

HYPER- DROME



Dossier de présentation

C'EST ÇA QU'ON VEUT!

Hyperdrome – contraction du préfixe *hyper* et du mot *hippodrome* – est un projet artistique immersif et participatif, où le public est plongé dans un univers frénétique mêlant gymkhana et art contemporain. Inspirés par des événements culturels et sportifs tels que *Le Derby du Kentucky*, *Art Basel*, le jeu télévisé *Intervilles* ou *La Biennale de Venise*, les *Hyperartistes* souhaitent offrir aux spectateur·ice·s un événement populaire et divertissant.

C'est pourquoi, à l'occasion de *La Chaux-de-fonds Capitale Culturelle 2027*, l'hypercollectif transformera la rue centrale des anciens abattoirs en un *Hyperdrome*, véritable parcours d'obstacles d'œuvres d'art, et permettra aux plus audacieux·euses de s'élancer à travers les nombreuses créations disposées à chaque étape pour terminer la course avec le plus de style. On entend déjà les hyperhennissements de joie retentir dans toute la ville.

**Qui n'a jamais rêvé de sauter
par-dessus La Joconde, traverser
triomphalement un Picasso ou
escalader un Jeff Koons ?**

POURQUOI HYPERDROME ?

En neuf minutes et quarante-trois secondes, les personnages du film *Jules et Jim* de François Truffaut traversent le Louvre en courant, absorbant des centaines d'œuvres sans avoir le temps d'en retenir une seule. A l'image de ces trois protagonistes, les *Hyperartistes* proposent un projet critique et humoristique questionnant leur rapport à la consommation d'art contemporain de manière artisanale et irrévérencieuse.

Avec *Hyperdrome*, iels poussent cette logique en transformant l'expérience artistique en une véritable course d'obstacles. Ici, l'œuvre d'art est un mur à franchir, un tunnel à traverser, une surface à escalader. Le public est mis en mouvement, physiquement engagé dans une traversée où chaque interaction avec les œuvres les abîme, les altère et remet en question l'intouchabilité de l'art.

Quoi de plus symbolique que de faire courir les participant·e·s tels des chevaux de course dans les anciens abattoirs de La Chaux-de-Fonds, où autrefois, ces mêmes animaux étaient poussés vers leur fin inéluctable ? Durant la majeure partie du XX^{ème} siècle, ces lieux ont vu passer nombre d'animaux, y compris des chevaux destinés à l'abattage.

La mise en tension entre cette course performative et la brutalité historique du lieu questionne la manière dont l'art est consommé, comme une matière périssable, interchangeable. Chaque coureur·euse incarne une bête

de foire, un corps en mouvement traversant le parcours imposé, à la fois acteur·trice et objet du spectacle.

Avec ce projet, les *Hyperartistes* s'inscrivent dans le vivier alternatif de La Chaux-de-Fonds, une ville réputée pour ses initiatives artistiques autonomes et sa contre-culture dynamique, tout en établissant un lien significatif avec la culture institutionnelle. En intégrant des éléments de l'art établi dans une démarche subversive, il brise les barrières entre l'art underground et l'art institutionnel, offrant une plateforme où différentes formes d'expression artistique peuvent coexister et s'enrichir mutuellement.

En parallèle, les courses d'*Hyperdrome* sont retransmises dans des bars sportifs de la Chaux-de-Fonds. Dans une boucle ironique, l'argent généré par les paris sportifs revient directement où il est produit. Le procédé met en lumière l'interdépendance économique entre l'industrie du jeu d'argent et de la culture, soulignant que le financement de l'art n'est pas neutre. Elle révèle comment les logiques économiques et sociales influencent ce qui est produit et exposé, tout en engageant activement un public nouveau dans le processus.

Hyperdrome est donc bien plus qu'un simple événement artistique ou sportif. C'est une expérience qui joue avec les contradictions de notre rapport à la culture, en poussant ses logiques jusqu'à l'absurde.

C'EST QUOI HYPERDROME ?

ON TOUCHE AVEC LES YEUX... SPECTACLE GARANTI ! LES MAINS ET LES PIEDS !

Hyperdrome se construit à la jonction de deux imaginaires forts : la solennité du musée contemporain et la mise en scène de l'hippodrome. Ce projet propose une esthétique hybride et intrigante, où les codes du white cube sont réinvestis pour composer un espace à la fois sculptural, théâtral et chargé d'une tension compétitive.

Au centre du dispositif, on découvre une exposition transformée en piste de course : sculptures et peintures forment un véritable gymkhana, encadré par des gradins sobres et géométriques, évoquant une arène romaine. L'espace est traité avec la rigueur formelle propre aux musées d'art contemporain : lumières dirigées avec précision, volumes dégagés, mise en valeur minutieuse des œuvres. Mais là où l'on s'attendrait à trouver un sol lisse et blanc, s'étend un gazon artificiel, prêt à accueillir les foulées des compétiteur·rice·s. Rien n'est laissé au hasard : chaque élément est composé pour faire émerger une sensation d'étrangeté maîtrisée. Les œuvres-obstacles occupent l'espace comme des sculptures ambiguës, à la fois imposantes et absurdes.

Ce que propose *Hyperdrome*, c'est une poétique de la mise en tension : entre immobilité et mouvement potentiel, entre contemplation et énergie contenue. L'esthétique muséale est détournée, déplacée, poussée jusqu'à ses limites pour accueillir une dimension rituelle.

Dans cet espace, l'art n'est pas simplement exposé ; il devient terrain, matière, scénario silencieux. Un théâtre d'objets où l'on ne sait plus si l'on doit regarder, lire, interpréter... ou se préparer à courir.

Dès leur arrivée, les spectateur·rices sont accueilli·e·s par des performeur·euses qui brouillent les frontières entre médiation, immersion et fiction. L'arrivée est un moment de glissement, où l'on quitte la réalité pour entrer dans l'univers d'*Hyperdrome*.

Au centre de la performance : le jeu des commentateur·rice·s sportif·ve·s. Micro en main, les performeur·euse·s endossent des rôles oscillant entre théâtre d'improvisation, stand-up et retransmission télévisée. Iels commentent en direct les courses et les actions qui se déroulent dans le dispositif, tout en y injectant humour, absurdité, critique ou poésie. Ce jeu de voix superpose au mouvement des corps une narration mouvante, parfois contradictoire, toujours vivante.

En jouant avec les codes du spectacle sportif et de la performance scénique, les performeur·euse·s proposent un regard ironique, sensible et collectif sur la compétition, la place du public et les logiques de représentation. *Hyperdrome* est un espace d'agitation joyeuse, où chacun·e est à la fois témoin, participant·e, commenté·e ou commentateur·rice.

Pour accompagner les courses et intensifier l'expérience, une bande originale est composée et interprétée en live par le groupe Club Plaisir. La musique dialogue en permanence avec les actions et les commentaires, modulant les rythmes, soulignant les élans, amplifiant les tensions ou les moments de dérive joyeuse. La sonorisation du lieu devient ainsi un élément dramaturgique à part entière. Diffusé par des haut-parleurs à pavillon, le son retrouve la texture et la puissance d'une ambiance de stade, enveloppant l'espace et renforçant la dimension collective et spectaculaire de l'expérience.

FAITES DU BRUIT, ÇA TOURNE ! PUBLIC TOI-MÊME !

Avec l'avènement de la télévision et des rediffusions, la pratique sportive amateur s'est transformée tout au long du XX^{ème} siècle en une machinerie du spectacle aux faveurs d'un capitalisme galopant. Tout est mis en œuvre pour glorifier les athlètes devenu·e·s placements de sponsors : l'image doit saisir la beauté de l'instant, magnifier l'effort et symboliser le dépassement de soi. En transposant ces techniques au domaine de l'art, *Hyperdrome* explore différents aspects du travail vidéo :

- **Un dispositif audiovisuel immersif :** des écrans géants installés dans la salle permettent aux spectateur·trice·s de suivre les courses sous différents angles, avec des ralentis, des zooms et des commentaires.

- **Un détournement des codes télévisuels :** les *Hyperartistes* jouent avec les outils du direct comme des incrustations absurdes, des prises de vue dramatiques, des détournements graphiques et des interventions décalées. Ceux-ci viennent questionner la manière dont l'image façonne notre perception du réel.

- **Une diffusion au-delà du lieu d'exposition :** *Hyperdrome* sort des murs des anciens abattoirs grâce à des rediffusions dans des bars sportifs de la ville. Ce choix n'est pas anodin : il crée un pont entre deux mondes a priori éloignés – celui de l'art contemporain et celui du sport populaire – tout en soulignant la manière dont le spectacle transforme tout en contenu à consommer, que ce soit une œuvre ou une performance physique.

Les *Hyperartistes* ont toujours eu un rapport décomplexé à l'image en mouvement. Leur approche est résolument artisanale et alternative. Plutôt que de viser une perfection technique, iels privilégient l'inventivité, le système D, parfois même le système XYZ : bricolage de caméras mobiles, incrustations approximatives, effets spéciaux faits maison... Ce choix esthétique, assumant ses imperfections, transforme chaque retransmission en une aventure pleine de surprises. À travers cette démarche, les *Hyperartistes* affirment que la création audiovisuelle peut rester libre, ludique et spontanée, sans sacrifier la richesse de l'imaginaire.

Les courses de chevaux sont un événement mondain où se croisent élégance, prestige et spéculation. Ces rendez-vous dominicaux sont autant des lieux d'apparat que de spectacle où l'on observe les bêtes et les jockeys en quête de gloire. Avec *Hyperdrome*, pas de pur-sang fringants ni de tribunes VIP, mais un public lui-même acteur de la course. Chaque dimanche du mois devient un rituel décalé, où l'on vient non pas pour exhiber son statut, mais pour s'immerger dans une expérience artistique totale et partager un bon moment.

L'expérience *Hyperdrome* est à la fois engageante et accessible, laissant à chacun·e la liberté de choisir son degré d'implication.

- **Participation active :** Le public prend part aux courses et peut traverser lui-même le parcours d'obstacles. À *Hyperdrome*, personne ne gagne en courant plus vite. Les vrais champions sont celles et ceux qui font rire, qui émeuvent, qui inventent de nouvelles façons de tomber, de traverser, de danser avec les obstacles. Le style, l'audace, la joie pure sont autant de critères déterminants pour remporter la course. Ce n'est pas une course contre le temps, c'est une course contre l'ennui, contre la gravité, contre tout ce qui voudrait qu'on soit hypersérieux.

- **Public et ambiance :** Les personnes qui préfèrent observer peuvent assister aux courses depuis les gradins, iels jouissent de la mise en scène et des transmissions en direct sur écrans géants. Des agitateur·ice·s mettent l'ambiance grâce à des chants improvisés, des pancartes bricolées et des encouragements délirants, entraînant le public dans leur élan. Filmés et retransmis, le public devient lui aussi spectacle.

En dehors des temps de course, la rue principale est ouverte au public avec la rediffusion de la course du dimanche précédent sur les écrans. La piste a pu subir quelques dommages et le public est invité à réparer les œuvres d'art abîmées ou à en concevoir de nouvelles. Le film de la dernière course est également diffusé le mercredi dans un des bars sportifs de la ville.

COMMENT ÇA S’PASSE ?

C’EST COMME ÇA QU’ÇA S’PASSE !

Le projet se déploie en plusieurs phases, sur deux ans. L’été 2026 marque le début d’un mois de recherche, dédié à la création des œuvres-obstacles de l’*Hyperdrome*. Le collectif investit un espace pour y organiser un laboratoire de création ouvert aux artistes, bricoleuses, rêveur·euses et voisin·es.

Une part essentielle de recherche et d’expérimentation se fera autour des techniques de fabrication des œuvres-obstacles. Il s’agit de concevoir des objets qui soient à la fois des œuvres plastiques à part entière et des éléments fonctionnels du parcours : comment réaliser un tableau qui devienne aussi une haie de saut, une sculpture escaladable, un décor qui fasse obstacle tout en restant praticable et sécurisé ? Cette recherche interroge les limites entre art, architecture éphémère et dispositifs sportifs, et nécessite des phases de tests, de prototypage et d’ajustements constants.

Dans l’esprit d’un workshop géant, iels mêlent peinture, collage, construction, scénographie et expérimentations matérielles. Ce temps permet également de concevoir et de planifier les structures majeures du site : revêtement de sol, gradins, écrans et dispositifs techniques.

Cette approche s’inscrit dans la continuité de la réalisation du court métrage *The Return of Hypertufu Xpress 2*. Un mois de travail collectif avait donné naissance à des décors monumentaux. Fort·e·s de cette expérience intense et fédératrice, les *Hyperartistes* souhaitent raviver cette dynamique collaborative.

En 2027, une résidence de dix jours rassemble des *Hyperartistes* de tout bord pour travailler sur la dimension performative du projet : médiation, pastiches de commentaires sportifs et réflexion collective sur la dramaturgie de l’*Hyperdrome*. Cette résidence est encadrée par un·e professionnel·le du spectacle.

Une deuxième résidence d’une semaine est également prévue en 2027, spécifiquement dédiée au travail vidéo : développement des génériques, création sonore, et réflexion sur la captation en direct des courses. Ce temps vise à construire une identité visuelle et sonore cohérente pour les retransmissions.



C’EST QUI ?

L’HYPERARTISME

Actif à la Chaux-de-Fonds depuis 2015, le collectif a tourné une vingtaine de courts-métrages présentés et primés dans des festivals en Suisse et à l’international. Il participe activement à la vie culturelle de la ville de La Chaux-de-Fonds en unissant une grande partie de sa communauté artistique au travers de collaborations pluridisciplinaires.

Le mouvement *Hyperartiste* s’exprime à travers toutes formes d’art comme le cinéma, la musique, la littérature, la performance, etc... Cette démarche transmédia permet de conserver un esprit de liberté artistique totale, en s’affranchissant des carcans et en ne s’imposant aucune limite dans l’exploration créative. Avec pour marque de fabrique l’apposition du préfixe *HYPER* à tous les titres de ses œuvres, l’Hyperartisme est ouvert à toutes et à tous pour permettre à chacun·e de s’impliquer librement à travers des hyperprojets hypercréatifs.

L’hyperartisme est un projet à la fois hyperbrillant, hyperdérangeant, hyperd rôle et hyperculoté. Dans mille ans, peut-être dirons-nous d’une œuvre d’art qui nous interpelle : « wahou, ça c’est hyperartiste ! ».

– Stéphanie Chambettaz, *From NE with Love* –

UN HYPERFRUIT

Le projet *Hyperdrome* est porté par un noyau moteur chargé de la coordination générale et de la production, composé de Sophie Schmid ; costumière, scénographe et performeuse, Mathias Antonietti alias Bisou ; constructeur de décors, réalisateur et graphiste, David Eichenberger ; architecte, vidéaste et créateur en espace public, ainsi que Viktor Konwicki ; artiste numérique, vidéaste et créateur multimédia.

Autour de ce noyau gravite une équipe élargie, la Pulpe, qui rassemble une dizaine de collaborateurs et collaboratrices aux compétences variées. On y retrouve Jean-Do ; spécialiste du montage vidéo, des effets spéciaux et du sound design, Rémy Rufer ; musicien et compositeur, Félicie Chinnet ; multi-instrumentiste, écrivaine et constructeur, Anton alias Carcassin ; scénographe et performeur, ainsi que Stéphanie Perret-Gentil, Garance Gätzi, Noa Gerber, Johan Katz et Adèle Bridy.

Toutes ces personnes se connaissent et ont déjà collaboré de différentes manières au fil des années, que ce soit à travers les projets des *Hyperartistes*, les actions de la *MàF*, ou lors d’événements comme le festival *2300 Plan 9* ou *La Plage des Six Pompes*. Cette dynamique collective et expérimentale nourrit chaque étape du projet *Hyperdrome*, où se croisent scénographie, musique, performance, construction et multimédia.

L’ouverture au public, aux copain·es, aux voisin·es et à celles et ceux qui croisent notre chemin constitue l’hyperarbre qui porte et nourrit l’hyperfruit. Ce sont ces rencontres, cette effervescence collective, qui produit la véritable source de notre motivation.



www.youtube.com/@Hyperartisme

CONTACT
HYPERPROD.

Sophie Schmid
Rue de l'Industrie 22
2300 La Chaux-de-Fonds
hypermail@hyperartiste.top
078 721 35 31