

SPINNERS GAME

COMPAGNIE HYPERCORPS

CRÉATION CHORÉGRAPHIQUE ET SONORE
EMMA TERNO / QINGQING TENG



"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*

PITCH

Le Brexit, la pandémie de COVID-19, la guerre entre l'Ukraine et la Russie, le conflit Israël-Hamas, nous vivons 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 joueurs/danseurs du **Spinners Game**, utilisant le mouvement du corps et le Système Sonore Interactif, transportent les spectateurs aux travers des villes invisibles. Par des symboles sonores et des ambiances différentes, la pièce 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.



Est-ce la personne devant moi en ce moment ? Est-ce la chaise sur laquelle je suis assis là ? Ou est-ce le rêve que j'ai fait la nuit dernière ?

SYNOPSIS

coeur du projet

Dans cette ère post-vérité, les frontières entre vérité et réalité s'estompent, évoquant un rêve éthéré. Une époque où la vérité semble insaisissable, nous questionnons davantage la réalité elle-même.

Si nous ne pouvons pas obtenir la vérité, nous ressentons la peur. Et nous devons chercher la vérité, comme l'historien Timothy Schneider l'a dit : « lorsque nous renonçons à la vérité, nous cédon le pouvoir à ceux qui possèdent la richesse et le charisme afin qu'ils la remplace par du spectacle. »

Cependant, comment pouvons-nous nous rapprocher de la vérité ? Marcel Proust a déclaré dans "À la recherche du temps perdu" : « peut-être que la seule véritable oasis est à chercher dans notre mémoire, celle que nous avons perdue. »

En tant que composante essentielle de la société humaine, la "ville" dans le jeu **Spinners Game**, utilise sa mémoire comme moyen de recherche de la vérité. En amplifiant les signes de la présence de la ville, et en puisant l'inspiration dans les sons concrets et du langage corporel de la vie quotidienne sensible, la ville fictive devient réalité. Nous tentons d'explorer les fragments du passé, recherchant la réalité qui a pu existé autrefois.

Cependant, la mémoire, altérée par le temps, se voit attribuer différentes couleurs et formes.

Est-ce la réalité qui erre dans la toupie, ou nos expériences qui la transforment en une scène fictive ?

Cela devient une énigme philosophique ancrée au plus profond de notre esprit.



Abbaye de Royaumont, août 2022
Qingqing Teng sur IMSS, Lucie Vaugois,
Clément Carre et Nathan Bourdon
@Christophe Lebreton

SYNOPSIS

coeur du projet

Spinners Game est une performance interdisciplinaire pour trois danseurs, création sonore et système IMSS (dispositif d'interaction son-danse). En utilisant les caractéristiques du jeu, à travers les mouvements des danseurs et les déclencheurs du dispositif sonore, nous présentons une variété de fragments de souvenirs.

"**Spinners**", traduit en français par "toupies", symbolise l'idée du cycle infini, de l'équilibre, du changement, de l'énergie interne et du calme externe, du désir de liberté, ainsi que de la relation entre l'individu et le collectif.

En exploitant les caractéristiques de cette toupie, nous créons un monde poétique, absurde et immersif, où le cycle infini persiste (forme/création/répétition).

Le "**Game**" représente la scène comme le terrain de jeu que nous avons construit, inspiré par les souvenirs de différentes villes. Les spectateurs peuvent voir les trois danseurs sur scène comme trois toupies errantes dans différentes villes virtuelles, ou considérer la ville elle-même comme une grande toupie en évolution constante.

Dans ce jeu de toupies, nous confions la réception finale de cette histoire aux yeux et aux oreilles du public.

DRAMATURGIE

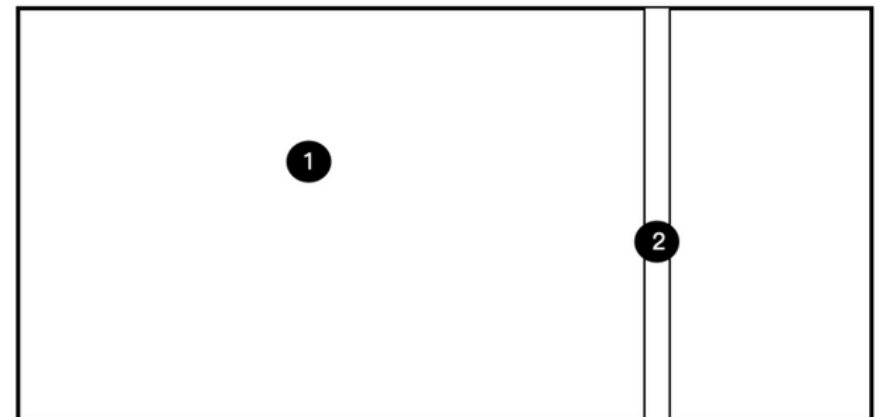
et mise en scène imaginée



1. Ville découverte

présentation du lieu, atmosphère d'entre zones

Ville 1



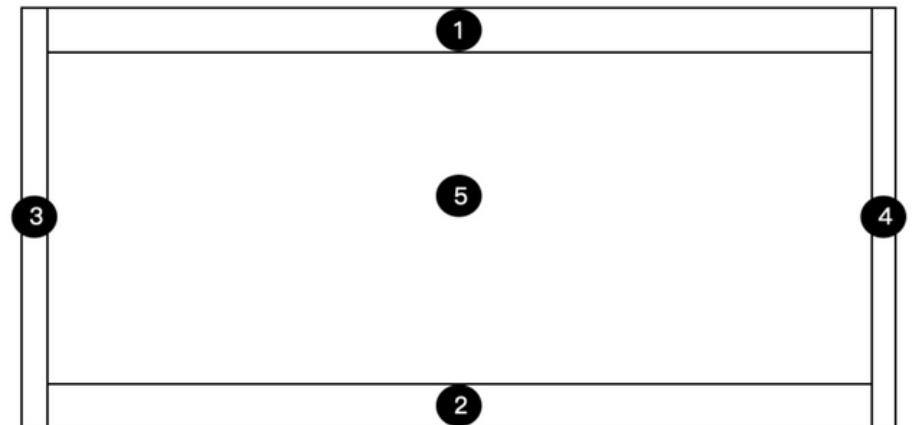
DRAMATURGIE

et mise en scène imaginée



2.. Ville des 5 portes du monde

Ville 2



DRAMATURGIE

et mise en scène imaginée



Peintures du Caravage

3. Ville de visages

Ville 3



1

2

3

PLACE ET RÔLE

de la danse

L'écriture chorégraphique, se base sur le quotidien sensible et habituel, l'usure de la répétition de ces gestes quasi automatiques.

Les modalités de textures et de traductions par les interprètes permettent d'amener cette hybridation de corps musicaux tel une sculpture en constant morphing.

Immergés dans le dispositif, ils aiguïsent cet espace au travers de chemins proposés, créant ainsi une architecture sensible et un environnement autant adaptable que rigide.

La question de la proxémie sera également mise en jeu, autant par le son que par le mouvement, révélés dans ces espaces-villes. Il s'agit d'une observation in vivo de notre quotidien sensible au travers d'un jeu dans lequel chacun pourrait s'identifier.

Les notions d'intime (du Caravage), de bruissement (dans le sens corps abîmé) et d'élan du corps sont des thématiques traitées. Ainsi, nous procédons par l'intégration de la gestuelle de base, ensuite la greffe avec les chemins donnés pour finir sur une sculpture de l'espace et l'hybridation de la gestuelle chorégraphique.



Abbaye de Royaumont, août 2022
Lucie Vaugois, Clément Carre et
Nathan Bourdon
@Abbaye de Royaumont

PLACE ET RÔLE

de la musique et des sons

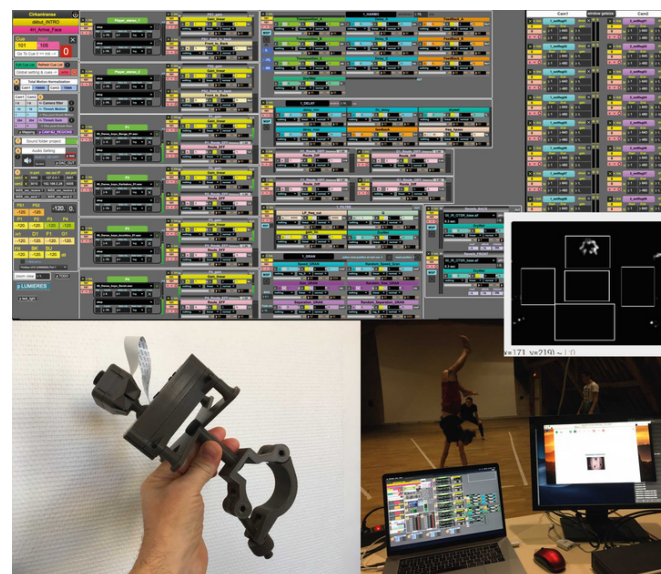
Le rôle de la compositrice consiste à dessiner ces espaces-villes au travers du logiciel. Par la suite, s'il n'y a aucune interaction, il ne peut pas y avoir d'évolution sonore. De ce fait, la place de la musique s'inscrit au cœur du processus de création et de la pièce, jouée par les danseurs instrumentistes.

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, elle propose ces cartographies d'espaces par le biais d'un logiciel video (IMSS de LiSiLoG), permettant de créer des espaces invisibles, détectables seulement par le fait de les toucher. Comme dans un jeu, elle y insère aussi des pièges, des subterfuges ou des bonus à décoder pour en découvrir leurs musicalités.

Le logiciel IMSS est un outil conçu pour aborder la "scénographie instrumentale", permettant de cartographier les informations de captation.

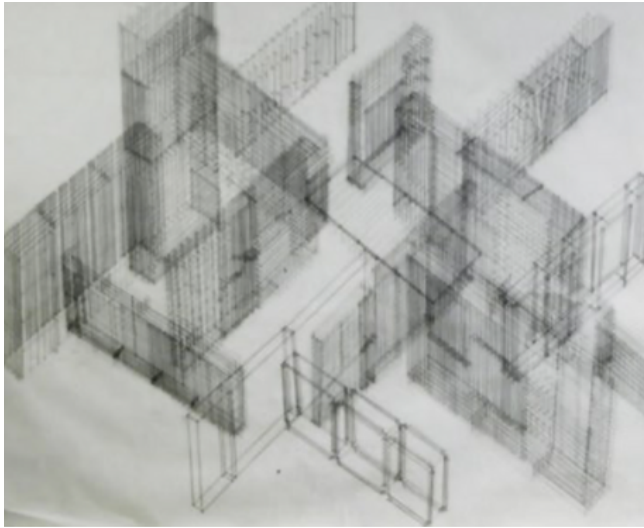
Ici, il s'agit de deux caméras (web cam et fisheye) placées une au dessus du plateau et l'autre face au plateau.



Logiciel IMSS
@lisilog.com

UNIVERS

esthétique



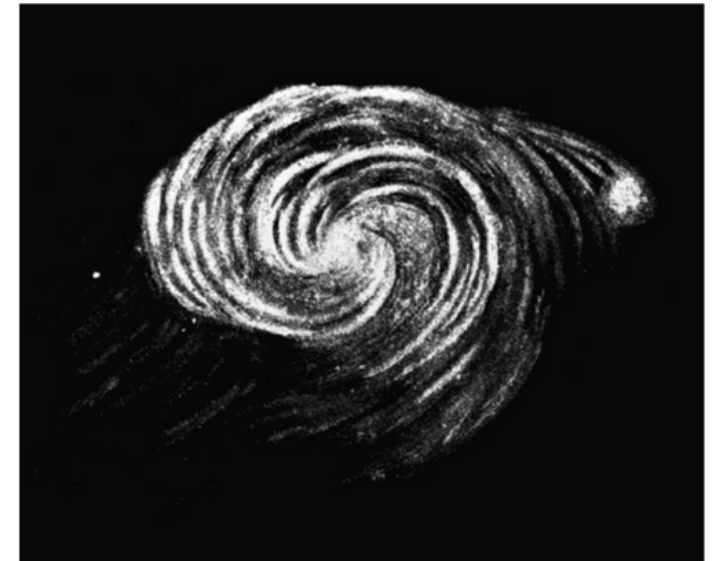
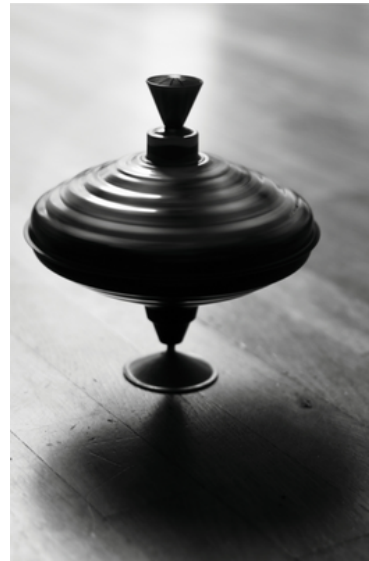
Karim Noureldin



*Metropolis
Fritz Lang, 1927*



*Lost in translation
Sophia Coppola, 20035*



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

EXTRAITS

sonore et video

- **Extrait de composition musical**

<https://vu.fr/yUmM>

- **Extrait video du travail de recherche** autour de l'activation musical

<https://youtu.be/PYePTvkEIMY>
<https://youtu.be/I9azPMv70ms>

DISTRIBUTION

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).

Ses œuvres ont été interprétées notamment à la Biennale Musiques en Sène de Lyon, au Théâtre de la Renaissance à Lyon, au festival Détours de Babel à Grenoble, à la Haute École de musique de Genève, au festival Musicacoustica (Chine), à l'Opéra national de Taichung à Taïwan, au Hive Center for Contemporary Art in Beijing (Chine), au 35-37 à Paris.

Elle s'est formée en composition auprès de Jian Feng, Jean-Marc Weber puis au CNSMD de Lyon auprès de François Roux et Jean Geoffroy. 2021-2022, Elle suit le cursus de composition et d'informatique musicale de l'Ircam avec Pierre Jodlowski. Actuellement elle est assistante du cursus Artiste Diplôme au CNSMD de Lyon.

DISTRIBUTION

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. Le corps comme laboratoire d'expérimentation, de travail, de rencontre avec des personnes venues d'autres disciplines et d'autres horizons.

Diplômée d'un Bachelor en Arts Visuels (ECAL, Lausanne) et d'un Master en Scenic Art Practice (HKB, Berne), c'est en travaillant dans diverses compagnies qu'elle décide de monter son collectif (HYPERCORPS) en 2020 et « Wonderbox » en est sa première création dans le cadre de la Biennale Chroniques chez scene44 à Marseille, en passant par diverses résidences dans des institutions :

(BNM, Klap, Pôle 164, Arsud, GRAME - Lyon, Ménagerie de Verre, Théâtre de l'Oulles, Les Ailleurs).

Actuellement, elle travaille sur le mouvement avec des comédiennes à Pantin (Cie Louma Stark) et avec Natacha Paquignon (Cie Corps au Bord, Lyon). D'autre part, elle intervient comme danseuse dans plusieurs opéras depuis 2019 (Opéra de Monte Carlo, Grand Théâtre de Genève, Opéra de Marseille).

Dernièrement, c'est auprès de Sebastian Rivas qu'elle chorégraphie « Snow on her lips » pour le Printemps des Arts » à Monaco (2020), et participe à deux temps à l'Abbaye de Royaumont, dirigé par Hervé Robbe.

Elle s'est formée en danse à l'Académie Princesse Grace de Monaco (Ballet), obtient l'EAT en contemporain en 2015 et intervient au CNSMD de Lyon dans le cadre du Master AD mené par Jean Geoffroy.

www.emmaterno.com

DISTRIBUTION

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.

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 Sénatore, Joanne Leighton, Christian Ubl et Michel Keleminis entre autres.

DISTRIBUTION

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.

CHRISTOPHE LEBRETON / RIM

Réalisateur en Informatique Musicale, musicien et scientifique de formation, il collabore avec Grame depuis 1989. Il travaille pour la recherche et le développement d'outils d'aide à la création et réalisation de dispositifs interactifs, tout en se confrontant quotidiennement aux réalités et à la diversité des productions contemporaines : grands spectacles, concerts internationaux, festivals « **Biennales Musiques en Scène** », installations sonores, discographies. Depuis 2003, il travaille plus particulièrement sur la captation du geste et la scène augmentée. Il expérimente ce qu'il appelle « la scénographie instrumentale ». Il s'intéresse à tous les arts de la scène pour lesquelles ses recherches et développements sont connexes.

Depuis 2013, il crée des applications musicales gestuelles pour Smartphones (SmartFaust, Smart Hand Computer), développe la suite de logiciels **Light Wall System** orientés pour la pédagogie. En 2019 il fonde avec Jean Geoffroy l'association **LiSiLoG**, dédiée à l'innovation technologique, artistique et à la transmission.

COMPAGNIE

HYPERCORPS

Hypercorps est une plateforme artistique de rencontres arlésienne, développant une recherche transversale entre les arts plastiques, chorégraphiques et les nouvelles technologies. Le collectif place le corps ainsi que sa mécanique comme message porteur et laboratoire de recherche. Ses créations visent également à déplacer la perception du spectateur par des perspectives alternatives, de nouveaux regards.

Les formes de créations du collectif, au-delà des performances, se penchent sur des éditions de textes, d'images tout autant que des créations musicales, sonores, diffusées sur différentes plateformes virtuelles et in-situ.

La frontière entre le physique et le numérique mène nos créations vers des questionnements d'actualités.

Le collectif a été créé en 2020, suite à la sélection pour la Biennale Chroniques (Marseille) où son premier projet "**Wonderbox**" a pu se réaliser à huis clos. Le collectif se veut porteur de projet d'artistes de tout domaine, en amenant le corps comme messenger ainsi que la fragilité du numérique dans notre société.

Intéressée par la fragilité de la technologie qui évolue sans cesse, et son influence sur nos corps d'aujourd'hui, **Hypercorps** s'oriente vers une recherche transdisciplinaire danse / numérique.

Optimiser nos corps, revenir vers la mécanique humaine, créer de l'échange et de la proxémie par ces objets techniques qui nous augmentent quotidiennement. Autant pour les questionner que les détourner.

CO-PRODUCTEURS

et partenaires

Abbaye de Royaumont

Maison de la Musique Contemporaine

LiSiLog - support technique via le système IMSS

Association Hypercorps

Ville d'Arles

Accueil Studio

GMEM - Marseille



CALENDRIER

et lieux envisagés pour la création

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 dans le cadre des Incubateurs 2024

2025

5 jours Avril : Résidence chez Scene 44 /
n+nCorsino, avec bord de scène

CONTACT

COMPAGNIE HYPERCORPS

WWW.HYPERCORPS.FR

CHORÉGRAPHE

EMMA TERNO / 06.40.61.27.04. / EMMATERNO@GMAIL.COM

ARTISTE SONORE

QINGQING TENG / 06.25.41.69.12. / TENGQINGQING1@GMAIL.COM

CHARGÉE DE PRODUCTION

STÉPHANIE PLASSE / 06.87.67.52.15. / SPLASSEFR@YAHOO.FR

