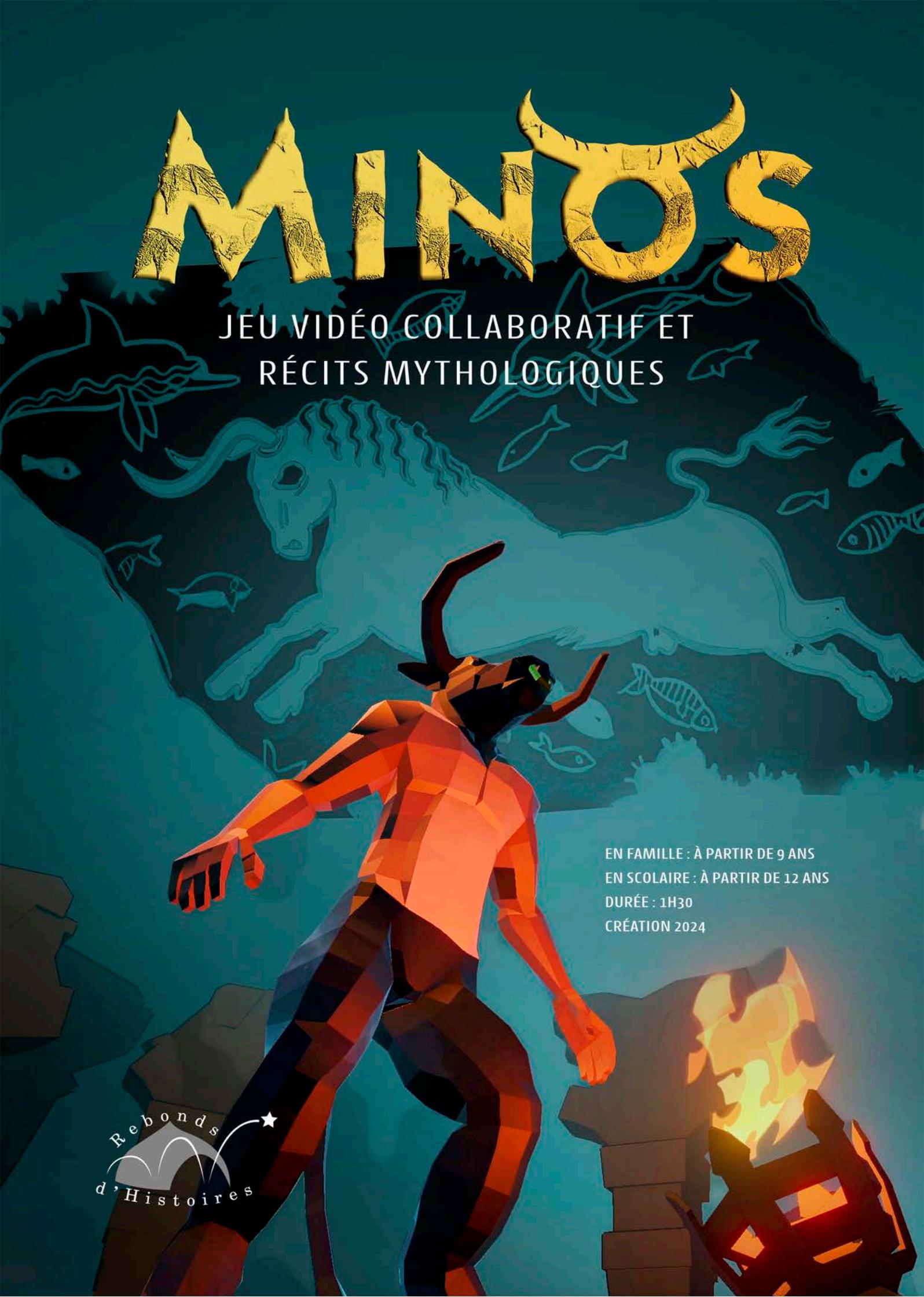


MINNŌS

JEU VIDÉO COLLABORATIF ET
RÉCITS MYTHOLOGIQUES

EN FAMILLE : À PARTIR DE 9 ANS
EN SCOLAIRE : À PARTIR DE 12 ANS
DURÉE : 1H30
CRÉATION 2024

Rebonds
d'Histoires



Ce spectacle raconte et joue l'aventure d'un groupe d'adolescents grecs envoyés en sacrifice sur l'île de Crête, pour être dévorés par le Minotaure. 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

Pour découvrir le spectacle : <https://bitly.cx/WYPF>



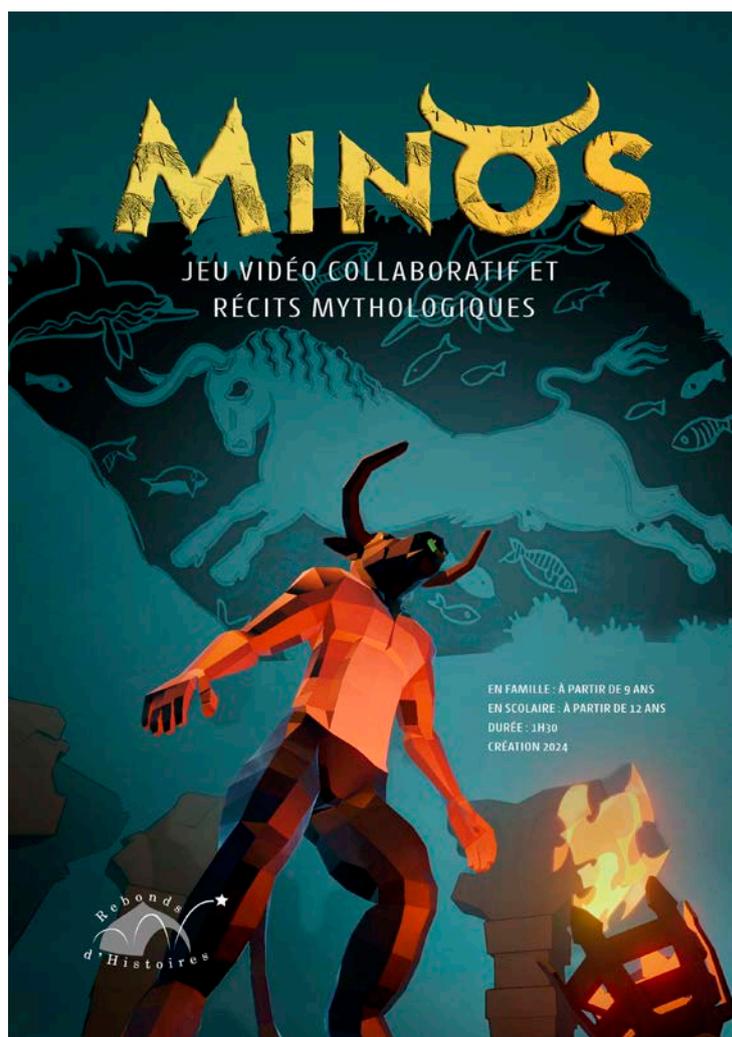
Spectacle vivant et jeu vidéo ?

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. Ce désir a été concrétisé une première fois en 2021, avec le spectacle « Les Runes d'Odin », à découvrir ici :

<https://bitly.cx/OJQi>

« Minos » est un prolongement de cette œuvre, qui pousse encore plus loin le niveau de communication entre les joueurs.



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 avec son 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. Les joueurs sont alors divisés en deux groupes qui communiquent pour diriger le prisonnier dans le dédale : un groupe voit par les yeux du prisonnier, 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.





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.



Aspects techniques

Durée d'installation et d'échauffement : 2h

La salle

Nous privilégions un espace de plain-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, il est possible de jouer pour deux classes et leurs accompagnants.

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

Nous sommes autonomes techniquement, 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

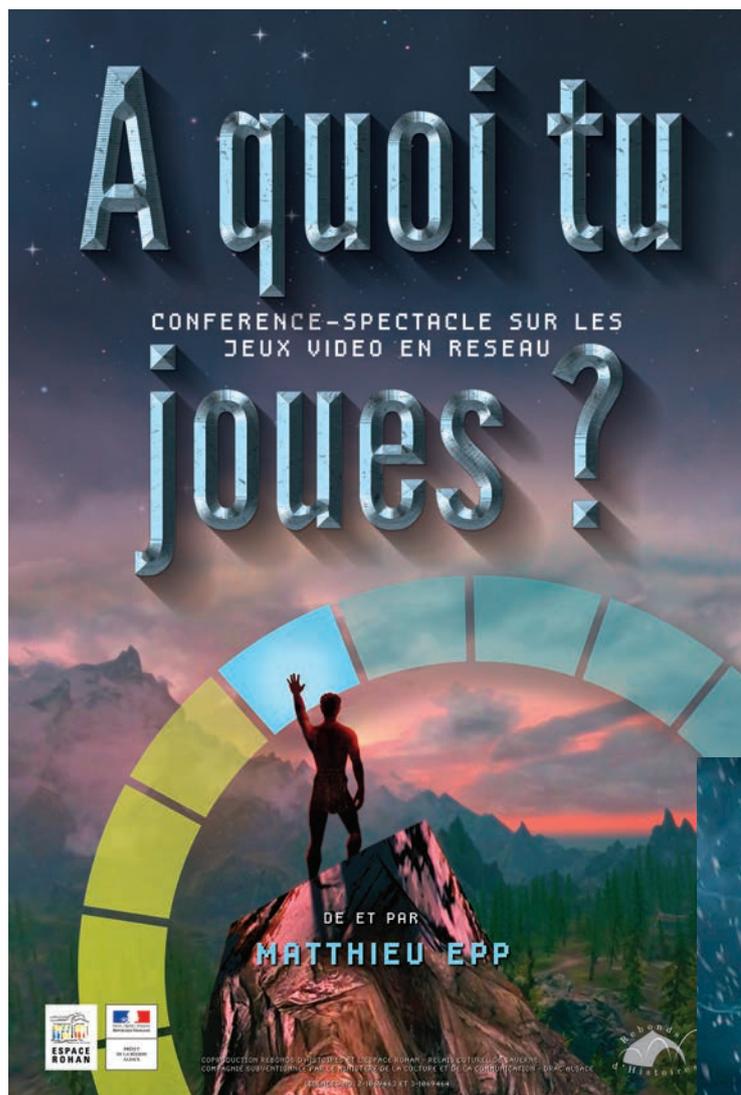
La salle doit disposer d'un écran de projection 16/9, d'un minimum de 2m80 x 1m56.

Il est aussi possible de projeter l'image sur un mur blanc. Il est nécessaire d'avoir une pénombre relative, mais nous n'avons pas besoin d'un noir.

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



Le spectacle-jeu « Les Runes d'Odin » qui explore la mythologie nordique, avec des moments de jeu vidéo collaboratif.

Equipe de création

Matthieu Epp

Conception, code et interprétation

Luvan

Ecriture

Catherine Sombsthay

Scénographie et regard extérieur

Tristan Bordmann

Réalisations visuelles

Anthony Guerin

Mentorat en développement informatique

Anil Eraslan

Musique

Joy Serradell

Administration et diffusion

Tarif de cession

Nous contacter

Contact diffusion

Joy SERRADELL

07 88 07 79 24

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



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.

Coproduction



Soutien



centre national
du cinéma et de
l'image animée