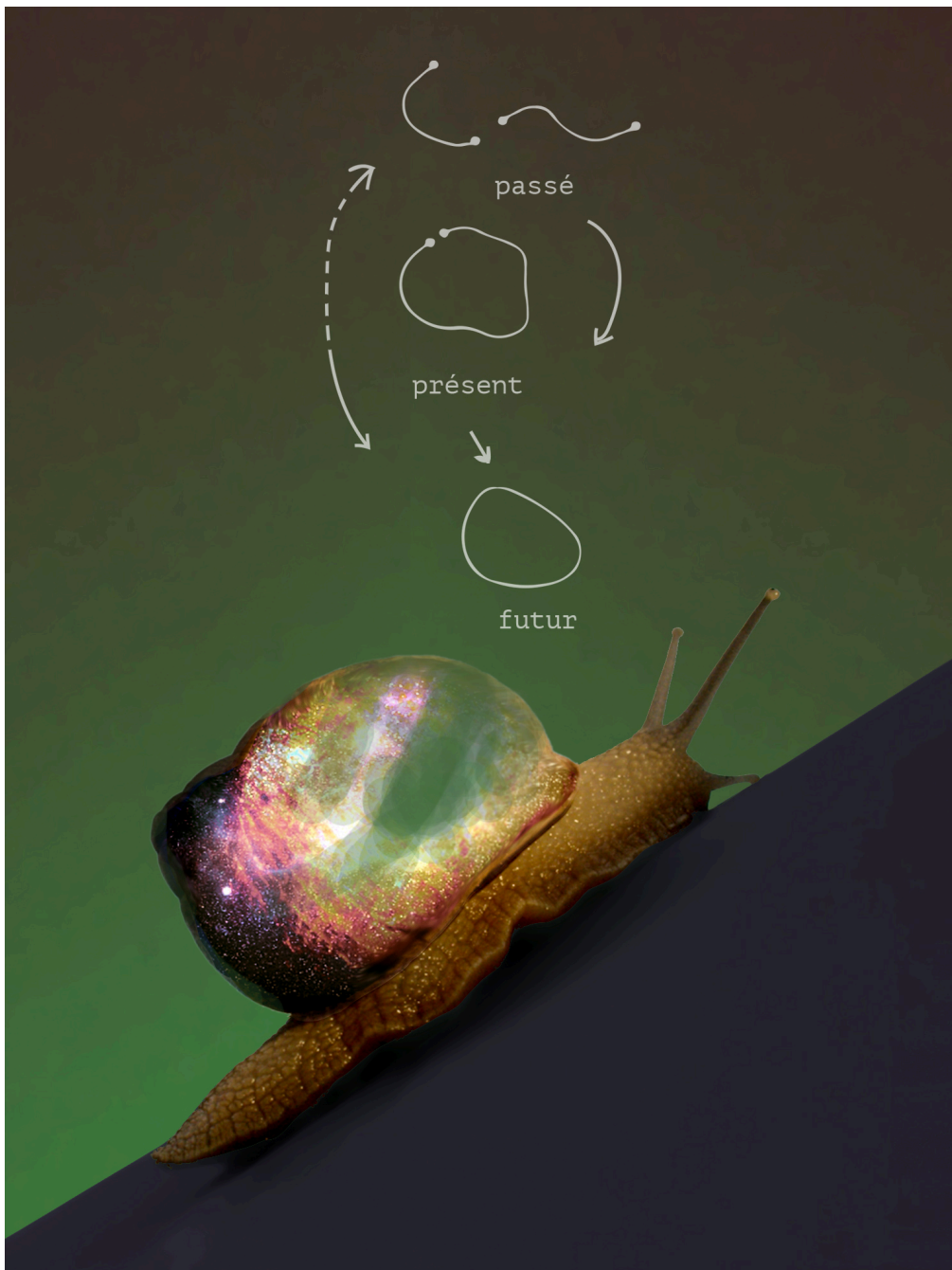


TWIST

Création 2022

Delphine Abrecht, Cindy Coutant, Cie Yan Duyvendak, Kaedama (Corentin Lebrat, Théo Rivière),
Jean-Daniel Piguet, et al.



Production : Dreams Come True

Marine Magnin | direction administrative | marine.magnin@duyvendak.com

Charlotte Terrapon | production créative, communication, diffusion | charlotte.terrapon@duyvendak.com

Colette Raess | production des tournées | colette.raess@duyvendak.com

La perception du temps est par essence subjective et mouvante. Depuis deux ans, la manière dont nous le ressentons est particulièrement bouleversée : difficile de savoir si un événement a eu lieu il y a un mois ou un an. Le temps s'est à la fois contracté et étiré. Alors, comme il est devenu étrange, pourquoi ne pas jouer avec lui ?

Entre un jeu de rôle, un escape room et un jeu de plateau, *TWIST* invite les spectateurixes à jouer avec le temps, à le sentir se dilater ou se densifier. Pour percer ses mystères, des découvertes doivent être faites : l'intergénérationnalité, la coopération et la transmission sont un atout certain pour y arriver.

Le jeu interroge, parfois avec humour, la manière dont nous percevons le temps, et donc également dont nous écrivons nos histoires. À la fin du jeu, les spectateurixes sont amené-e-x-s à examiner les décisions qu'ils ont prises, les actions partagées et ce qu'ils ont vécu. Ces vestiges sont archivés, tissant une histoire plus large entre les jeux, entre les différentes villes et joueureuxes. Est-il possible de jouer avec le temps pour se réconcilier avec notre futur commun?

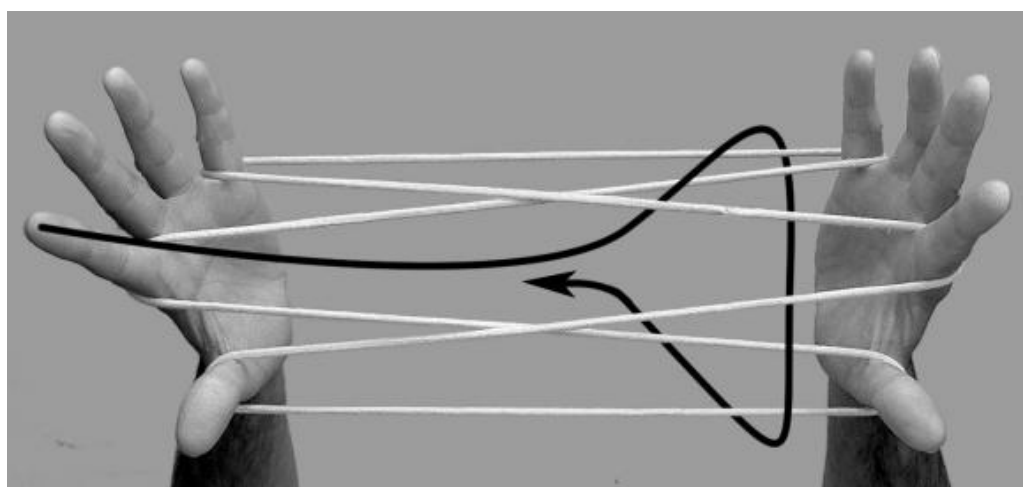
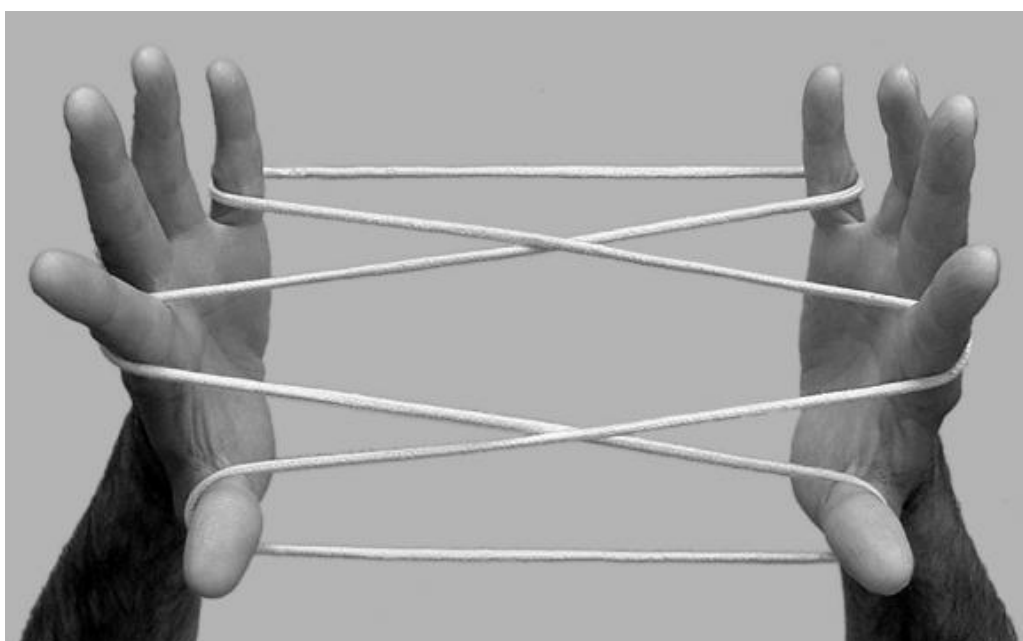
Le jeu se destine à un public de générations mixtes, dès douze ans. Il peut se déployer en salle ou à l'extérieur, moyennant des adaptations techniques mineures.

RÉFÉRENCES

TWIST s'inscrit dans l'héritage de la fiction spéculative et de la science-fiction queer-féministe : celle qui invente des récits "pour décrire ce qui est en train de se passer, ce que les gens font et ressentent réellement, comment ils se relient" (U. K. Le Guin).

TWIST est un jeu coopératif qui rend palpable nos manières de vivre et de raconter le passé, le présent et le futur comme une histoire d'attachements et de détachements, de liens et de tissage entre des "chemins et des conséquences, non des déterminismes" (D. Haraway).

C'est à partir de la mise en commun, l'être ensemble et le jeu que la fiction émerge, via un désir partagé d'inventer d'autres possibles.



© Vandendriessche

GENÈSE

En 2018, nous avons commencé à travailler sur *VIRUS*, un jeu basé sur les exercices de simulation de pandémie de l'Union européenne, pour entraîner les gouvernements d'Afrique occidentale à faire face à de telles crises. Après une année de travail, à la toute fin de 2019, avec l'aide des auteurs de jeu de Kaedama et du Dr Philippe Cano, le jeu était « né ». Il plonge les spectateurices dans la gestion d'une pandémie sur leur territoire, en endossant différentes responsabilités (santé, presse, sécurité, etc.). Au-delà de la thématique elle-même, les joueuseux de *VIRUS* font l'expérience de la prise de décision collective et de ses conséquences possibles. Ce projet nous a beaucoup appris. Nous y avons vu les joueuseux sortir du cadre du jeu, constaté l'apport incroyable de jeunes joueuseux, dynamisant des groupes de personnes adultes, et observé l'envie évidente des joueuseux de dépasser la société existante. Puis, la réalité a rattrapé la fiction et la pandémie a immobilisé le monde.

Deux ans plus tard, à ce que nous espérons être la sortie de la crise, nous observons qu'un des effets souvent évoqués est que notre relation au temps en a été profondément bouleversée.

Partant de ce constat, nous imaginons aujourd'hui *TWIST*, un jeu :

- coopératif ;
- intergénérationnel, créé en collaboration avec des adolescentexs ;
- qui invite à repenser notre rapport au temps
- qui n'enferme pas les joueuseux dans des scénarios prédéfinis et les laisse « écrire » elleux-mêmes.

Pour cela, nous travaillons collectivement, avec les développeurs de jeux Théo Rivière et Corentin Lebrat de Kaedama, l'équipe de la Compagnie Yan Duyvendak, la spécialiste en récits spéculatifs Cindy Coutant, la spécialiste en rapport aux spectateurices Delphine Abrecht, le metteur en scène Jean-Daniel Piguet, la consultante adolescente Teresa Ferrari et - lors des étapes de création en résidence - avec des jeunes publics.

Si *VIRUS* avait anticipé la catastrophe, nous espérons que *TWIST* nous réconciliera avec le temps.

PROCESSUS DE CREATION

De juillet à août 2021, l'idée de base du jeu est dessinée lors de sessions de travail à distance. Ensuite, de janvier à novembre 2022, au cours de six résidences de cinq jours chacune, le travail est mis en place alternant sessions de travail à la table et « crash-test », c'est-à-dire une présentation à un public test, avec retours argumentés, qui a lieu le quatrième jour de résidence. On débriefe le cinquième jour et on travaille sur ce qui s'avère nécessaire jusqu'à la résidence suivante. Dès la première résidence nous testons le jeu avec un public composé d'adolescents et d'adultes.

La première se tiendra au théâtre AmStramGram à Genève, du 14 au 20 novembre 2022. Neuf représentations scolaires et tout public auront lieu. Nous savons que nous apprendrons énormément lors de ces premières sessions. Ainsi, nous travaillerons lors d'une septième résidence après ces dates en novembre, pour digérer les choses apprises et finaliser le jeu.

AGENDA DE CREATION 2022

Résidence #1 – du 10 au 14 janvier 2022 – Théâtre Paris Villette
Résidence #2 – du 18 au 22 avril 2022 – le lieu unique, Nantes
Résidence #3 – du 16 au 20 mai 2022 – Théâtre du Grütli, Genève
Résidence #4 – du 25 au 31 juillet 2022 – Familistère Godin, Guise
Résidence #5 – du 5 au 9 septembre 2022 – Théâtre Paris Villette – Grand Parquet
Résidence #6 – du 9 au 13 novembre 2022 – Théâtre Am Stram Gram, Genève
Première - 14 au 22 novembre 2022 - Théâtre Am Stram Gram, Genève
Résidence #7 – 12-16 décembre 2022 – Théâtre Forum Meyrin - Maison des Compagnies

Tournée en construction :

25 – 28 janvier 2023 : La Criée, Marseille (FR)
21 – 25 février 2023 : Théâtre Nouvelle Génération, Lyon (FR)
30 mars – 1^{er} avril 2023 : La Rose des Vents, Villeneuve d'Ascq (FR)
24 mai – 3 juin 2023 : Théâtre de Vidy, Lausanne (CH)

2^{ème} semestre 2023 (en discussion) :

Théâtre Forum Meyrin (CH)
Le Lieu Unique, Nantes (FR)
L'Hexagone, Meylan (FR)

L'ÉQUIPE

TWIST est créé en cerveau collectif¹ par une équipe réunissant des compétences dans des domaines variés et complémentaires : écriture, adolescence, fiction et science-fiction, dramaturgie, administration, recherche, fonctionnement du collectif, science du langage et des communications, cinéma documentaire et vidéo, game-design, anthropologie sociale, mise en scène, marketing, rapport aux spectateurices, philosophie, engagement politique et social, arts plastiques, expérimentation sonore et immersive, scénographie, techniques de scène, chimie et création ludique.

Delphine Abrecht – conseillère en rapport aux spectateurices

Delphine Abrecht est chercheuse et dramaturge. Née à Genève en 1987, elle suit des études en français moderne et en sciences politiques à l'Université de Lausanne, entrecoupées d'une année à l'école d'art dramatique Périmony à Paris. Elle obtient ensuite un Master ès Lettres en français moderne et en sciences du langage et de la communication. De 2012 à 2017, elle travaille en tant qu'assistante doctorante à l'Université de Lausanne, autour d'un travail de thèse sur le rapport aux spectateurices des arts vivants contemporains.

Depuis 2010, elle collabore sur des projets artistiques en tant que dramaturge et en tant que collaboratrice artistique. Elle travaille notamment régulièrement avec Le Cabinet Créatif, Zooscope ou la Cie Yan Duyvendak. Elle participe aussi à des projets de recherche collectifs à la Manufacture – Haute école des arts de la scène, comme « Action » (2017-2018), « Spectator ludens » (2019-2020) ou « S'entretenir » (à venir).

Cindy Coutant – spécialiste des récits spéculatifs

Cindy Coutant est artiste et doctorante (Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains/Université de Lille). Son travail questionne principalement le désir du vivant de se relier aux êtres et aux choses, la coévolution entre espèces ou techno-espèces, et le besoin propre à l'humain de donner un sens aux informations du monde. Ses installations, films et lectures augmentées sont proches du genre de la science-fiction et se développent par l'écriture. Ils explorent différents problèmes comme l'amour en temps d'espionnage technologique, l'économie affective, la grammaire de l'anxiété ou les récits alternatifs de la création du monde.

Yan Duyvendak - directeur artistique

Yan Duyvendak, néerlandais d'origine, vit entre Genève et Marseille. Formé à l'École cantonale d'art du Valais et l'École Supérieure d'Art Visuel de Genève, il pratique la performance depuis 1995, année de sa première œuvre d'art vivant : *Keep it Fun for Yourself*. Depuis, il enchaîne les créations et les scènes - de la Suisse aux Etats-Unis en passant par la Russie, l'Inde ou Hong Kong. Ses créations *Still in Paradise*, *Please, Continue (Hamlet)*, *Sound of Music* et *ACTIONS* s'attachent à décortiquer la manière dont nous, citoyens, nous débattons avec les modèles sociétaux et l'engagement politique et social. En recourant tous deux à des procédés ludiques, *invisible* et *VIRUS* s'intéressent quant à eux à la constitution du collectif et à comment la collaboration et l'empathie peuvent amener à des formes possible d'empowerment. Dans tous ces projets, la co-signature et la collaboration font intrinsèquement partie du travail : *Still in Paradise* (2008, récréation 2016) est co-signé avec Omar Ghayatt, *Please, Continue (Hamlet)* (2011) avec Roger Bernat, *ACTIONS* (2017) avec Nicolas Cilins et Nataly Sugnaux Hernandez.

¹ Dans un cerveau collectif, on part du principe qu'il n'y a pas de mauvaise idée, chacune des personnes présentes a la même légitimité et le même droit à la parole et on ne contredit pas les autres (comme en improvisation au théâtre, chacune peut poursuivre par un « oui, et », plutôt qu'un « non, mais »).

Cie Yan Duyvendak

invisible (2019) est un projet créé collectivement avec 31 auteurices de 4 pays différents et enfin *VIRUS* (2020) est le fruit d'une collaboration avec le Dr. Philippe Cano et le collectif de jeux

Kaedama. Egalement plasticien, son travail vidéo est présent dans de nombreuses collections publiques et privées, allant du Musée des Beaux-Arts de Lyon au Museum der Moderne (MdM) de Salzburg. Il reçoit durant trois années consécutives le Swiss Art Award, (2002, 2003, 2004), est lauréat du Namics Kunstpreis für Neue Medien (2004) et du Network Kulturpreis (2006). Il bénéficie de plusieurs résidences, allant de la Cité des Arts à Paris, en passant par l'atelier Schönhauser à Berlin (fonds cantonal d'art contemporain, Genève) jusqu'au Swiss Artistic Studio au Caire de Pro Helvetia (2007, 2008, 2009). En 2010, il reçoit le prix le plus prestigieux d'art contemporain suisse, le prix Meret Oppenheim puis en 2019, le Grand Prix Suisse du Théâtre / Anneau Hans Reinhart. Depuis 2012, la Compagnie Yan Duyvendak bénéficie de conventions de subventionnement conjointe de la Ville et du Canton de Genève et de Pro Helvetia - Fondation suisse pour la culture.

Teresa Ferrari – consultante adolescente (biographie en attente)

Italienne et née à Lyon, Teresa est lycéenne en 1^{ère} générale à la Cité Scolaire Internationale de Lyon. Passionnée de danse et en option musique, elle a un intérêt marqué pour l'art vivant. Engagée sur les questions de société, elle effectue plusieurs actions bénévoles et étudie la géopolitique ainsi que les sciences politiques. Suite à sa participation à un workshop de la Cie Yan Duyvendak aux SUBS -Lyon, elle intègre l'équipe de *TWIST*.

Luca Kasper - direction technique

Expérimentateur sonore et visuel, Luca Kasper s'est intéressé durant son parcours d'études à la musique électronique et à ses instruments. Après un bachelor à l'ECAL en Media & Interaction Design, il a développé des installations sonores immersives en lien étroit avec ses compositions au sein du *Work*. Master de la HEAD, achevé en 2020. Sur le plan professionnel, ses créations s'étendent du domaine de la scénographie vidéo au tournage et montage de films pour le théâtre, en passant par de la technique de scène dans les domaines des musiques actuelles et de la performance. Imaginant souvent des solutions et des instruments « faits-maison » qui se situent à la frontière entre ses savoir-faire numériques et son travail manuel, Luca a développé et poursuivi de nombreuses collaborations avec différents acteurs culturels de Suisse Romande comme les labels Lexico Records et Brainwaves, l'association Les Halles de la Fonderie à Carouge, l'école de théâtre Serge Martin, le théâtre de La Parfumerie, de Vidy et La Comédie de Genève. Plus récemment, il a mis ses connaissances techniques au service du Musée Historique de Lausanne et de la Compagnie Yan Duyvendak.

Corentin Lebrat (Kaedama) – développeur de jeu

En 2007, avec un Master en Chimie analytique Criminalistique en poche, Corentin retourne dans sa ville natale (Valence) pour officier au Laboratoire départemental d'analyse de la Drôme. En parallèle, et fort de sa passion pour les jeux de société, il concrétise ses idées en fabriquant plusieurs prototypes. Sa rencontre, d'abord avec Gilles Lehmann (Les mousquetaires du Roy), puis avec Antoine Bauza, l'imprègne définitivement dans le milieu ludique professionnel.

En 2011, trois de ces jeux sont édités : *Ali*, *Le Petit Poucet* et *Diavolo*. Depuis, il collabore à des projets variés : *Gaijin Dash* (Jeu sorti uniquement au Japon), *Takenoko Chibis* (Extension de *Takenoko*), *Château Aventure* (écriture de scénario), *Once upon a castle* (avec L.Maublanc). En 2018, il quitte son laboratoire pour se consacrer à plein temps à la création ludique.

Stéphane Leclercq - direction technique

Stéphane Leclercq est ingénieur du son et créateur son pour le spectacle vivant, les performances live et les concepts sonores, particulièrement impliqué dans la multi-diffusion. Formé en 2008 à Toulouse aux techniques de l'ingénierie du son, il rencontre Laurent

Minh, ingénieur mastering et électronicien de renom, auprès de qui il "réapprend" l'ouïe et l'écoute, la reproduction sonore audio-numérique et ses relations complexes avec l'électronique. Il travaille en réalisation phonographique au studio Producson en épaulant Cyril Chateau dans l'enregistrement et le mixage de musique actuelle. En 2010 il se fait happer par le spectacle vivant contemporain et oeuvre ainsi pour le Théâtre Garonne et le Théâtre de Gennevilliers au service de quelques noms actuels (Maguy Marin, Roméo Castellucci, Pascal Rambert, Joël Pommerat, etc.). Il entame en 2011 une collaboration avec Joris Lacoste sur *Le vrai spectacle*, puis sur la création de *Suite n°2, 3 et 4*. L'utilisation de la parole comme matière première au théâtre révèle la nécessité de l'expérimentation de la multi-diffusion comme outil d'écriture, tant au niveau du réalisme sonore face aux positions d'écoutes multiples que forme un public, que dans la création d'effets qui distordent la réalité acoustique d'un lieu. De plus en plus investi dans les questions de spatialisation sonore, il approche en 2017, grâce à Pierre-Olivier Boulant, la WFS, système de synthèse de front d'onde, le déploie sur les créations de *Suite n°3* et *Suite n°4* de Joris Lacoste et Pierre-Yves Macé et se spécialise dans cette technique. Les possibilités de réalisme de la WFS l'amènent à s'intéresser plus étroitement aux illusions sonores et à la magie lors d'ateliers de création avec Arthur Chavaudret. Il collabore parallèlement avec d'autres metteurs en scène et compagnies en création sonore, lumière et régie générale (Yan Duyvendak, Barbara Matidjevitc et Giuseppe Chico, Collectif Meute, Compagnie 16.51 Ouest...).

Marine Magnin - directrice administrative

Titulaire du Master Stratégie des Echanges Culturels Internationaux de l'Institut d'Etudes Politiques de Lyon, elle travaille d'abord dans le domaine de la danse contemporaine en tant que chargée de production pour Mathilde Monnier, puis pour la Ribot. De 2010 à 2015, elle est chargée de production, administration, communication et/ou de diffusion des compagnies de plusieurs metteuricexs en scène, artistexs visuellexs et chorégraphes suisse(s) romandexs tels que Prisca Harsch et Pascal Gravat, Maya Bösch, Karim Bel Kacem ou encore Mai-Thu Perret. En 2015, elle rejoint le bureau de la Cie Yan Duyvendak.

Jean-Daniel Piguet – conseiller en dramaturgie

Jean Daniel Piguet est metteur en scène et performer. Né Genève, il grandit à la campagne dans le Sud-Ouest de la France. Il étudie la philosophie et le cinéma documentaire à Toulouse, Paris, Montréal, puis intègre le Master mise en scène de la Manufacture, à Lausanne. Ses spectacles questionnent le potentiel fictionnel de la réalité qui nous entoure (*Passe, Pas Perdus, Memoria Libera, Partir*). Il travaille avec plusieurs ami.e.s artistes en tant que collaborateur artistique, dramaturge ou performer (Mélina Martin, Oscar Gomez Mata, Rémi Dufay, Camille Mermet, Yan Duyvendak, Mélanie Gobet, Maxime Gorbatchevsky, Floriane Mésenge). Aimant nourrir le lien entre théâtre et société, il suit deux parcours de la Marmite – Mouvement artistique, culturel et citoyen- en tant qu'artiste associé. En 2020, il est lauréat de la Bourse Leenaards. Il développe actuellement un lieu de résidence artistique dans son village d'enfance, à Negrefoyt.

Colette Raess – production des tournées

Diplômée de l'École hôtelière de Lausanne en 2014, Colette Raess a effectué une première expérience professionnelle en tant assistante marketing et communication au Festival POP Montréal au Canada. Passionnée de musique et d'évènements culturels, elle effectue par la suite plusieurs mandats pour des évènements tels que le Montreux Comedy Festival et le Pully For Noise en tant qu'assistante accueil, logistique et communication. Elle rejoint l'équipe permanente du Montreux Jazz Festival de 2014 à 2019 où elle a occupé le poste de coordinatrice ressources humaines en production et montages. En plus de ses rôles d'administratrice à Decal'Quai à

Cie Yan Duyvendak

Montreux et chargée d'administration et production pour l'Association Ars Longa à Genève, elle rejoint la Cie Yan Duyvendak en 2020 comme Assistante de projet.

Théo Rivière (Kaedama) – développeur de jeu

Théo découvre les jeux une première fois lors de son entrée au collège en 2002 grâce à Magic l'Assemblée qui occupera une grande partie de sa scolarité. Il a une deuxième révélation en 2010 lorsqu'il pénètre pour la première fois au Labo de Merlin, boutique de jeux pictavienne dans laquelle il va un peu travailler. Benjamin, le fondateur du magasin, lui fait alors découvrir le jeu de société moderne et il tombe rapidement dedans. C'est également Benjamin qui lui permettra de rencontrer l'équipe de Libellud, éditeur qui lui fera découvrir le milieu professionnel du jeu. En 2013, il répond à une petite annonce et se retrouve à déménager à Nancy pour travailler chez IELLO. Cette année voit aussi la sortie de son premier jeu *Shinobi Wat-ahh!* chez Purple Brain. Après un court passage chez Yoka by TSUME, Théo rejoint l'équipe de Repos Production comme assistant éditorial en 2016. Il continue de travailler sur ses jeux en parallèle avec les sorties de *Sea of Clouds*, *Sticky Chameleons*, *Château Aventure* et *SOS Dino*. En 2018, il quitte Repos Production et lance avec ses 3 comparses Antoine, Corentin et Ludovic la team KAEDAMA tout en se concentrant encore un peu plus à son travail d'auteur de jeux. Il donne également en parallèle des cours de game design pour l'institut Artline.

Charlotte Terrapon – production créative, communication et diffusion

Après un master en Domaine des Sciences de la Société (anthropologie sociale, sociologie, sociologie de la communication et des médias) à l'Université de Fribourg, elle passe l'année 2007 en Angleterre au Center for Tourism and Cultural Change de la Leeds Metropolitan University, dans le cadre du programme de stage européen Leonardo da Vinci. A son retour en Suisse, elle rejoint le bureau permanent du Montreux Jazz Festival comme chargée de communication pendant 5 ans, puis occupe la même fonction au Festival Images Vevey de 2012 à 2017 et au Festival de la Cité Lausanne en 2015. En parallèle, elle effectue plusieurs mandats d'attachée presse, de rédaction et de communication dans le milieu culturel romand et s'engage sur le plan associatif. En 2017, elle devient chargée de production créative et de communication pour la Cie Yan Duyvendak.

CREDITS

Directeur artistique : Yan Duyvendak

Développeurs de jeu : Corentin Lebrat, Théo Rivière / Kaedama

Spécialiste des récits spéculatifs : Cindy Coutant

Meneuses de jeu : Delphine Abrecht, Jean-Daniel Piguet et 2 adolescentxs en alternance (en cours de recrutement)

Consultante adolescente : Teresa Ferrari

Créateur bande son : Luca Kasper et Stéphane Leclercq

Créateur lumière : tbc

Direction technique : Luca Kasper et Stéphane Leclercq

Administration et finances : Marine Magnin

Production créative, communication et diffusion : Charlotte Terrapon

Production des tournées : Colette Raess

Production : Dreams Come True, Genève

Coproductions : Théâtre Am Stram Gram, Genève ; Théâtre de Vidy, Lausanne ; La rose des vents-scène nationale Lille Métropole – Villeneuve d'Ascq ; Théâtre Nouvelle Génération - Centre Dramatique National de Lyon ; le lieu unique - centre de culture contemporaine de Nantes
Accueil en résidence Théâtre Paris Villette - Grand Parquet ; le lieu unique - centre de culture contemporaine de Nantes ; Théâtre du Grütli - Genève ; Familistère Godin, Guise ; Théâtre Am Stram Gram - Genève ; Théâtre Forum Meyrin

Remerciements : Laura Ben Ali, Alexandre Chevrier, famille Rapisarda, Karine Raynaud et les autres participants au workshop aux SUBS Lyon, Caroline Barneaud, Judith Martin

Soutiens : Pro Helvetia – fondation suisse pour la culture, Office fédéral de la culture et République et Canton de Genève, Ville de Genève, Fondation Leenaards, Pourcent culturel Migros (en cours).