



work in progress -Photo © Dorothee Thèbert Filliger

**Chorégraphie et interprétation :** Louis-Clément da Costa & Jou Oguru

**Création musicale :** POL

**Création lumière :** Florent Naulin

**Motion-Design :** Maxime Chappet

**Scénographie :** Christophe Guérin



work in progress - Photo © Dorothee Thèbert Filinger

## PLAY

un jeu pour 2 danseurs, 1 musicien et 1 public

Au 21<sup>e</sup> siècle, l'industrie du jeu vidéo est la plus rentable du secteur du divertissement. Loin devant le cinéma, elle lui ravit ainsi une place incontestée depuis plusieurs décennies. Pourtant sa place dans le discours culturel général est loin d'être équivalente. Si le cinéma a infiltré largement tous les domaines créatifs, les jeux vidéos eux n'inspirent les artistes que depuis très récemment et restaient parfaitement exclus de tout discours théoriques sérieux jusqu'à ces dernières années.

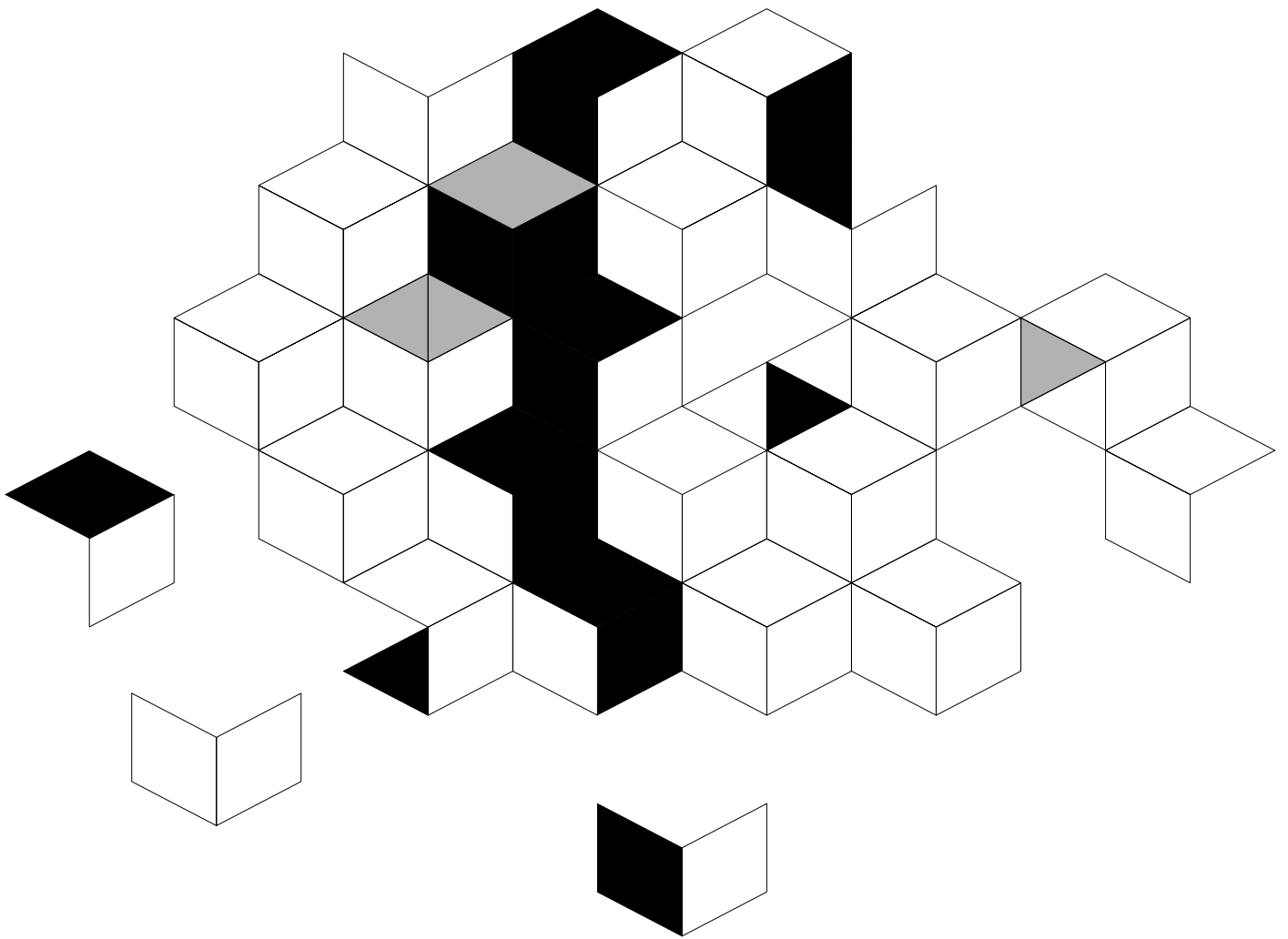
Il a fallu cinquante ans pour que le cinéma soit reconnu en tant que forme culturelle valable, les jeux vidéos en ont à peu près 40 et l'on assiste à la naissance d'un domaine de recherche encore impensable il y a seulement dix ans. L'imaginaire et la culture de notre siècle naissant doivent beaucoup à ces quelques pixels animés. C'est dans ce contexte que se situe PLAY qui se propose d'explorer les interactions et retro-feedback entre le joueur et le jeu.

La méthodologie consiste à répertorier l'ensemble des mouvements possibles d'un personnage ou d'un objet dans un jeu donné ainsi que ceux du joueur dans l'espace réel. Sur la base de ce vocabulaire très simple il faut ensuite déterminer s'il existe une "grammaire", une suite de mouvements obligatoires ou impossibles. Puis, il s'agit de mettre en place un système basé sur ces règles et explorer les combinaisons possibles. Une des observations prévisibles d'une telle expérience, est le glissement d'influence entre le joueur et le "joué".

À une époque où nous passons une grande partie de notre temps devant un écran, la frontière entre notre vie physique et notre vie virtuelle s'amincit. Entre jeu et spectacle, PLAY met en scène 3 personnages évoluant dans un monde à géométrie variable. Un monde qui ressemble étrangement au notre.

Cette pièce/jeu pour deux danseurs et 1 musicien se réécrit en partie à chaque représentation. Les participants réagissent en effet à des règles précises, de plus en plus complexes au fur et à mesure que le jeu se développe. Dans un décor qui se réinvente à chaque étape franchies, apparaissent des écueils, des échecs, des victoires et des rages.

Les joueurs transforment eux-même l'espace pour découvrir à chaque fois de nouvelles possibilités, immédiatement suivies de nouvelles tâches à accomplir. Chaque "niveau" dans lequel ils semblent prisonniers nous emmène dans un univers différent. D'un espace Tetris à un espace Pong, d'une mission semi-impossible à une course de karting, de la maison des gentils sims aux champs de batailles, PLAY vous propose un voyage ludique et esthétique.



## LOUIS-CLEMENT DA COSTA / Speedbattles.com

Après ses études au conservatoire régional puis supérieur de Lyon, il rejoint l'Opéra Ballet de la même ville. Il y rencontre le travail de nombreux chorégraphes tel que Sasha Waltz, Maguy Marin, William Forsythe, Pierre Droulers, ou encore Tere O' Connor. Il rejoint ensuite les Ballets C. de la B. et Alain Platel avec Pitié! puis Boléro avec Lisi Esteras. Maintenant principalement en Suisse, il collabore avec Gilles Jobin pour la pièce Spider Galaxies ainsi que pour des reprises de la cie (A+B=X).

En 2011, il fonde le collectif Speedbattles. Celui-ci regroupe des artistes littéraires, graphistes, motion designer, danseurs, et musiciens. Les Speedbattles 2 et 3 eurent lieu à Genève pour le festival Antigel. Avec Valentin Chémery, il est aussi à l'initiative du magazine consacré à la danse «Versus» dont le premier numéro fut publié en février 2012.



### PARCOURS PROFESSIONNEL

#### **Ballet de l' Opéra National de Lyon** (France)

Limbs Theorem- W. Forsythe

Fantasie- Sasha Waltz

All in All- Pierre Droulers

Groosland-Maguy Marin

(...)

#### **Les gens d' Uterpan**

X-Event 0

#### **Ballets C. de la B.** (Belgique)

Pitié-Alain Platel

Boléro-Lisi Esteras

#### **Cie Gilles Jobin** (Suisse)

Spider Galaxies

A+B=X

**Peeping Tom** (Belgique) en tant qu' assistant dramaturge et vidéaste .

A Louer

#### **Speedbattles** (Suisse)

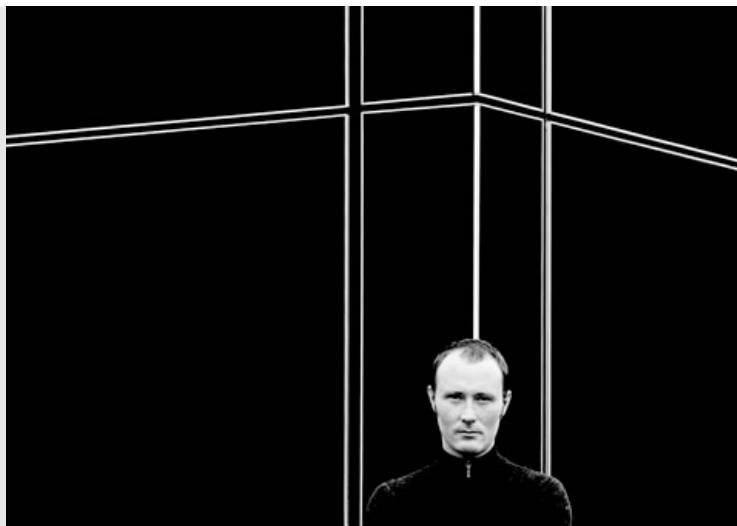
SB #1 - SB #2 - SB #3

Versus magazine #1

Producteur de sons électroniques depuis l'aube des nineties, installé entre le martèlement entêtant d'un dancefloor electro et les coulisses sombres de la civilisation post-industrielle, POL infiltre sa musique dans notre monde par toutes les voies. Aux platines ou en live, on suit sa trace des souterrains techno de Genève aux clubs de la planète.

Sur disque, ses productions logent chez Helvet Underground, le label digital dont il est le patron, et désormais en CD chez Poor Records, petite maison suisse (celle de Kid Chocolat, Love Motel, Solange La Frange, Gina & Tony) en plein essor dans les circuits mondiaux. Son dernier album TENSION est sorti sur le label Urgence Disk.

En 1991, POL contribuait largement à poser les fondations de l'électronique genevoise au sein de MXP (avec Plastique de Rêve). En 2002, il se projetait dans le firmament en coécrivant la musique de Water Lilly - une electro-techno teintée de glamour pop et d'ambiances cosmiques. Aujourd'hui, POL poursuit sa conquête de l'espace en manoeuvrant son vaisseau en solo.



## DISCOGRAPHY

### LP

TENSION cd Urgence Disk 2011 Kab098  
COSINUS cd Poor Records 2009 Poorcd019  
PRESSION Helvet Underground 2009 hu024  
SINUS cd Poor Records 2008 Poorcd015  
QUARSKPIN Helvet Underground 2008 hu016  
SYSTEMZEIT Helvet Underground 2007 hu013

### EP

ELECTRIC CENOVIS EP digital 2010  
THOUGHT CONTROL RE-WORK Helvet Underground 2008 hu020  
COVERT OPERATION 12" Helvet Underground 2006 hu001

### REMIXES

FORTUNA / TOUCH BY THE HAND OF GOD (feat : Asia Argento) 12" Poor Records 2010  
TANZ TANZ / OK Poor Records 2010 Poorlp009  
GINA & TONY / BIG BANG LOVE 12" Poor Records 2010 Poorlp005  
BEA / MASQUE - ON NE SAIT PAS CD Rebelle remixed 2010  
FORTUNA / RADICAL BRAVERY (feat : Asia Argento) 12" Poor Records 2010 Poorlp003d

...

**JOU** / odorujou.net

Jou est danseuse et chorégraphe freelance. Depuis 2000, elle est installée et travaille à Tokyo. Son travail recherche et montre la possibilité d' un retour d' un "corps porteur de sens", qu'elle considère comme des plus nécessaire mais sous-développé dans notre société actuelle. En 2008, elle remporte le prix spécial pour chorégraphe étranger au festival international de danse contemporaine de Séoul.



## **PIÈCES PRINCIPALES**

- 2001 "THE BLUE SPRING FIGHTERS" Tokyo, Japan
- 2002 "HANABI-JAPANESE FIRE WORKS" Tokyo, Japan
- 2003 "A MAN AND WOMAN" Japan
- 2004 "A LITTLE FIELD" YOKOHAMA, Japan
- 2005 "TALK'N DANCE" Japan, DTW, NY., USA
- 2006 "A HAPPY+FUNERAL" Tokyo, Japan
- 2007 "A LA PADMA" Tokyo, Japan
- 2008 "NSPP" Tours, France
- 2009 "SAN-BOM" Tokyo, Japan

# BIBLIOGRAPHIE

Jean-Baptiste Clais et Mélanie Roustan,

« Les jeux vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique du jeu vidéo »  
in Mélanie Roustan (dir.), La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?, Paris, L'Harmattan, 2003.

Steve Dahlskog,

« Mapping the Game Landscape: Locating Genres using Functional Classification »  
in Steve Dahlskog, Andreas Kamstrup et Espen Aarseth, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 2009.

Francesca Di Marco,

« Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games »  
, Tradumàtica, no 5, novembre 2007.

Tristan Donovan,

Replay: The History of Video Games  
Lewes, Yellow Ant, 2010.

Florent Gorges,

L'Histoire de Nintendo, tome II : 1980-1991, L'étonnante invention : les Game and Watch  
Paris, Pix'n Love, 2009.

David Hayward,

« Videogame Aesthetics: the Future! »  
Gamasutra, 14 octobre 2005, [http://www.gamasutra.com/features/20051014/hayward\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20051014/hayward_01.shtml).

Paul Kearney,

« Digra Cognitive Callisthenics: do FPS Computer Games Enhance the Player's Cognitive Abilities? »,  
Digra, 2005, <http://www.digra.org/dl/db/06276.14516.pdf>.

Matthieu Letourneux,

« La question du genre dans les jeux vidéo »  
in Sébastien Genvo, Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique, Paris, L'Harmattan, 2006.

Matthieu Letourneux,

« L'univers de fiction des jeux vidéo », in Sébastien Genvo, Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéo-ludique, Paris, L'Harmattan, 2006.

Esther MacCallum-Stewart et Justin Parsler,

« Controversies: Historicising the Computer Game »,  
Digra, 2007, <http://www.digra.org/dl/db/07312.51468.pdf>.

David Myers,

« Computer Game Genres »  
Play & Culture, no 3, 1990, p. 286-301.

Klevjer Rune,

« The Way of the Gun: The Aesthetic of the Single-player First Person Shooter »  
traduction anglaise de « La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in single player », in Matteo Bittanti et Sue Morris (éds), Doom. Giocare in prima persona, Milan, Costa & Nolan, 2006, <http://folk.uib.no/smkrk/docs/wayofthegun.pdf>.

David Sheff,

Game over: how Nintendo conquered the World  
New York, Vintage Books, 1994.

Markus Wiemer

Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation  
Digra, 2007, <http://www.digra.org/dl/db/07312.07417.pdf>.

Mathieu Triclot

« Philosophie des jeux vidéo »



## CONTACT

speedbattles@gmail.com  
speedbattles.com / otaku.ch

Cie Speedbattles  
15 rue des mouettes  
1227 carouge - Suisse

## Louis-Clément da Costa

louisclémentdacosta@gmail.com  
+41762295989 (Ch)  
+32 472537052 (Be)

## POL

pol@otaku.ch

## JOU

odorujou@gmail.com



work in progress - Photo © Dorothee Thébaut Filliger