

# MINNOS



Jeu vidéo collaboratif et récits de la mythologie grecque  
Spectacle familial, à partir de 9 ans, pour 60 personnes  
Création le 12 mars 2024 à Schiltigheim  
Cie Rebonds d'histoires

## Objectifs du projet, impact attendu, publics visés

Il s'agit d'un spectacle associant récits de la mythologie grecque et jeu vidéo collaboratif, pour un public familial, à partir de 9 ans.

Le spectacle sera créé le 12 mars 2024 à Schiltigheim (67) pour être diffusé dans des structures de grande proximité et dans les théâtres.

Cette œuvre sera portée par un conteur faisant le lien entre le public, le jeu vidéo et l'histoire : il racontera en musique des épisodes de la mythologie grecque, commentera et accompagnera les sessions de jeu.

Ainsi, nous visons un entrelacement des phases de récit et de jeu vidéo collaboratif, auquel sera convié un public de joueurs et non-joueurs, de différentes générations.

Le public sera impliqué successivement de multiples façons au cours du spectacle, par son écoute et sa participation directe au jeu. Les choix opérés au cours du jeu et la dextérité des participants influenceront sur les variations scénaristiques, rendant chaque représentation unique.

L'expérience de ce spectacle sera augmentée en amont et en aval par des œuvres satellites (podcasts de mythologie grecque, ateliers de création de labyrinthe vidéoludique, jeux vidéo promotionnels et un livre-univers), pour proposer une immersion dans la mythologie grecque au travers de différents supports et assurer la visibilité du projet.

## Dimension novatrice, artistique et numérique

### Synopsis

L'histoire cadre s'appuie sur celle du labyrinthe du Minotaure, mais avant la venue de Thésée, le héros grec qui mettra à mort le monstre. Elle raconte l'aventure d'un groupe d'adolescents grecs envoyés en sacrifice sur l'île de Crète, pour être dévorés. Il s'agira, pour les spectateurs-joueurs, de trouver un moyen de quitter cette prison. Au fil des tentatives d'évasion, au cœur d'un dédale reconfiguré à chaque itération par un algorithme, ils découvriront des récits qui mettront en lumière les événements ayant conduit à la naissance du Minotaure et à son enfermement. Ainsi, ils pourront choisir, le moment venu, entre plusieurs façons de s'échapper, la mise à mort du Minotaure n'étant pas la seule issue possible.

### Principes d'une hybridation entre spectacle vivant et jeu vidéo

Cette tentative de croisement suppose avant tout une remise en question profonde de notre approche du spectacle vivant, en réinterrogeant la circulation entre l'œuvre, le public et l'auteur pour permettre l'émergence de l'interactivité propre au jeu vidéo. Par ailleurs, il nous faut également déconstruire les mécaniques du jeu vidéo pour pouvoir les porter dans un espace physique où elles interagiront avec d'autres flux (parole, musique en direct, réactions du public...) et ne plus constituer à elles seules l'ensemble de l'œuvre.

Pour y parvenir, nous pouvons nous appuyer sur l'expérience des [Runes d'Odin](#), qui ont été présentées à une cinquantaine d'occasions depuis leur création en 2021, ainsi que sur un prototype de ce projet développé et testé en public, avec le soutien du CNC et de l'AMI Numérique de la Région Grand Est.

### Dramaturgie, gameplay

Cette œuvre mettra en scène des prisonniers qui tentent de s'échapper à tour de rôle du labyrinthe du Minotaure. Au fil des tentatives d'évasion successives, le public en apprendra davantage sur le fonctionnement du labyrinthe pour trouver des moyens de s'en échapper, à travers les histoires racontées entre chaque partie et des éléments visuels présents dans le labyrinthe.

Chaque partie impliquera 4 personnes (tirées au sort), qui contrôleront ensemble un prisonnier. Nous estimons qu'il faudra 6 à 7 tentatives pour atteindre l'une des fins du jeu. La moitié des spectateurs seront donc tirés au sort pour participer, au cours des 1h15 minutes du spectacle.

Les quatre joueurs seront divisés en deux groupes qui devront communiquer pour diriger efficacement le prisonnier dans le dédale : un groupe voit par les yeux du prisonniers, l'autre groupe voit le labyrinthe par le dessus. Le public est témoin de l'avancée du jeu et des tentatives de communication des deux groupes, via l'écran de projection et la posture des quatre protagonistes, qui deviennent acteurs à part entière du spectacle.

Une démarche inclusive, grâce aux contrôleurs alternatifs

En proposant des contrôleurs *alternatifs*, c'est-à-dire des contrôleurs qu'aucun spectateur-joueur n'a l'habitude d'utiliser, nous remettons les différents participants sur un pied d'égalité en termes d'ergonomie, pour pouvoir tous les accueillir. Nous avons également découpé des actions qui normalement pourraient relever d'un seul joueur, pour favoriser la coopération.

Ces contrôleurs ont été imaginés en détournant des objets de leur usage habituel. Ils s'appuient sur des technologies éprouvées (lecteur RFID et anneau de la console Switch par exemple).

Aspects visuels

Visuellement, nous nous appuyerons sur deux matières principales : la représentation du labyrinthe en trois dimensions et les fresques recrées par notre graphiste.

Pour le labyrinthe, nous avons opté pour la technique du *cell-shading*, qui donne un aspect dessiné aux éléments en trois dimensions. Ce choix nous permettra de les marier harmonieusement avec les fragments de fresques et réduira l'aspect angoissant du labyrinthe pour les plus jeunes.

Durant les phases de récit, nous proposerons un autre statut à l'image : l'écran perd sa place centrale pour devenir un élément scénographique en lien avec l'histoire racontée par le conteur. Au fil du récit, les spectateurs découvriront alors des fresques, recrées pour les besoins du scénario, dans le style minoéen.

Aspects sonores : entre tradition et modernité, du tambour à la synthwave.

Le traitement sonore de cette œuvre est à l'image de la tension qu'elle génère, entre tradition et modernité. Ainsi, nous souhaitons conserver l'aspect séculaire de la mythologie avec une introduction et une conclusion racontées au parlé-chanté avec un tambour.

Pour le reste (phases de jeu et histoires intercalaires), nous proposerons de la musique électronique dans le style de la synthwave, qui offre des sonorités proches des premiers jeux vidéo de labyrinthe, avec des motifs intégrables dans les phases de récits (ostinatos et basses rythmiques notamment).

Nous garderons ainsi une cohérence sonore entre les différentes phases du spectacle, ainsi qu'avec l'univers graphique.

## Liens avec l'éducation nationale et le milieu de la recherche

Depuis la phase de prototype, nous partageons notre processus de travail avec plusieurs établissements de l'enseignement et de la recherche, pour tester le projet au fil des étapes de son développement : école élémentaire de Luc en Diois (Drôme), université de Toulouse III, université de Nancy-Metz, programme national de recherche Aion sur la socio-anthropologie de l'imaginaire du temps.

## Stratégie de diffusion

Nous visons en priorité le réseau de diffusion du spectacle vivant de grande proximité au sein duquel notre compagnie travaille depuis plus d'une quinzaine d'années ainsi que les lieux numériques ayant accueilli nos projets précédents. Nous estimons le potentiel de diffusion à environ une centaine de représentations sur cinq ans.

## Modèle économique

Pour ce projet, nous souhaitons nous appuyer sur un modèle économique frugal. Le dispositif technique (ordinateur, vidéo projecteur, contrôleurs alternatifs...) est pensé pour être actionnable et transportable en train, par un seul interprète.

Nous envisageons une jauge maximum de 60 personnes à partir de 9 ans, dans des lieux non équipés (mise à part pour la pénombre et un mur blanc pour la projection). Ainsi, nous envisageons un prix de cession de 600 euros, ce qui ne devrait pas être un obstacle pour les structures que nous visons.

## Œuvres satellites : faire vivre l'avant et après spectacle

L'expérience des Runes d'Odin nous amène à nous investir davantage dans l'avant et l'après spectacle. Si ce type de proposition suscite beaucoup d'intérêt, les diffuseurs nous relatent régulièrement la difficulté à communiquer auprès des publics la nature de cette œuvre singulière. Les spectateurs nous font aussi parfois part de leur frustration quant à l'impossibilité de continuer à jouer chez eux après le spectacle ou à poursuivre la découverte de récits mythologiques. Nous souhaitons donc développer plusieurs œuvres, en lien direct avec le spectacle, avec des partenaires locaux.

### **Jeu vidéo en ligne promotionnel (en partenariat avec le développeur Anthony Guerin) :**

Un court jeu vidéo (*advert game*), en ligne, à destination de programmeurs et de futurs spectateurs.

### **Jeu vidéo installation (en partenariat avec Random Bazar)**

Une installation vidéoludique en amont d'une représentation afin de faire découvrir l'univers du spectacle au public.

### **Une série de podcasts de la mythologie grecque (réalisée par Rebonds d'histoires) :**

Accessible par QR code en aval de la représentation, pour les spectateurs souhaitant écouter toutes les histoires.

### **Un livre-univers (en partenariat avec la maison d'édition des Règles de la nuit) :**

Un ouvrage, pour se plonger dans l'univers imaginé par Luvan et qui sous-tend le spectacle.

### **Atelier de création de labyrinthe vidéoludique à destination des familles (proposé par Rebonds d'histoires) :**

Un moment à partager entre parents et adolescents pour découvrir des outils de fabrication du jeu vidéo.

Vidéo de présentation du projet : <https://youtu.be/6ExXU-0LH5k>

