

Accréditation

PROBLÉMATIQUE : «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?»

PLAN :

I) Le besoin d'échange, de transmission de l'être humain. Origine du fantastique et de sa place dans la société.

Consulter Le Héros aux mille et un visages

- L'échange d'informations : activité primordiale de l'Homme ?
- As-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)
- Comment le public définit-il le fantastique ?
- Les différents genres du fantastiques

II) Les techniques narratives pour l'univers fantastiques (oral, livres, ciné,...)

Consulter Des Jeux et des hommes

- Les contes oraux et la littérature
- Les RPG, livres dont vous êtes le héros,... et la bande dessinée
- Le cinéma et arts de la scène
- Le statut du public

III) L'arrivée du numérique et les modifications des techniques narratives fantastiques

Consulter La Philosophie des jeux vidéos

- Suite à l'apparition du numérique et de son appropriation de la narration fantastique celle-ci connaît-elle un déclin ou un âge d'or ?
(cf. Article du Canard PC « Jeux de rôle : au-delà du brouillard». Aborde le sujet sur les hauts et bas de ce type de jeu)
- L'évolution du statut du public

BIBLIOGRAPHIE :

- Le héros aux milles et un visage de Joseph Campbell : énonce les origines du mythe et du fantastique ainsi que du héros
- Roger Caillois Des jeux et des hommes : ses recherches et classifications ont un lieu direct avec les techniques de jeux de rôles (alea et mimicry)
- La philosophie des jeux vidéos de Mathieu Triclot : aborde les nouvelles techniques narratives dû aux jeux vidéo