

MATTHIEU EPP • CIE REBONDS D'HISTOIRES

LES RUNES D'ODIN



MYTHOLOGIE NORDIQUE,
MUSIQUE ET JEU VIDEO



- A PARTIR DE 12 ANS
- 1H30
- CREATION MARS 2021

SOUTIENS : VILLE DE SCHILTIGHEIM, CENTRE DES ARTS DU RECIT EN ISERE,
CENTRE DE RECHERCHE SUR LES MEDIATIONS (UNIVERSITE DE LORRAINE),
DISPOSITIF DICREAM (CNC), REGION GRAND EST

WWW.REBONDS-HISTOIRES.NET

Dans la mythologie nordique, les dieux et les géants se livrent une bataille continue depuis la création du monde. Pour repousser les géants et dominer le monde, Odin s'est suspendu pendant neuf jours à l'arbre Yggdrasil, espérant acquérir la connaissance et la puissance des runes.

Un spectacle qui articule récits mythologiques, musique et jeu vidéo. Une expérience renouvelée à chaque représentation au gré des choix et de l'habileté des spectateurs.



HISTORIQUE DE LA COMPAGNIE / FILIATION DU PROJET

La compagnie Rebonds d'histoires produit et diffuse des spectacles depuis quinze ans 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 eu 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. Cette démarche s'est trouvée confortée à travers des ateliers de création de jeux vidéo menés à Grenoble, Sedan et Nice dans le cadre de projets scolaires (2016-2020). Ils nous ont permis d'affiner nos compétences et la formulation des enjeux visant à articuler spectacle vivant et jeu vidéo.

Cette approche singulière est explicitée dans [cette présentation en ligne](#).

LA MYTHOLOGIE NORDIQUE, UN RETOUR AUX SOURCES ?

La mythologie nordique est à l'origine du mouvement de la fantasy, actuellement très vivace à travers de nombreux films, séries, jeux vidéo, jeux de rôles, livres dont vous êtes le héros, qui structurent l'imaginaire populaire contemporain.

De fait, ces sources originelles ont été profondément modifiées au cours de leurs transpositions à destination du grand public, souvent en y réinjectant des structures narratives exogènes. Ainsi, dans l'adaptation de Marvel, Thor et Loki sont deux frères qui se disputent la reconnaissance de leur père Odin, archétype narratif habituel des productions américaines. On notera que dans les sources il n'y a pas de lien de parenté entre Loki et Thor, et que la notion d'amour filial en est singulièrement absente...

Dans notre proposition, il est question d'un dieu (Odin) qui souhaite vaincre ses ennemis (les géants) en acquérant de nouveaux pouvoirs.

A priori, cet arc narratif, usé à la corde, se résumerait à une succession d'épreuves, qui si elles sont réussies, donneraient à Odin les moyens de vaincre et de faire régner l'ordre face au chaos.

Pourtant, le souhait d'Odin est-il légitime ? Les géants sont-ils vraiment des ennemis ou des adjuvants rendus artificiellement dangereux pour justifier cette guerre ?

Au fil de la lecture des différents textes anciens, il apparaît que les géants sont finalement très proches des dieux, partageant les mêmes origines et qu'ils ont, à de nombreuses reprises, proposé aux dieux des compromis équilibrés. A chaque fois, les dieux y ont opposé un refus ou ont trahi leurs engagements.

A travers ce rapide exemple, cette mythologie dévoile une complexité et une résonance qu'on ne soupçonnerait pas au vu de certaines adaptations contemporaines. Sans vouloir défendre une quelconque pureté que l'on attribuerait à ces sources (qui elles-même sont des œuvres composites), nous souhaitons en partager la complexité et la richesse.

A L'ORIGINE, UNE FORME POÉTIQUE ET LUDIQUE

La plus importante source de connaissance dont nous disposons sur la mythologie nordique repose sur l'Edda poétique, un recueil anonyme d'une trentaine de chants et de poèmes qui ont été composés entre le VIII^e siècle et le XIII^e siècle. Les poèmes les plus anciens furent vraisemblablement composés par les scaldes, qui se les transmirent par tradition orale.

Au-delà de leur virtuosité, on remarquera dans ses œuvres leur caractère éminemment ludique en terme d'oralité et de musicalité, mais aussi dans leur mode d'énonciation, proche de certaines comptines actuelles : certains poèmes étaient dits par deux hommes assis face à face sur un banc, se donnant les mains et se balançant, chacun disant un vers à tour de rôle.

Cet aspect ludique a perduré à travers le temps puisque la mythologie nordique a resurgi dans le monde contemporain notamment sous forme d'œuvres jouables : jeux de rôles, livres dont vous êtes le héros, jeux vidéo...

Après avoir tenté une première exploration de ce répertoire dans « Le fracas de l'aube », un spectacle de conte musical créé en 2011, notre ambition est de partager cet aspect poétique et oral au sein d'un environnement ludique.

JEU VIDEO, SPECTACLE VIVANT ET JEU DE ROLE : DE LA DRAMATURGIE A L'INTERCREATIVITE

Actuellement, les œuvres qui articulent jeu vidéo et spectacle vivant sont très rares. Cette démarche, séduisante sur le papier, s'avère assez complexe en pratique.

En effet, la fonction première du jeu vidéo est l'interactivité, qui peut être, ou non, porteuse de narration.

Ainsi, convoquer le jeu vidéo sur scène invite nécessairement à questionner cette notion d'interactivité et donc à repenser toute la circulation et les altérations possibles entre l'œuvre, le public et l'interprète, sans quoi il ne serait question que de cohabitation, ou de juxtaposition des dispositifs.

Cette circulation est envisagée dynamiquement afin d'accompagner les changements d'état que nous proposerons aux spectateurs : écoute contemplative, participation au jeu sous le regard des autres spectateurs, négociation et argumentation au sein de l'audience pour opérer des choix stratégiques.

Cette approche trouve écho dans celle des jeux de rôles, des jeux de narration collective, où la parole circule entre un maître du jeu responsable de la trame narrative et des participants qui vont la faire évoluer au gré de leurs interventions, les plaçant dans une situation d'intercréativité.

REPARTITION DES ROLES

Le conteur fait le lien entre le public, le jeu et l'histoire : il raconte en musique de la mythologie nordique, commente et accompagne les sessions de jeu. Les histoires racontées s'appuient sur des sources existantes mais évoluent au fil du spectacle en fonction des choix et de l'habileté des participants.

Le jeu vidéo se déploie régulièrement au cours du spectacle : créé spécialement pour l'occasion, il rend visible l'univers narratif et matérialise les interactions des spectateurs. Il met en scène Odin, sous la forme d'un corbeau, qui vole à travers de décors en trois dimensions, et qui doit collecter différentes runes en évitant des obstacles. Le degré de difficulté et les contrôleurs mis à disposition des joueurs rendent ce jeu accessible à tous.

La musique soutient la narration, opère les transitions entre les différentes phases de la performance et accompagne le jeu vidéo. Elle est parfois jouée en direct, parfois enregistrée.

Le public est impliqué successivement de multiples façons. De façon extrêmement directe lors des phases de jeu, mais aussi par la qualité de son écoute lors des phases de récit. Les choix opérés au cours du jeu et la dextérité des joueurs influent sur les variations scénaristiques, le développement de la musique et les effets visuels appliqués à l'écran, rendant chaque représentation unique.

LA REPRESENTATION, UN MOMENT UNIQUE ?

La récente épidémie de Covid a mis exergue (si besoin était) la nécessité d'une coprésence dans le cadre d'une représentation théâtrale. Pour autant, cette coprésence est une condition nécessaire mais qui ne nous semble pas suffisante si elle n'altère pas la proposition artistique initiale. Si nous défendons la pratique de l'oralité, au-delà du répertoire, c'est justement parce qu'elle offre cette possibilité via une mise en relation directe avec le public. Pour ce faire, le conteur dispose de multiples supports et postures : adresse directe, apartés, improvisation, devinettes, énigmes, chansons à répondre... C'est la conjonction de ces éléments (dont on notera l'aspect ludique), du récit ainsi que des réactions du public qui constituent son geste artistique.

Le jeu vidéo propose un parallèle intéressant puisque le moment de jeu est une altération de la proposition du concepteur par les actions du joueur, le concepteur devenant l'architecte d'un espace au sein duquel le joueur va créer sa propre narration.

Dès lors, comment faire avancer une histoire ensemble ?

LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE LA RELATION

Nous envisageons un dispositif scénographique et interactif qui évolue au cours de la représentation, apportant de la plasticité à la notion de public. Notre ambition, à travers cette dynamique, est de mobiliser des régimes attentionnels d'intensités variables selon que le public est impliqué dans un moment de jeu ou écoute une histoire.

Ce projet étant destiné à des lieux peu équipés pour des jauges réduites (une soixantaine de personnes) avec un temps d'installation limité, nous privilégions des interfaces de contrôle développées pour l'occasion et favorisant la coopération, plutôt que d'équiper chaque spectateur d'une manette de jeu ou d'une application à installer sur un smartphone (dont il ne dispose pas forcément).

Par exemple : plutôt que de donner une manette à un joueur qui va diriger, sauter, courir... nous créons plusieurs petites interfaces qui chacune contrôle une de ces actions. Un joueur aura donc en charge le déplacement, un autre le saut, etc... La responsabilité des actions est ainsi divisée entre plusieurs personnes qui sont amenées à collaborer. De plus, ce système remet tout le monde à égalité, joueurs comme non joueurs, favorisant ainsi une cohésion de groupe.

ASPECTS VISUELS

Pour faire image à la mythologie nordique et tenter de convoquer l'indicible, nous prolongerons le travail mené avec la Cie Médiane lors de notre compagnonnage en 2013. Nous avons ainsi exploré l'univers des ombres et des reflets dans ce qu'ils apportent de flou et d'indistinct pour "Les reflets mythologiques".

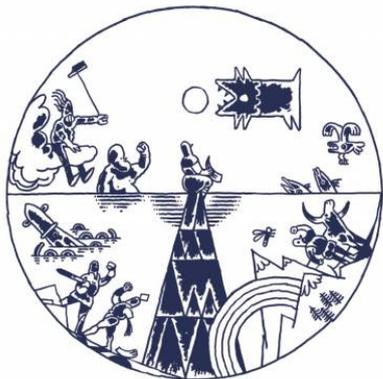
Nous souhaitons transposer cette pratique avec des outils numériques en utilisant de la low poly 3d, des effets de particules et de brouillard.

Tristan Bordmann quant à lui interviendra dans le processus en proposant des dessins à l'encre inspirés des runes et de la bande dessinée "Heimdall" de Max Baitinger.

Voici quelques unes de nos inspirations.



ALORS TOUS SAVENT QUE LE GRAND LOUP DÉVORE LE SOLEIL.



EN CAS DE GRAND VENT, TOUS NE SONT PAS PRÉVENUS QUE LE GRAND LOUP DÉVORE LE SOLEIL.





ASPECTS SONORES

Le travail de l'écriture musicale sera guidé par les éléments esthétiques et rythmiques du jeu. Différentes formes de compositions correspondront aux différentes étapes : jeux rythmiques syncopés, espaces sonores spectraux, motifs répétitifs et les leitmotifs caractéristiques. Avec les changements de nuance, d'instrument et de tempo, la musique suit l'énergie de chaque événement du jeu et parfois les provoque, le jeu incarnant alors visuellement la musique.

Pour enregistrer les pistes audio, nous utiliserons des anciens synthétiseurs analogiques, la batterie, la guitare électrique, la basse et le violoncelle.

Durant les passages où l'interprète racontera des épisodes de la mythologie nordique, nous privilégierons les bourdons afin de lui permettre de développer parfois un mode de parlé-chanté.

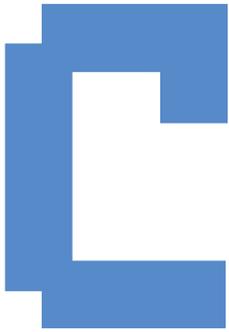
UNIVERS TRANSMEDIA

L'aspect scientifique du dispositif transmédia dans lequel s'inscrit ce spectacle sera mené conjointement avec le centre de recherche sur les médiations CREM - EA 3476, Université de Lorraine.

Il aura pour objet de vulgariser des éléments de la mythologie nordique, de promouvoir l'art du conte et de valoriser les propositions notre compagnie.

Il se développera sous formes de vignettes YouTube, podcasts et jeux vidéo publicitaires.

Ainsi nous souhaitons prolonger le moment du spectacle mais aussi toucher un public peu familier du spectacle vivant.



PARTENAIRES

Coproducteurs : la ville de Schiltigheim, le centre des Arts du Récit en Isère (scène conventionnée d'intérêt national «Art et Création»).

Accueil du prototype : le festival de contes Vos Oreilles Ont La Parole (67), le festival des Grandes Marées (Brest), le colloque « Temporalité et imaginaires du jeu » à Metz en octobre et novembre 2020.

PERSPECTIVES ET RESEAU DE DIFFUSION

Ce spectacle est destiné à être diffusé dans les réseaux de spectacle vivant (médiathèques, établissements scolaires, théâtres) et les lieux numériques.

Nous envisageons une jauge maximum de 60 personnes à partir de 10/12 ans.

Avant la création, nous pourrions bénéficier de moments de visibilité lors de la présentation d'une étape de travail en octobre et novembre 2020 dans des festivals reconnus. Par ailleurs, nous pourrions nous appuyer sur le réseau de partenaires qui avaient accueilli la conférence spectacle sur les jeux vidéo en réseau « A quoi tu joues ? » (une cinquantaine de représentations à ce jour).



EQUIPE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Cie Rebonds d'histoires (Strasbourg) :

Matthieu Epp : conception, code et interprétation

Conteur professionnel depuis une quinzaine 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 a été 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 trois ans pour la compagnie Rebonds d'Histoires.

Société le Clou (Epinal) :

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.

Luvan (Munich) :

Première auteur francophone publiée à La Volte, cette passionnée de son et de matériau oral pratique la performance et réalise également des pièces radiophoniques. Elle a déjà collaboré avec Rebonds d'histoires pour l'écriture de la pièce "Trois(e)s" en 2018.

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 (Metz) : mentorat en développement informatique

Passionné de jeux sous toutes ses formes, Anthony est impliqué dans le monde du jeu vidéo en étant développeur et cofondateur 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) : 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.

Sarah Procissi (Nice) : musique et mixage

Compositrice et musicienne, son travail de composition est influencé par la musique concrète, la musique électronique et l'utilisation de paysages sonores qu'elle réalise au travers de prises de son. Elle intègre régulièrement des notions de musiques orientales dont elle a connaissance par sa pratique du oud.

CALENDRIER

Janvier à octobre 2020

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

Octobre et novembre 2020

Du 15 au 20, résidence de création à Berstett(67).
Présentation et test du prototype en public (festival de contes Vos Oreilles Ont La Parole (67), festival Les Grandes Marées (Brest), colloque « Temporalité et imaginaires du jeu » à Metz).

Automne 2020

Suite à la présentation du prototype, reprise du développement du code, des aspects sonores et graphiques, et des contrôleurs.

Janvier à mars 2020

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

Février 2021

Résidence de création à Berstett (67).

Mars 2021

Du 15 au 19 : résidence de création à Schiltigheim.

Mars 2021

19 : premières représentations à Schiltigheim.

