

# Note d'intention

*Wonderbox* est une nouvelle typologie de spectacle vivant. 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.

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

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

De plus, le système binaural mis en place permet au spectateur par le biais d'un casque sans fil, de jouer le rôle d'une des performeuse (préalablement choisie). La réalité augmentée est immédiate à l'ouïe. D'autre part, nous souhaiterions pousser l'idée de l'immersif en donnant plus de pouvoir décisionnel au public.

# Momento

*Wonderbox* is a new typology of live performance. Choreographic, sound, immersive and with a varying length. It borrows codes from escape games and anthropologic experience.

*Wonderbox* is a multi-sensorial interaction based on the power of revaluation in the audience's decision-making power. Through a labyrinthine journey as well as a live stream video projection, the choices and relationships modulate the outcome of the play.

Making alternative futures coexist, dark side of a fictional History reenacted during the performance. Futures which are brought to us through snippets of movements, clichés and objects. The spectator is free to intervene, to use them and to attune their presence to the pace of the escape game, whose resemblance with our reality is unsettling.

The audience, lead by three performers, will experiment the *Wonderbox* paradox: challenging our shared resilience, sometimes chaotic, maybe harmonious, but always possible, towards which the performance attempts to create the tools to provoke it.

The project focuses on the new dynamics of circulation and representation in/of dance and body that have enforced themselves for the past twenty years.

*Wonderbox* uses some techniques of sound and visual translation by sensors in order to delude the audience's sensitive spaciality.

In addition, the binaural system set up allows the spectator, through a wireless headset, to embody one of the performers (previously chosen). Augmented reality is immediatly applied. On the other hand, we would like to push the idea of immersive by giving more decision-making power to the audience.