



UN AUTRE MONDE

NYARLATHOTEP

Une aventure ludique vers le livre et la lecture

Préambule

L'association Un Autre Monde a été créée en novembre 2013, à l'initiative de deux écrivains qui défendent un certain regard sur le livre, la culture, la transmission et le partage. Un Autre Monde porte des actions originales mêlant plusieurs formes d'expressions artistiques et dont le point de départ est une œuvre littéraire. Ainsi, cinéma, musique, bande dessinée, illustration viennent nourrir une lecture différente et vivante d'un texte. Chaque action est unique et pensée par les artistes initiateurs de celle-ci.

Dans le cadre de ces activités, Un Autre Monde réfléchit à des actions spécifiques envers les publics peu enclins à la lecture, à travers des approches innovantes et ludiques. Il se trouve en effet que beaucoup des formes ludiques aujourd'hui en vogue (jeux vidéo, jeux de plateau, jeux massivement multijoueurs, jeux en réalité alternée...) et de supports de créations connexes (films, séries télé, etc.) puisent leurs matières premières dans des œuvres littéraires. Or parmi ces formes, il en est une qui doit plus que les autres, de par sa nature et de par son fond, à la littérature : le jeu de rôle. Sorte de conte collectif où les joueurs, à travers des personnages fictifs et avec l'aide d'un meneur de jeu, racontent et vivent une fiction, le jeu de rôle s'est beaucoup fondé sur des univers littéraires de l'imaginaire classique (J.R.R. Tolkien, H.P Lovecraft, P.K. Dick, etc...)

C'est ainsi à travers une initiation à cette activité de récit, auquel peut s'ajouter une lecture dessinée et musicale, que l'association Un Autre Monde propose d'inviter à la lecture d'un auteur majeur de l'imaginaire : Howard Phillips Lovecraft.

EXPÉRIENCES DE LECTURES

Siège social : 4 rue Pierre Desbarats 33520 Bruges

Adresse de correspondance : Doelan Rive gauche - 3 chemin de Lann Huilic 29360 Clohars-Carnoët

Tél. : 06 81 61 09 85 // 09 80 62 58 40 - contact@1autremonde.eu - www.1autremonde.eu

SIRET : 799 176 862 000 24 - TVA Non applicable, art. 293B du CGI



1. la matière

1.1 le jeu de rôles

Créé par Gary Gigax en 1975 à travers la première édition de *Dungeons & Dragons*, le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles.

L'objectif des participants est donc de mettre en scène verbalement et de façon collaborative des situations aussi riches et intéressantes que possible, dans un récit interactif qui contribue au développement d'un univers cohérent et dynamique. Ces échanges et ces dialogues se font en bon respect de la parole d'autrui et des règles, comme dans un cadre réel et citoyen. Le jeu de rôle est pour cela fréquemment utilisé comme outil de formation ou d'échange dans un groupe.

Pour plus d'informations, se reporter à la plaquette de présentation éditée par la Fédération Française de Jeux de Rôle en annexe.

1.2 Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft (1890 – 1937) est aujourd'hui considéré comme le plus grand écrivain fantastique américain après Edgar Allan Poe. Auteur de nouvelles essentiellement, mais aussi de plusieurs romans et de poésies, le reclus de Providence a imaginé à travers son œuvre un monde tentaculaire, un univers horrifique peuplé de créatures tout droit sorties de nos fantasmes nocturnes, une cosmogonie de dieux anciens et aveugles, que ses suiveurs et admirateurs nommeront plus tard le mythe de Cthulhu – du nom d'une de ses plus célèbres histoires.

Les nouvelles de Lovecraft continuent d'inspirer nombre de fictions – du cinéma, aux séries télé, en passant par le jeu vidéo – et influencent encore des écrivains de tous genres – de Maxime Chattam ou Stephen King à Michel Houellebecq, en passant par François Bon qui lui consacre actuellement de nouvelles traductions.



2. Intervenants

Dans le cadre de cet atelier interviendra un écrivain, qui pourra être rejoint par un dessinateur et un musicien dans le cadre d'un concert de lecture dessinée.

Romuald GIULIVO est né en 1973 à Provins. Architecte naval de formation, il se consacre depuis une quinzaine d'années à l'écriture et la musique expérimentale. Il est notamment l'auteur d'une trilogie à l'humeur gothique chez Bayard jeunesse (*Les Manuscrits d'Elfaïss*) et de plusieurs romans inspirés de l'actualité immédiate à l'École des Loisirs (*Là-bas*, *Pyromane*, *Comme une flamme*, *Où es-tu Britannicus ?*) Il a été aussi collaborateur régulier de Casus Belli, magazine de jeux de rôles et de cultures imaginaires.

Adrien DEMONT est né à Villeneuve-sur-lot en 1986. Il a étudié aux beaux-arts d'Angoulême où il a publié ses premières pages de bande dessinée avec le collectif Chroma comics et les éditions immatérielles de Coconino world. En 2008, Scutella éditions lui accorde carte blanche pour ses deux premiers livres, *Tournesols* et *Ballades*. Depuis, il a publié un roman graphique, *Feu de Paille* chez 6 pieds sous terre, et participe à plusieurs revues telles que Clafoutis des éditions de la cerise et Nobrow. Il partage aussi sa passion pour le dessin sur scène, avec le musicien tAk lors d'improvisations graphiques et musicales.

Sol HESS est né à Londres en 1984. Il est élevé par sa mère danseuse et sa grand-mère, la peintre contemporaine I.J. Berthe Hess. Après une enfance épanouie passée sous les tables de buffets dans les salons de l'aristocratie britannique, à se passionner pour Elvis Presley et à assister à des ballets contemporains, il se retrouve à l'âge de 11 ans à Bazas dans le Sud-Ouest de la France, petite ville connue pour sa cathédrale et son bœuf gras. Aujourd'hui, il partage sa vie entre l'écriture de scénario et la musique. Il officie avec ferveur au sein des groupes *Sol Hess & The Sympatik's*, *Docteur Culotte*, *Sweat Like An Ape !*, et co-dirige l'association musicale *Catulle & Ramon*. Il a écrit *La Lionne*, son premier scénario pour la bande dessinée, avec Laureline Mattiussi au dessin et Isabelle Merlet aux couleurs.



3. Ateliers

Les ateliers prévus visent à inviter à la lecture de l'œuvre de Lovecraft en découvrant son univers à travers plusieurs séances de jeu de rôle. Ils se répartiront en deux séances, et pourront être complétés par un spectacle de lecture :

- Séance de jeu de rôle n° 1 (Romuald Giulivo), 3h00 : Présentation de Lovecraft et du jeu de rôle. Explication du système de règles d'initiation spécialement mises au point pour l'occasion. Création des personnages. Début du jeu (scénario spécifique inédit, écrit par R. Giulivo.)
- Séance de jeu de rôle n° 2 (Romuald Giulivo), 3h00 : fin de la partie d'initiation. Débriefing. Retour sur l'œuvre de Lovecraft et remise à chaque participant d'un recueil de nouvelles de Lovecraft.

En raison des contraintes de jeu et de parole, ces séances d'atelier sont prévues au maximum pour 6 personnes. Sur demande, il peut être envisagé de mener deux sessions ou de circuler sur plusieurs médiathèques d'une même communauté de communes.

4. La lecture

À travers leurs livres respectifs, Adrien Demont et Romuald Giulivo ont plusieurs fois rendu hommage à l'imaginaire de H.P. Lovecraft, qui les a fortement inspirés. Ils se proposent aujourd'hui de créer spécialement pour l'occasion une lecture musicale et dessinée autour d'une de ses nouvelles les plus mystérieuses : *Nyarlahotep*. Ce texte raconte, sous la forme d'un rêve éveillé, l'arrivée dans une ville d'un étrange personnage, avatar cauchemardesque de Nikola Tesla, dont le discours et les troubles expériences scientifiques vont venir perturber l'ordre même de la nature...

Grâce à un dessin tout en ombres et lumière, auquel se mêlent la contribution du musicien Sol Hess, l'univers de Lovecraft sort lentement des ténèbres.



Cette lecture peut accueillir un public d'une soixantaine de personnes, pour une durée de 30 min. Elle n'est pas destinée uniquement aux personnes ayant participé aux ateliers, mais à tout public, et peut-être présentée seule.

5. Calendrier et budget

Merci de contacter Un Autre Monde pour évaluer le calendrier et le budget de l'action.