

---

# Du virtuel au réel : démultiplier les formes du récit pour interroger le sens de l'art

**Anna IRIBARNE,**

Professeure agrégée de mathématiques

[a.iribarne@yahoo.fr](mailto:a.iribarne@yahoo.fr)

**Florence LHOMME,**

Professeure agrégée de lettres modernes

[fjlhomme@club.fr](mailto:fjlhomme@club.fr)

## **MOTS-CLÉS :**

*Interactivité, création, art, théâtre, danse, récit, virtuel, réel, transmission, pédagogie du détour*

## **RÉSUMÉ**

*En 2017-2018, au Microlycée de Vitry sur Seine, qui accueille des décrocheurs scolaires et les amène au baccalauréat, nous avons mené un projet de création artistique avec trois classes de Premières, intitulé « la Rencontre ». L'enjeu était de construire un récit interactif susceptible d'être présenté sous quatre formes différentes, un récit interactif numérique, un support-livre, une pièce de théâtre et une œuvre dansée. Nous avons donc travaillé sur la notion d'aléatoire et ses formes d'écritures, mathématique et littéraire, pour faire varier les destins des personnages. Comment raconter une même histoire à travers différents langages ? Quels liens entre ces différentes représentations et comment amener les élèves à s'interroger sur le sens de ces différentes formes et à s'en emparer et, surtout à susciter un effet-miroir, qui leur permette, à travers la fiction, de s'interroger sur leur vie et, ainsi, de pouvoir tracer leur propre chemin.*

## **INTRODUCTION**

*« Jeanne : Prenons un polygone simple à cinq côtés nommés A, B, C, D et E. Nommons ce polygone le polygone K. Imaginons à présent que ce polygone représente le plan d'une maison*

*où vit une famille. Et qu'à chaque coin de cette maison est posté un des membres de cette famille. Remplaçons un instant A, B, C, D et E par la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille vivant ensemble dans le polygone K. Posons alors la question de savoir qui, du point qu'il occupe, voit qui. La grand-mère voit le père, la mère et la fille. Le père voit la mère et la grand-mère. La mère voit la grand-mère, le père, le fils et la fille. Le fils voit la mère et la sœur. Et la sœur voit le frère, la mère et la grand-mère. » (Mouawad, 2003)<sup>1</sup>*

Cet extrait d'*Incendies*, de Wajdi Mouawad, illustre le projet que nous avons mené en 2017-2018, auprès de trois classes de Premières générales et technologiques du Microlycée de Vitry sur Seine. Le Microlycée est un établissement qui accueille des jeunes décrocheurs de 16 à 25 ans, qui vivent souvent leurs parcours de vie comme une fatalité. Coincés dans le polygone K, ils ont le sentiment que leur place ne bougera jamais, qu'un autre point de vue n'est pas possible. Nous avons donc décidé de travailler la question de la destinée et des représentations de soi par le biais de la fiction. Dans ce projet, intitulé « la Rencontre », l'enjeu était de construire un récit interactif numérique à décliner sous quatre formes différentes, un récit interactif numérique, un support-livre, une pièce de théâtre et une œuvre dansée. En quoi le passage par une identité numérique, qui plus est une identité fictionnelle collective, invite-t-il à une décentration qui permet de se regarder soi-même, une distanciation qui est l'occasion de mieux appréhender les résonances entre la fiction interactive créée et sa propre vie ?

Pourquoi ce choix du numérique ? Il s'agissait pour nous de faire un pas vers la culture des élèves. Ceux-ci vivent dans la culture des écrans et connaissent surtout le « *principe d'une navigation sans limite* ». A l'inverse, notre génération vient de la culture du livre, à savoir, comme le rappelle Serge Tisseron<sup>2</sup> « *une culture du sens et de la narration* » (Tisseron, 2010, p.36). Orienter le travail de création vers le récit interactif numérique était donc, pour nous, un enjeu fort. Il s'agissait de faire du monde des élèves un espace commun dont nous fixions le cadre, sans pour autant renoncer à la liberté qu'offre le numérique. Ce projet intitulé *la Rencontre*, est donc devenu symbolique à plus d'un titre. Rencontre entre deux générations, les *digital native* et la nôtre. Rencontre entre les jeunes et les intervenants, un auteur et un danseur. Rencontre entre les arts. Rencontre entre les deux personnages principaux. Rencontre enfin, et

---

<sup>1</sup> Wajdi Mouawad, *Incendies*, Actes Sud, 2003.

<sup>2</sup> Laurent Belhomme, « l'identité et les liens transformés par les nouvelles technologies », *Cahiers de psychologie clinique*, 2010.

sans doute la plus intéressante, entre chaque jeune et lui-même, les textes et chemins envisagés dans le travail de création faisant écho à leur propre vie.

C'est sans doute cette rencontre-là qui a motivé notre travail d'enseignantes. Ces jeunes, revenus à l'école pour obtenir le bac ont été empêchés. Par leur famille, par le contexte social, et au bout du compte, par eux-mêmes. S'ils choisissent de leur plein gré de s'inscrire au Microlycée, revenir à l'école est souvent difficile, voire impossible pour certains. Nous nous heurtons régulièrement au « Je suis comme ça », cri que nous entendons comme « n'essayez pas de me changer ». Or, apprendre, justement, c'est accepter de changer et d'avancer dans un cadre sécurisant. Notre périple a débuté avec « le jardin aux sentiers qui bifurquent », de Borges, qui nous a permis d'ouvrir d'autres possibles.

## 1. LA GENÈSE DU PROJET

Notre idée de départ était d'allier écriture, aléatoire et numérique. En amont, nous avons travaillé avec les deux intervenants, l'auteur- metteur en scène Hugo Paviot et Olivier Bioret, danseur et chorégraphe. Nous avons bénéficié de deux heures hebdomadaires de co-animation inscrites à l'emploi du temps jusqu'en décembre, d'une semaine complète de création et de deux jours « dansés » en mai.

Avant de passer à la phase de programmation du livre numérique interactif avec le logiciel Twine, il était indispensable de construire le contenu. Les élèves se sont confrontés à une première surprise : faire de la littérature numérique, c'est d'abord passer par une phase d'écriture, de brouillon, bref, passer par le stylo et la page blanche ! Pour créer les personnages, nous avons utilisé pour matériau un livre réalisé l'année précédente avec le même auteur-intervenant, Hugo Paviot, le recueil *Et crie-moi... demain !*<sup>3</sup>, constitué de lettres entre jeunes et personnes âgées, sur la question des conflits historiques vécus dans les familles.

A partir de là, chaque semaine, le projet s'est fondé sur une succession de choix.

---

<sup>3</sup> Sous la direction de Hugo Paviot, *Et crie-moi... demain !*, édition les Piqueurs de Glingues, 2017.

En créant les personnages, une jeune fille et une personne âgée, les élèves ont travaillé sur la question du choix et de l'aléatoire. Ainsi, ils ont traduit leurs chemins de vie de façon mathématique et, inversement, sont partis de l'algorithmique pour générer leurs destins. En amont, enseignants et intervenant ont déterminé la trame d'écriture globale, en quatre étapes, une scène de rencontre, une scène de conseil, une troisième scène fondée sur l'aléatoire et la scène finale. Les contraintes d'écriture étaient soumises à des variables. Les élèves sont donc rentrés dans l'algorithme, d'abord en faisant évoluer l'histoire au gré du temps et du lieu, puis en faisant intervenir l'aléatoire avec des contraintes jouées aux dés. Leur faire vivre cette expérience de l'écriture sous contraintes et en goûter le plaisir artistique, c'était aussi une manière pour nous de leur montrer que les normes, loin d'être normatives, peuvent rassurer et, au contraire, libérer le sens. Soumis aux contraintes liées au hasard du dé, avec l'effet Caliméro attendu (« mais pourquoi ça tombe toujours sur moi ? C'était justement le lieu que je voulais pas ! ») et aux contraintes de l'écriture collective, tous les groupes ont réussi à produire des scènes cohérentes. Associant aléatoire et libre-arbitre, cette expérience d'auteur pouvait être mise en parallèle avec leur expérience de vie. Avaient-ils vraiment toute leur vie subi la fatalité ? Ou pouvaient-ils désormais prendre leur destin en main ?

En outre, le choix des deux personnages, une jeune fille et une personne âgée, était très symbolique, pour les jeunes du Microlycée. Souvent, en manque de référence adulte fiable, ils ont pu imaginer une rencontre inter-générationnelle et, ainsi, peut-être se projeter dans une relation inédite à l'autre et être en capacité d'envisager, à terme, de faire confiance à l'adulte. Prendre en main le destin des personnages, les rendre acteurs de leur vie a fait écho à leur propre chemin et leur a permis de comprendre l'impact qu'ils pouvaient avoir sur leur parcours personnel, afin que cela devienne un parcours choisi, et non subi.

## **2. CONSTRUIRE UN RÉCIT : DEVENIR AUTEUR**

Comme le rappelle Serge Bouchardon, *« le premier élément de l'histoire est la présence d'une intrigue, c'est-à-dire un fil conducteur qui fait le lien entre les différents événements du récit. C'est ce qui crée le parcours, partant d'un début pour aller à une fin. La présence d'une*

*intrigue est donc un élément indispensable au récit interactif* » (Bouchardon, 2009)<sup>4</sup>. Le récit interactif est donc construit et propose une trame qui, si elle a l'apparence de la liberté, n'en reste pas moins fermée.

Souvent, lorsqu'ils se confrontent au monde numérique, les jeunes ont l'impression que les choses avancent toutes seules, ils n'ont pas toujours conscience que des hommes sont derrière les algorithmes pour leur donner la liberté de naviguer sur des écrans. Comme le précise Serge Bouchardon, « *l'auteur est celui qui anticipe les actions du lecteur. Le récit interactif doit faire intervenir le lecteur et proposer des réponses en conséquence. Ces interventions doivent pouvoir influencer sur la suite du récit* » (Bouchardon 2009)<sup>5</sup>. Devenir auteur, c'est prendre en main le destin des personnages, en quelque sorte devenir Dieu.

Or, être auteur de récit interactif ouvre encore plus le champ des possibles en multipliant les parcours de vie des personnages. Pour créer ces différents chemins dans une lecture interactive, les élèves ont utilisé le logiciel gratuit Twine. « *En introduisant le lecteur au sein du dispositif textuel, en faisant de celui-ci une partie prenante du système d'énonciation, l'auteur transfère au profit du lecteur une partie de ses privilèges* » (Clément, 2001).<sup>6</sup>

Cependant, en amont, il fallait construire un squelette des possibles de l'histoire. Quels chemins choisir ? Pour quelles raisons ? Quelle cohérence d'une scène à l'autre et quelle influence sur le caractère du personnage ? Le groupe en charge de l'arborescence de Twine a dû se poser toutes ces questions.

Scotchées au mur, et reliées par des lignes tissant une toile d'araignée complexe comme dans une série policière, toutes les variantes de l'histoire d'Iris et Laïsan se sont exposées. Au départ, les élèves ont tracé les traits au petit bonheur la chance. Mais les enchaînements entre les récits ne fonctionnaient pas. Ils ont pris alors très vite conscience que tout ne pouvait pas se relier. Alors, ils se sont mis à faire des choix. Dans certains trajets, la jeune fille demande conseil à son aînée mais ne s'en saisit pas, elle se laisse happer par les mauvaises rencontres et son destin se fait sombre. Dans d'autres, au contraire, la complicité entre les deux générations devient un appui pour chacune et permet que s'instaure une confiance menant à des choix de vie plus

---

<sup>4</sup> Serge Bouchardon, *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermes Science Publications, 2009.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Jean Clément, « La littérature au risque du numérique, », *Document numérique, Volume X*, 2001, pages I à X.

éclairés. Les parcours envisagés en disent long, aussi, sur les élèves eux-mêmes, sur la manière dont ils envisagent leur futur. La coopération crée des débats et aide chacun à remettre en question sa position. Cependant, s'il est évident que les personnages font écho à la vie des élèves ou à leur projection de vie, nous restons dans la fiction. Pas d'enjeu personnel, juste deux protagonistes dont on s'amuse à construire et déconstruire l'existence. Car c'est bien le propre de la fiction que de faire renaître éternellement les personnages. L'histoire à laquelle on est arrivée par le biais des choix et de l'aléatoire ne nous convient pas ? Qu'à cela ne tienne ! Pas de game over avec le récit interactif, on peut indéfiniment jouer avec la jeune fille et la vieille dame, Laïsan et Iris, tisser et détisser inlassablement les fils de leur destinée.

Les parcours déterminés, il ne restait plus qu'à programmer cette « toile d'araignée géante » informatiquement. Une fois la base programmée, les élèves ont ajouté des contraintes, des boucles, des variables. La question de l'aléatoire est alors revenue. Et pour que le jeu soit encore plus piquant et que le lecteur n'ait pas les pleins pouvoirs, nous avons imposé aux élèves d'ajouter, par moments, de l'aléatoire dans l'histoire. Plusieurs questions ont alors émergé : qu'est-ce que le hasard ? Comment le programmer ? Cela a amené naturellement les élèves à créer le lien « choix par l'ordinateur ». Le lecteur peut ainsi jouer à accepter l'aléatoire, jouer à se laisser porter par l'histoire et ne pas tout maîtriser. Dès lors, la machine est devenue « auteur » au même titre que les jeunes...

Comme le fait remarquer Jean Clément, « *En mettant le lecteur au centre du dispositif (...) l'hyperfiction tend vers le jeu d'aventure* » (Clément, 2001)<sup>7</sup>. Ainsi, l'architecture du récit numérique créée, les élèves en ont fait un jeu à l'issue duquel, suivant le nombre de points obtenus, le joueur-lecteur accédait à une morale : « Heureusement, tout cela n'est pas réel », « grâce à vous, ils sont presque heureux », « Ah, si on pouvait tout choisir dans la vie ».

Les lecteurs/joueurs se sont pris au jeu et ont voulu recommencer le récit pour faire varier cette conclusion.

Par ce biais, le lecteur devient lui aussi auteur. En effet, s'il n'a pas d'impact sur les épisodes de l'histoire, tous pré-écrits, il choisit leur enchaînement et donc, le destin des personnages

---

<sup>7</sup> Ibid.

devenant alors acteur de sa lecture. De ce fait, il modifie non seulement leur destinée mais aussi infléchit leur personnalité. Mais alors, quelle profondeur pour le personnage ?

### **3. CONSTRUIRE UN PERSONNAGE : SE REPRÉSENTER SOI ?**

La construction des personnages, dirigée par l'auteur Hugo Paviot, s'est faite par votes successifs. Laïsan et Iris sont nées. Leurs caractères se sont dessinés de manière très précise et quelques anecdotes sont venues les étoffer, les faisant véritablement exister aux yeux de chacun. Les élèves s'y sont attachés comme à des amies proches et cette construction initiale a servi de base pour la suite de l'écriture. Le récit interactif se fondant sur des moments de vie distillés sur plusieurs années, comment faire évoluer ces personnages ? Car le personnage « *n'est plus une entité unique mais une multiplicité de facettes qui se dévoilent les unes après les autres (...)* Sa complexité se ressent dans la présentation progressive des possibles (parfois contradictoires) de sa personnalité » (Bouchardon, 2009) <sup>8</sup>. La spécificité du récit interactif montre donc que le personnage se construit avec les rencontres et les choix que l'on fait. Difficile de faire entendre cela aux élèves pour eux-mêmes. Accepter de changer, pour ces jeunes dont l'identité affichée est souvent la seule protection, est de l'ordre de l'impossible. Dès lors, passer par le personnage pour travailler cette idée, c'est un moyen d'aborder le sujet sans mettre en danger l'identité des élèves.

En travaillant ensemble autour des possibles de ces personnages, c'est aussi leurs camarades que les élèves ont rencontrés et découverts et cela les a ramenés vers eux-mêmes. Avec surprise, ils se sont vus changer, prendre une place qu'ils n'imaginaient pas. Certains, jusque-là effacés, prenaient en main le groupe et parvenaient à apaiser les tensions tandis que d'autres, habitués à dominer, peinaient dans ce cadre à s'imposer. L'aléatoire et les possibles sont donc sortis de la fiction et venus travailler le groupe.

---

<sup>8</sup> Op.cit.

## **4. UNE HISTOIRE DE CHOIX**

Tout ce travail a engendré une cartographie de notre fiction. Cette représentation du réel a permis aux élèves l'accès à l'invisible, le travail d'auteur. Les différents chemins ont pris forme et se sont connectés. Le graphe de l'histoire a existé enfin. Puis, le travail a consisté à expérimenter ces possibles pour en voir les effets sur les personnages et donc sur le lecteur. Il a fallu déterminer les choix à proposer au lecteur. Or cette question du choix est une problématique centrale pour nos élèves. Ils ont souvent subi les situations ou se sont laissés portés par des « non choix ». A la question « Qu'as-tu fait pendant ces trois dernières années ? », beaucoup répondent : « Je n'ai rien fait ». Pourtant, ils n'ont pas « rien fait » mais ils n'ont rien décidé et se sentent souvent enlisés dans une vie qui ne leur convient pas.

Or, s'inscrire au Microlycée, c'est le premier pas vers une succession de choix, auxquels ils ne sont pas encore préparés : choix des priorités, choix de vie, choix de filière, choix d'orientation post-bac... Et souvent, cette obligation redevient source d'angoisse profonde car, inévitablement elle induit des deuils répétés.

Dans le projet, choisir, non pour eux mais pour un personnage, portait moins à conséquence. Le personnage peut se tromper. Il a droit à l'erreur. Tout est rectifiable, modulable. Par ailleurs, on ne choisit pas seul, les choix sont l'objet de discussion, de débat et sont, au final, portés par un collectif. Choisir les possibles des personnages, c'est donc décider tous ensemble et accepter les décisions collectives.

## **5. PASSER D'UN LANGAGE À L'AUTRE : RACONTER ET MONTRER**

Le langage numérique interactif a été pour nous, non une fin, mais un point de départ. Transposer ce récit sous d'autres formes artistiques, c'est en interroger les spécificités et donner de la réalité au virtuel. Quels liens entre ces différentes représentations et comment amener les élèves à s'appropriier ces différents langages ?



Notre ambition était de réunir ce que Platon distingue entre la diégésis et la mimésis, à savoir l'opposition entre le fait de raconter et le fait de montrer. Des questions techniques et théoriques se sont posées. Alors que la construction du récit interactif relevait à la fois de la littérature et de la cohérence du récit mais aussi de choix algorithmiques, le passage à la scène nécessitait d'autres contraintes. Quelle transférabilité possible d'un médium à l'autre, quelles variations ? Qu'allait-on y gagner ? Y perdre ?

Dans le travail théâtral, nous avons d'abord travaillé à la table et lu l'ensemble des scènes. Nous avons procédé à des coupes, jusqu'à obtenir une trame cohérente. Mais comment agencer les scènes pour « rendre » du point de vue scénique l'interactivité du récit et montrer plusieurs destins possibles, pour Laïsan et Iris ? Nous tenions, comme en littérature numérique, à jouer à la fois sur le choix et l'aléatoire. Les élèves ont donc fait varier les procédures. Pour la première scène, les spectateurs voteraient en fonction du lieu. Souhaitaient-ils qu'elle se déroule à la banque ? A l'arrêt d'autobus ? Pour la suivante, nous avons placé une pastille de couleur sous l'une des chaises. L'heureux gagnant déciderait de la suite. La troisième, dont les modalités d'écriture avaient été jouées aux dés, retrouvait ce fonctionnement, le jet de dés déterminerait quelle scène serait montrée. Enfin, les élèves ont décidé d'imposer un premier dénouement. A l'issue de cette première représentation, les cartes seraient rebattues...Et si l'histoire avait débutée sur le quai du RER ? Un second chemin théâtral, alors, serait proposé aux spectateurs, amenant à des destinées différentes pour Laïsan et Iris et à un dénouement final pré-déterminé. Au cours des répétitions, de nouvelles questions se sont alors posées : fallait-il donner un visage clair à chacune des protagonistes, autrement dit les faire incarner par les mêmes comédiennes à chaque fois ? Ou jouer des identités en multipliant les visages pour un même personnage ? Du point de vue symbolique, cette dernière option a semblé la plus intéressante aux élèves car elle faisait sens avec l'ensemble du projet. Changer de comédienne pour chaque scène, c'était aussi une manière de dire que nous pouvions tous être l'une ou l'autre et, paradoxalement, favoriser ainsi l'identification. Or, en tant qu'enseignantes, nous tenions à ce que les élèves soient en mesure de transférer le sens artistique du projet à leur propre vie. Dès lors, le passage par le théâtre, à savoir la mimésis platonicienne, était un moyen de susciter la catharsis. Cependant, à l'issue de la représentation, des frustrations se sont exprimées chez les comédiens : leurs scènes n'avaient pas été jouées ! C'est ainsi que, physiquement, les élèves

ont ressenti ce que signifiait l'aléatoire. Les choix, inévitablement, mènent à des renoncements. Emprunter tel chemin, c'est ne pas prendre celui d'à côté, faire le deuil d'une route qui, peut-être serait plus favorable. Mais choisir, le théâtre l'a montré aussi, c'est surtout enfin avancer, et, pour nos élèves, ne pas rester bloqué dans un non-choix qui, au final, devient un choix.

Cette question du choix, les élèves en charge de la version papier du livre interactif l'ont éprouvé. En effet, ils ont été amenés à réaliser un véritable travail éditorial. S'ils ont repris la même trame que celle du récit numérique, le format livre a induit de nouvelles contraintes. Comment transférer l'aléatoire avec une version papier ? Pour ce faire, ils ont choisi d'associer au livre deux outils, un dé et une cocotte en papier, sollicitant les mains du lecteur qui, seul face à lui-même, devenait alors auteur du récit.

Quelques mois plus tard, la transposition du récit numérique interactif, s'est faite exclusivement par le corps, dans un travail de danse algorithmique. Au cours de cette création, les personnages sont devenus tous les élèves et la question de la rencontre s'est matérialisée avec le mouvement. Les élèves ont travaillé sous forme d'ateliers de mise en corps, par demi-groupe, avec une enseignante participante. Il s'agissait non de danser mais de bouger, un travail à la portée de tous mais pas simple pour tout le monde.

Il a fallu se déplacer d'un point A à un point B sur de la musique, avec une même contrainte pour tous, imposée par le danseur, Olivier Bioret. Ce travail a été développé puis enrichi par des contraintes écrites par les élèves et tirées au sort, suscitant l'aléatoire (un bras en l'air, toujours le coude au sol...). Enseignant et élèves étaient soumis aux mêmes règles.

L'ensemble a pris forme. Des élèves d'autres classes et des enseignants sont venus assister à ce travail qui mêlait aléatoire et moment unique. Le principe était le suivant : le danseur lançait le dé qui déterminait le déclencheur. A partir de là, une chaîne de déplacements s'ensuivait. Lors du cycle suivant, le dé était relancé, désignant un autre déclencheur, ce qui engendrait une nouvelle chaîne de déplacements, dépendants les uns des autres. Chaque danseur devenait alors l'élément d'un tout. Ce travail sous contraintes associait donc des variables dépendantes les unes des autres qui, à partir d'une même base, étaient susceptibles de créer une infinité de variations dans la création proposée, une création qui, dès lors, échappe à l'algorithme...

Le jour de la représentation à l'Atelier de Danse de Paris, nos élèves ont présenté leur travail à un public d'enfants. Ce sont eux qui ont dicté les règles et il a fallu être à la hauteur ! Ce jour-là, les mouvements sont devenus spontanés, l'œuvre s'est animée, chacun y a vu quelque chose qui lui a parlé, dans la relation à l'autre et le plaisir du jeu. Car, comme pour toute création, l'aléatoire se joue aussi dans le partage du ressenti avec le spectateur.

La déclinaison du récit interactif numérique, du théâtre à la danse, en passant par « le livre dont vous êtes le héros », a fait passer les possibles d'une série limitée à une infinité de variations, variations à l'infini pour la danse, limitées pour le livre et le théâtre, nombreuses pour le récit interactif numérique. Selon les supports, la fiction se modifie, obéit à de nouvelles règles, s'enrichit d'éléments qui, dans un autre domaine, restent cachés. Cette confrontation à différentes formes artistiques a été aussi, pour les jeunes décrocheurs, l'occasion d'interroger leur propre place au sein de cette création qui, associant des langages artistiques distincts, a fini par devenir une langue commune. Cette expérience partagée autour des différentes représentations a donc permis à tous de questionner ensemble le sens même de l'art, et de ce fait, à appréhender leur propre vie sous un angle différent.

## CONCLUSION

*« Jeanne : Nous appartenons tous à un polygone, monsieur Lebel. Je croyais connaître ma place à l'intérieur du polygone auquel j'appartiens. Je croyais être ce point qui ne voit que son frère Simon et sa mère Nawal. Aujourd'hui, j'apprends qu'il est possible que du point de vue que j'occupe, je puisse voir aussi mon père ; j'apprends aussi qu'il existe un autre membre à ce polygone, un autre frère. Le graphe de visibilité que j'ai toujours tracé est faux. Quelle est ma place dans le polygone ? » (Mouawad, 2003)<sup>9</sup>.*

A l'instar de Jeanne, dans la pièce de Wajdi Mouawad, je peux me demander : quelle est ma place dans ce récit fictionnel, dont l'héroïne n'est pas moi mais me ressemble ? Comme l'a montré Paul Ricoeur, « notre identité personnelle se construit au fil de nos lectures, et le genre narratif peut constituer une grille d'intelligibilité de notre propre existence ». Écrire collectivement l'histoire d'Iris et de Laïsan, c'était un peu s'écrire soi-même. Chacun, en apportant sa pierre à la fiction, est venu donner un peu de soi et, ainsi, les personnages sont

---

<sup>9</sup> Op.cit.

devenus des êtres constitués de multiples identités. La légende dit que Flaubert se serait écrit « Emma Bovary, c'est moi ! », nos élèves, eux, auraient pu aussi dire « Laïsan, c'est nous ». Cependant, ne pas l'affirmer, se dissimuler derrière la fiction, c'était aussi une garantie pour se protéger. En devenant eux-mêmes lecteurs de l'histoire qu'ils avaient écrite, les élèves se sont interrogés sur leurs propres choix. Derrière chaque débat passionné – Faut-il vraiment se marier à vingt ans ? Comment ne pas être tenté par l'argent facile ? Comment affronter le deuil familial ? -, ce sont autant de questions intimes qui se posaient et auxquelles le collectif tentait d'apporter des réponses, non en passant par une parole sentencieuse, le fameux « il faut/ yaka » mais par le biais du personnage d'Iris, symbole de l'adulte. Il ne s'agissait pas de trouver **la** bonne réponse, mais plutôt **une** réponse possible. Travailler sur le personnage plutôt que sur soi a amené à relativiser et à se rendre compte que les choix n'étaient pas rédhibitoires. Pour ces jeunes qui, à l'issue de la Terminale, ont à faire près de trente vœux sur Parcoursup, en prendre conscience est un pas salutaire vers l'âge adulte. Se tromper n'est pas échouer, cela fait partie du chemin. Ce chemin, ils l'ont parcouru du point de vue artistique. Ils se sont confrontés aux écueils, aux réussites, ils sont parfois revenus sur leurs pas et ont changé de route. Mais toujours, ils ont avancé. Dès lors, être auteurs d'un récit aux représentations multiples a permis aux élèves d'accéder au sens de l'art et de comprendre que le chemin compte autant que le but, un chemin que chacun de leur pas vient paver, construisant ainsi, morceau par morceau, leur identité d'adulte.

## **BIBLIOGRAPHIE**

Wajdi Mouawad (2003), *Incendies*, Actes Sud.

Laurent Belhomme (2010), « l'identité et les liens transformés par les nouvelles technologies », *Cahiers de psychologie clinique*, n°35, p.31 à 55.

Collectif sous la direction de Hugo Paviot (2017), *Et crie-moi... demain !*, édition les Piqueurs de Glingues.

Serge Bouchardon (2009), *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermes Science Publications.

Jean Clément (2001) « La littérature au risque du numérique, », *Document numérique*, Volume X, 2001, pages I à X.