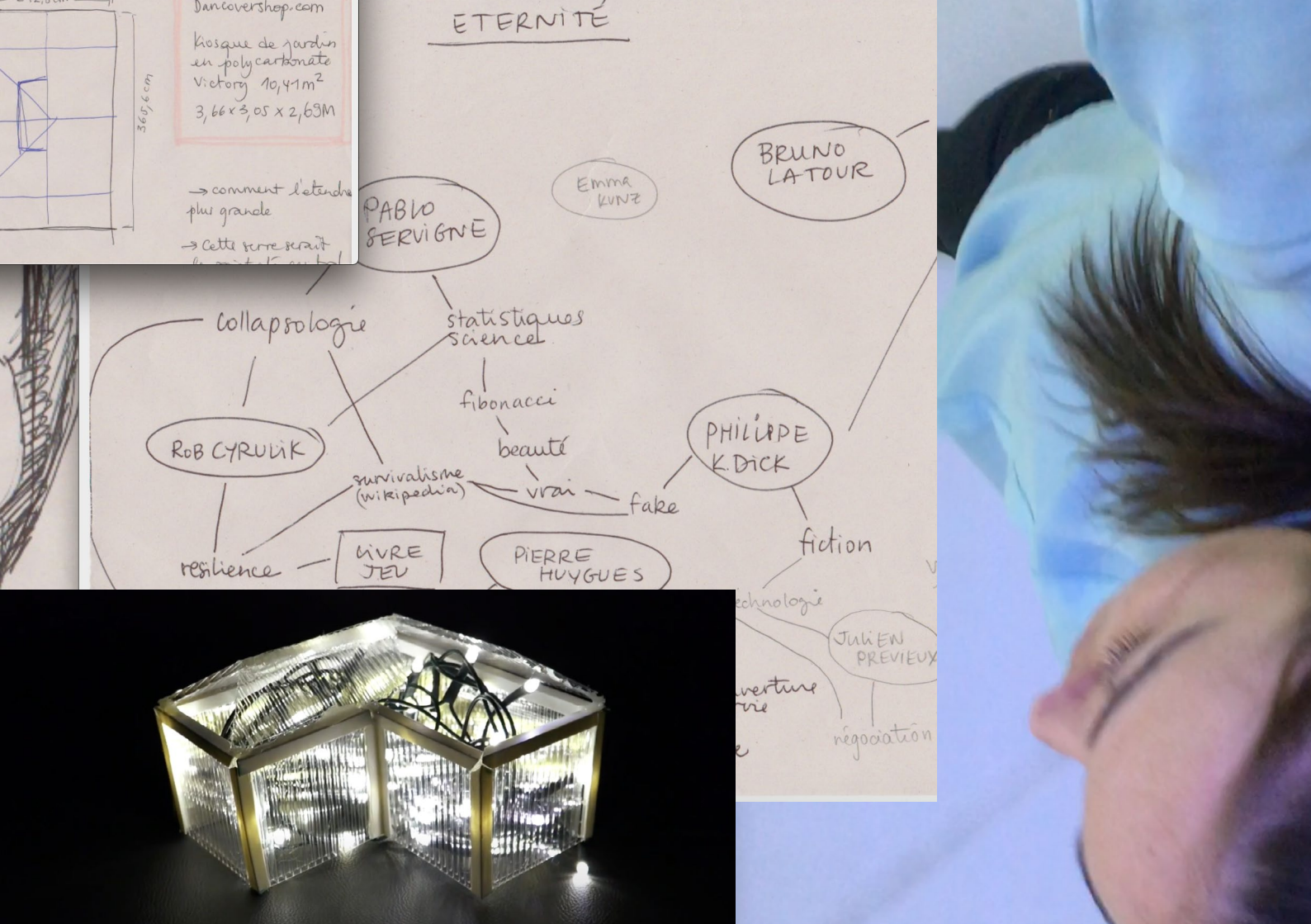
WONDER BOX

Spectacle performatif immersif
VR analogique


ETERNITÉ
Dancovershop.com
kiosque de jardin en polycarbonate
Victory 10,41m²
3,66x3,05 x 2,69M
365,6 cm
→ comment l'étendre plus grande
→ Cette serre serait
BRUNO LATOUR
EMMA KUNZ
PABLO SERVIGNE
collapsologie
statistiques sciences
fibonacci
beauté
ROB CYRULIK
survivalisme (wikipedia)
vrai
fake
PHILIPPE K. DICK
fiction
résilience
LIVRE JEU
PIERRE HUYGUES
JULIEN PREVIEUX
négociation

Note d'intention

Wonderbox est une nouvelle typologie de spectacle vivant. Une oeuvre chorégraphique, sonore, immersive et à durée variable, il emprunte tant à l'escape game qu'à l'expérience anthropologique.

Wonderbox est une interaction multi-sensorielle basée sur une réévaluation du pouvoir décisionnaire du spectateur. À travers un parcours labyrinthique ainsi qu'un système de projection vidéo captée en direct, les choix et modalités relationnelles des spectateurs modulent l'issue et le déroulé de la pièce.

Faire coexister des futurs alternatifs, portes dérobées d'une Histoire fictionnalisée et actée le temps d'un spectacle. Des futurs qui nous parviennent par l'intermédiaire de bribes, de gestes, d'archétypes et d'objets.

Libre au spectateur d'intervenir, de les utiliser, de moduler sa présence au rythme de l'évolution de cet escape game dont la ressemblance avec notre réel est troublante.

Le public, accompagné de trois performeurs - guides, expérimentera ainsi le paradoxe Wonderbox : une remise en jeu de notre résilience commune, vers laquelle ce spectacle tente de créer les outils pour la susciter.

Les Subsistances

Le lieu des Subsistances nous permettrait de d'expérimenter notre travail déjà accompli mais également de tester des dispositifs technologiques et visuels avec le labo NRV ainsi que les Beaux-Arts à proximité. Au delà de pouvoir échanger le temps de la résidence, il est question aussi de pouvoir plonger un public dans la pièce in-situ, obtenir des feedbacks d'opinions mais aussi artistiques, techniques au travers du processus de création et de représentation.

En 2020, nous avons été soutenu par la Biennale Chroniques et Scène44 / n+ncorsino - à laquelle nous avons participé en novembre dernier. Ainsi que des prêts studios auprès du Ballet National de Marseille, d'Arsud, de Klap Maison pour la Danse.

En 2021, nous sommes programmés pour des résidences au Pôle 164 (Marseille), à la Ménagerie de Verre (Paris), et au Théâtre de l'Oulles (Avignon) dans l'optique d'une future diffusion.

WONDERBOX

pièce chorégraphique

La pièce chorégraphique augmentée a été créé dans un premier temps en juillet 2020. Cette dernière est également disposée à questionner le numérique au travers de l'écriture gestuelle et certains médiums plastiques (video/son).

Les 3 performeuses/danseuses sont dans l'espace, accompagnées d'une scénographie qui participera aux lumières et aux situations auxquelles elles seront confrontées, ainsi que le public.

Sur la base d'un protocole, elles doivent trouver un moyen de se synchroniser dans leurs combinaisons de gestes afin de scuplter un unisson de fin.

En résonnance avec le développement chorégraphique de la pièce immersive, il est question du jeu entre l'escape game et les références que peuvent introduire les spectateurs dans un environnement multisensoriel.

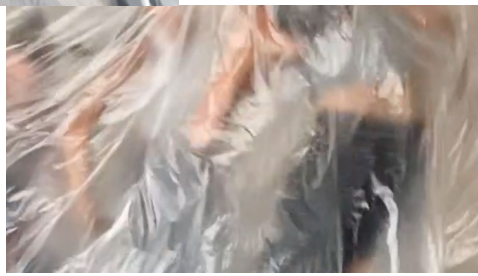
Les bâches présentes évoquent les frontières matérielles de la boîte de «*Wonderbox*» (version immersive) et participent à une scénographie active (mise en lumière, écran de projection, passage secret, sortie). Un scotch noir au sol cartographie l'espace de jeu, semblable à un plan de logement.

L'implication du public est en développement, et continue d' évoluer lors des temps de résidence. Notre point de départ s'inscrit sur les bruits et les mouvements que produisent le public/acteur lors d'une représentation (ou visite) ainsi que leurs comportements face à un jeu de rôle, collectif.

Le projet s'intéresse surtout sur les nouvelles dynamiques de circulation et de représentation de la danse et du corps qui s'imposent à nous depuis une vingtaine d'années.

Au delà de la forme audiovisuelle (TV, videoprojecteurs), quelles seraient les nouvelles formes de compréhension du corps / appréhension du corps dans les relations numériques ? Tout en faisant resurgir la question de l'essentiel nécessaire dans notre société où la proxémie est devenu un enjeu politique.

En tant que danseuse, comment l'influence des plateformes sur internet ont changé ma pratique (avec des corps en pixels) et le rapport de proxémie entre ces corps. L'incidence des cours sur zoom a clairement une empreinte sur la façon d'appréhender l'espace dans lequel on se trouve.



Bord de scène
Klap, Maison pour la danse
septembre 2020

Fig.1
Robert Morris
See-saw, 1971

Fig.2
Emma Terno
Capture d'écran du teaser, 2020

Fig.3
Wonderbox / scene44
20 novembre 2020

SPECTACLE AUGMENTÉ

Wonderbox utilise certaines techniques de traduction sonore et visuelle par des capteurs sonores dans le but de leurrer la spatialité sensible du public.

La retransmission en direct de ce qui se déroule dans la boîte par le biais de caméras de surveillances permet à un autre public, dans un autre lieu, d'assister au spectacle. La question de la retransmission à l'époque du partage effréné de données semble pertinente à explorer.

La réalité augmentée analogique prend lieu lors d'une mise en situation video et acoustique. Une projection d'une video tremblante (comme un tremblement de terre) accompagnée d'un son très grave (idem). L'addition de ces deux sens (la proprioception est déjouée) qui sont trompés donne une impression de «vraie» secousse.

Cette phase d'expérimentation sera travaillée lors de séance de travail au GRAME (mai 2021).

L'écriture dramaturgique s'enrichit également en parallèle du travail musical. L'enregistrement de textes des performeuses, de sons émis par les corps et de pièces écrites seront traduits par un système de MAO (Musique assistée par Ordinateur) afin de les transformer en signals sonores par le muscien (synthétiseur modulaire).

Soulignée par ces sons « décorporés » des gestes/de signes, la chorégraphie se fondra avec la musique.

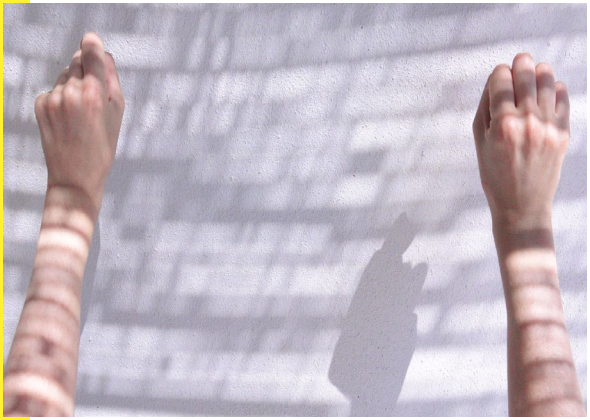


Fig.5
Captation video, Wonderbox
Systeme de projection
video in-situ

Fig.6
Résidence Grame,
septembre 2019
Test du Light Wall System

Fig.7
Capture d'écran / travail de recherche
scene44 - Marseille
Wonderbox, 2020

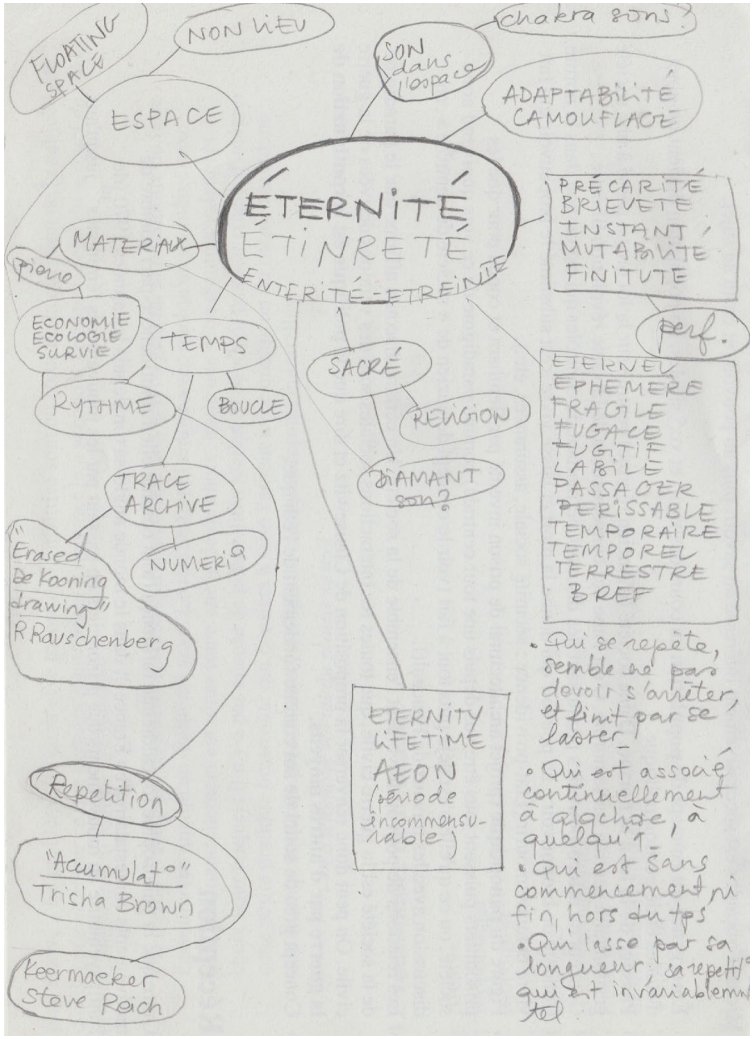


Fig. 8
Mindmap, Emma Terno 2020

Fig. 9
Gestuelles autour du jeu
www.cafeexpress.com

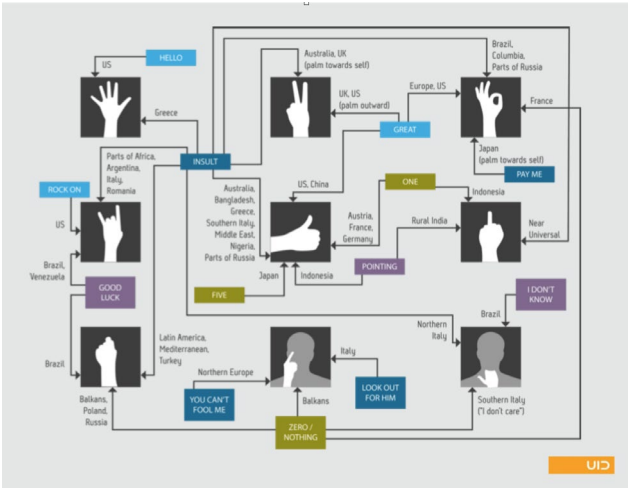


Fig. 10
Signification de gestes au travers des pays, graphique

GESTUELLE

La composition chorégraphique s'inspire des gestes culturels (par exemple *OK / KO / VICTOIRE*, ou même les gestes barrières, les nouveaux gestes technologiques ainsi que les protocoles de gestuelles normalisées - que nous incorporons instinctivement. L' essentiel des signes formels est repris ici afin de les épuiser pour en donner une autre forme, comme un nouveau langage que nous developperions avec les échanges sous forme de laboratoire.

Wonderbox met en avant ce jeu de rôles avec les performeuses elles-mêmes. Elles viennent désamorcer des gestes qui nous semblent opaques en construisant ainsi des dialogues entre des signes (gestuels en partie) venant de cultures et de sources différentes.

Elles interprètent à la fois les comportements du public (étude sociologique faite en amont lors d'un atelier ouvert et avec en respectant les règles sanitaires) et le rite des gestes « universels » sous une forme de protocole de jeu.

Ce cahier des charges pré-écrit, met en forme des combinaisons selon les choix proposés au public.

Wonderbox est complète lors de la présence des 3 performeuses au plateau. Cependant, toujours avec cette idée de forme hybride et actualisée, la pièce est composée de *3 soli*. Ces 3 soli ont eu une création commune, puis, chacun retravaillé afin d'en ressortir l'essence même de leur discours. Autant un solo peut activer la pièce, comme un duo ou un trio total. Le point pertinent qui a émergé, est que les discours gestuels qui s'entrecroisent peuvent renouveller l'histoire, l'interprétation, sans en changer le fond (et le fil du jeu des spect/acteurs).

L'idée du jeu (inspirée de la ludologie de Johan Huizinga) reste déterminante et expérimentée par la dimension immersive, où l'on perd tous sens du temps et de la réalité.

Système labyrinthe bâché - Wonderbox
Novembre 2020
Scene44 - Marseille

Video iphone de recherche immersive
Novembre 2020
Scene44 - Marseille

PORTFOLIO

Wonderbox illustrations : I

Emma Terno Artiste : E

Pages Wonderbox website : W

1 2 3

VIDEOS

Teasers de WONDERBOX :

Live instagram immersif 21/11/20 : L

Bord de scene Klap 11/09/20 : B

Productions chorégraphiques personnelles : P

BIBLIOGRAPHIE

- Bey H. : Zone Autonome Temporaire. Éditions de L'Éclat, 1994

- Bioy Casares A. : L'invention de Morel. Éditions Robert Lafont, 1973

- Cazeneuve J. : Sociologie du rite. Éditions Presses Universitaires de France, 1971

- Dantzig C. : Traité des gestes. Éditions Grasset, 2017

- Droit R.P. : 101 expériences de philosophie quotidienne. Éditions Odile Jacob, 2001

- Hemenway P. : Le code secret. Édition Evergreen, 2008

- Latour B. : Cosmocolosse. Accessible en ligne, 2013

- Smidt K.O. : Le hasard n'existe pas. Éditions 1956

- Servigne P. : Comment tout peut s'effondrer : Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes. Éditions Le Seuil, 2015

- Webster D. & Hopkins M. : I've got your number. Éditions The Century Co. 1930

ÉQUIPE

Emma Terno

Conception, chorégraphie, mise en scène

Emma Terno explore les rituels du quotidien, leurs cérémonials 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.

Originaire de Monaco, elle fréquente la Villa Arson (Nice, France) puis obtient un Bachelor en Arts Visuels à L'ECAL (Lausanne, Suisse) et un Master en Scenic Art Practices (Berne, Suisse).

Parallèlement, elle est diplômée de l'académie de Musique Rainier III (Monaco) en electroacoustique.

Son travail a été diffusé sur plusieurs plateformes en France (Plateforme chorégraphiques 2017, Festival Sobanova en 2016 / Paris) et en Europe (Skilt Festival / Berne, Festival Racconti di Altre Danze / Livorno). Pour la saison 2019/2020/2021, elle intègre le Laboratoire LIPS au GRAME (Centre National de Création Musicale / Lyon) dans le cadre de la Biennale des Musiques Exploratoires et participera au Printemps des Arts (Monaco) comme chorégraphe et performeuse sur le projet «*Snow on her lips*» de Sebastian Rivas. Sa pièce transdisciplinaire «*Wonderbox*» sera diffusée pendant la Biennale Chroniques sous sa forme immersive en novembre 2020 et se présentera en pièce chorégraphique au Théâtre des Calanques (Marseille) ainsi qu'au Théâtre du Passage à Neuchâtel (Suisse).

Site web : www.emmaterno.com

Cinna Peyghamy

Conception musicale et MAO

Cinna Peyghamy est un musicien et artiste sonore basé à Paris.
Son intêret pour l'électronique et l'informatique le pousse à créer ses popres outils de production sonore : logiciels de glitch, amplis et synthé- tiseur DIY, instruments mécaniques à base de moteur... Ses premières productions parues sous le pseudonyme Cikkun explorent une écriture électronique sombre riche en mélodies abrasives et rythmiques fragmen- tées. Depuis 2019, il focalise sa recherche sur l'hybridation entre instru- ment acoustique et électronique en mélant percussion persane et synthé- tiseur modulaire.

Site Web : https://soundcloud.com/cikkun

Marine Constant

Interprète / performeuse

Marine Constant suit le parcours complet au Conservatoire Darius Milhaud à Aix-en-Provence et obtient son Certificat d'Etudes Chorégraphiques en danse classique. Après l'obtention d'une Licence d'Aix-Marseille Université, elle intègre le Cafedanse et entame sa formation au diplôme d'état en tant que professeure de danse classique qu'elle obtient en 2016. Marine se passionne également pour la danse contemporaine, elle développera sa technique à travers des professeurs tels que Nicole Claire Perreau ou encore par divers stages avec des personnali- tés de la danse contemporaine (compagnie Maguy Marin...). Durant ces an- nées, elle intègre la compagnie Maurie avec laquelle elle continue sa formation de danseuse en participant notamment à différents spectacles et festivals. Elle continue de multiples collaborations pour des projets artistiques à venir.

Fanny Alton

Interprète / performeuse

Née en 1994 à Annecy, elle pratique la danse depuis la petite enfance. A qua- torze ans, elle entre à l'Ecole Nationale Supérieure de Danse de Marseille (ENSDM) où elle passe un an puis intègre le Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (CNSMDP) en 2009. Elle suit un cursus complet au Conservatoire où elle obtient son DNSPD (Diplôme National Supérieur Professionnel du Danseur) en danse classique et rejoint ensuite le Junior Ballet.
La même année, elle est stagiaire dans la compagnie Carolyn Carlson à Chaillot, et croise le chemin de la chorégraphe américaine qui l'initie à la poétique de sa gestuelle et à l'improvisation.

Elle travaille aux cotés de la compagnie Carolyn Carlson sur un long-métrage, auprès de Jérôme Bel pour la pièce « *Gala* », et plus récemment dans différentes productions d'opéras notamment à Lille pour la création de Nabucco mis en scène par Marie-Eve Signeyrole, chorégraphié par Martin Grandperret, à Saint- Etienne pour Don Giovanni mis en scène par Laurent Delvert et au Grand Théâtre de Genève pour l'Enlèvement au Sérail mis en scène par Luk Perceval et chorégraphié par Ted Stoffer.

Depuis 2016, souhaitant appréhender le rapport au corps et à la gravité, elle aborde la danse aérienne qu'elle pratique et qui s'avère être un nouveau lan- gage chorégraphique à explorer. C'est auprès d'Odile Gheysens de la compagnie Insenso qu'elle se forme et participe à divers évènements, notamment dans le cadre de la Fashion-Week pour un défilé Kenzo.

Maé Nayrolles

Interprète / performeuse

Maé étudie la danse classique, jazz et contemporaine en parallèle de ses études, jusqu'à l'obtention de son baccalauréat en Sciences et Techniques du Design et des Arts Appliqués.

En 2013, elle suit une année de formation à Paris, au Studio Harmonic où elle rencontre Corinne Lanselle, qui la prendra sous son aile l'année suivante. Elle s'expatriera ensuite en Espagne pour se former sous la direction de la compagnie catalane CobosMika où elle aura l'occasion de rencontrer et de travailler avec des danseurs et des chorégraphes de tous horizons. De retour à Paris en freelance, elle travaille pour la nouvelle création chorégraphique et musicale de Georges Momboye.

En octobre 2016, Maé reprend une formation d'un an où elle étudie l'art de l'espace scénique dans le cadre du Laboratoire d'Etude du mouvement du secteur scénographique de l'École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq à Paris.

Dans le même temps, elle est engagée comme danseuse interprète, dans la compagnie Inosbadan pour la création du spectacle VOLTE, actuellement en tournée. Grâce à ce projet et à sa rencontre avec Anna Beghelli elle entreprend la création d'une pièce chorégraphique en duo.

En parallèle de sa vie de danseuse, Maé continue de travailler dans le milieu des artistiques plastiques, elle travaille alors sur plusieurs projets cinématographiques en temps que cheffe décoratrice, au sein de l'Association Des Jeunes Cinéastes Indépendants qu'elle intègre en 2018.

Fanny Terno

Dramaturge / photographe / regard externe

Fanny Terno est née en 1992, à Monaco. Après une formation à l'École Su- périeure d'Arts Appliqués Duperré à Paris, elle étudie à l'École Nationale Supérieure de Photographie d'Arles dont elle sort diplômée avec les félicita- tions en 2018. Elle développe depuis 2019 son travail en croisant le champ de l'image avec celui de la mésologie (風土学) dans le cadre d'un doctorat de recherche-création à l'Université d'Aix-Marseille et l'ENSP d'Arles, en partena- riat avec la Kyoto City University of Art au Japon où elle résidera entre 2020 et 2022.

Ses projets ont notamment été exposés à Kyoto (Galerie Yokai Soho, Institut Français du Kansai, Galerie Tomo), Tokyo (Centre d'art Spiral), en France (Ins- titut Tenri, Rencontres d'Arles, galerie Le Magasin de Jouet, Fondation d'entre- prise Ricard), et Monaco. Elle a été lauréate du prix Olympus - ENSP en 2018, et de la bourse du gouvernement Japonais Monbukagakusho (2020-2022)

Une partie de son travail est co-produit avec l'artiste-chercheur Thomas Vauthier (Université Paris VIII) dans le cadre de leur structure collaborative Engawa project.

Site Web : www.engawa.fr/fannyterno

2021

Résidences

- Pôle 164, Marseille (22-26 mars)
- GRAME
  Lyon - développement logiciel danse/son (mai)
- La Ménagerie de Verre,
  Paris (7-17 septembre 2021)
- Théâtre de L' Oulles,
  Avignon (6-10 décembre 2021)
- IRCAM, Paris
  développement logiciel danse/son (en attente)

Représentations

• 13 Novembre *(reporté novembre 2021)*	WONDERBOX pièce chorégraphique Tremplin des compagnies émergentes Théâtre des Calanques - Marseille
• 16 - 21 Novembre	WONDERBOX pièce immersive Biennale CHRONIQUES, Marseille (live sur instagram)
• 12 Décembre *(reporté juin 2021)*	WONDERBOX pour Carte Blanche Théâtre du Passage, Neuchâtel

Contact

Emma Terno
emmaterno@gmail.com
06.40.61.27.04.