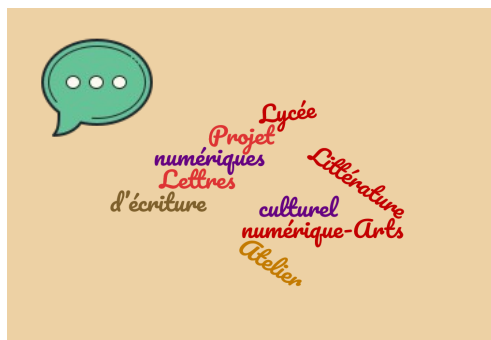


## « AU VOLANT »

### Réalisation d'une création de littérature numérique



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Professeures</i> : Mme <b>SALUZZO Céline</b> Mme <b>MAURICE Charline</b></li> <li>• <i>Intervenants extérieurs</i> : <b>Christophe THOLLET</b>, artiste numérique <b>Hélène CŒUR</b>, compagnie <i>Inouïe</i></li> </ul> <p>Projet mené en partenariat avec <b>le Dôme théâtre, l'Ecole de Musique Arlysière</b> dans le cadre du <b>Festival des Arts numériques d'Ugine</b>.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Niveaux de classe</i> : Premières S et STI</li> <li>• <i>Contexte</i> : Lycée Général et Technologique René Perrin-UGINE</li> <li>• <i>Durée du projet</i> : - trois heures de séance d'écriture en classe - deux journées d'atelier avec les intervenants</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les objectifs visés</b></li> </ul> <p>- Découvrir la littérature numérique en tant que forme récente de production littéraire qui, en utilisant les outils proposés par le numérique, permet d'allier travail d'écriture au travail du son et des images. L'œuvre multimodale permet d'impliquer différemment le lecteur ; très souvent, la littérature numérique s'appuie sur une nécessaire interaction avec le lecteur.</p> <p>- Mise en activité en écrivant un scénario, en manipulant des logiciels de création et en côtoyant des artistes et des techniciens dans le domaine de la création numérique et du travail sur le son.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les compétences en œuvre</b></li> </ul> <p>-<i>Lecture</i> : Découvrir la variété de la littérature numérique et de ses caractéristiques,</p> <p>-<i>Écriture</i> : Rédiger des scénarii et imaginer leur mise en œuvre numérique</p> <p>-<i>HiDA</i> : Aller à la rencontre des Arts numériques à travers la découverte virtuelle et réelle d'expositions d'œuvres numériques ( travail en classe sur <b>Teamlab</b>, visite du <b>Festival des Arts Numériques à Ugine</b> en Savoie)</p> <p>Organisé pour la première fois cette année par l'Ecole de Musique d'Ugine dans le but de faire découvrir la création numérique sous des formes diverses, que ce soit à travers des installations, des performances visuelles (notamment de mapping) ou encore des productions musicales. Il s'est déroulé du 30 janvier au 3 février 2019. Les élèves ont suivi des ateliers d'initiation à la création artistique numérique avec des médiateurs culturels. Une partie tout public a mêlé programmation professionnelle de spectacles, installations, illuminations, concerts, rendus d'ateliers, participation à la journée des talents du lycée.</p>

-*Transversale* : S'impliquer dans un projet et dans un travail de groupe



- *Outils* : Utilisation des logiciels de traitement du son et des banques de son – **Reaper** ( logiciel peu coûteux mais qui peut être utilisé gratuitement dans le mode « évaluation »)  
Utilisation des logiciels de traitement d'image- Recherche d'images, découpage sur **Photoshop** puis animation de ces images sur **After affect (suite Adobe)**. Pour information, ces logiciels ne sont pas libres de droit et sont coûteux. Une version d'essai gratuite de 7 jours peut permettre de mener à bien le projet ; au delà, un partenariat avec une structure (comme l'école de musique pour nous) peut être indispensable.
- *Locaux* : Salles informatiques du lycée + Ecole de musique
- *Modalités de travail* : Travail de groupe et travail à distance avec les intervenants, essentiellement par échange de courriels entre les intervenants et les élèves par l'intermédiaire des professeurs.



- Projet d'atelier d'écriture et atelier artistique dans le prolongement d'une séquence consacrée à la littérature numérique . **Séquence qui figurera sur le descriptif pour l'oral de l'EAF**

**SÉQUENCE : E-TRACES.** En prise avec le numérique

Œuvre intégrale : [Serge Bouchardon, Déprise](#)

<http://www.utc.fr/~bouchard/works/Deprise.html>

*Objet d'étude* : La question de l'homme dans les genres de l'argumentation du XVIème à nos jours ; Le personnage de roman

*Déroulement de la séquence*

- S1 : Définir la littérature numérique
- S2 : Découvrir *Déprise* de Bouchardon
- S3 : LA *Déprise*, « scène 1 : l'incipit »
- S4 : Atelier d'écriture numérique
- S5 : LA *Déprise*, « scène 2 : la rencontre »
- S6 : La question du lecteur
- S7 : Le numérique en action / Teamlab
- S8 : Atelier d'écriture numérique

*Problématique* : Comment une œuvre de littérature numérique peut -elle nous faire réfléchir à notre rapport au monde réel et virtuel ?

Cette problématique est naturellement en lien avec les programmes en vigueur en 2018/2019. En tenant compte des nouveaux programmes, une approche d'une telle œuvre est évidemment encore possible. On pourrait, par exemple, imaginer un parcours sur les moyens de communication contemporains, comme cela est envisagé au travers de l'objet d'étude « La littérature d'idée et la presse du 19<sup>e</sup> au 21<sup>e</sup> », en intégrant *Déprise* puisque les élèves doivent s'interroger autour d'un débat social ; les difficultés à communiquer, à maîtriser sa vie qu'évoque l'oeuvre de Bouchardon aussi bien dans sa forme que dans son fond nous semble pouvoir entrer dans cette perspective. Cette œuvre serait ainsi étudiée dans une séquence plus large sur la communication à l'ère des réseaux sociaux et d'internet (communication facilitée mais dangereuse, fallacieuse).

L'objet d'étude sur « Le roman et le récit du 18<sup>e</sup> au 21<sup>e</sup> » peut également envisager l'étude de cette œuvre en la considérant comme une lecture cursive qui permettrait de s'interroger sur les nouvelles modalités du récit numérique et qui donnerait lieu à un écrit d'appropriation du type de celui mis en place cette année. Cette lecture cursive pourrait d'ailleurs faire suite à l'étude en classe d'un roman comme *Jacques le fataliste* de Diderot, roman qui a lui aussi en son temps joué avec les codes tout en innovant.

*Activités* : Lectures Analytiques

- LA 1 :L'incipit

- LA 2 : La rencontre

Travail de comparaison avec d'autres œuvres de littérature numérique (consultables en libre accès sur internet)

<http://www.fictions.asso.fr/lafaille.html#frame4724>

<http://fchambef.fr/lucette/>

[http://revuebleuorange.org/bleuorange/05/guillocher\\_vidal/](http://revuebleuorange.org/bleuorange/05/guillocher_vidal/)

<http://www.sergebouchardon.com/>

<https://candide.bnf.fr/>

Ce corpus d'œuvres numériques permet de faire découvrir cette forme de littérature nouvelle même pour nos élèves, il a été choisi pour proposer une vision élargie du concept (formes différentes – prédominance du texte ou de l'image-, interactivité avec le lecteur/spectateur plus ou moins prégnante, ouvrages récents ou patrimoniaux -Voltaire-)

*Parcours de l'œuvre, Hida* : découverte des Arts numériques à travers les expositions du collectif *Team Lab* (collectif d'artistes asiatiques qui font de [nombreuses expositions virtuelles dans le monde](#))

*Ateliers* d'écriture qui se sont déroulés avec une alternance autour des temps de préparation des scénarii, des temps d'écriture réalisés en classe et des temps de réalisation avec les intervenants.

1) ***La trame de départ a été définie par les enseignantes*** et présentée aux deux classes de Première. Il s'agissait d'imaginer ce qui pouvait se passer dans différents véhicules circulant autour d'un même rond point. Les élèves ont ensuite réfléchi aux différents types de véhicule qu'ils pouvaient envisager, chaque véhicule correspondant à un choix du lecteur au début de la lecture et permettant ensuite d'envisager différents scénarii. Après une harmonisation au sein des deux classes, les élèves se sont repartis en groupes d'affinité, donc librement, pour travailler sur leur scénario. Si la classe est chargée (plus de 30 élèves), cela ne pose pas de problème puisqu'elle est divisée en îlot, sinon le travail peut être mené en parallèle avec le professeur documentaliste.

2) ***Le travail de préparation du scénario effectué en classe*** devait prendre en compte les éléments suivants :



\*imaginer la trame narrative,


\*imaginer les dialogues ou les pensées des personnages,

\*envisager les différents choix possibles afin de créer une interactivité,

\*définir les éléments sonores et les éléments visuels pour accompagner le scénario.

Le travail a pris des formes différentes en fonction des groupes : certains sont

	<p>partis de l'invention des actions, d'autres ont d'abord pensé à des images ou à des sons. Ce travail de préparation a ensuite évolué au cours des ateliers avec les intervenants.</p> <p>Les élèves ont donc commencé en classe (environ 2H), ont terminé chez eux et envoyé le résultat sous format numérique aux professeurs qui ont centralisé et fait suivre aux intervenants afin qu'ils puissent préparer les ateliers.</p> <p>3)- <i>avec les intervenants artistiques</i> : Prise en main des logiciels, Réalisation, Travail sur la prise de sons. Ces ateliers se sont faits sur deux jours grâce à la préparation préalable et surtout à l'enthousiasme des intervenants qui ont divisé chaque classe en deux groupes (un son et un image) par demi-journée. Ces ateliers, enrichissants pour les élèves, ont été bien rapides et par la suite, nous (intervenants, professeurs et élèves) avons communiqué par mails afin de finaliser les prises sons, les musiques ou bruitages et le séquençage du scénario à travers les images sélectionnées.</p>
	<p><b>Productions élèves/professeurs :</b></p> <p>-Présentation de l'œuvre « <b>Au volant</b> » dans le cadre du festival Univers Numérique d'Ugine et du festival Modulation à Chambéry. Un travail de scénographie particulière a été imaginé : l'exposition a lieu dans un voiture immobilisée sur un parking, les visiteurs y entrent à cinq au maximum et certaines fonctionnalités (boutons, levier de vitesse) ont été revues pour agir sur l'écran qui apparaît, le son parvient grâce à des enceintes portatives, l'expérience se veut et est immersive.</p> <p><b>L'oeuvre des élèves : <a href="#">AU VOLANT</a></b>  <b><a href="#">La présentation du travail en atelier</a> sur le site de Christophe Thollet.</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freins à lever :</b></li> </ul> <p>-Difficultés inhérentes à la mise en place des projets artistiques et culturels notamment en termes d'équilibre budgétaire</p> <p>- Difficulté à gérer le temps que demande ce type de pratique avec le cours de français, en particulier la préparation des épreuves du baccalauréat ; néanmoins ce type de pratique est essentiel pour l'enseignant (motivation supplémentaire lié à un projet qui sort de l'ordinaire, lié à un travail collaboratif avec des partenaires culturels hors lycée) mais aussi pour l'élève (valorisation de sa propre estime puisqu'il sort du cadre scolaire proprement dit, de la matière « français » dans laquelle il est parfois en difficulté voire en échec, valorisation dans la mesure où l'enseignant prend en compte des centres d'intérêt qui lui sont plus spécifiques</p> <p>-numérique, logiciels de son et d'images).</p> <p>Le choix de faire participer deux classes différentes est également un enjeu majeur : mêler des élèves de S et de STI autour d'une seule et même œuvre les oblige à mieux se considérer mutuellement, contribue à une émulation et une valorisation mutuelle).</p> <p>De plus, le choix d'une œuvre numérique dont les modalités d'appropriation se rapprochent de celle d'un spectateur permet, même s'il est plus déroutant qu'un livre papier, de capter l'attention des lecteurs les plus en difficultés (par sa brièveté, son interaction, sa dimension tactile et visuelle -il faut utiliser la souris et la webcam-), la dimension littéraire du texte n'en est pas moins bien présente (découpage du texte proche du théâtre, réflexion dans une partie sur la notion de héros, interrogations autour du statut du narrateur, du lecteur).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Apports positifs :</b></li> </ul> <p>- Travail en groupe</p> <p>-Valorisation du travail des élèves à travers les expositions</p>

	- Rencontre avec des professionnels qui peut leur donner des idées quant à leur avenir
	Charline. Maurice @ac-grenoble.fr Celine.saluzzo@ac-grenoble.fr