

# Spinners Game

Compagnie hypercorps

## **PITCH**

Brexit, the COVID-19 pandemic, the war between Ukraine and Russia, the Israel-Hamas conflict, we live in a time without truth, without consensus, without certainty, where crises frighten us and we don't know what tomorrow will bring.

**Spinners Game** raises the question of truth versus reality.



The three players (dancers) of the **Spinners Game**, using body movement and the Interactive Sound System, transport the spectators through invisible cities. Through sound symbols and different moods between cities, the piece attempts to discover how cities influence our perception of the world and ourselves, while provoking reflection on the blurred line between reality and truth.

*Is this the person in front of me right now? Is that the chair I'm sitting on? Or is it the dream I had last night ?*

## **SYNOPSIS**

**Spinners Game** takes viewers into a sound game experience, where the manipulation of spatialized sound allows us to move forward in the adventure. In total immersion around the 3 dancers, the public participates in this show to contribute to the discovery of this experience. These bodies are at the service of the music, as are the instrumentalists where, without them, there would be no possibility of being able to activate the story.

The composer, an omnipresent musical narrator, proposes maps of spaces through video software (LiSiLoG's IMSS), making it possible to create invisible spaces, detectable only by touching them. As in a game, she also inserts traps, subterfuges or bonuses to discover their musicality.

This cartography evolves according to the cities proposed as ecosystems, through musical compositions inspired by the recognized cinematographic and cultural universe.

The question of proxemics will also be brought into play, as much by sound as by movement, revealed in these city-spaces. It is an in vivo observation of our daily lives through a game in which everyone could identify.

# Spinners Game

Compagnie hypercorps

## **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.

**Spinners Game** pose la question de la vérité confrontée à la réalité.



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 entre les villes, 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.

*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**

**Spinners Game** amène les spectateurices dans une expérience de jeu sonore, où la manipulation du son spatialisé nous permet d'avancer dans l'aventure. En totale immersion autour des 3 danseuses, le public participe à ce spectacle pour contribuer à la découverte de cette expérience. Ces corps sont au service de la musique tel.les des instrumentistes où, sans eux, il n'existerait aucune possibilité de pouvoir activer l'histoire.

La compositrice, narratrice musicale omniprésente, propose des 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 déceler pour en découvrir leurs musicalités.

Cette cartographie évolue au gré des villes proposées comme des écosystèmes, par des compositions musicales inspirées de l'univers cinématographique reconnu et culturel.

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 au travers d'un jeu dans lequel chacun pourrait s'identifier.