

RÉCITS NORDIQUES
ET JEU VIDÉO COLLABORATIF



LES RUNES D'ODDIN

Rebonds
d'Histoires

EN FAMILLE : À PARTIR DE 9 ANS
EN SCOLAIRE : À PARTIR DE 12 ANS

DURÉE : 1H30
CRÉATION 2021

Dans la mythologie nordique, les dieux et les géants se livrent une bataille sans fin depuis la création du monde. Pourtant, le dieu Freyr tombe amoureux de la géante Gerda, au premier regard. Loki, le dieu espiègle, propose un marché à Freyr pour lui permettre d'épouser Gerda et peut-être amener la paix entre les dieux et les géants...

Une approche de la mythologie nordique, entre tradition et modernité

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. Dans ces transpositions, les sources originelles ont été profondément modifiées.

Pour ce spectacle, nous souhaitons nous rapprocher des sources. Non pas en quête d'une quelconque pureté ou vérité, mais pour partager leur complexité. En effet, une grande partie des adaptations contemporaines n'ont gardé que l'aspect viriliste ou héroïque de ces récits. A contrario, notre choix d'une histoire d'amour entre un dieu et une géante nous permet de déployer la complexité des relations entre dieux et géants, qui voient s'alterner guerres, tromperies, réconciliations, mariages...



Spectacle vivant et jeu vidéo ?

Actuellement, les œuvres qui articulent jeu vidéo et spectacle vivant sont encore très rares. Le pari est osé, tant ces univers semblent cloisonnés.

Pourtant certains jeux s'appuient sur des contenus narratifs forts et certains types de récits portent intrinsèquement des éléments ludiques (romans policiers, livres dont vous êtes le héros...). Dès lors, nous avons envie de partager un moment entre histoire et jeu vidéo, qui alterne des phases d'écoute et de jeu. Cette approche singulière est développée dans cette présentation en ligne : <https://bit.ly/3nC1nWi>



Déroulé du spectacle, répartition des rôles

Le conteur fait le lien entre le public, le jeu et l'histoire. Il est en quelque sorte le maître du jeu. Il raconte de la mythologie nordique avec le tambour dans un style parlé chanté, commente et accompagne les sessions de jeu.

Les spectateurs écoutent les histoires. Parfois, certains d'entre eux sont tirés au sort pour se lever et participer aux sessions de jeu qui ponctuent le spectacle, sous le regard des autres spectateurs. Pour découvrir ce dispositif et ses implications au travers d'un reportage radiophonique : <https://bit.ly/3jHs5M8>



La technologie mise au service de la relation

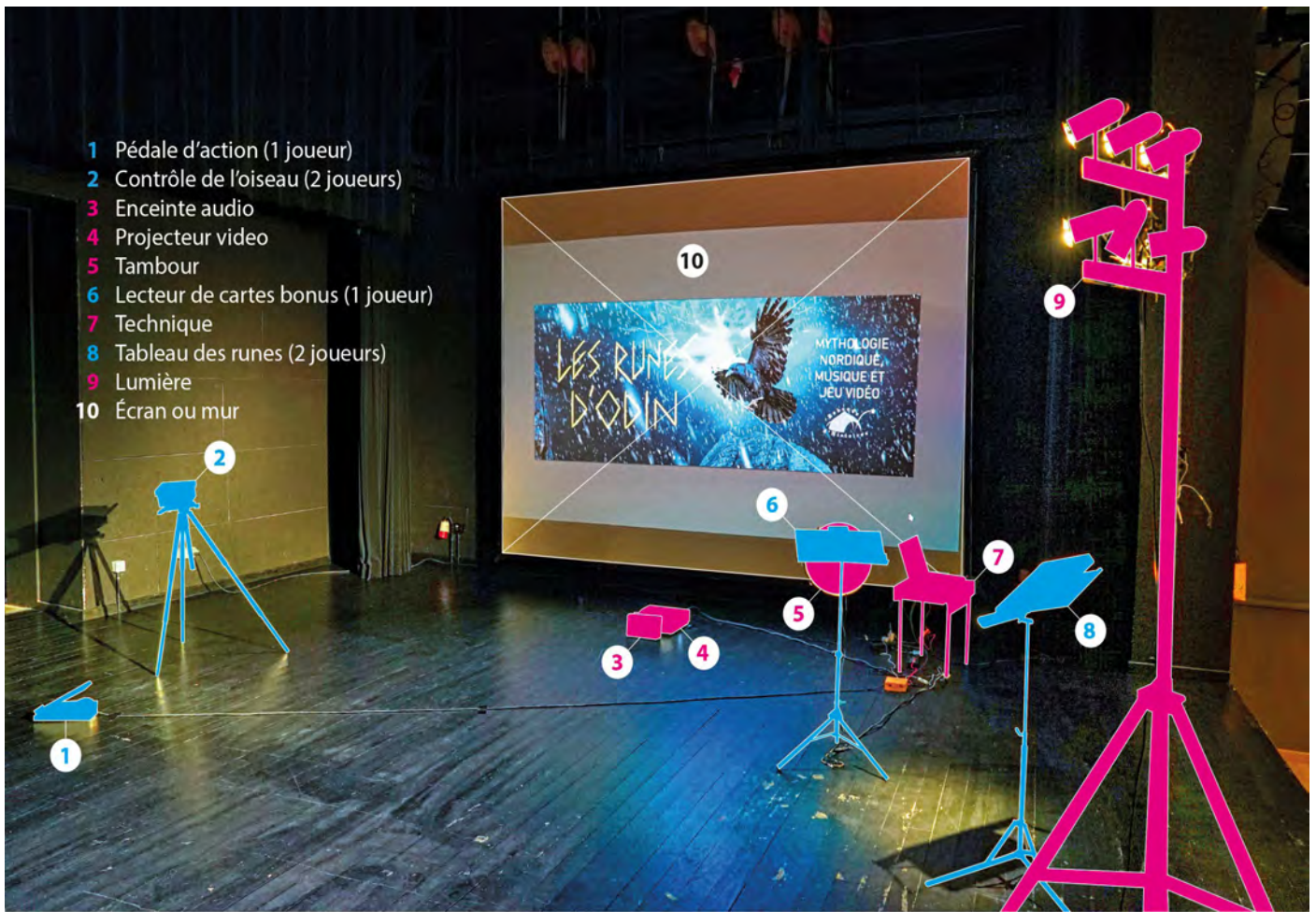
Nous avons à cœur de proposer un dispositif technologique léger et adaptable, pour tous types de lieux, même non équipés.

D'autre part, nous souhaitons que tout le monde puisse participer aux phases de jeu, joueurs comme non-joueurs. Ainsi, nous sommes autonomes d'un point de vue technique (mise à part pour la surface de projection) et les contrôleurs du jeu ont été conçus pour pouvoir rassembler adultes et adolescents, ainsi que les personnes handicapées.

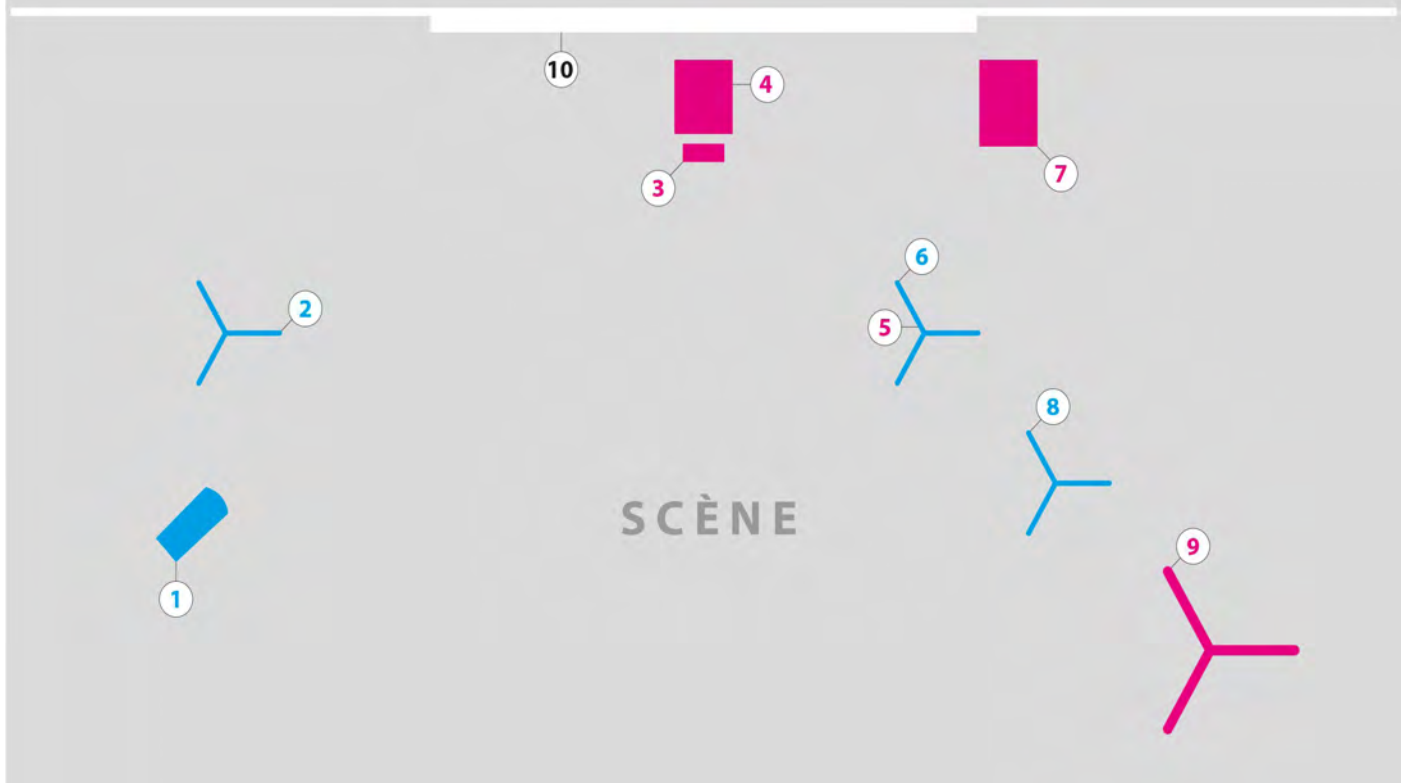
Ce système remet tout le monde à égalité, joueurs comme non joueurs, favorisant ainsi une cohésion de groupe.



Fiche technique



- 1 Pédale d'action (1 joueur)
- 2 Contrôle de l'oiseau (2 joueurs)
- 3 Enceinte audio
- 4 Projecteur video
- 5 Tambour
- 6 Lecteur de cartes bonus (1 joueur)
- 7 Technique
- 8 Tableau des runes (2 joueurs)
- 9 Lumière
- 10 Écran ou mur



Durée d'installation et d'échauffement : 2h

La salle

Nous privilégions un espace de plein pied pour maintenir une continuité entre la scène et le public, d'autant que certains spectateurs seront amenés à se lever pour aller participer au jeu vidéo sur scène.

Dans un théâtre, si le plateau le permet, nous souhaitons que les spectateurs soient installés sur le plateau. Si la salle est gradinée, il est possible d'installer les spectateurs au plus proche de la scène (prévoir du personnel d'accueil pour installer le public au bon endroit).

Les salles avec une scène surélevée ne sont pas adaptées pour cette forme.

La scène

Taille de la scène minimum : 3 x 4 m

La scène accueille non seulement le conteur pour les moments racontés, mais aussi les 6 joueurs tirés au sort pour les moments de jeu vidéo. Il faut donc une largeur de 4m minimum pour qu'ils ne masquent pas l'écran aux spectateurs. La profondeur réduite (min 3m) est rendue possible grâce à notre vidéo projecteur à focale ultra courte

La jauge

Afin de permettre un confort visuel et un sentiment de groupe, la jauge maximale est fixée à 60 personnes.

En situation scolaire, nous préférons limiter à une classe + accompagnants. Il est néanmoins possible de jouer pour deux classes+ accompagnants .

Ceci dit, au final la jauge dépend avant tout de la taille de la salle, qui doit à la fois accueillir la scène et les spectateurs.

Matériel technique, électricité

Nous sommes autonomes techniquement (mise à part pour la projection d'images), nous avons simplement besoin d'une arrivée de courant domestique, ou le cas échéant, le lieu d'accueil prévoit la rallonge qui permet d'amener le courant sur scène.

Pour la projection des images du jeu vidéo

La salle doit disposer d'un écran de projection 16/9, d'un minimum de 2m80 x 1m56.

Il est aussi possible de projeter l'image sur un mur blanc.

Il est nécessaire d'avoir une pénombre.

Attention aux puits de lumières ou au grandes baies vitrées avec des volets cassés.

Attention à la présence de poteaux qui pourraient gêner la visibilité.

La compagnie fournit le vidéoprojecteur.

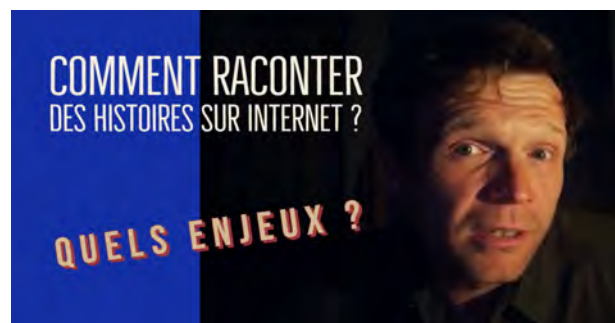
A découvrir en parallèle du spectacle

La conférence-spectacle « A quoi tu joues ? », qui aborde les jeux vidéo en réseau, destinée aux adolescents et adultes, joueurs et non joueurs.



Des vidéos à regarder en ligne : découvrir la mythologie nordique, s'interroger sur les formes numériques que pourraient prendre les récits...

Rendez-vous sur notre chaine YouTube : <https://bit.ly/3Gqq1SC>



Des ateliers de découverte du jeu vidéo et de la mythologie nordique : consulter le dossier pédagogique, disponible sur demande.

Equipe de création :

Matthieu Epp

Conception, code et interprétation

Catherine Sombsthay

Scénographie et regard extérieur

Bart Kootstra

*Recherche visuelles,
réalisation des supports de communication*

Anthony Guerin

Mentorat en développement informatique

Anil Eraslan

Musique

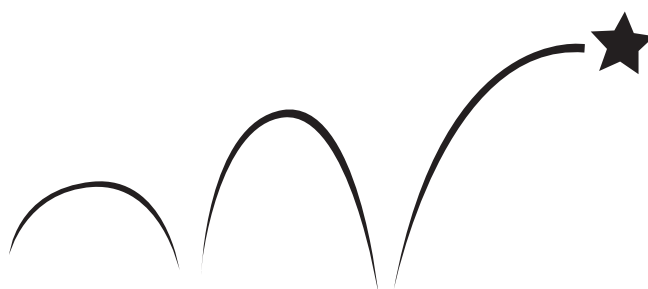
Sarah Procissi

Mixage

Joy Serradell

Administration et diffusion

Tarif de cession : Nous contacter



Compagnie Rebonds D'histoires

Depuis une quinzaine d'années, la compagnie Rebonds d'Histoires œuvre autour de l'oralité.

Elle diffuse des spectacles à l'échelle de la francophonie, développe des résidences de territoire et imagine des formes numériques.

Elle s'adresse aussi bien aux tout petits qu'aux adultes, avec des récits qui vont du conte traditionnel à la science-fiction.

Contact diffusion

Joy SERRADELL

06 48 08 14 65

spectacles@rebonds-histoires.net

Adresse

Rebonds d'Histoires

Chez Nathalie Ehsan-Ziah

1, rue de Neuwiller

67000 Strasbourg

Info

<http://www.rebonds-histoires.net>

Licence

N° 2-1097202

Coproduction



Soutien

