

JUST A GAME

(Titre de travail)

Création 2022

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



Image illustrative © Freepick

Production : Dreams Come True

Judith Martin – Ligne Directe | développement production et international | judith.martin@lignedirecte.net

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

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

Un archipel d'îles qui flotte dans l'espace. Un groupe de gens – les spectateurixces –, s'y retrouvent. Abondance de nourriture et de ressources. Tout ce qu'il reste à faire, c'est créer une ou des sociétés.

Just a Game (titre de travail) est un jeu qui permet l'éclosion et l'expérimentation de plusieurs modèles de société. Aucune de ces sociétés n'est écrite ni prévue : chacune d'entre elle sera unique et librement inventée par les joueureuxses de chaque soir.

Nous travaillerons avec des adolescentexs dès la création du projet, pour y associer leur force créative, de résistance et d'invention.

Le jeu se destine à un public mixte, de 12 à 120 ans. Avec une scénographie et des besoins techniques légers, il peut se déployer en salle ou à l'extérieur, moyennant des adaptations techniques mineures.

JUST A GAME (Titre de travail)

Les naufragés d'Ata sont six adolescents tongiens qui, en 1965, fuguent à l'aide d'un bateau de pêche, puis dérivent dans l'océan Pacifique. Ils trouvent refuge sur l'île volcanique déserte d'Ata, l'île la plus au sud des Tonga, où ils vivent seuls pendant 15 mois avant d'être retrouvés par hasard par des marins-pêcheurs et de pouvoir rentrer chez eux. Ils s'organisent pour survivre pendant tout ce temps. Après une première période lors de laquelle les adolescents ne réussissent pas à accéder à l'intérieur d'un volcan (éteint) situé au centre de l'île et souffrent de malnutrition et de manque d'eau potable, ils parviennent, en s'organisant, à atteindre l'intérieur et y découvrent les restes d'un village abandonné, avec un puits d'eau potable. Ils s'y structurent, parviennent à mutualiser leurs connaissances et même à soigner la jambe cassée d'un des leurs. À l'inverse de la vie de groupe des garçons dépeint dans la fiction « Sa Majesté des mouches » (William Golding, 1954), la vie de groupe des naufragés d'Ata a été harmonieuse, collaborative et solidaire.

Just a Game (titre de travail) fait arriver les spectateurixces dans une salle plane, vide, mais remplie de fumigènes. Deux animateurixces (un.e adulte et unex adolescentex) les accueillent et leur communiquent la situation, le but et les règles du jeu : la salle est leur nouvel espace de vie. Pas de sortie possible pendant deux ans. Pas deux heures de spectacle, mais deux ans de voyage, dans un vaisseau qui est un archipel d'îles, flottant dans l'espace. Les joueureuxses sont invitéexs à organiser leur nouveau monde, en commençant par choisir, par groupe, un modèle décisionnel. Les personnes sont invitées à les noter, les partager et se rassembler en fonction de leur choix. Un groupe choisira peut-être unex dictateurixcx éclairéex, échangeable à l'envi dès qu'il n'est plus bienveillantex ; un autre partagera les problèmes le soir, autour d'un repas et de la danse, dormira dessus et décidera le lendemain ; un autre encore résoudra les questions par pierre-feuille-ciseaux ou en

jouant à cache-cache. Chaque groupe vit sur une île dans l'archipel, toutes autonomes mais interconnectées. On les voit, on peut faire des échanges avec leurs habitantexs et touxtes baignent dans le même temps, étrange : chaque minute équivaut à 6 jours.

Puis, les fumigènes s'étant dissipés, tous les groupes ont à résoudre les mêmes problèmes, à vivre les mêmes évènements externes : une tempête, une maladie, la jambe cassée de l'unex d'entre elleux. Simultanément, plusieurs niveaux de jeu se dessinent : en fonction du degré de collaboration, de structuration et d'organisation des joueureuxses, des éléments ludiques sont amenés qui rendent la vie plus facile (l'accès à des zones de l'archipel auparavant inatteignables, des restes d'une société disparue qui a laissé des outils...) et/ou plus dures (des armes, des accès à d'autres espaces refusés...).

Nous travaillons du côté de la fiction spéculative (science-fiction féministe), mais aussi du côté de la science-fiction dystopique.

L'intérêt principal et premier du travail de la Compagnie se situe dans l'être ensemble, dans l'action commune, la réflexion partagée avec un groupe de personnes présentes en chair et en os. C'est là que nous pensons pouvoir être opérant, pertinents, DANS et AVEC la société.

Genèse

En 2018, nous avons commencé à travailler sur *VIRUS*, un jeu basé sur les exercices de simulation de pandémie de l'Union Européennes 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 développeurs de jeu Kaedama et du Dr Philippe Cano, le jeu était « né ». Il plonge les spectateuriceux dans la gestion de l'arrivée d'une pandémie sur leur territoire, en endossant différentes responsabilités (santé, presse, sécurité, etc). Au-delà de la thématique elle-même, les joueureuxes de *VIRUS* y font l'expérience de la prise de décision collective et de ses conséquences possibles. Le jeu, pour des raisons évidentes et malheureuses de timing, tournera moins qu'il n'aurait pu. Malgré les critiques très positives : le jeu très solide et les joueureuxes très heureuses. Le jeu nous a appris beaucoup de choses, notamment la joie de voir le jeu aller ailleurs que pensé ; l'apport incroyable de jeunes joueureuxes, dynamisant des groupes de personnes adultes ; l'envie évidente des joueureuxes de dépasser la société existante.

C'est avec ces constats en tête que nous souhaitons aujourd'hui réfléchir à un nouveau jeu :

- coopératif et collaboratif.
- qui intègre également les plus jeunes : un jeu intergénérationnel, notamment imprégné des visions du monde de la jeunesse.
- qui invite à réfléchir sur la société, aux processus décisionnels, pour en créer une nouvelle
- qui n'enferment pas les joueureuxes au sein de scénario prédéfinis mais qui soient « écrits » par elleux-mêmes.

Pour cela, nous souhaitons réfléchir 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 dramaturgie Delphine Abrecht, le metteur en scène Jean-Daniel Piguet et deux adolescentexs en cours de recrutement.

Processus de création

De juillet à août 21, l'idée de base du jeu est dessinée lors de sessions de travail à distance, mais en cerveau collectif : chacunx amène des idées, et selon le principe de l'improvisation en théâtre, chacunx peut rajouter par un « oui, et », non pas un « non, mais ».

Ensuite, de janvier à novembre 2022, au cours de cinq résidences de cinq jours chacune, le travail est mis en place alternant session 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 l'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'adolescentx et d'adultes.

La première aura lieu au théâtre AmStramGram à Genève, du 14 au 22 novembre 2022. Une dizaine de représentations scolaires et tout public auront lieu. Nous savons que nous apprendrons énormément lors de ces premières sessions. Ainsi, nous travaillerons lors d'une sixième résidence après ces dates en novembre, pour digérer les choses apprises et finaliser le jeu.

Agenda de création 2022

Résidence #1 – du 10 au 14 janvier 2022 – Théâtre Paris Villette

Résidence #2 - février-avril 2022 – en cours de recherche

Résidence #3 – du 16 au 20 mai 2022 – Théâtre du Grütli, Genève

Résidence #4 – septembre 2022 – Théâtre Paris Villette

Résidence #5 – du 9 au 13 novembre 2022 – Théâtre Am Stram Gram, Genève

Première - 14 au 22 novembre 2022 - Théâtre Am Stram Gram, Genève

Résidence #6 – décembre 2022 – Théâtre Forum Meyrin (en discussion)

Tournée 1^{er} semestre 2023 en construction avec, notamment, le Théâtre Vidy à Lausanne, la Rose des Vents à Villeneuve d'Ascq...

Team

Directeur artistique : Yan Duyvendak

Développeurs de jeu : Corentin Lebrat, Théo Rivière / Kaedama

Spécialiste des récits spéculatifs : Cindy Coutant

2 performers : Delphine Abrecht ou Jean-Daniel Piguet et 2 adolescentexs en alternance (en cours de recrutement)

Créateur bande son : Andrea Cera

Créateur lumière : pp

Direction technique : Luca Kasper et Stéphane Leclercq

Direction administrative : Marine Magnin

Développement production et international : Judith Martin – Ligne Directe

Production créative et communication : Charlotte Terrapon

Assistante de projet : Colette Raess

Production : Dreams Come True, Genève

Coproduction : Théâtre Am Stram Gram, Genève (CH) ; Théâtre de Vidy, Lausanne (CH) ; La rose des vents-scène nationale Lille Métropole – Villeneuve d'Ascq (FR) ; (en cours)

Accueil en résidence : Théâtre Paris Villette (FR) ; Théâtre du Grütli, Genève (CH) ; Théâtre Am Stram Gram, Genève (CH) ; Théâtre Forum Meyrin (en cours)

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

Membres de l'équipe

Delphine Abrecht – conseillère en dramaturgie

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 2017, elle continue de collaborer sur des projets artistiques en tant que dramaturge ou collaboratrice artistique, activité qu'elle poursuit depuis 2010. 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, recréation 2016) est co-signé avec Omar Ghayatt, Please, Continue (Hamlet) (2011) avec Roger Bernat, ACTIONS (2017) avec Nicolas Cilins et Nataly Sugnaux Hernandez. invisible (2019) est un projet créé collectivement avec 31 auteur.e.s de 4 pays différents et enfin VIRUS (2020) est le fruit d'une collaboration avec

Cie Yan Duyvendak

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.

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 temps plein 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...).

Bonus :

Stéphane a une vie dans le théâtre et l'audiovisuel, mais il en a aussi d'autres, ailleurs.

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 metteur·ices en scène, artist·es visuel·es et chorégraphe·s suisse·s romand·es 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.

Judith Martin – responsable développement production et international

En 2007, Judith Martin fonde Ligne Directe, une agence internationale de production et de distribution de théâtre basée à Paris qui représente, promeut, produit des artistes de théâtre indépendants dans un réseau mondial de théâtres, de festivals et d'institutions.

A la tête de Ligne directe, elle travaille avec des artistes indépendants et des structures institutionnelles : prospection de talents théâtraux dans le monde entier, développement stratégique international, formation de jeunes producteurs pour accompagner et construire des productions et des tournées. Depuis sa création, Ligne Directe a accompagné de près des artistes d'Argentine, d'Italie, de Grèce, de France, du Chili, de Suisse, d'Inde et du Brésil. La collaboration avec la Cie Yan Duyvendak commence en janvier 2017.

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 Perdue, 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 - assistante de projets

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'événements culturels, elle effectue par la suite plusieurs mandats pour des événements 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 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 pictaviennne 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 – responsable production créative et communication

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, de 2012 à 2017, occupe la même fonction au Festival Images Vevey 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.