

LES RUNES D'ODIN

RECIT, MUSIQUE ET JEU VIDEO



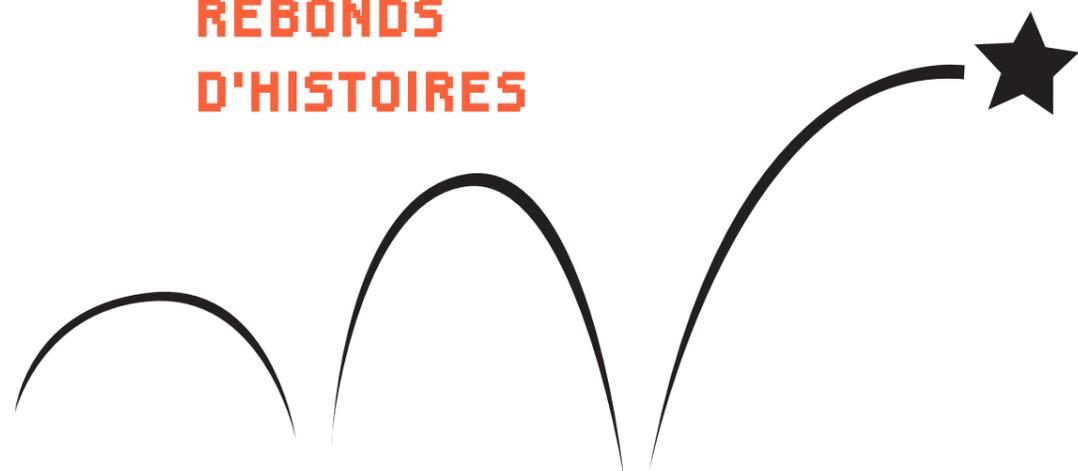
www.rebonds-histoires.net
spectacles@rebonds-histoires.net

1H15

A PARTIR DE 8 ANS

CREATION MAI 2021

COMPAGNIE REBONDS D'HISTOIRES



La compagnie Rebonds d'histoires produit et diffuse des spectacles depuis plus d'une dizaine d'années à l'échelle de la francophonie, avec le soutien régulier du ministère de la Culture, de la région Grand Est et du département du Bas-Rhin. Si l'oralité a toujours une place centrale dans nos créations, nous imaginons pour chaque œuvre un dispositif spécifique où peuvent intervenir l'image, la musique et l'objet.

Depuis 2013 et une résidence de 4 ans au relais culturel Espace Rohan de Saverne (67), nous interrogeons les liens possibles entre spectacle vivant et numérique. A présent, nous souhaitons développer un spectacle interactif de mythologie nordique où les histoires racontées par le conteur alterneront avec des phases de jeu vidéo qui influenceront sur l'évolution du récit.

En voici une présentation vidéo :
<https://vimeo.com/359629593>

■ OBJECTIFS ■ IMPACT ATTENDU ■ PUBLIC VISE

Objectifs

- Créer une nouvelle forme pluridisciplinaire de performance contée, articulant récits et jeu vidéo.
- Développer un outil qui puisse être réutilisé dans des productions ultérieures et des ateliers de pratique.
- Initier de nouvelles collaborations avec les acteurs du secteur numérique.
- Prolonger l'expérience au travers d'un jeu vidéo autonome vendu via les magasins numériques et via un dispositif transmédia autour de la mythologie nordique, associant des scientifiques.
- Élargir notre public en sollicitant les spectateurs intéressés par le conte et les joueurs de jeu vidéo.
- Faire connaître davantage la compagnie Rebonds d'Histoires dans le réseau de diffusion des œuvres numériques.

Impact attendu

Il pourra se mesurer en terme :

- Du nombre de cessions et de la qualité des partenariats, à la fois dans les réseaux de diffusion du spectacle vivant et des lieux numériques
- De l'accroissement de la visibilité de la compagnie via la participation à des événements, salons, journées de réflexion...
- De la présence dans le public d'adolescents et de jeunes adultes, un segment de la population singulièrement absent des représentations de spectacles de contes.

Public visé

Il s'agirait de convoquer à la fois un public d'adolescents et d'adultes qui pratiquent le jeu vidéo pour leur faire découvrir le spectacle vivant, ainsi que le public des spectacles de contes pour les inviter à porter un autre regard sur le jeu vidéo. Le fait que le jeu vidéo soit disponible en téléchargement sur les magasins numériques permettra également de toucher un public dans l'incapacité d'assister aux représentations.

DIMENSION NOVATRICE, ARTISTIQUE ET NUMERIQUE

Une nouvelle forme de performance

Actuellement, les œuvres qui articulent jeu vidéo et spectacle vivant sont très rares.

Cette démarche, séduisante sur le papier, est au final assez complexe.

Car impliquer le jeu vidéo sur scène invite nécessairement à repenser la dramaturgie de la performance contée, sans quoi il ne serait question que de cohabitation, ou de juxtaposition des dispositifs.

Au-delà de la composition entre image, récit et musique, c'est toute la circulation entre l'œuvre, le public et l'interprète qui doit être requestionnée.

Un gameplay qui met en état d'écoute

L'ambition de ce projet est également de développer un gameplay qui favorise un état d'écoute propre aux histoires. Des ateliers de création de jeu vidéo en milieu scolaire nous ont permis au cours des dernières années d'imaginer un nouveau gameplay qui y participe : l'endless runner narratif. Dans ce cadre, le joueur parcourt un décor infini qui est généré de façon aléatoire tout en écoutant des bribes d'histoires. Cette approche permet de donner une impression de renouvellement visuel permanent, tout en limitant le coût de production. La machine n'a plus simplement un rôle d'exécutant, elle est aussi source de propositions. Par ailleurs, l'état dans lequel est plongé le joueur est proche d'une légère hypnose, favorisant ainsi son écoute.

Une implication des spectateurs, à l'échelle de l'individu et du groupe

Un des enjeux principaux de la participation d'un groupe de spectateurs à un jeu vidéo repose sur la manière dont ils sont sollicités et les contrôleurs mis à leur disposition.

Pour ce faire, nous souhaitons développer des contrôleurs ad hoc, manipulables par plusieurs personnes en même temps.

Ce dispositif invite à une attitude davantage collaborative et permet d'associer des joueurs et des non-joueurs en les mettant sur un pied d'égalité. Cette orientation est également cohérente avec notre réseau de diffusion (où le temps d'installation est souvent réduit) et le modèle économique (qui ne permet pas l'installation et la gestion de 50 manettes de jeu par exemple).

Lors de notre résidence au Shadok en 2016 et une première performance contée interactive, nous avons également ébauché un processus de prise de décision qui implique parfois l'ensemble des spectateurs, et parfois un seul individu. Nous souhaitons poursuivre cette réflexion.

Une technologie éprouvée et maîtrisée

L'un des risques les plus communs dans ce type de projet est de se laisser submerger par des difficultés techniques.

Nous souhaitons donc nous appuyer sur des technologies simples, éprouvées et peu coûteuses. Il s'agit davantage de les combiner que de se lancer dans une recherche fondamentale. Les compétences nécessaires ont été développées en interne, nous sollicitons également un développeur de jeu vidéo pour un mentorat en développement.

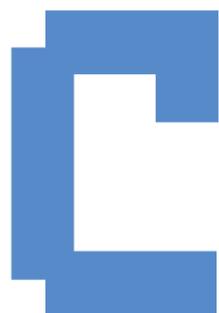
Une œuvre qui se déploie en présentiel et à distance

La performance sera également déclinée sous forme de jeu vidéo accessible en téléchargement sur les magasins numériques pour les plateformes PC, Android et iOS.

Ainsi, il sera possible de prolonger l'expérience du spectacle (ou de découvrir son existence) par ce biais.

Cette œuvre satellite n'aura pas besoin pour être visible de mobiliser un apport financier conséquent, à une époque où l'on assiste à une saturation du marché du jeu vidéo. En effet, le jeu vidéo pourra être acheté après la représentation par les spectateurs et offert au lieu accueillant qui pourra le mettre à la disposition de ses usagers. Ainsi, nous nous appuyerons sur notre réseau de diffusion existant plutôt que d'investir dans un secteur où notre visibilité est actuellement inexistante.

RESEAU DE DIFFUSION



Ce spectacle est destiné à être diffusé dans les réseaux de spectacle vivant (médiathèques, établissements scolaires, théâtres) et les lieux numériques. Sont d'ores et déjà intéressées :

le service culturel de la Ville de Schiltigheim (diffusion et accueil en résidence), la MJC Calottes de Sedan (diffusion), la Bibliothèque Départementale du Bas Rhin (diffusion dans le cadre du festival VOOLP), la Maison du Conte de Chevilly Larue (accueil en résidence et table ronde), les Arts du Récit de Grenoble (diffusion et table ronde), le Hublot (fabrique numérique de Nice, accueil en résidence et diffusion).

Le réseau des lieux numériques et jeu vidéo sera sollicité ultérieurement, au cours de l'avancée du projet.

L'aspect scientifique du dispositif transmédia dans lequel s'inscrira ce spectacle sera mené conjointement avec le centre de recherche sur les médiations (CREM - EA 3476, Université de Lorraine) et le groupe de recherche "Cultures et Mondes Ludiques" de l'université de Strasbourg.



EQUIPE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Cie Rebonds d'histoires (Strasbourg 67) :

Matthieu Epp : conception, narration et code informatique

Conteur professionnel depuis une douzaine d'années, à l'échelle de la francophonie, à la fois sur des scènes de théâtre, mais aussi dans les festivals de conte, les médiathèques, les maisons de retraite et les établissements scolaires.

Une résidence de territoire de 4 années de 2013 à 2018, soutenue par la Drac et la Région Grand Est au relais culturel Espace Rohan de Saverne, lui a permis de développer le projet de science-fiction transmédia collaborative « Il y a des portes » : spectacle vivant, podcast, jeu vidéo, écriture numérique et improvisation.

Lauréat du dispositif Tango/Scan avec le studio Almédia, puis lauréat de l'appel à résidence numérique du Shadok, il mène depuis 2017 des ateliers de création de jeu vidéo dans des collèges (Sedan, Grenoble et Saverne) et sera accueilli à l'automne 2019 au Hublot (scène de création art numérique de Nice) pour une résidence numérique soutenue par la Drac PACA.

Joy Serradell : administration et diffusion

Diplômée en Art du spectacle Danse et en Médiation culturelle. Elle lie ses pratiques artistiques avec une démarche socioéducative et porte un grand intérêt à la création artistique qu'elle met en application en tant que chargée de diffusion depuis deux ans pour la compagnie Rebonds d'Histoires.

Société le Clou (Epinal 88) :

Tristan Bordmann : supports vidéo, recherches visuelles

Chef opérateur (Léopard d'Or de Locarno en 2011), réalisateur et dessinateur de bande dessinée, il fait également de la création vidéo dans le spectacle vivant et intervient pour enseigner l'image dans les écoles de cinéma.

Cie Médiane (Berstett 67) :

Catherine Sombsthay : scénographie et regard extérieur

Elle fonde la compagnie Médiane en 1984 où, dès sa première création, elle développe un axe de recherche précis : entrer dans la proposition artistique par l'objet manipulé et l'occupation de l'espace.

Au fil des années, les objets, d'hyperréalistes, deviennent matière avant de tendre vers l'abstraction. Pour chacune des 18 créations de la compagnie, régulièrement jouées en France en Europe et ailleurs, l'espace est redistribué entre l'aire de jeu et la position du public.

Bart Kootstra : recherche visuelles, réalisation des supports de communication

Il est diplômé de l'école des Beaux Arts de Groningen section Graphisme au Pays-Bas. Il crée de nombreuses affiches, livres et logos et réalise les sites Internet, les photos et les plaquettes de compagnies de théâtre.

Parallèlement à son parcours de graphiste freelance, il est photographe.

Anthony Guerin (Marly 57) : mentorat en développement informatique

Passionné de jeux sous toutes ses formes, Anthony est impliqué dans le monde du jeu vidéo en étant développeur et co-fondateur du studio indépendant Nice Penguins (Metz) ainsi que président de l'association COIN qui a pour but de promouvoir la création de jeux vidéo et l'aspect culturel du jeu vidéo.

Anil Eraslan (Strasbourg 67) : musique

Né en Turquie, il s'est formé à Ankara avant de s'installer en France et d'étudier le classique, la musique nouvelle, le jazz et l'improvisation au Conservatoire de Strasbourg. Depuis 2016, il vit entre Berlin et Strasbourg, multipliant les projets et les expériences entre Strasbourg, Paris, Istanbul, Berlin et Tokyo.

CALENDRIER

Janvier à avril 2020

Début du développement du code du jeu vidéo, recherches sur les aspects visuels et sonores, prototypage des contrôleurs.

Avril 2020

Présentation et test public du prototype au Hublot de Nice.

Printemps 2020 à automne 2020

Suite aux premiers tests, reprise du développement du code, des aspects sonores et graphiques, et des contrôleurs.

Octobre et novembre 2020

Tables rondes et tests publics du prototype (Metz, Chevilly Larue, Grenoble).

Automne 2020 au printemps 2021

Finalisation du code, des aspects graphiques et sonores. Réalisation des contrôleurs. Ecriture et répétitions du spectacle. Enregistrement des histoires et de la musique.

Mai 2021

Premières représentations du spectacle.

Juin 2021

Mise à disposition du jeu sur les magasins numériques.

