

DOSSIER TECHNIQUE

WONDERBOX

pièce immersive

Contacts

Directrice artistique : EMMA TERNO
06.40.61.27.04 // emmaterno@gmail.com

Spectacle : WONDERBOX

Synopsis

WONDERBOX est un spectacle en plongée, où les spectateurs sont confrontés à des questionnements sur notre société et comment perdurer notre Humanité. Cependant, pour avancer dans cette pièce, ils devront faire des choix car c'est le moment de se rallier et de véritablement définir le demain (ou le maintenant) de notre monde. Posthumain, hyperhumain, homme orchestre sont mis devant le fait que le chaos est présent. On se demande toujours combien de temps dure un spectacle, un concert ou un dîner, en essayant de profiter du moment présent sans penser aux conséquences de nos dires et de nos actions. Mais comment ses choses perdurent dans le temps ? WONDERBOX est le premier pas vers une conscientisation (ou non, selon leurs choix) d'ici et maintenant pour l'après. Artiste à média multiples, ce projet se rapproche au plus près de ses recherches, autant chorégraphiquement - la question du corps dans différentes temporalités, de l'économie du mouvement - que plastiquement, avec la question de l'archive, du son, de l'économie de l'objet « art » et le développement de cet art relationnel dans cette optique de résilience collective.

Discipline : performance, théâtre immersif, son

Durée : entre 20 minutes et 40 minutes

Participants : 4 performers et le public

Espace scénique

- La structure doit se poser dans un grand hall ou à l'extérieur du théâtre
- Public : en dehors et dans la pièce
- La structure peut rester en place même lorsque la performance n'est pas activée

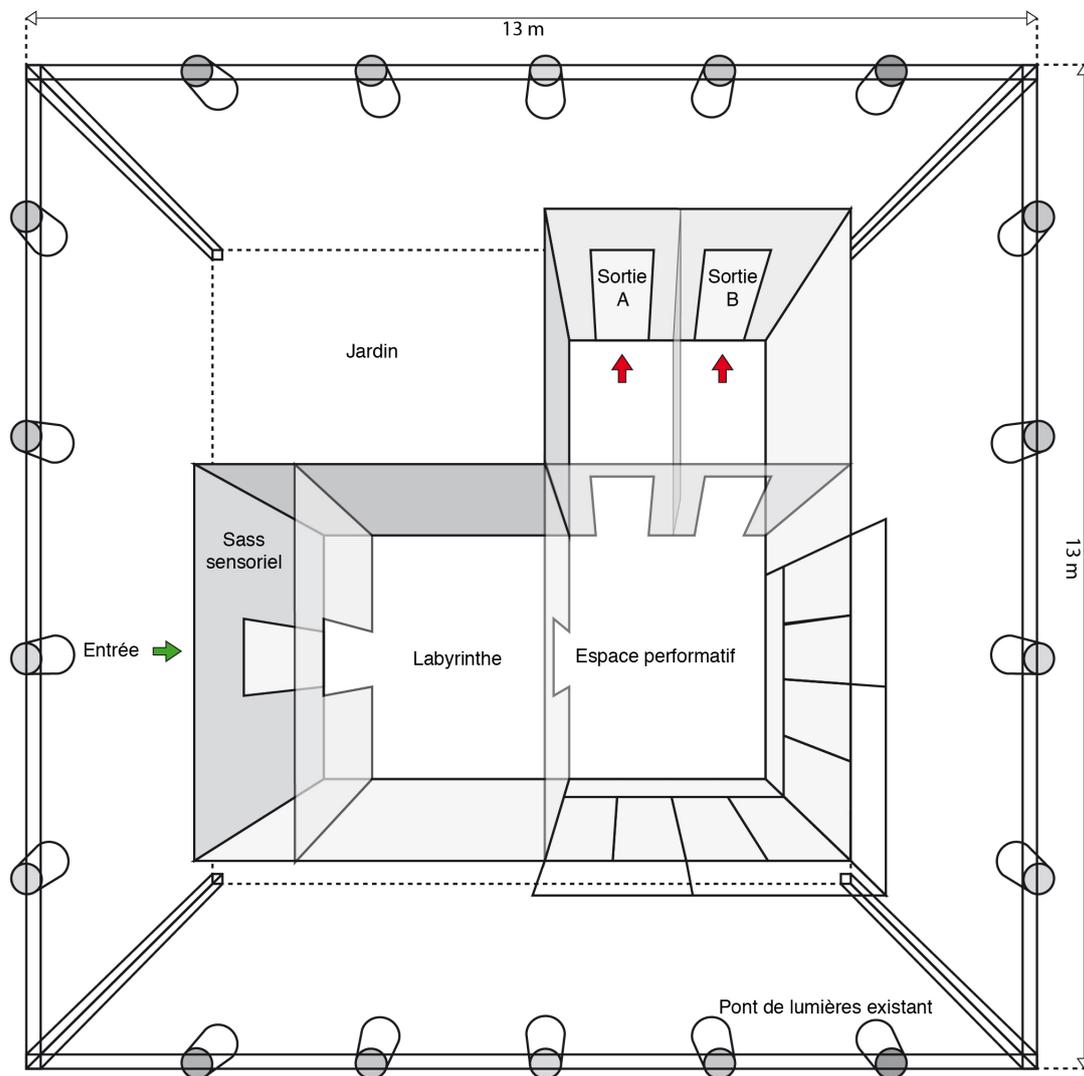
Structure scénique

- *Structure scénique* : polycarbonate flouté, bâche pour serre et structure en bois
- *Hauteur* : 2m30
- *Largeur* : 9m x 8m (sujet à modification en fonction du lieu, mais en respectant la proportion du nombre d'or)
- *Revêtement sol* : sol in situ
- *Revêtement plafond* : toiture serre et filet militaire (ou ressemblant)
- *Objets de scénographie* : 3 lampes sur pieds, 2 tapis persans, 1 ventilateur, 1 vieux canapé 3 places, 4 panneaux avec autocollant miroir

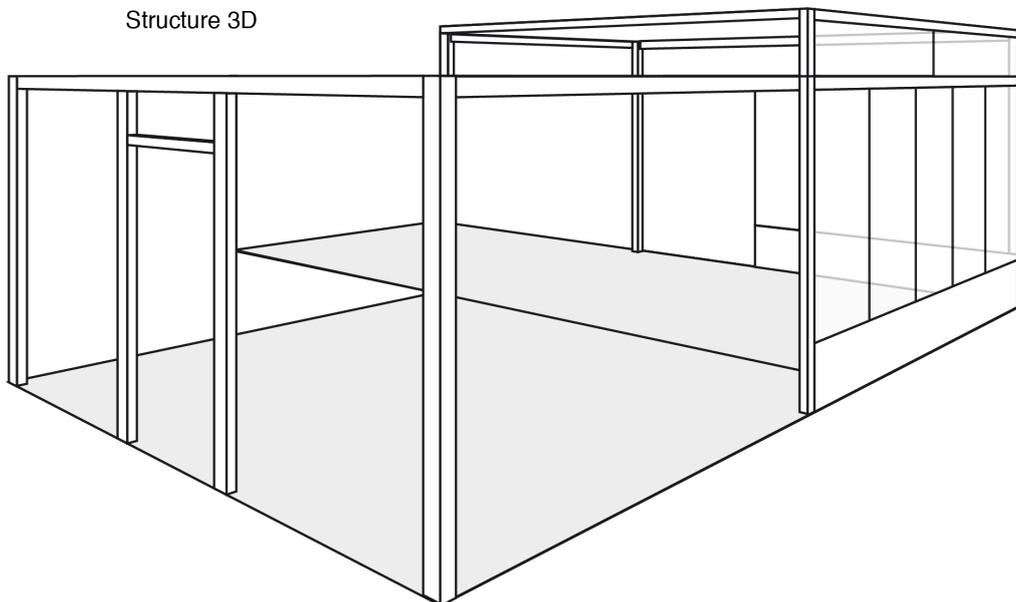
Technique son

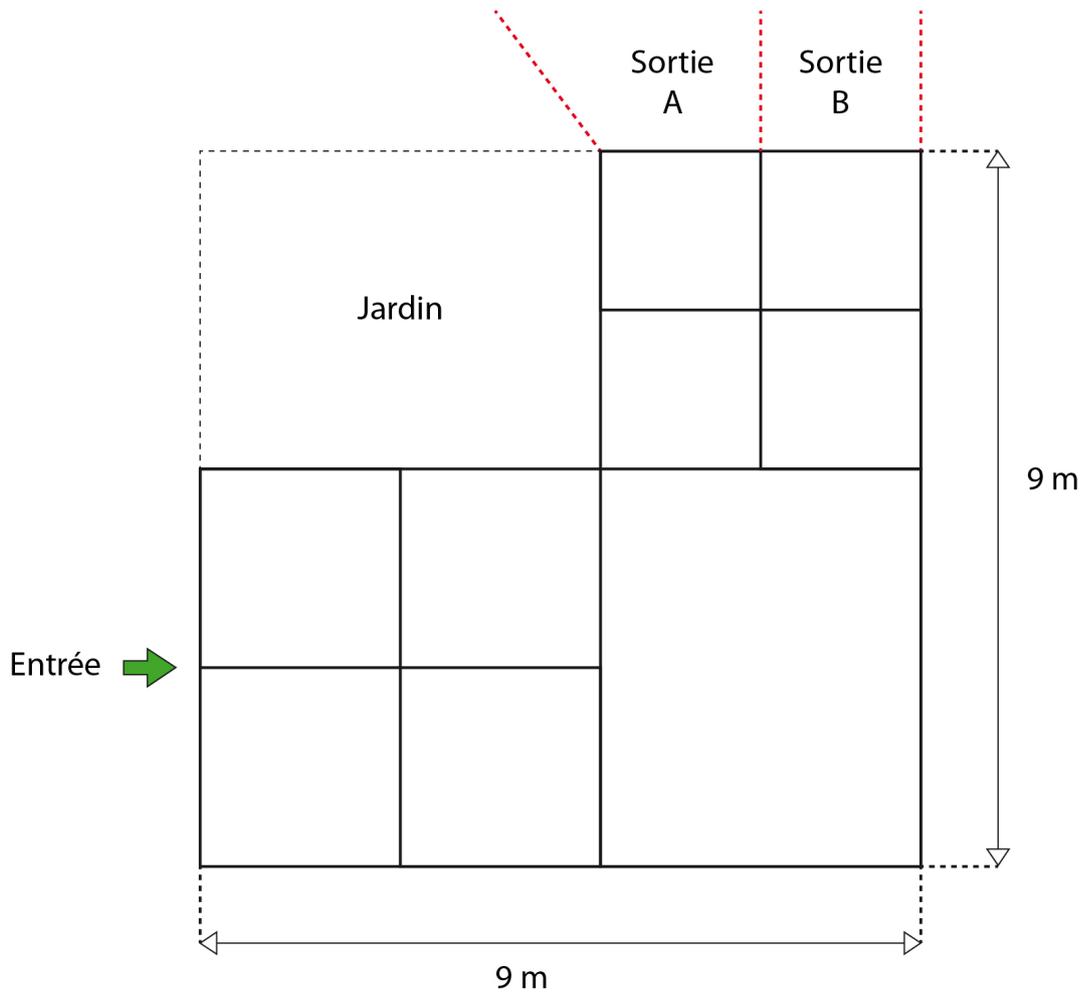
- 4 gyroscopes/accéléromètres implantés dans l'espace scénique
- 1 capteur Kinect pour les performers
- 4 Haut-parleurs pour la diffusion sonore

Plan structure



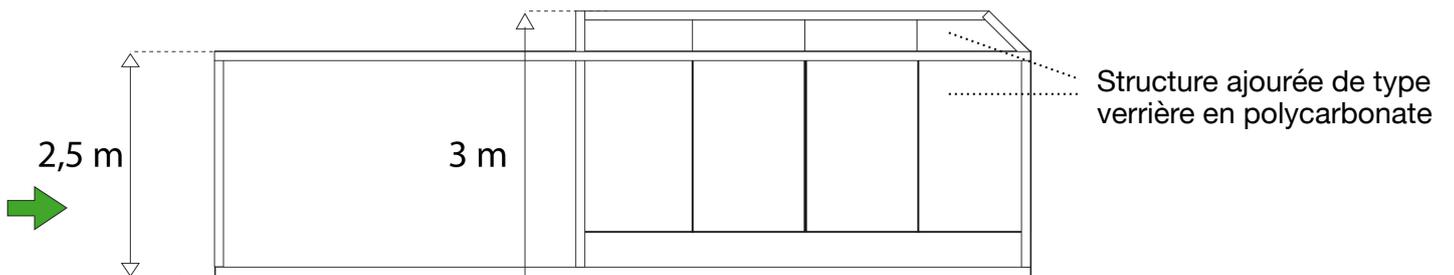
Structure 3D

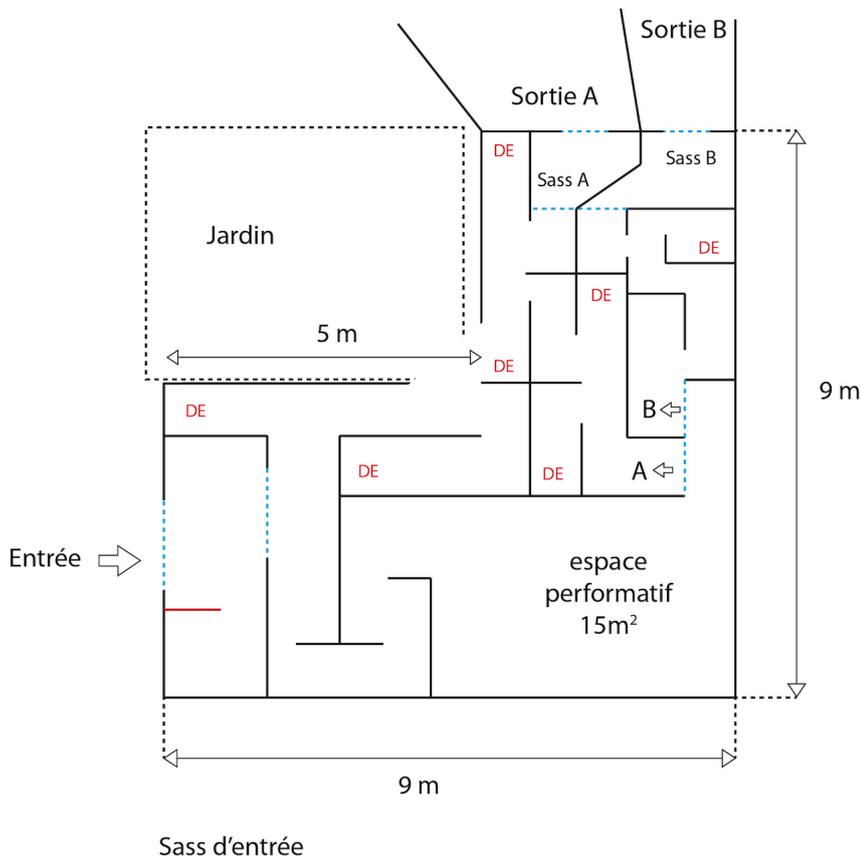




Structure porteuse réalisée en poutres de bois, pin de base 9cm
 Matériaux de la structure externe : bâche de serre, polycarbonate flouté

Passages labyrinthe : largeur minimum 90 cm





exemple de parcours

- Choix sans retour
- DE Dead-End

Chaque Dead-End (DE) du parcours est occupé par soit :

- 1 performer jouant une version alternative de la société avec les paramètres choisis par le public.
- 1 immersion interactive (sonore, visuelle ou sensorielle) dans une version alternative de la société selon le choix du public



exemple de maquette