

LE PLAN

« En quoi la combinaison des médias numériques et papier favorise-t-elle l'apparition de nouveaux univers fantastiques et fait évoluer le statut du lecteur/joueur ? » »

I Les mythes : premiers univers fantastiques

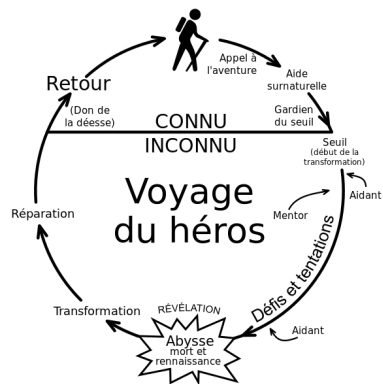
- Le monomythe ou l'apparition du héros et de son voyage initiatique (cf. le Héros aux milles et un visages de Campbell)

-A-t-on besoin du fantastique ? (cf. Nodier et la théorie du fantastique sur le site NooSfere)

-Fantastique : moyen de critiquer la société (cf. William Morris, William Morris : naissance de l'heroic-fantasy sur le site NooSfere)

LE VOYAGE DU HÉROS

Le monomythe de Joseph Campbell



Un schéma résumant les différentes étapes du voyage initiatique du héros

II Les techniques narratives pour le fantastique

- Première méthode de transmission : l'art oratoire (le bouche à oreille, les prophéties, les chansons de gestes,...)

- L'art pictural, architectural autres moyens de transmettre des histoires ?

- L'apparition de l'écriture : quels changements pour les univers fantastiques ?

- La révolution de l'imprimerie : démocratisation du récit fantastique ?

- Méthodes modernes : la photo, le cinéma ainsi que la bande dessinée ou l'art élliptique (cf. L'Art invisible de Scott McCloud)



Tympan d'une église décrivant le paradis, les limbes et l'enfer



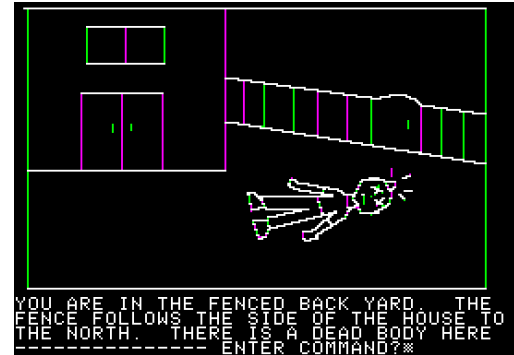
Tablette narrant l'épopée de Gilgamesh, dieu sumérien à l'origine du monomythe

III La place du jeu dans l'univers du fantastique

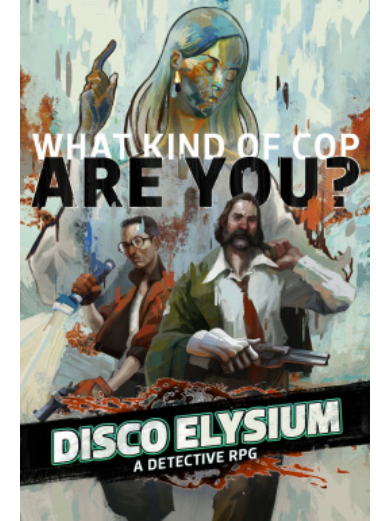
- L'incarnation du héros ou mimicry selon Roger Caillois exemple : l'art théâtral (cf. Des jeux et des hommes de Roger Caillois)
- Les Livres dont vous êtes le héros de Gallimard, les RPG (Donjons et Dragons, L'appel de Cthulhu,...)
- Le jeu du téléphone sans fil ou téléphone arabe en lien avec l'art oratoire évoqué plus tôt. (Ou comment créer une nouvelle histoire à travers une autre)



Ci-dessus un jeu de plateau Donjons et dragons et ci-dessous une adaptation de la pièce de théâtre « Cyrano de Bergerac » de Rostand.



Jeu vidéo réalisé par Roberta Williams et son époux en 1980 mettant en scène une nouvelle d'Agatha Christie.



Disco Elysium, un des RPG les plus aboutis de ces dernières années.

IV Le numérique : redéfinir les techniques narratives de l'univers fantastique

- Le jeu vidéo expérience instrumentée : relation entre l'homme et la machine/ Nouvelle méthode hallucinatoire pour incarner le héros
- Controverses liées au jeu vidéo à cause de la création d'un état second/ marginalisation (cf. Le texte de Duhamel retravaillé par Triclot dans son livre la Philosophie des jeux vidéos)
- Philosophie de Leibniz en lien avec les jeux de gestion (joueur est un dieu omnipotent et omniprésent créant son monde parfait)
- Redéfinition des codes du jeu de Caillois par le jeu vidéo.
- Relation entre le jeu vidéo, le cinéma et la bande dessinée.

REFÉ- RENCES

SITOGRAPHIE

- Eye on design, article sur Roberta Williams
- France Culture, interview audio sur Tolkien et la gamification du travail
- Facebook, BD muettes, BD non-verbales
- Egouvernaire.word press article sur l'écriture et la narration
- Le Point pop avec article portant sur le lien entre le Moyen-Âge et l'univers post-apocalyptique
- NooSFere
- Arte

- YouTube | Alt 236
Crossed
Tracks Arte
Trailer inkulinati
Cuphead behind the scene

BIBLIOGRAPHIE

- Roger Caillois [Des Jeux et des hommes](#)
- Scott McCloud [L'Art invisible](#), [Réinventer la bande dessinée](#), [Faire de la bande dessinée](#)
- Mathieu Tricot [La Philosophie des jeux vidéos](#)
- Joseph Campbell [Le Héros aux milles et un visages](#)
- Duc [L'art de la bande dessinée](#)
- Bounthavy Suvilay [Indie games](#)
- Canard PC [Jeux de rôle : au-delà du brouillard](#)

FILMOGRAPHIE

- Jodorowsky [documentaire Dune](#)
- Série netflix [Toys that made us](#)
- David Slade [Black Mirror](#), [Bandersnatch](#)
- Fritz Lang : [Les Nimbelugen](#), [Metropolis](#), [Faust](#)
- David Cronenberg [Vidéodrome](#)

RE CHER CHES



Activer v
Accédez aux

