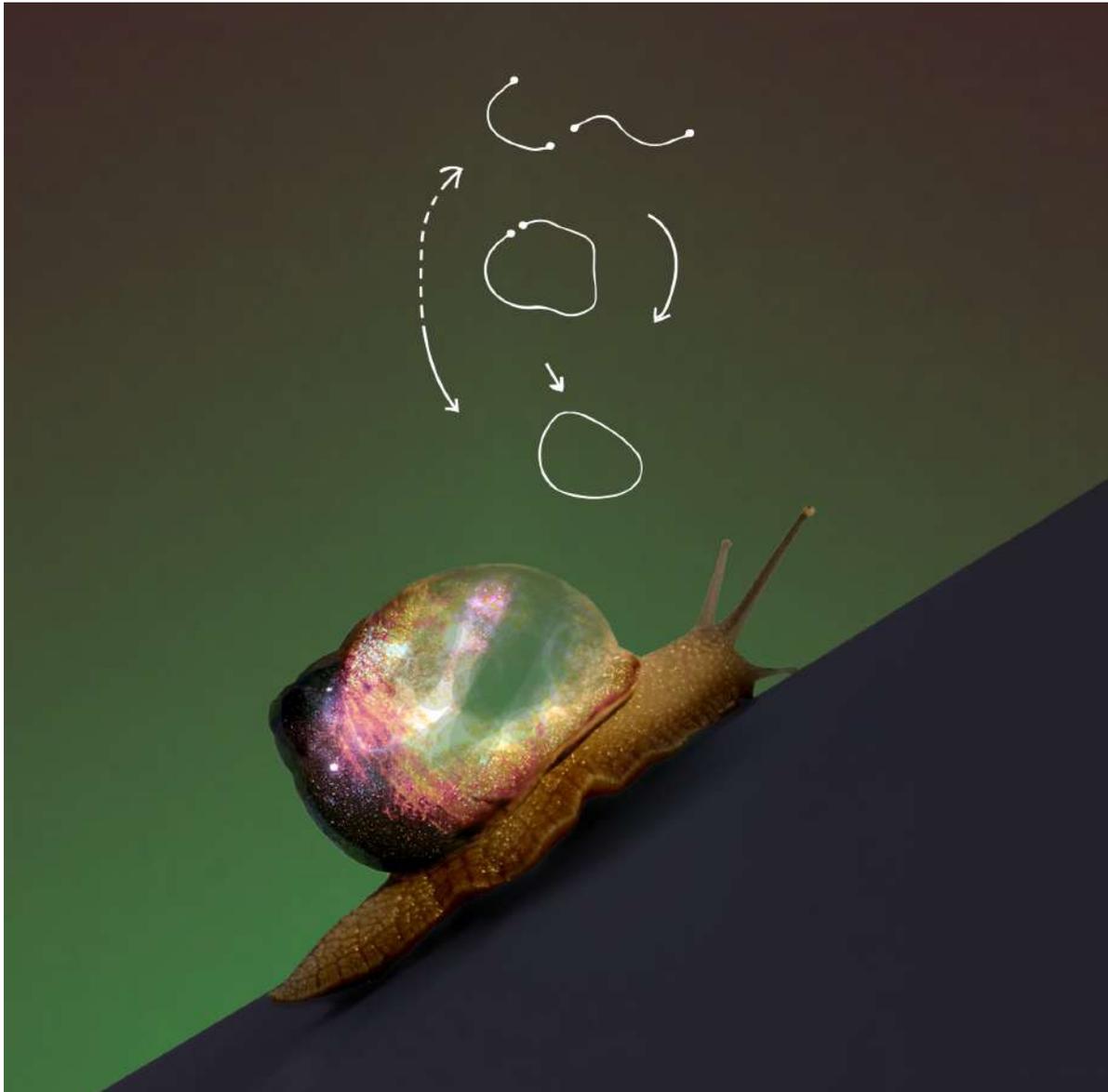


TWIST

Création 2022
Cie Yan Duyvendak & Kaedama



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

TWIST : un jeu coopératif où il faut choisir ses partenaires et ses adversaires - ou peut-être au contraire les embrasser toutes...
Comment savoir ?

A priori, TWIST est d'une simplicité déconcertante. Les spectateurxces/joueuseuxes sont accueilliexs dans un univers où tout ce qui existe se résume à des tables de jeu et des puzzles à accomplir. Mais rapidement, on se rend compte que c'est le rapport aux autres qui est en jeu.

TWIST met à l'épreuve des expériences classiques de l'histoire de la psychologie sociale (Stanford, Milgram, Acali) : le contexte seul permet-il d'expliquer les comportements individuels ? Peut-on créer les conditions d'une alliance pour un bien commun (ou une œuvre commune) ? Comment s'installe la coopération ? Peut-on créer collectivement une harmonie ?

Le jeu se destine à un public de générations mixtes, dès douze ans.



Prototype de puzzle pour le crash test au Grand Parquet du Théâtre Paris Villette, septembre 22

DESCRIPTION DU JEU

A l'arrivée dans la salle, deux guides accueillent le public.

Extrait du texte d'accueil :

« *TWIST*, c'est un jeu dans lequel il va surtout s'agir de prendre le temps de se rencontrer et de collaborer. Avec l'équipe de création du projet, on s'intéresse beaucoup à la collaboration en groupe. Et comme on sait que coopérer, ce n'est pas forcément facile, on vous propose ce soir de revenir à la base, et de construire des puzzles à plusieurs. On s'est dit que c'était un bon point de départ pour observer la façon dont on construit quelque chose en commun.

Alors on vous propose de faire ces puzzles, mais aussi de vous observer en train de les faire. D'être attentif.ves à la manière dont vous allez interagir. De voir s'il se dessine des places de leaders, si des personnes restent en retrait, de regarder comment vous agissez en groupe. De voir si nous sommes capables de construire quelque chose, une pièce, ou même un monde, à plusieurs ? »

Les quatre-vingts spectateurixes sont diviséexs en seize équipes de cinq et doivent se rassembler autour d'un socle. Sur chacun se trouve un tas de pièces, un "puzzle" en 3D aux allures de casse-tête. Chaque puzzle est différent, tant dans sa forme que dans la manière de le résoudre. Dans certains cas, des pièces sont à trouver chez les autres équipes. Il faut alors comprendre qu'il faut échanger avec les autres groupes, qu'il faut s'organiser.



Prototype de puzzle pour le crash test au Grand Parquet du Théâtre Paris Villette, septembre 22

La première équipe qui résout son puzzle pense avoir « gagné ». Sauf que les joueuses se rendent compte que le puzzle est peut-être autre chose : un indice, une clé, un message pour une dynamique qui se déploie au-delà des tables. Le jeu se transforme et change de registre. Il ne s'agit plus de jouer avec son équipe mais plutôt de s'allier collectivement pour *escape game* : non plus de jouer les unes contre les autres, mais de coopérer pour « twister » le jeu.

Les indices et les mystères à résoudre que les joueuses trouvent au fur et à mesure sont énigmatiques : ce sont des incitations poétiques, ouvertes, et libres à l'interprétation. Comment résoudre « Douze voix pour un LA puissant » ou « Vingt mains, deux couleurs, un rythme » ? À chaque fois qu'une solution à ces énigmes est proposée par les joueuses, le théâtre déploie ses moyens, et l'ambiance bascule : la scène se remplit de sons, de lumières, de décors. À chaque nouvelle découverte, le son s'amplifie pour envelopper les joueuses d'une musique envoiante. La lumière se fait de plus en plus magique, et teinte l'environnement de couleurs joyeuses. Les indices mènent vers des coffres qui renferment des costumes à revêtir : « Votre équipe de 5 trouve ici 10 costumes. Revêtez-les et convainquez une autre équipe de faire pareil ». À chaque trouvaille ou interprétation accomplie, des lais de tissus tombent du plafond et remplissent l'espace d'une scénographie chatoyante. Petit à petit, les équipes se dissolvent pour former un groupe de plus en plus grand.

Ce sont les spectatrices qui, par leurs actions, créent l'atmosphère visuelle et sonore, déploient la scénographie, font la chorégraphie : en somme, sans elle et sans bonne collaboration entre elle, pas de spectacle. Le jeu n'est pas compris forcément de la même manière par toutes — et nous avons pu observer que les enfants comprennent plus vite que les adultes et les emportent dans leur danse : c'est un jeu dit asymétrique. À la fin de la partie, toutefois, une mise en commun permet une compréhension des différentes couches et expériences vécues par chacune.

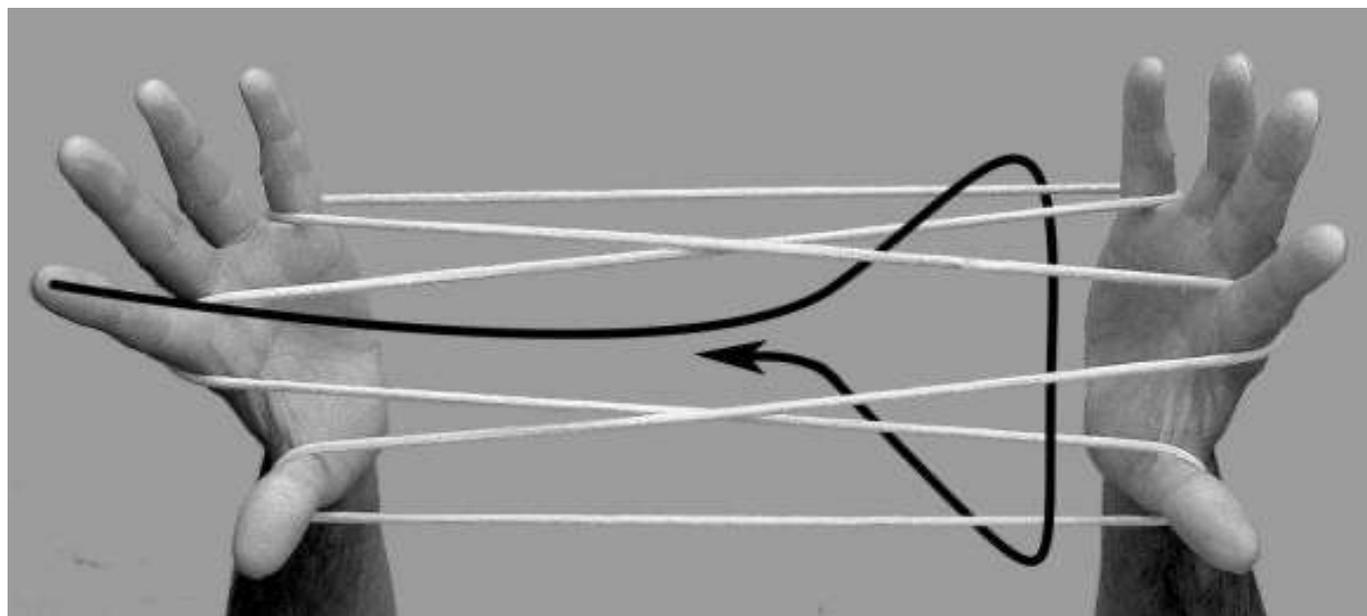
Dans un moment de notre histoire où l'horizon semble sombre et où nos puissances d'agir semblent plus que jamais nécessaires, il nous paraît essentiel de rendre conscient et visible, palpable, le lien qui nous rend humain. L'interindividualité est sans aucun doute la base, le fondement même de toute politique. Et dans cette période, peut-être est-ce notre seul rapport possible à la réalité. La proposition invite ainsi les joueuses à adhérer à la possibilité de faire groupe. Puis, ensemble, d'enchanter le monde, ne fut-ce que pour un petit instant.

RÉFÉRENCES

Au départ du processus de création, l'équipe de *TWIST* s'est intéressée au récit des [naufragés d'Ata](#). En 1965, ces 6 adolescents fuient en bateau leur internat situé à Tonga et font naufrage sur l'île déserte d'Ata sur laquelle ils survivent durant 15 mois. Malgré leur jeune âge et leur manque d'expérience, ils réussissent non seulement à combler leurs besoins de base mais aussi, plus étonnant, à créer une forme de vie harmonieuse, et une organisation collaborative et unie. Là où cette histoire fascine, c'est qu'elle contrecarre les récits classiques « d'ensauvagement » comme *Sa Majesté des Mouches* et qu'elle met à l'épreuve les expériences controversées de la psychologie sociale. Par exemple l'expérience de [Milgram](#), qui s'intéresse à l'obéissance et la soumission à l'autorité ; celle de Phillip Zimbardo, aussi connue sous le nom d'expérience de [Stanford](#) (ou « effet Lucifer »), sur le milieu carcéral ; ou encore celle de l'anthropologue Santiago Genovés Taragaza, racontée dans [« The Raft, the Acali experience »](#), qui cherche à reproduire les conditions d'émergence de la violence. *TWIST* se situe indubitablement du côté des garçons d'Ata : peut-on créer ensemble les conditions pour rencontrer l'autre, les autres ?

Le projet s'inscrit dans l'héritage de la fiction spéculative et de la science-fiction queer-féministe : celle qui invente des récits à contre-courant de la vision dominante qui naturalise la violence et l'écrasement du vivant pour se préoccuper, au contraire, de "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 part d'une réflexion sur les histoires d'attachements et de détachements, de liens et de tissages 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, par le désir partagé d'inventer d'autres possibles.



© Vandendriessche

GENÈSE

Notre compagnie conçoit des dispositifs qui permettent de réfléchir et d'agir à l'échelle de l'individu, du singulier et du spécifique, d'agir contre les prêts-à-penser et les clichés, de réfléchir à nos modes d'existence face à la catastrophe globale, et de considérer les spectateurixes en êtres politiques.

Ce travail s'inscrit dans une tradition que la théoricienne de l'art Estelle Zhong Mengual propose d'appeler l'art en commun. L'art en commun, s'il est moins courant chez nous que dans les pays anglo-saxons, consiste à créer « dans l'espace social plutôt que dans l'atelier, sur une longue durée et avec d'autres plutôt que dans son for intérieur, de façon collective plutôt que démiurgique ». L'œuvre n'est pas le fruit du travail de l'artiste seules, mais celui d'une collaboration en présence d'une équipe de création et de participantxtes.

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 spectateurixes 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 des plus jeunes, 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 aux autres en a été profondément bouleversée.

Partant de ce constat, nous avons imaginé *TWIST*, un jeu :

- coopératif ;
- intergénérationnel, créé en collaboration avec des adolescentx ;
- qui invite à repenser notre rapport aux autres
- 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 spectateurixes Delphine Abrecht, le metteur en scène Jean-Daniel Piguët, la consultante adolescente Teresa Ferrari, l'artiste-sculpteur Pierre Szczepski, la costumière Safia Semlali, les créateurs sons et lumière Luca Kasper et Stéphane Leclercq, le musicien Andrea Cera 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 l'altérité.

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-tests », c'est-à-dire des présentations à un public test, avec retours argumentés, qui ont lieu le quatrième jour des résidences. 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 Am Stram Gram 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 – du 14 au 22 novembre 2022 – Théâtre Am Stram Gram, Genève

Résidence #7 – du 12 au 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^e 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, musique, mise en scène, marketing, design sonore, rapport aux spectateurices, philosophie, engagement politique et social, arts plastiques, expérimentation sonore et immersive, mode et design, scénographie, techniques de scène, chimie, musique et création ludique.

Delphine Abrecht – conseillère en dramaturgie et 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, recréation 2016) est co-signé avec Omar Ghayatt, *Please, Continue (Hamlet)* (2011) avec Roger

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 »).

Bernat, ACTIONS (2017) avec Nicolas Cilins et Nataly Sugnaux Hernandez. *invisible* (2019) est un projet créé collectivement avec 31 auteur·ices 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

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 et création son

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 et création lumière

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 metteurs en scène, artistes visuels et chorégraphes suisses romands 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, Parti*). Il travaille avec plusieurs 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.

Théo Pogoza – créateur musique

Théo Pogoza est un musicien électronique et un artiste sonore qui explore les notions d'affect, de temps et d'espace en mélangeant autant une matière sonore dite populaire que des méthodes de composition et de diffusion expérimentales. Ses œuvres audiovisuelles ont été exposées à Berlin à Gr_und, à l'Institut Français, à la Haus Der Statistik ainsi qu'au sein du Center For Unfinished Business installé entre autres à l'exposition Transmediale 2020.

Il a collaboré avec Cindy Coutant pour la création musicale et le design sonore de son film «Télédesir» en 2020 ainsi que pour des performances dites de "lectures augmentées» au Printemps de Septembre à Toulouse en 2018 et à la Gaïeté Lyrique à Paris en 2022.

Théo Pozoga est actuellement à l'Institute for Art in Context dans le cadre de l'UDK Berlin. Il est également co-fondateur du collectif W.E.L.T.

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'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 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.

Safia Semlali - costumière

Safia Semlali est une créatrice de vêtements suisse, née d'un père marocain, danseur classique et d'une mère couturière suisse. Elle a grandi et étudié en Suisse jusqu'à son Bachelor en design industriel et de produit en section mode à la HEAD de Genève. Un stage chez le designer Jan-Jan Van Esche qui se concentre sur une mode équitable la conduit six mois à Anvers, suite à quoi elle décide de compléter sa formation et d'aboutir son processus créatif par un Master en Womenswear à la Central Saint Martins à Londres. Souvent inspirée des femmes de son entourage culturel, son travail est animé par un questionnement autour de la féminité et de la diversité de son expression. Depuis 2017, Safia Semlali choisit de mettre son expérience à disposition de chacun.e.s en proposant du sur-mesure et du semi-sur-mesure depuis son atelier à Lausanne. En plus de ses créations personnelles, elle crée régulièrement pour des artistes comme Mathis Gasser, Guillaume Pilet, Pamina de Coulon, Valentine Paley et Princesse GenderFuck nourrissant un dialogue entre la mode et les arts vivants.

Pierre Szczepski – concepteur des puzzle

Pierre Szczepski est un artiste développant une pratique de la sculpture s'articulant autour d'une étude de l'esthétique des techniques de construire.

Cette recherche de gestes et de processus de construction s'applique à tous les domaines, comme l'artisanat, les sciences ou encore les loisirs-créatifs. Chacun de ces domaines de création apporte une réflexion sur notre manière de générer et de créer des formes ou des objets. Que se passe-t-il

lorsque l'on échange nos outils d'un champ d'activité à un autre ? Cette méthodologie l'amène à évoluer dans plusieurs milieux tel que l'architecture où il co-réalise en 2021 l'exposition pavillon Suisse de la Biennale d'Architecture de Venise ou encore à mener des workshops en montagne dans le cadre du projet artistique Mountain Collège.

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, puis ajoute la diffusion des projets de la Cie à ses fonctions en 2022.

CREDITS

Directeur artistique : Yan Duyvendak
Développeurs du jeu : Kaedama (Corentin Lebrat et Théo Rivière)
Guides du jeu et collaborateurices artistiques : Delphine Abrecht, Jean-Daniel Piguet
Collaboratrice artistique et scientifique : Cindy Coutant
Consultante adolescente : Teresa Ferrari
Créateur musique : Théo Pożoga
Créateur lumière : Stéphane Leclercq
Concepteur des puzzles : Pierre Szczepski
Costumière : Safia Semlali
Direction technique : Luca Kasper et Stéphane Leclercq
Conseiller artistique : Nicolas Cilins
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 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 : Grand Parquet, maison d’artistes du Théâtre Paris Villette ; le lieu unique -
centre de culture contemporaine de Nantes ; Théâtre du Grütli - Genève ; Familistère de Guise ;
Théâtre Am Stram Gram - Genève ; Maison des Compagnies - 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, Andrea Cera
Soutiens : Pro Helvetia – fondation suisse pour la culture, Office fédéral de la culture et République
et Canton de Genève, Ville de Genève, Loterie Romande, Fondation Leenaards, Pourcent culturel
Migros, Paul Schiller Stiftung (en cours).