The background image shows two performers in a futuristic, industrial setting. They are wearing dark, sequined outfits. The performer on the left is a woman with short blonde hair, and the performer on the right is a man with long dark hair. Both have their hands near their faces in a dramatic pose. The background features a large, curved structure with a grid of light-colored panels.

SPINNERS GAME

COMPAGNIE HYPERCORPS

CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE – SONORE – TECHNOLOGIQUE
EMMA TERNO / QINGQING TENG

SPECTACLE TOUT PUBLIC – 40 MINUTES

"Les villes comme les rêves sont construites de désirs et de peurs, même si le fil de leur discours est secret, leurs règles absurdes, leurs perspectives trompeuses, et que chaque chose en cache une autre"

Italo Calvino, *Les Villes invisibles*

SPINNERS

Spinners Game est une performance interdisciplinaire pour trois danseur.euse.s (ou forme solo), création sonore et système iMSS (dispositif d'interaction son-danse) d'une durée de 40 minutes.

Un plateau de **jeu interactif** entre **le corps et le son**, **construit grâce à la technologie**, où le public est **immergé** autour de la scène.

- **Teaser** :
<https://youtu.be/EGGK9MzTcY0>
- **Extrait** sortie de résidence GMEM - **forme solo** :
<https://shorturl.at/eeenc>



GAME

En utilisant les caractéristiques du **jeu** à travers les mouvements des danseur.euse.s et les déclencheurs du dispositif sonore, nous présentons des fragments de souvenirs à géométrie variable, par cette **scénographie instrumentale**.

Les danseur.euse.s passent par diverses émotions corporelles au travers de ce chemin, pour arriver sur une fusion des époques, avec des postures plus ou moins imposées par rapport au monde dans lequel nous vivons.

Dans ce jeu inspiré des **toupiés**, nous confions la réception finale de cette histoire aux yeux et aux oreilles du public. De la même manière qu'un **jeu video** où un.e joueur.euse peut recommencer une partie, rempli de vie, malgré des changements d'états observables.



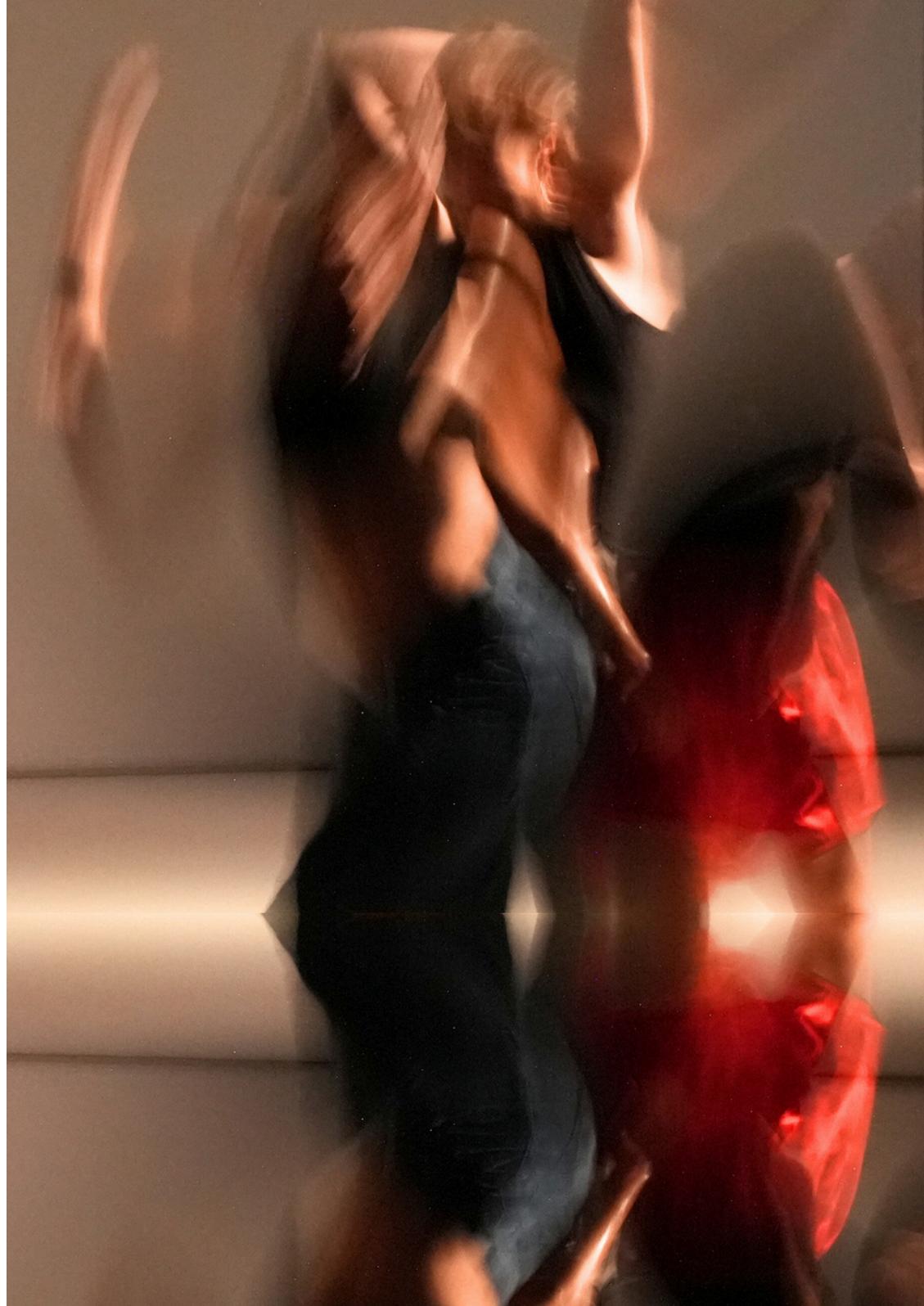
PITCH

Les évènements historiques et politiques du XXI ème siècle nous font vivre dans une époque **sans vérité**, sans consensus, sans certitude, où les crises nous effraient et où l'on ne sait pas ce que demain nous réserve.

QU'EST CE-QUE LA VÉRITÉ ? ET QU'EST-CE QUE LA RÉALITÉ ?

Spinners game convoque le potentiel de la fiction comme dimension alternative à ces mondes aux réels et vérités glissantes.

Les trois joueur.euse.s/danseur.euse.s du **Spinners Game**, transportent les spectateur.ice.s aux travers des **villes invisibles**. Par des symboles sonores et des ambiances différentes, l'œuvre tente de découvrir comment les villes **influent** sur notre **perception** du monde et de nous-mêmes, tout en suscitant une réflexion sur la frontière floue entre **réalité** et **vérité**.

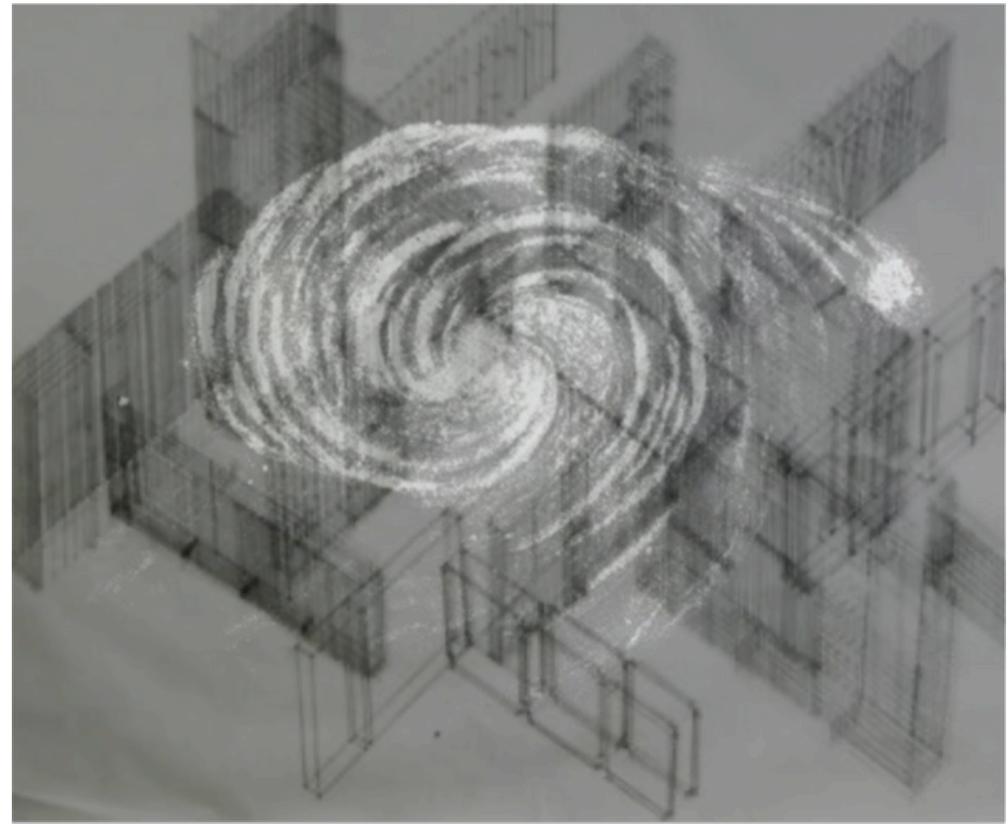


UNIVERS



*Metropolis
Fritz Lang, 1927*

Modelé avec une toupie



*William Parsons, croquis de la
Galaxie du Tourbillon (M51),
1845*

Couplé avec un dessin de Karim Noureldin



TUNTANZ

La place de la musique s'inscrit au cœur du processus de création et de la pièce, jouée par les **danseur.euse.s-instrumentistes**. La compositrice dessine ces **espaces-villes** au travers du logiciel, au travers duquel, les danseurs active ou non le son.

Cette **cartographie** évolue au gré des villes proposées comme des écosystèmes, par des compositions musicales inspirées de l'univers cinématographique reconnu et culturel. Narratrice musicale omniprésente, la compositrice propose ces cartographies d'espaces, permettant de créer des espaces **invisibles, détectables** seulement par le fait de les toucher.

La musique est intimement lié à la chorégraphie proposée, se basant sur le quotidien sensible et habituel, l'usure de la répétition de ces gestes quasi automatiques ainsi que sur la question de la présence. Immergés dans le dispositif, ils aiguisent cet espace, créant ainsi une **architecture sensible** et un environnement autant adaptable que rigide.



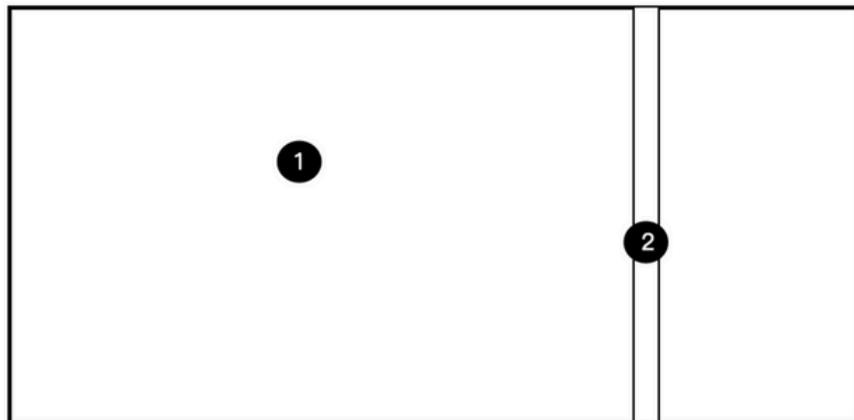
DRAMA *turgie*



1. Ville découverte

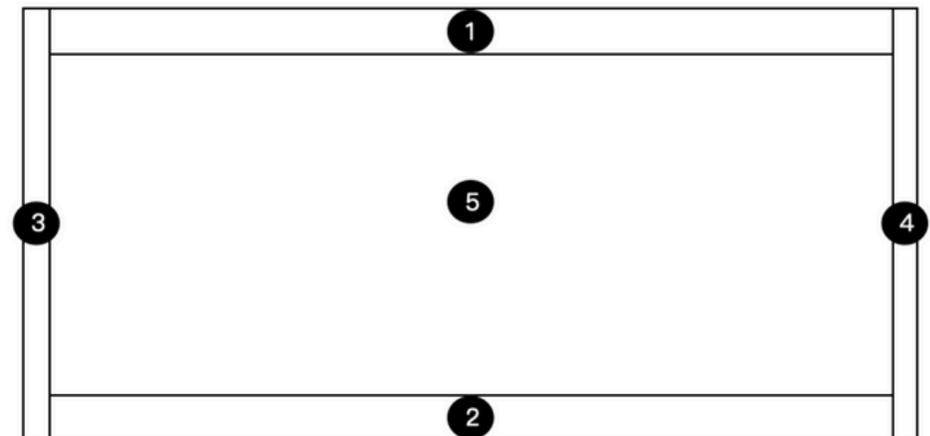
présentation du lieu, atmosphère d'entre zones

Ville 1



2.. Ville des 5 portes du monde

Ville 2



DRAMA *turgie*



Peintures du Caravage

3. Ville de visages

Ville 3



1

2

3

FICHE TECH

Fourni par le lieu

AUDIO

- 1 * console analogique ou numérique - 4 sorties
- 4 * Hauts-parleurs, en quadriphonie - autour du public (effet surround)
- Câbles XLR

SCÈNE

- Tapis de danse blanc (10x10 mètres plateau)

Fourni par l'équipe

AUDIO

- 1 * Carte son RME Babyface (2 sorties : 2 XL)

SYTÈME iMSS

- 1 * Extender usb 2.0
- 2* Caméra
- 2 * Câbles RJ45 : 2m + 30 à 50m
- 2 * Adaptateur ethernet

INFORMATIQUE

- 2 ordinateurs

CALENDRIER

PASSÉ

2023

24 et 25 Octobre : CND de Lyon

2024

19 au 23 Février : GMEM, Marseille

19 au 23 Août : les Incubateurs Abbaye de
Royaumont, Anière-sur-Oise

Date d'avant-première : 23 août 2024 à
l'Abbaye de Royaumont - Incubateurs 24

FUTUR PROCHE

2025

Février ou juin : Résidence au GMEM -
écriture solo / technique lumière / EAC

31 mars au 4 avril : Résidence chez Scene
44 / n+nCorsino, avec bord de scène

DIFFUSION (en négociation)

Klap Maison pour la Danse - Marseille /
Scène 55 - Mougins / GMEM - Marseille /
Les Subs - Lyon / Ici l'Onde - Dijon /
Théâtre de Vanves - Vanves / CND

CRÉATIONS

CRÉATIONS

2020 / 2024

WonderBox : Biennale Chroniques, Toï Toï
le Zinc - Villeurbanne, Théâtre des
Calanques - Marseille, Théâtre du
Passage - Neuchâtel.

2021

La Comédie dans ton salon : La comédie
- Genève (performance en ligne)

COLLABORATIONS

2021

Snow on her lips : Printemps des Arts -
Monaco, Sebastian Rivas

2024

Dalida and the Magic boox : GRAME -
Lyon, Valentin Pelisch

EXTRAITS

- Extrait sortie de résidence Royaumont 2024 :

<https://youtu.be/rmpyJISpT8A>

- Sortie de résidence GMEM - solo

https://youtu.be/MwKdxTjR_mE

- Extrait video du travail de recherche 2022

<https://youtu.be/PYePTvkEIMY>

- Travail d'écoute résidence Royaumont 2022

<https://youtu.be/l9azPMv70ms>



TEAM

QINGQING TENG / Compositrice

Qingqing Teng (Chine, 1990) travaille dans différents champs de la création sonore : musique acousmatique, mixte, électronique expérimentale, installation sonore et musique pour la vidéo d'art.

Au cours de son parcours, Elle s'intéresse au théâtre musical et tente de combiner musique électroacoustique et théâtre au sein de ses œuvres et spectacles multimédias. Elle rompt avec le moyen d'expression musical traditionnel et choisit le moyen d'expression sonore le plus approprié aux besoins de développement dramaturgique.

Son travail de composition est souvent réalisé en collaboration avec d'autres artistes. Elle a reçu des commandes de la DRAC Normandie, des ensembles Proxima Centauri, Alcôme, Conservatoire & Orchestre de Caen et percussionniste Hsin-Hsuan Wu. Musée du centre culturel de Pékin et du Festival international de percussions PAS (Chine). Actuellement elle est assistante du cursus Artiste Diplôme au CNSMD de Lyon.

<https://www.tengqingqing.com>

EMMA TERNO / Chorégraphe

Emma Terno (Monaco, 1988) explore les rituels du quotidien, leurs cérémoniaux ainsi que leurs modulations au travers de l'expansion virtuelle. L'inspiration des nouvelles technologies forme d'autres interrogations sur notre héritage corporel et le fabuleux mécanisme des mouvements du corps est ce qui anime ses recherches. Chorégraphe, danseuse et artiste visuelle, elle soumet ces rites chorégraphiques aux techniques acoustiques et virtuelles pour nous confronter à nos habitudes et à nos sensations. Diplômée d'un Bachelor en Arts Visuels (ECAL, Lausanne) et d'un Master en Scenic Art Practice (HKB, Berne), Elle travaille actuellement en tant que danseuse avec Marco Berrettini, Natacha Paquignon (Cie Corps au Bord, Lyon) et Eugénie Andrin (Monaco). D'autre part, elle intervient comme danseuse dans plusieurs opéras depuis 2019 (Opéra de Monte Carlo, Grand Théâtre de Genève, Opéra de Marseille).

www.emmaterno.com

CLÉMENT CARRE / Interprète

Né en 1994, Clément débute la danse en milieu associatif par la pratique du hip-hop à l'âge de 8 ans. Après avoir obtenu son Master en Finance à l'Université Paris Dauphine en 2018, il décide de quitter ce milieu pour s'engager pleinement dans la danse. Il entame une formation accélérée en danse jazz et hip-hop au Broadway Dance Center à New York. À son retour, il intègre le Jeune Ballet Européen à l'Académie Internationale de la Danse à Paris pour y suivre en parallèle une formation au diplôme d'EAT contemporain. Il poursuit son parcours en intégrant la formation professionnelle Coline en danse contemporaine à Istres, où il goûte au savoir de la pédagogie de Shlomi Tuizer. Il y interprète un répertoire large incluant reprises et créations de différents chorégraphes : Maguy Marin, Hervé Robbe, Thomas Lebrun, Ambra Senatore, Joanne Leighton, Christian Ubl et Michel Keleminis entre autres.

CHRISTOPHE LEBRETON / Scénographie instrumentale

Concepteur de dispositifs interactifs, musicien et scientifique de formation, il travaille en tant qu'ingénieur du son et réalisateur en informatique musicale depuis 1989. Jusqu'en 2019, il participe au développement et rayonnement du GRAME (Lyon), création des studios d'enregistrement, réalisations discographiques, spectacles, concerts, et travaille avec de nombreux compositeurs de musique contemporaine en France et à l'étranger tout en se confrontant aux réalités et à la diversité des productions contemporaines. Depuis 2003, il concentre ses recherches et développements sur la captation du geste et la scène augmentée. Il expérimente ce qu'il appelle « la scénographie instrumentale » et intervient en tant que scénographe transmédia sur divers productions. En 2019 il fonde avec Jean Geoffroy l'association **LiSiLoG**, dédiée à l'innovation technologique, artistique et à la transmission. Et en 2020, il développe le système **iMSS** destiné à la captation du mouvement multi-caméra pour la création et la pédagogie.

LUCIE VAUGEOIS / Interprète

Après un parcours universitaire au long cours entre Sciences Po Paris, la Sorbonne, l'Université de Californie (UC Berkeley) et l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS Paris), Lucie revient à la danse. Elle rejoint tout d'abord la formation moderne de Dominique Lesdema à Paris puis ensuite la formation contemporaine Extensions du CDCN de Toulouse. Elle travaille aujourd'hui comme interprète pour Jérôme Brabant et collabore avec la compagnie AIME de Julie Nioche ainsi qu'avec plusieurs groupes de recherche autour des questions d'interdisciplinarité dans la création.

NATHAN BOURDON / Interprète

Originaire du Nord de la France, Nathan Bourdon débute son parcours chorégraphique en suivant la Licence Etudes en danse à l'Université de Lille. Peu de temps après, il obtient son Diplôme d'Etat de Professeur de Danse en 2021 après avoir intégré la Compagnie du Ballet du Nord - CCN de Roubaix dans les créations de Sylvain Groud. En outre, il a également traversé les travaux et des projets de Sylvain Huc et de Bérénice Legrand. Suite à son diplôme, il intègre la formation Extensions de La Place de la Danse - CDCN Toulouse Occitanie puis la compagnie L'Octogonale pour une création de Jérôme Brabant.

CO-PROD

et partenaires

Abbaye de Royaumont

Maison de la Musique Contemporaine

LiSiLog - développement et mise à disposition du système iMSS

Association **Hypercorps**

Scene 44 - Corsino

Accueil Studio

GMEM - Marseille

TOÏ TOÏ LE ZINC - Villeurbanne



CONTACT

COMPAGNIE HYPERCORPS

WWW.HYPERCORPS.FR

HYPECOEURPS@GMAIL.COM

CHORÉGRAPHE

EMMA TERNO / 06.40.61.27.04. / EMMATERNO@GMAIL.COM

ARTISTE SONORE

QINGQING TENG / 06.25.41.69.12. / TENGQINGQING1@GMAIL.COM

