

HYPERCORPS

spectacle vivant
nouveaux médias

SPECTACLE VIVANT / DANSE THÉÂTRE

Hypercorps est une plateforme de rencontres arlésienne, développant une recherche transversale entre les arts plastiques, performatifs 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 poreuse 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'artiste de tout domaine, en portant le corps comme message ainsi que la fragilité du numérique dans notre société.

En 2022, "Wonderbox" s'est jouée à Neuchâtel (Suisse) au Théâtre du Passage comme work in progress. Puis, en mars 2023 au Festival Impulsion (Le Croiseur, Lyon), plus avancé mais en état de création.



NUMÉRIQUE

Intéressé 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 d'humain.e, 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.

VOLONTÉS

Partager et questionner nos acquis, les progrès qui ont construits notre société. Quels impacts écologiques et physiques ? Comment trouver un équilibre pour éviter l'effondrement à notre échelle ?

Au delà des ateliers (scolaires, amateurs) et des éveils corporels, HYPERCORPS désire créer des outils qui pourraient être utilisés et être partagés sur des plateformes ainsi qu'en présentiel pour et par les professionnels ainsi que les particuliers (son, vidéo danse, jeux/films en réalité augmentée, participation à des festivals, mise en situation in situ..)

CRÉATIONS

"Wonderbox" 2020 - 2023

Wonderbox est une nouvelle typologie de spectacle vivant. Une œuvre chorégraphique, sonore et immersive, où les spectateur.ices sont immergé.es au centre du plateau.

Plongé dans un univers parallèle, le trio composé de 2 danseuses et d'1 musicien, tente de recréer un "jeu de l'humanité". S'appuyant sur un dispositif sonore visant à flouter la barrière entre réel et fiction, **Hypercorps** questionne le concept d'humain.e augmenté.e.

Première création d'HYPERCORPS, ce spectacle chorégraphique s'augmente par l'utilisation d'un système sonore binaural.

"Beyond the Sun" 2022

Interrogeant l'astronomie et la frontière entre visible et invisible, la performance **Beyond the Sun** propose une mise en scène à mi-chemin en physique et numérique.

Comment ramener cette science si impalpable au sein du spectacle vivant afin qu'elle soit tangible par tous ?

Par le biais d'une application, cette expérience chorégraphique partage une observation de notre univers et la mise en parallèle avec la physicalité en gravité 0.

En collaboration avec le chorégraphe Joahn Volmar.

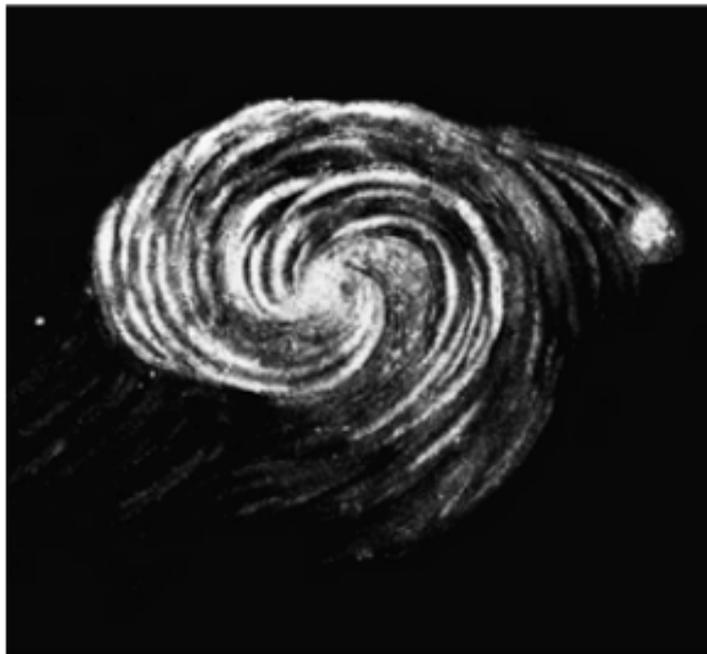
CRÉATIONS

"Spinners Game"

Comment nos corps réagissent et rebondissent dans une architecture urbaine ?

Au travers de plusieurs villes-sonores, **Spinners Game** donnent la possibilité aux danseurs d'intégrer en direct sur l'espace du plateau. Sculpter ces espaces impose pour trouver la sortie de ce jeu, proche de notre actualité.

En collaboration avec la compositrice Qingqing Teng ainsi que le dispositif IMSS (LISILOG - Christophe Lebreton et Jean Geoffroy).



INFORMATIONS

HYPERCORPS

10, rue des Marbriers
13200 ARLES

Bureau

Cédric Tedeschi - Président
06.65.16.97.57.

Chorégraphe

Emma Terno
06.40.61.27.04.

www.emmaterno.com

