

# Lire et écrire avec les nouvelles technologies

Ateliers d'écriture

## Matinée

« L'espace de notre vie n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction, on a parfois la vague impression que ça se coince quelque part, ou que ça éclate, ou que ça cogne. Nous cherchons rarement à en savoir davantage et le plus souvent nous passons d'un endroit à l'autre, d'un espace à l'autre sans songer à mesurer, à prendre en charge, à prendre en compte ces laps d'espace. » –

Georges Perec, *Espèces d'espaces*

« *Google, boule de cristal du XXIe siècle* » – Stephen King

### 1. Googliser

- a) *Déambulez dans l'espace et faites une collecte de verbes que vous inspirent les lieux. (8 min)*
- b) *Faites une recherche google sur le lieu où nous nous trouvons, et copiez-collez, dans le désordre, des éléments des résultats trouvés. (8 min)*
- c) *A partir des deux éléments recueillis, faites une description des lieux vous entourant, en utilisant le maximum des termes issus de votre recherche google et de votre déambulation. (10 min)*
- d) *Décrivez une déambulation via un outil numérique (Google maps, jeu vidéo, intelligence artificielle, vidéosurveillance) dans le lieu précédemment décrit. Le rythme de cette déambulation doit être modifié par le média choisi. (15 min)*

## Après-midi

*« Nous faisons tous des choix, mais en réalité, ce sont ces choix qui nous font. »*

*Bioshock*

*« La vie ne sert pas seulement à transmettre nos gènes. Nous pouvons donner bien plus que notre ADN à nos enfants. La parole, la musique, la littérature, tout ce que nous avons vu et senti, la haine, l'amour et la peine, ce sont ces choses que je veux transmettre. Elles sont devenues ma raison de vivre. En passant le relais, nous laissons nos enfants découvrir notre histoire, sa tristesse et sa complexité, à la lumière de notre époque. Nous avons toute la magie de l'âge digital pour le faire. L'espèce humaine s'éteindra sûrement un jour et de nouvelles formes de vie prendront peut-être les commandes de notre planète. Même si ce monde n'est pas éternel, nous devons laisser des traces de notre passage. La construction de l'avenir et la préservation du passé forment un tout. »*

*Metal gear solid 2*

*« Je n'ai pas besoin d'armes. Mes amis sont mon pouvoir !"*

*Kingdom Hearts*

*« Tout le monde pense être le héros de sa propre histoire. »*

*Borderlands*

*« La bonne personne au mauvais endroit peut faire toute la différence. »*

*Half Life 2*

*« Le problème avec le bonheur, c'est qu'on se rend compte qu'on l'avait seulement quand on l'a perdu. Peut-être qu'on pense être heureux, mais on n'y croit pas vraiment. On pense à des trucs futiles ou à notre prochain job, peu importe. C'est seulement quand on se penche sur le passé et qu'on le compare avec le présent qu'on comprend vraiment ce qu'était le bonheur. »*

*Fallout*

*« La sémantique des mondes possibles radicalise l'alternative à laquelle peut se résumer le regard savant que l'on porte sur les romans : entre une approche du récit de fiction « comme récit » et une approche du récit de fiction « comme fiction », elle nous tire résolument vers la seconde, car elle constitue une ontologie des états de fait fictionnels, indissociable des ensembles dans lesquels ils s'ordonnent. [...] la sémantique des mondes possibles semble faire l'économie de la plupart des outils de la narratologie; l'accent est mis sur le récit comme performance mentale, comme façon de « construire un monde » par projection imaginative [...] En cela, la pensée des mondes possibles implique une conception foncièrement non- communicationnelle, éventuellement phénoménologique, de l'acte narratif; ce qui est échangé dans un roman, ce sont moins des énoncés entre narrateur et narrataire que des projections d'objets entre auteur et lecteur: un monde possible est construit par l'auteur, et le lecteur le reconstruit en produisant une image mentale, dont il pourra faire un élément nouveau de son expérience » Marielle Macé, « Le Total fabuleux, les mondes possibles au profit du lecteur » 2010).*

## 1- Le jeu

*« Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance. Or, les jeux vidéo mettent en œuvre les mêmes aptitudes : pour pouvoir jouer à un jeu numérique il faut être capable d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique. Ils constituent des relations entre les jeux fictionnels et la fiction au sens canonique du terme » (Schaeffer, Pourquoi la fiction ?, 1999).*

- a) Isolez un mot de votre précédent texte. Ecrivez un titre de jeu vidéo en vous inspirant de ce mot. (3 min)
- b) A partir du titre de votre voisin de gauche, imaginez un jeu vidéo qui se déroule - en partie ou intégralement - dans le lieu où nous nous trouvons. Vous devez établir ses règles, son arène (combien de personnes y jouent ? A quelle époque se déroule-t-il ?), le média sur lequel il est disponible, son but. (42 min)

Vous pouvez choisir de raconter ce jeu sous la forme d'un dialogue entre deux amis qui découvrent le jeu, depuis le point de vue de son créateur, depuis une fausse critique...L'essentiel est que l'on en comprenne l'esprit, que l'on puisse s'y projeter !

## 2 - La Partie

*« Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins prendre n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas, on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un en deçà et un au-delà du jeu » (Henriot, Le jeu, 1983).*

- a) Racontez le début de votre partie dans le jeu de votre voisin(e) de droite. Quel personnage incarnez-vous ? Respectez-vous les règles établies ? (45 min)