

VERSUS : COMBATTEZ BANDE DE BATARDS

JEU VIDÉO SPECTACULAIRE

Avec un chiffre d'affaires de 60 milliards d'euros par an, l'industrie du jeu vidéo est devenue la première industrie culturelle mondiale devant celle du cinéma.

Le jeu vidéo a fait émerger dans nos vies un espace de possibles, oscillant entre jouissance ludique et échappatoire du quotidien. Un territoire infini comblant nos temps morts, faisant office d'exutoire, reflet de nos frustrations et théâtre de nos projections. L'idée est de transposer les codes d'un monde virtuel dans les règles du réel.

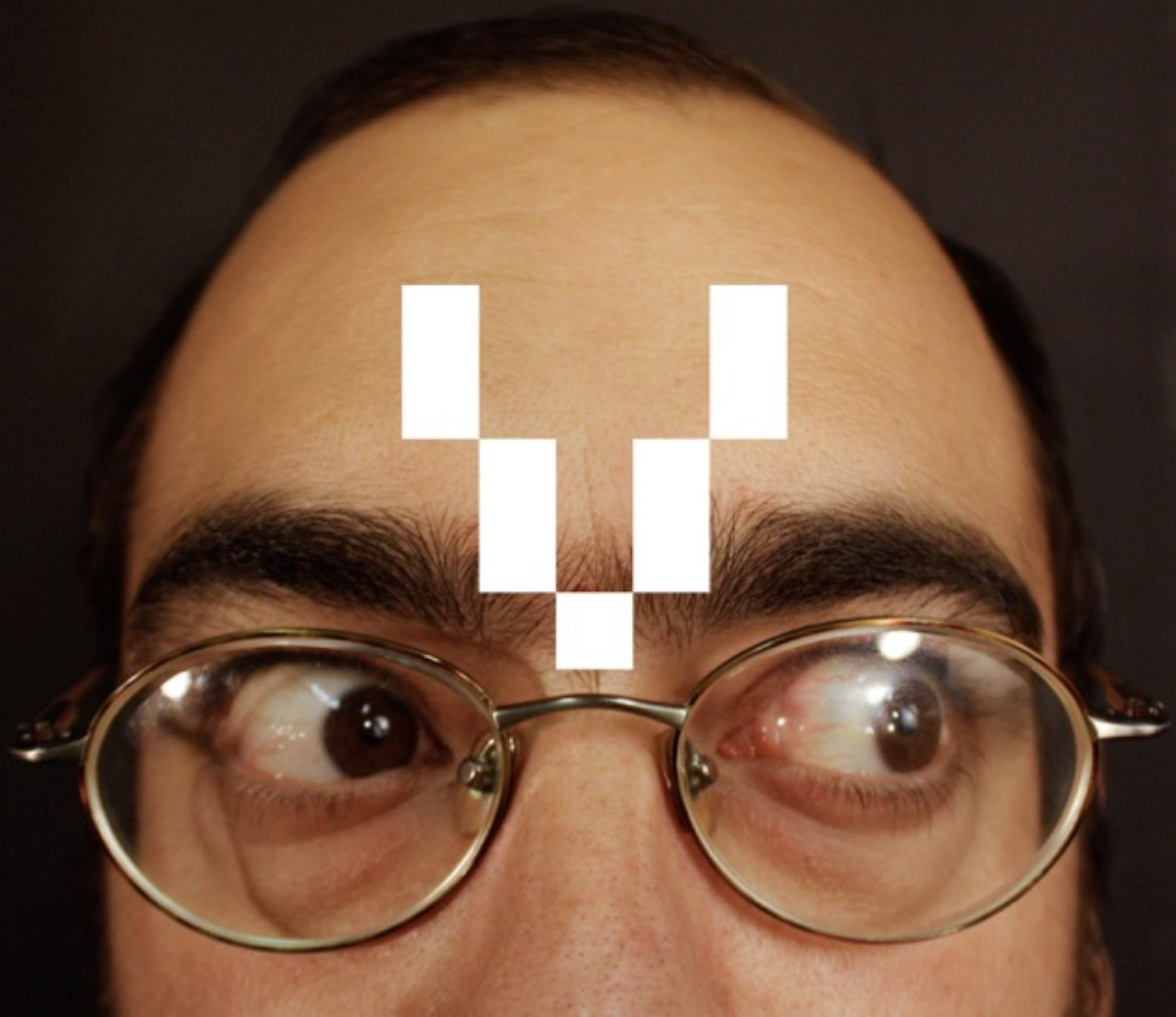
Si le joueur est humain, son double de jeu l'est aussi.

VERSUS permet au spectateur d'endosser à la fois le rôle du joueur et de son avatar.

D'être spectateur et acteur de lui-même.

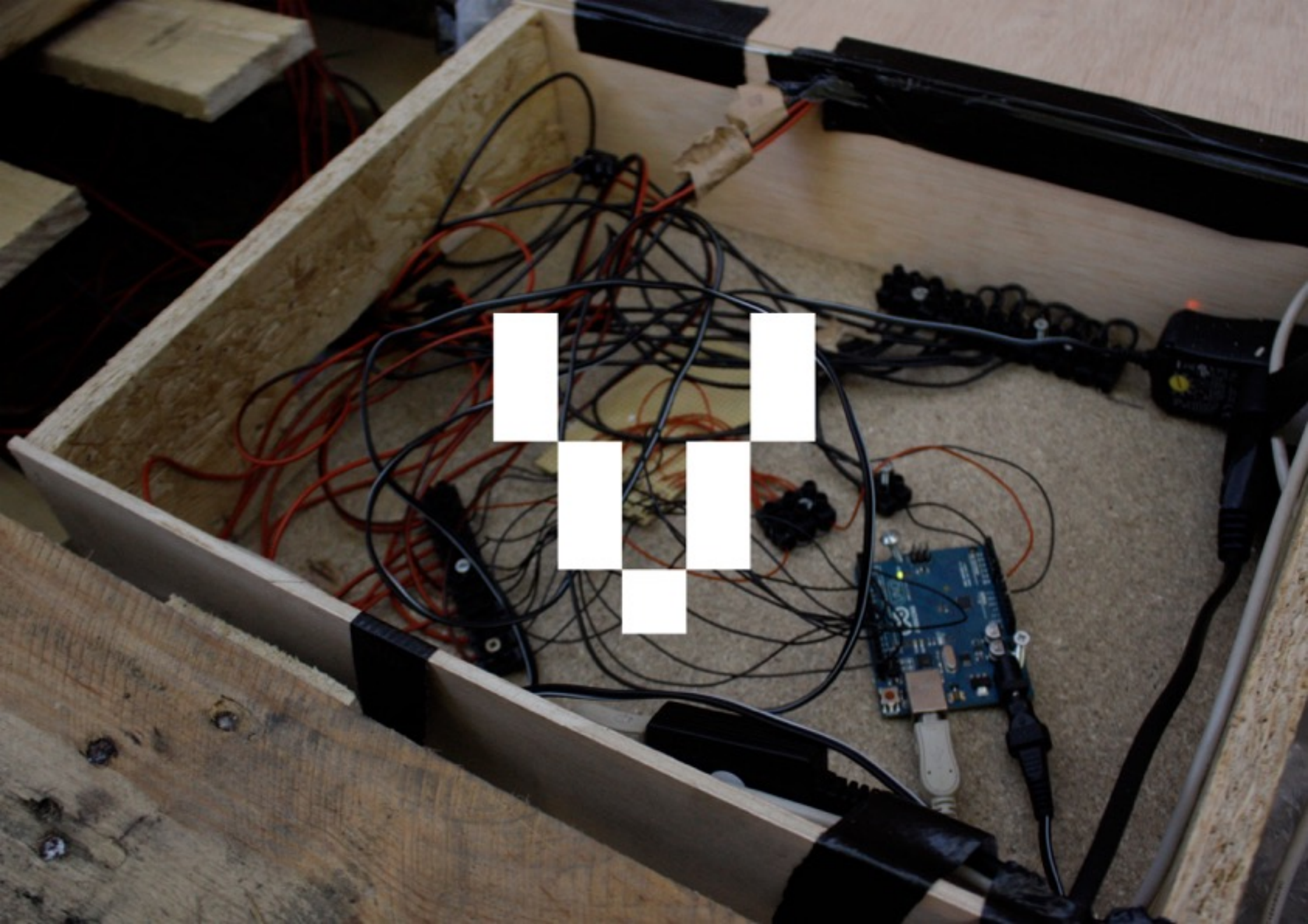
De l'harangue et du ring, aux résonances 8-bit, notre jeu spectacle s'inspire de la tradition du théâtre forain.

Une arène, où tout peut dégénérer, devenant un miroir parlant de nous-mêmes pour peu que l'on s'y penche.

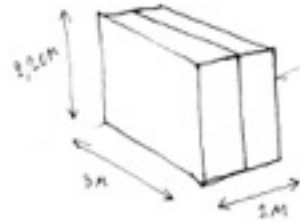


VERSUS

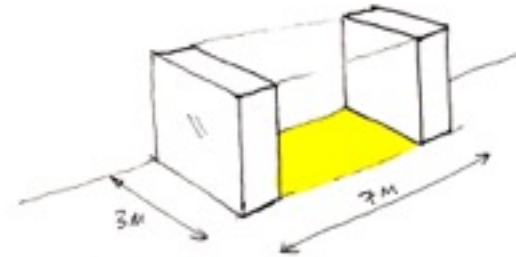
L'univers abstrait du gaming se conçoit d'ordinaire par le prisme de la technologie. Notre proposition n'en retient que le concept et les références, pour les dénuder et les mettre en scène. C'est une invitation à pénétrer les arcanes d'un monde hybride entre extravagance corporelle et rigueur DATA.



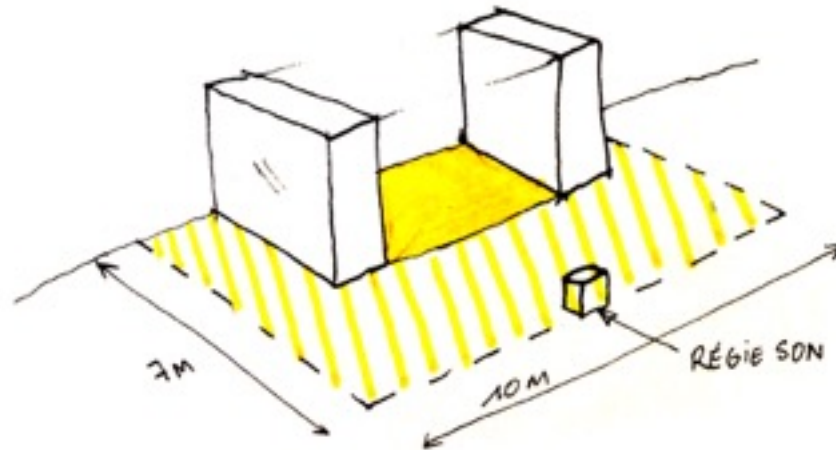
OFF



ON



PLAY



DISPOSITIF

Le dispositif scénographique est composé de deux vitrines déplaçable. Il a deux positions :

OFF = La console de jeu est éteinte (volume 3 X 2mètres)

ON = La console de jeu se déploie et laisse place a un espace de combat.

PLAY = Les parties peuvent commencer, un périmètre de jeu est nécessaire : 10 X 7 METRES

Le public se répartit en semi-circulaire autour du dispositif.



PACK

Versus est donc une console de jeu vivante, une forme d'entresort ouvert.

Elle comprend :

- 1 console de jeu (dispositif scénographique)
- 2 manettes
- 6 personnages (3 Supers Héros / 3 Supers Normaux)
- 6 techniciens

Le public assiste aux combats en tant que spectateur, certains seront choisis pour manipuler les personnages.

Durée : 30 minutes

Jauge : 150 personnes

Dispositif : semi-circulaire

Nombre de parties : 3 / soir (entre 21h et minuit)

Chaque partie compte 4 à 5 combats avant le GAME OVER.

BESOINS TECHNIQUES

Espace de jeu = 10 X 7 Mètres

Raccord au réseau électrique : 2 X 220 volts (16A)

GENÈSE

VERSUS « *Combattez Bande de Bâtards* » a vu le jour en 2013, dans le cadre d'une collaboration entre la FAI-AR (*Formation Européenne pour la création en Espace Public*), l'ESA (*Ecole Supérieure d'Art*) d'Aix en Provence et ENIAROF – Fête Foraine Numérique.

Fondée par Michel Crespin, dirigée par Jean-Sébastien Steil et implantée à Marseille, la FAI-AR questionne les nouvelles pratiques de création dans l'espace public au long d'un cursus de 18 mois.

ENIAROF, mis au point par l'artiste Antonin Fourneau, et à l'invitation de l'ESA Aix, interroge la réinvention de la fête foraine traditionnelle et des cultures populaires à travers le numérique et le jeu vidéo.

Cette collaboration a été accompagnée par Jean-Michel Caillebotte, scénographe du Royal de Luxe avec la complicité de Raphaël Joffrin, constructeur pour les Ateliers Sud Side et de David Bourbon, membre de KomplexKapharnaüm.

Le premier prototype de VERSUS « Combattez Bande de Bâtards » a vu le jour les 8 et 9 novembre 2013, dans le cadre du festival ENIAROF.

LA RAIAF

En mars 2015, après 18 mois de cursus au sein de la FAI-AR, 14 artistes décident de fonder la RAIAF.

Concepteurs à fonds et à formes variables rassemblés dans un même collectif dédié à la création en espace public.

Un collectif pour canaliser une hyper-activité ambiante, poursuivre l'élaboration d'un langage commun et la mise en partage d'une émulation créative. De l'électronique à la performance, de l'arpentage à la cartographie, du corps à l'écrit, des territoires urbains aux paysages, du patrimoine bâti aux scénographies en carton. Animés par le 8-bit et l'art de la Renaissance, les animaux et les cris, les sons, les gens, le faux sang et les beaux objets, les fous, l'art populaire mais pas populiste, les grands ensembles et les grands espaces. Ils ont décidés de poursuivre un bout de route ensemble et d'y essaimer leur folie ordinaire. Quelque soit la forme, ils savent qu'ils peuvent en faire battre le cœur. Dans le prisme du réel qui la nourrit, la RAIAF rassemble les coudes et décide, à chaque partie, de nouvelles règles du jeu.



WERFUS

CONTACTS

raiafcinq@gmail.com / Marlène 06 88 86 72 60 / Jérôme 06 22 68 95 54

SITE WEB

www.raiaf.wordpress.com

PLANNING DE CRÉATION

_novembre 2013

Expérimentation du prototype de VERSUS
ENIAROF – ESA Aix-en-Provence

Sous le concours de la FAI-AR, ESA Aix-en-Provence et Antonin Fourneau

_juin 2015

Résidence / reprise de VERSUS.
Cité des Arts de la Rue (Marseille)

Avec le soutien de la FAI-AR, l'APCAR, Sud Side et Générrik Vapeur.

_avril 2016

Résidence de création/construction : 2 semaines
Espace Juxtapoz - Marseille

Camilo ACOSTA-MENDOZA

Deborah BENVENISTE

Manu BERK

Marjorie CAILLÉ

Juri CAINERO

Marco CHAIGNEAU

Jérôme COFFY

Marie DELAITE

Guillaume DERIEUX

Alban DE TOURNADRE

Pierre-Louis GALLO

Nina GAZANIOL

Marlène LLOP

Pina WOOD

David BOURBON

Raphaël JOFFRIN

Mathilde CORBIÈRE