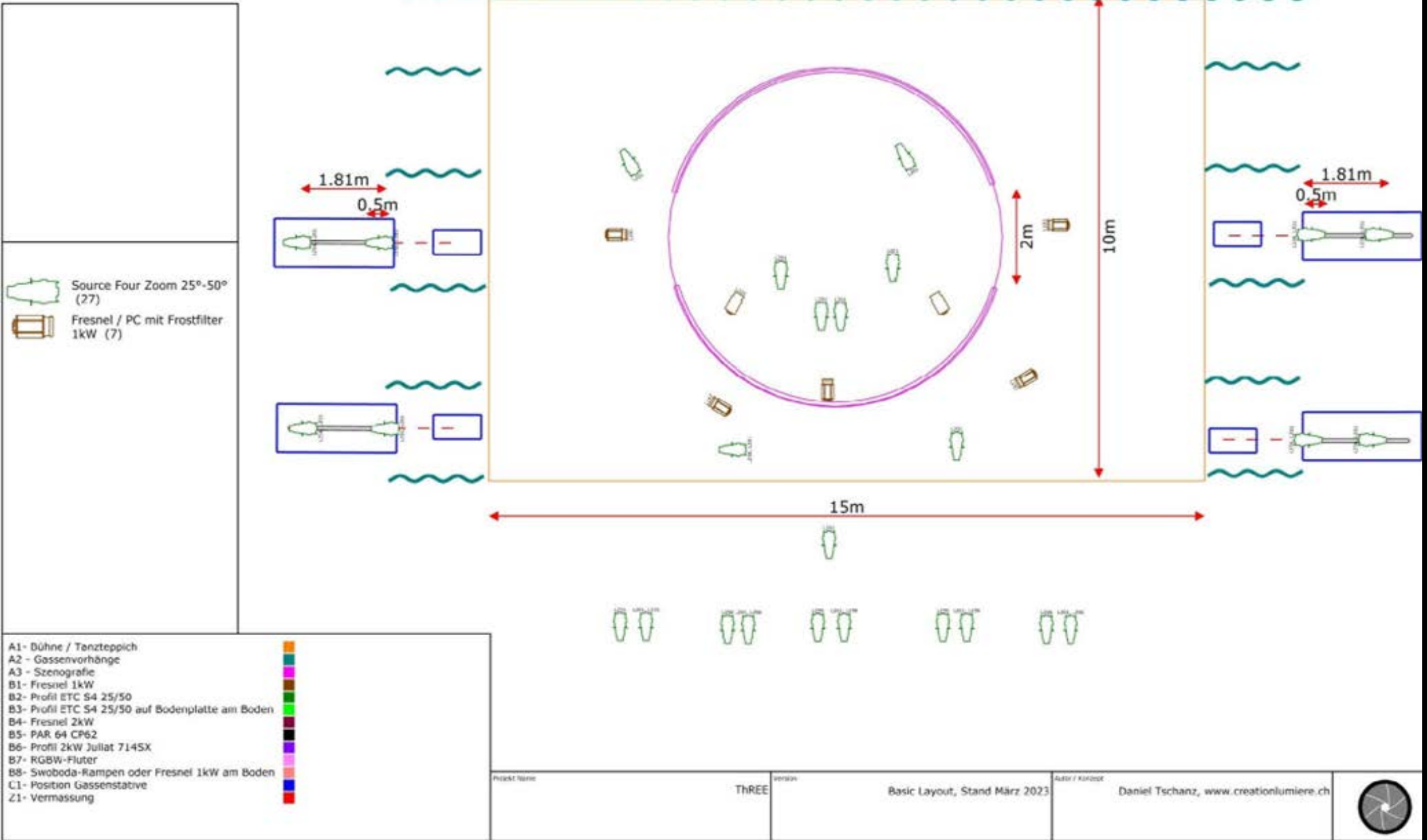
Lumière (voir page suivante)

Du théâtre, nous avons besoin :

- Console d'éclairage
Console d'éclairage MA2 / MA3 ou série ETC EOS
- Projecteurs
Selon le plan d'éclairage provisoire (minimum 8 projecteurs profilés ETC-LUSTR2, 25-50°)
- Supports de perches
4 supports de perches pour le montage des projecteurs juste au-dessus du sol et à environ 1,8 m de hauteur

Matériel manquant

Le matériel manquant peut être apporté par la compagnie via une entreprise partenaire (demandez un devis correspondant à : daniel.tschanz@nuance-gmbh.ch, +41 79 300 94 40).



glitch

- Gurzelenstrasse 11
- 2502 Biel / Bienne
- +41 77 436 58 83

- www.cie-glitch.com
- arts@cie-glitch.com
- admin@cie-glitch.com



glitch
THREE

Impressum

- Textes : Stefanie Inhelder
- Photos : Muriel Rieben
- Graphisme : Shortnotice