

DOSSIER PEDAGOGIQUE

TWIST

de la Cie Yan Duyvendak & Kaedama



SOMMAIRE :

TWIST - LE PITCH	p. 2
DESCRIPTION DU JEU	p. 3
LES REFERENCES	p. 4
LA COMPAGNIE ET L'EQUIPE	p. 4

RESSOURCES ET PROPOSITION DE THEMATIQUES À ABORDER EN CLASSE

AVANT LE SPECTACLE	p. 6
APRES LE SPECTACLE	p. 7

TWIST est un jeu collectif. Dans un jeu collectif il n'y a pas un seul gagnant, c'est toute l'équipe qui œuvre ensemble au même but. A priori, TWIST est d'une simplicité déconcertante. Les spectateurs/joueurs sont accueillis 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 : peut-on créer les conditions d'une alliance pour un bien commun ? Comment s'installe la coopération ? Peut-on créer collectivement une harmonie, une œuvre commune ?



DESCRIPTION DU JEU

À l'arrivée dans la salle, un.e membre de l'équipe de création accueille les spectateurixes. Il explique que l'équipe a travaillé sur un grand jeu collectif qui s'intéresse à la coopération et au vivre ensemble et qu'elle a échoué. Il.elle n'y croit plus, alors il.elle a tout enfermé dans 16 socles : le projet, ses pistes de travail, les décors, les lumières et même ses collègues.



Les spectateurixes sont alors invité.e.s à libérer le projet et les deux membres enferm.e.s. Ils peuvent monter sur le plateau et se répartir autour des socles. 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, qu'il faut s'organiser pour découvrir des indices, des clés, des messages et ainsi entrer dans une dynamique qui se déploie au-delà des petits groupes. Le jeu se transforme et change de registre. Ce sont les spectateurixes qui, en ouvrant les socles et par leurs actions, créent l'atmosphère visuelle et sonore, déploient la scénographie, découvrent les pistes de travail du projet, font la dramaturgie : en somme, sans elleux et sans bonne collaboration entre elleux, pas de spectacle. Il ne s'agit pas de jouer avec son équipe mais de s'allier pour une escape game qui créera le projet. Il ne s'agit pas de jouer les unes contre les autres, mais de coopérer pour « twister » le jeu.

Le jeu n'est pas compris forcément de la même manière par toutes : c'est un jeu dit asymétrique. Tout au long de la partie, toutefois, un tableau de bord permet de rendre compte visuellement de l'avancée du jeu et des étapes débloquées par les différents groupes. Puis, un debrief permet

également un partage d'expériences. C'est par ces mises en commun qu'une compréhension globale peut avoir lieu.

Et ainsi, au fur et à mesure du jeu, les spectateurxises deviennent joueureuxses mais aussi acteurxces de la pièce que seul le metteur en scène regarde. Le théâtre s'invite et s'invente en inversé, devenant le temps de l'agora, de l'être ensemble dans la cité.

Dans un moment de notre histoire où l'horizon paraît 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 joueureuxses à adhérer à la possibilité de faire groupe. Puis, ensemble, d'enchanter le monde, ne fut-ce que pour un petit instant.

LES RÉFÉRENCES

Au départ du processus de création, l'équipe de *TWIST* s'est intéressée à l'histoire des [naufragés d'Ata](#). En 1965, 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 ou celle de Phillip Zimbardo, aussi connue sous le nom d'expérience de [Stanford](#) (ou « effet Lucifer »), sur le milieu carcéral. *TWIST* se situe indubitablement du côté des naufragés d'Ata : nous pensons qu'on peut créer ensemble les conditions pour rencontrer l'autre, les autres.

Puis, c'est la question du rapport au temps et aux récits qui a été explorée. La pandémie ayant brouillé notre relation à la durée, à la chronologie et à l'historicité, elle a aussi fondamentalement modifié notre relation aux autres. Deux références ont alors accompagné le travail : *Alice aux pays des Merveilles* de [Lewis Carroll](#) et [les récits de shifteureuxes](#) trouvés, eux, sur internet. Dans la première, le temps s'étire, s'accélère ou ralentit, créant tant de l'inquiétude que du poétique. La figure du lapin blanc, toujours en retard, métaphore de la post modernité a alors accompagné les réflexions. En sortant de la logique de rentabilité du temps, le jeu permet une mise à distance et une altérité fondée sur d'autres valeurs, un déplacement dans un espace-temps non capitalisé. Le shifting quant à lui est une pratique principalement adolescente qui consiste, par une forme d'auto-hypnose, à voyager dans des récits existants ou des fan fictions, souvent issus de l'héroïque fantaisie et de la science-fiction (Harry Potter, le Seigneur des Anneaux, etc.).

Le projet s'inscrit dans l'héritage de la fiction spéculative : celle qui invente des récits à contrecourant 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 iels se relie" (U. K. Le Guin).

Films, séries, livres et podcasts :

- Nos défaites : <https://vimeo.com/272087582> (mot de passe jgperiot)
- The Wilds
- Les sentiers de L'utopie : https://m.youtube.com/watch?v=PW_MakhAnJE
- 4 exemples de retours à la nature / utopies collectives plus ou moins réussies : <https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/retours-a-la-nature>
- Et si le tirage au sort remplaçait le vote
<https://www.arte.tv/fr/videos/101941-006-A/42-la-reponse-a-presque-tout/>
- <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nuits-de-france-culture/la-nuit-revee-de-mariana-otero-911-concordances-des-temps-le-tirage-au-sort-democratique-1ere>
- The Society est une série télévisée dramatique américaine de dix épisodes d'env. 1h, diffusée en 2019 sur Netflix. Il s'agit d'une version contemporaine de Sa Majesté des mouches de William Golding.
<https://www.netflix.com/watch/80226460?trackId=13752289>
(+ compte-rendu: <https://www.critictoo.com/critiques-serie-tv/the-society-saison-1/>)
- Ursula Le Guin, Les Dépossédés = Qualifié par son auteure d'« utopie ambiguë », ce roman décrit la vie des habitants d'Anarres, un monde fondé sur les principes du communisme libertaire et ceux de son pendant capitaliste sur Urras à travers l'histoire d'un physicien, Shevek.
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_D%C3%A9poss%C3%A9s_\(roman,_1974\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_D%C3%A9poss%C3%A9s_(roman,_1974))
- Ursula Le Guin, La théorie de La fiction-panier (quelques clés pour aller à l'encontre du storytelling dominant) <https://www.terrestres.org/2018/10/14/la-theorie-de-la-fiction-panier/>
- Samuel Delany, Triton : "Tout est possible sur Triton : changer de peau, de sexe, de vie. Il y aura toujours une communauté pour vous accueillir. Les choix sont infinis, et même ceux qui refusent toute règle peuvent encore s'installer dans le secteur indépendant, où les lois sont suspendues."
- Sun Ra - Door Of The Cosmos
- Sur l'auto-détermination : Vinciane Despret, Le Chez-soi des animaux, Actes Sud, 2017

Recherches :

- Séminaires utopies réelles <https://www.cresppa.cnrs.fr/labtop/evenements/les-seminaires-labtop/seminaire-utopies-reelles-communautés-et-communes>
- John Jordan et Isabelle Fremaux
https://www.editions-ladecouverte.fr/les_sentiers_de_l_utopie-9782707152183
- « Anthropology through speculative fiction » et sa très belle liste de choses à lire
<https://ocw.mit.edu/courses/anthropology/21a-270-anthropology-through-speculative-fiction-fall-2009/readings/>
- Éditions Dehors, qui regorgent de livres qui pourraient vous intéresser :
<http://www.editions-dehors.fr/>

LA COMPAGNIE ET L'ÉQUIPE

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 spectateurx 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 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 participantx.

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 spectateurx, philosophie, engagement politique et social, arts plastiques, expérimentation sonore et immersive, mode et design, scénographie, techniques de scène, chimie, musique et création ludique.



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 »).

RESSOURCES ET PROPOSITION DE THEMATIQUES À ABORDER EN CLASSE :

DISCUSSIONS AVANT LE SPECTACLE :

- Discussion sur l'art et le jeu :
Le jeu est-il une discipline réservée aux enfants, aux jeunes ? S'arrête-t-on de jouer au cours de la vie et, si oui, pourquoi ?
Le jeu peut-il être considéré comme une discipline artistique (pensez aux jeux de plateau, aux jeux vidéo, aux jeux de rôle) ? Et par extension, qu'est-ce que l'art, quelle définition lui donner ?
- La coopération :
Que veut dire coopérer ? Est-ce que les conditions extérieures et sociales ont un impact sur la manière dont on interagit avec les autres ? Peut-on faire en sorte de créer de la bienveillance ou au contraire de la cruauté ?

RESSOURCES (voir aussi p.4, les références)

→ les expériences de psychologie sociales :

- L'expérience de Stanford sur le milieu carcéral :
 - https://www.lemonde.fr/passeurdesciences/article/2016/07/31/prisonniers-pour-la-science_6001825_5470970.html#:~:text=Conduite%20par%20le%20professeur%20Philip,les%20locaux%20de%20l'universit%C3%A9
 - <https://www.letemps.ch/culture/stanford-l'experience-transformation-l'homme-monstre-etait-truquee>
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9rience_de_Stanford
- L'expérience de Milgram sur l'obéissance :
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9rience_de_Milgram
 - <https://www.letemps.ch/societe/lart-lelectrochoc-mensonges-l'experience-milgram>

→ L'anecdote des Naufragés d'Ata :

https://fr.vikidia.org/wiki/Naufrag%C3%A9s_d%27Ata

→ « Sa Majesté des Mouches » de William Golding

- Le cerveau collectif :
Connaissez-vous le concept de « cerveau collectif » ? Dans un cerveau collectif, on part du principe qu'il n'y a pas de mauvaise idée, que chacune des personnes présentes a la même légitimité et le même droit à la parole. C'est ce processus qui a été suivi pour *TWIST*, qui a réuni une équipe composée de personnes ayant des compétences dans des domaines très variés : écriture, fiction et science-fiction, sciences sociales, sciences du langage, mise en scène, arts plastiques, recherche, conception de jeux, philosophie, expérimentation sonore, scénographie, etc... et même chimie ! À votre avis, quel est l'intérêt d'une telle démarche ?

- Le temps et le récit :
Avez-vous l'impression que le temps passe plus ou moins vite selon ce que vous faites ? Est-ce que cela a un effet sur nos relations aux autres ?
Comment raconte-t-on le temps qui passe ? La fiction, le jeu, sont-ils des manières de s'échapper du temps, ou de le vivre différemment ?
La pandémie et les confinements ont-ils changé la manière dont vous avez vécu le temps ?

→ « Alice au Pays des Merveilles » de Lewis Carroll

→ Les récits de « Shifting » :

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-pieds-sur-terre/au-pays-des-ados-shifteurs-5817295>

<https://www.presse-citron.net/quest-ce-que-le-shifting-cette-pratique-qui-permet-de-fuir-la-realite/>

APRES LE SPECTACLE :

- Racontez-vous le jeu, ce que chacun et chacune a vécu. Comment a-t-on réussi à libérer le jeu, ou pourquoi a-t-on échoué ?
- Avez-vous interagi avec des personnes avec lesquelles vous ne parlez pas normalement ? Qu'est-ce que cela vous a fait ?
- Pourquoi à votre avis le jeu s'appelle TWIST ?

POUR ALLER PLUS LOIN :

Lire le roman « Sa Majesté des Mouches » de William Golding

Lire « Alice au Pays des Merveilles » de Lewis Carroll

Rechercher sur internet l'histoire vraie des naufragés d'Ata

S'essayer aux techniques de « shifting »

En cas de questions, n'hésitez pas à prendre contact : charlotte.terraapon@duyvendak.com

CRÉDITS

Directeur artistique : Yan Duyvendak
Développeurs du jeu : Kaedama (Corentin Lebrat et Théo Rivière)
Performeuses et collaboratrices artistiques : Delphine Abrecht, Yan Duyvendak, Jean-Daniel Piguet
Performeuses en alternance : Danaé Dario, Lionel Perrinjaquet
Collaboratrice artistique et scientifique : Cindy Coutant
Consultante adolescente : Teresa Ferrari
Créateur musique : Théo Pozoga
Créateur lumière : Stéphane Leclercq
Concepteur des puzzles : Pierre Szczepski
Conceptrice des costumes : Safia Semlali
Constructeur scénographie : Gaël Grivet
Aide à la construction scénographique : Machteld Vis
Directeurs techniques : Luca Kasper et Stéphane Leclercq
Conseiller artistique : Nicolas Cilins
Administration et finances : Marine Magnin
Production créative et diffusion : Charlotte Terrapon
Communication : Zoé Dupraz
Production des tournées : Colette Raess
Photos : Dorothée Thébert

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 participantx 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, CORODIS, Fondation Leenaards, Pourcent culturel Migros, Paul Schiller Stiftung, Fondation suisse des artistes interprètes SIS