



 FORMATION DE 2 JOURS

Écritures numériques

Fiction interactive : théories et pratiques

PUBLIC CONCERNÉ

Enseignant-e-s du secondaire I et II, notamment les enseignant-e-s de sciences humaines (littérature, histoire, etc.), auteur-e-s et personnes actives dans le monde de l'édition

ORGANISATION

Faculté des lettres, Université de Lausanne (UNIL)

ENJEUX

Qui a dit que les textes devaient être linéaires, que romans et pièces de théâtre ne devaient contenir qu'une aventure ? Aujourd'hui, les nouvelles technologies facilitent la création de récits qui s'adaptent aux choix des lectrices et des lecteurs comme à leur environnement.

Du Yi Jing aux épisodes interactifs de Black Mirror en passant par le tarot et les livres dont vous êtes le héros, la narration a souvent emprunté la voie de l'interactivité.

Comment, en plus de développer des compétences numériques, la production de fictions interactives peut-elle être mise au service de l'écriture créative, de la transmission pédagogique ou de la médiation scientifique ?

OBJECTIFS

- Assimiler les bases théoriques et historiques de la " littérature ergodique ", ainsi que son actualité
- Illustrer l'importance de ces œuvres interactives pour la recherche en humanités numériques
- Comprendre les techniques logicielles, scénaristiques et stylistiques au cœur de la littérature ergodique
- Apprendre à créer des fictions interactives multimédia et textuelles
- Expérimenter la création collective de fictions interactives
- Découvrir différents scénarios pédagogiques d'intégration disciplinaire ou interdisciplinaire

Education numérique

L'Université de Lausanne prépare les professionnel-le-s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.





Jeudi 25 et vendredi
26 mai 2023



CHF 600.-

Pour les enseignant-e-s DGE0,
DGE1, SESAF et DGEJ, la finance
d'inscription est partiellement prise
en charge par l'Université de
Lausanne et s'élève à CHF 200.-



De 9h à 17h



Campus UNIL-EPFL, Lausanne



Attestation de participation



Inscription en ligne

Délai d'inscription : 28 février 2023

Nombre de participant-e-s limité

EN SAVOIR PLUS



PROGRAMME

PARTIE 1

INTRODUCTION À LA LITTÉRATURE ERGODIQUE

- Introduction historique et théorique
- Récents développements dans le domaine des objets intermédiaires (livres numériques, jeux vidéos narratifs, séries interactives, etc.)
- Rôle et importance des objets intermédiaires dans la recherche en humanités numériques
- Exemples d'analyses quantitatives et de visualisations des fictions interactives (Distant Reading)

PARTIE 2

CRÉATION DE FICTIONS INTERACTIVES

- Logique de l'écriture interactive
- Techniques logicielles, scénaristiques et stylistiques utilisées dans les fictions interactives
- Atelier d'initiation à divers logiciels d'écriture de fictions interactives
- Ecriture collaborative d'une fiction interactive

Sans prérequis technique, à cheval entre l'informatique et les humanités, les activités proposées durant cette journée de formation sont autant d'occasions de démontrer que plusieurs disciplines peuvent collaborer sur des projets transversaux tout en validant leurs propres objectifs de formation disciplinaires.

INFORMATION PRATIQUE

Afin d'expérimenter certains outils d'écritures numériques, les participant-e-s devront se munir d'un ordinateur portable (non fourni).

COMITÉ D'ORGANISATION

- **Isaac Pante, MER**
*Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL ;
Ecrivain et lauréat du
Prix FEMS de littérature 2019
et Game Designer*