



COLLOQUE ROC 2025-22 au 24 octobre 2025

Le numérique en éducation, quelles places pour une éducation anthropocentrale : vers des formations numériques critiques et émancipatrices.

Communication proposée par **Emmanuelle Laboureyras**,

CYU, Héritages - UMR 9022 - Héritages : Culture(s), Patrimoine(s), Crédit(s)





Le numérique au prisme de l'atelier d'écriture. Repenser l'atelier comme dispositif de médiation et de transformation pédagogique dans le champ universitaire.

L'atelier d'écriture, entre espace de créativité, laboratoire d'idées et expériences numériques.



Image générée par Gamma

Objectifs de la recherche

1

Interroger les usages et les enjeux du Numérique mis en œuvre dans le cadre d'ateliers d'écriture menés en Licence auprès d'étudiants en Lettres

2

Permettre aux étudiants « d'entrer en littérature » par le biais de l'écriture via le Numérique

3

Envisager les apports et les limites du Numérique en termes de créativité et création : comment "faire oeuvre ensemble ?"



PLAN DE LA COMMUNICATION



INTRODUCTION. Présentation du contexte et des enjeux du dispositif

1. Constat : transformation des ateliers d'écriture au prisme du numérique
2. L'atelier d'écriture : espace d'interactivité et de créativité



Partie 1. Cadre, contexte et méthodologie

- 1.1. Cadre et contexte de l'expérimentation
- 1.2. Dispositif mis en place dans le cursus de licence de lettres
- 1.3. Spécificité : un dispositif proposant une approche en recherche-création. "Les "nouvelles potentialités" offertes par le numérique."



Partie 2. Pratiques et expérimentations : l'atelier d'écriture = un espace à la fois physique et virtuel

- 2.1. Phase d'expérimentation technique : tests d'outils numériques et collaboratifs (pad collaboratif, blog...)
- 2.2. Présentation et analyse de productions étudiantes : hybridation, expérimentation, création



Partie 3. Effets sur la créativité et l'apprentissage

- 3.1. Développement de la posture d'auteur·rice et de créateur·ice au sein d'un collectif
- 3.2. Usage des IA dans l'espace de l'atelier d'écriture



Partie 4. Résultats : effets positifs et limites

- 4.1. Effets positifs : le Numérique, un levier en faveur de la créativité et de la création
- 4.2. Limites identifiées



Partie 5. Discussion et perspectives

- 5.1. Discussion
- 5.2. Perspectives : les IAG au service des imaginaires



Conclusion



Bibliographie/Webographie

Image générée par Gamma

INTRODUCTION.

Présentation du contexte et des enjeux du dispositif

1. Constat : transformation des ateliers d'écriture au prisme du numérique
2. L'atelier d'écriture, un espace hybride entre : espace d'interactivité et créativité



Problématique :

Comment l'écriture collaborative numérique mise en œuvre dans le cadre d'ateliers universitaires, reconfigure-t-elle les pratiques d'écriture, les dynamiques d'apprentissage et la construction de savoirs, en favorisant la créativité ?

Image générée par Gamma





1. Constat : l'université face aux mutations numériques

Actuellement, l'université est **traversée par les mutations numériques**, qui bouleversent les modalités de production et de circulation des savoirs. L'écriture collaborative, dans le cadre d'ateliers d'écriture, facilitée par le développement des environnements numériques (Google Docs, wikis, pads, plateformes d'écriture en ligne, IA génératives), constitue dès lors un **terrain privilégié** pour mettre en œuvre et analyser ces pratiques.

Si l'on considère le sens étymologique du substantif "atelier" - issu de "astelle"- on observe que cet espace est pensé à l'aune de la création collective, comme le souligne Nadia Abid:

"c'est un lieu où on fabrique ensemble, des objets artisanaux, donc différents qui ont néanmoins en commun un certain savoir-faire et nul n'est tenu de produire le même objet. En ce sens, c'est un lieu de socialisation des expériences. Apprentissage et création sont indissociables dans cet espace". (Nadia Abid. Les ateliers d'écriture : une expérience sociale diversifiée. Education. Université ParisEst, 2016).

Dès lors, l'atelier d'écriture peut être pensé comme un lieu social d'apprentissage, un espace d'expériences partagées, et depuis le virage numérique, comme un espace social collectif de co-création.

Image générée par Gamma

2. L'atelier d'écriture, un espace hybride entre : espace d'interactivité et créativité

Dans le cadre des politiques éducatives, **l'atelier d'écriture répond à une volonté politique d'enrichir les apprenants par le biais de la fréquentation des œuvres et la production d'écrits** :

"Promouvoir [...] l'écrit et la lecture est une action prioritaire en renforçant la place du livre à l'école, à l'Université, mais aussi dans les activités de loisirs, et en multipliant la référence à l'écrit comme premier facteur d'enrichissement culturel"

Nadia Abid, *Les ateliers d'écriture : une expérience sociale diversifiée*. Education. Université ParisEst, 2016.

Et au prisme du Numérique, l'atelier d'écriture universitaire, déjà pensé comme espace de formation et de créativité, devient un **espace hybride où se croisent pédagogie, recherche et expérimentation virtuelle**.

"L'atelier d'écriture appartient [...] à une pratique qui s'inscrit dans une tradition collective, porté par le Groupe Français d'Éducation Nouvelle (GFEN) avec l'idée de « faire de l'écriture un bien partagé».

Jean-Marc Quaranta, *L'Auteur collaboratif, quelques pratiques et quelques enjeux du numérique dans les ateliers d'écriture*. sous la direction de Violaine Houdart-Merot et Anne-Marie Petitjean. Numérique et écriture littéraire Mutations des pratiques , 2015. (hal-01773061)

Aujourd'hui, l'atelier d'écriture numérique s'offre comme un **espace privilégié d'interactivité et de créativité renforcée**.

Partie 1. Cadre, contexte et méthodologie

1. Cadre et contexte de l'expérimentation

Il s'agit, en filigrane, d'observer comment les participants s'engagent ou non dans une expérience sociale qui est celle de l'atelier d'écriture, via le numérique

Profil de l'enseignante :

Emmanuelle Laboureyras : enseignante en Communication et Humanités Numériques, titulaire d'un poste à l'Université Paul Valéry à Montpellier, et également en cinquième année de doctorat en Littérature, mention Recherche-Création à l'Université de Cergy sous la direction d'AMarie Petitjean et de l'auteur Philippe Jaenada.

Cadre d'intervention :

3 ateliers d'écriture menés auprès d'étudiants en 1ère année et en 2ème année inscrits en Licence de Lettres dans deux universités différentes : l'Université Paul Valéry à Montpellier et l'Université de Nîmes.



2. Dispositif mis en place dans le cursus de Licence en lettres

2 ateliers « Polar » à l'Université Paul Valéry de Montpellier

3 heures par semaine

43 étudiants répartis en 2 groupes

Enjeu : faire « entrer en littérature » les étudiants par le biais de l'écriture de polars

1 atelier "Fantasy" à l'université de Nîmes

3 heures par semaine

33 étudiants

Enjeu : faire "entrer en littérature" les étudiants par le biais de la littérature "Fantasy". Les TD sont proposés en écho au Cours Magistral animé par Mme Sellier.

12 TD de 3h chacun afin de favoriser l'écriture créative chez les étudiants et de les amener à découvrir la richesse des littératures populaires en adoptant une posture d'auteur.



3. Spécificité : un dispositif proposant une approche en recherche-création

Afin de donner une dimension réflexive à ces travaux, j'ai choisi d'initier les étudiants à la [recherche-création](#) en pensant « l'écriture numérique comme un « [espace d'exploration de la textualité](#) » (Audet et Brousseau, 2011) ».

Je suis partie du postulat que le **Numérique constituerait un atout pour permettre aux étudiants de s'inscrire dans une perspective d'écriture individuelle mais aussi collective.**

Exemple: Dans le cadre de l'atelier "Fantasy", des **supports visuels, filmiques ou littéraires** ont été présentés aux étudiants : des textes issus des œuvres de Tolkien (*Bilbo le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux*), de G. Martin, (*Le trône de fer*) ou des extraits de séries de productions cinématographiques ont été sélectionnés puis mis à disposition des étudiants. **L'enjeu était de se confronter à des œuvres, d'en comprendre le scénario et le déploiement narratif.** Ce corpus a été complété par des présentations orales d'œuvres issues de la Fantasy (adaptations filmiques, jeux vidéos, mangas, récits littéraires...) et sélectionnées par les étudiants en fonction de leur appétence. Une large banque de ressources a ainsi été constituée et mise à disposition des équipes désireuses de découvrir des œuvres qu'ils ne connaissaient pas et de s'intéresser à leur transposition transmédia.

J'ai également livré des **propositions d'écriture en lien avec les différents temps de la narration (situation initiale, péripétie, climax, épilogue...)** et issus de modèles littéraires dont les étudiants pouvaient s'inspirer ou se détacher.

Se familiariser avec la recherche-création : écrire et réfléchir aux pratiques créatives avec le Numérique

Plusieurs dimensions dans le cadre de ce travail réflexif :



Situer l'univers du récit

1

En lisant et se confrontant à d'autres œuvres qui relèvent du genre et du sous-genre sélectionnés (entrer dans la littérature populaire et les genres imaginaires via la lecture et l'écriture/réécriture de textes)



Analyser les processus d'écriture

2

Cadrage du récit, point de vue des narrateurs, temporalité(s)



Observer sa propre pratique

S'interroger sur les modalités d'écriture en contexte numérique : lister les références/modèles qui inspirent, comprendre les situations de « blocage », capter les instants d'épiphanie dans le temps de l'écriture longue au cours des 12 semaines te observer la potentialité des textes résolument "ouverts". Comme le rappelle René Audet :

3

"Le contexte numérique conditionne fortement la mise en place des textes qui acquièrent d'emblée la potentialité d'être ouverts".

René Audet, « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires* [En ligne], 2014-1 | 2015, mis en ligne le 04 février 2015, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/2267> ; DOI : 10.4000/itineraires.2267

Ainsi, l'écriture collaborative s'auto-analyse dans un mouvement continu dans l'espace numérique, confrontant ses auteurs à leur propre création.

Les "nouvelles potentialités" qui permettent de "renouveler la capacité de la narrativité"

Magali Brunel et Carole Guérin-Callebout rappellent notamment la force du potentiel offert par le numérique:

« En même temps qu'évoluent les supports, **les propositions didactiques d'écriture se développent** suivant **les nouvelles potentialités permises par l'écran, par la saisie de textes littéraires en mode numérique, par les outils de traitement de texte, permettant ainsi d'envisager de nouveaux contextes d'apprentissage.** Les liens lecture/écriture se trouvent alors renforcés, puisque l'élève peut utiliser le texte littéraire sur écran pour écrire à son tour ; il bénéficie également d'une **forme de renouvellement de gestes d'écriture et d'évolution de son rapport à l'écrit, du fait du média numérique.** »

Magali Brunel & Carole Guérin-Callebout (2016), « Écrire dans » : Écriture littéraire sur écran, présentation d'une expérimentation en classe de 3e année du secondaire, Revue de recherches en littératie médiatique multimodale, 3. <https://doi.org/10.7202/1047128ar>

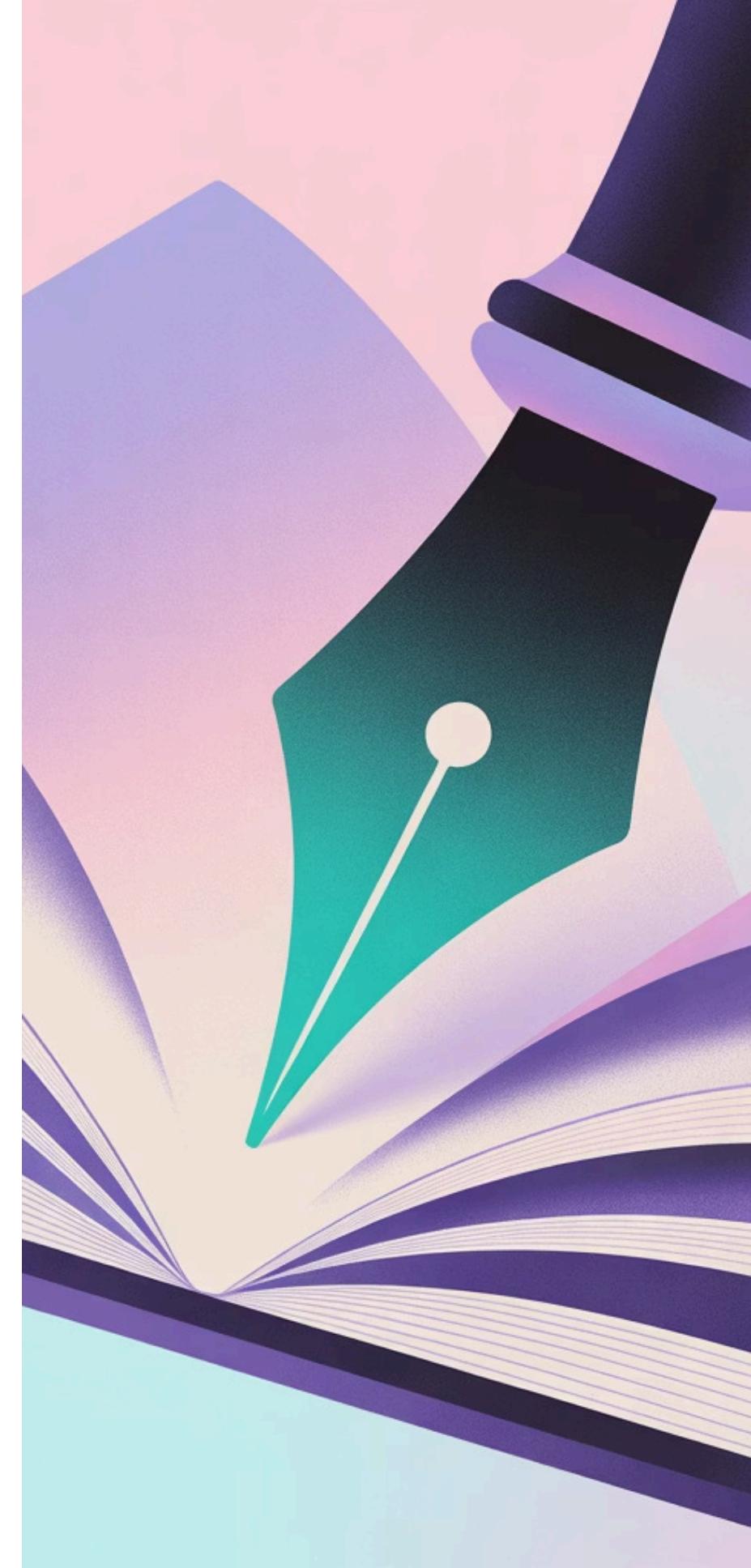
Et ces nouvelles potentialités offrent l'opportunité de repenser la narration, comme l'explique René Audet :

"Par l'ouverture qui la caractérise, les déplacements qu'elle opère à travers les modalités processuelles de la diffraction et de l'inachèvement, **l'écriture numérique contribue à renouveler la capacité de la narrativité actuelle à raconter le monde, aussi virtuel soit-il.**"

René Audet, « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », Itinéraires [En ligne], 2014-1 | 2015, mis en ligne le 04 février 2015, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/2267> ; DOI : 10.4000/itineraires.2267

Dès lors, les processus de création gagnent à être observés, conservés et pensés dans une dynamique réflexive.

Image générée par Gamma



Partie 2. Pratiques et expérimentations : l'atelier d'écriture, espace physique et virtuel

1. Phase d'expérimentation technique : tests d'outils numériques et collaboratifs (pad collaboratif, blog...)

Sélection de "Google Doc"

Choix de l'outil principal pour l'écriture collaborative



Création d'une banque de ressources :

Cours sur le genre fantasy et son évolution, les sous-genres de la fantasy.



YouTube

Generique Game Of Thrones HD

Il y a très longtemps, à une époque oubliée, une force a détruit l'équilibre des saisons. Dans un...

Générique de *Games of Thrones*

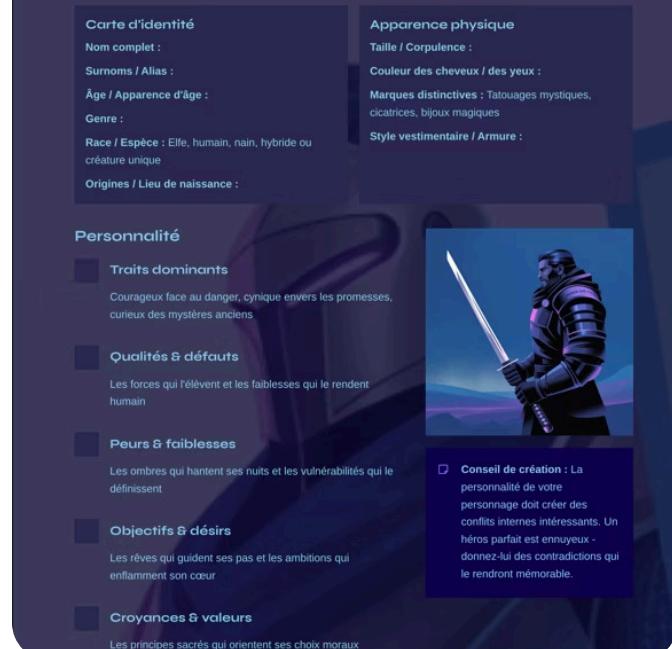
Même démarche pour le polar. **Approche qui nécessite un travail conséquent de ressources designées pour chaque genre.**

Création de supports visuels pédagogiques

Cartes « scénario, chemin de fer », fiches « personnages », « cartographie des mondes, des villes »... réalisées avec l'application Gamma.



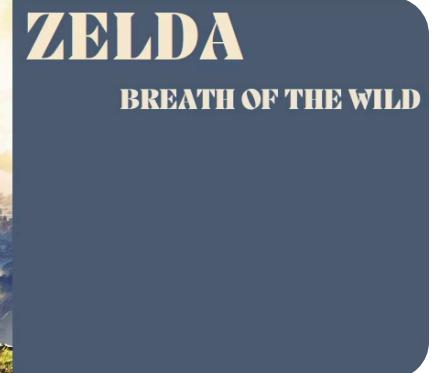
Fiche personnage Fantasy



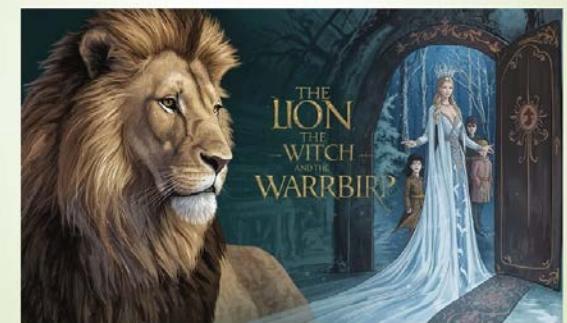
Images générées par Gamma

Activités complémentaires

Lecture et analyse de scénarios + présentations orales (réalisations des diaporamas avec Genially et Prezi notamment)



Le lion, la sorcière blanche et l'armoire magique de c.s Lewis



Images réalisées par les étudiants de Unîmes

1. Présentation et analyse de productions étudiantes : hybridation, expérimentation, création

Présentation : l'atelier Fantasy. Écriture du scénario avec les outils collaboratifs (GoogleDoc)

Objectif : écrire et partager le scénario, développer ensemble les arcs narratifs, le descriptif de l'univers, des personnages...

Partie 1/ Atelier Collectif : création d'univers

Passons maintenant à la pratique ! Travaillez en petits groupes de 2-3 et imaginez des mondes selon vos envies :

01	02
Géographie & Lieux Dessinez la carte de votre monde. Quels sont les continents, océans, montagnes mystérieuses ? Identifiez 3-4 lieux emblématiques qui marqueront votre récit.	Peuples & Créatures Inventez les habitants de ce monde. Quelles sont leurs cultures, leurs relations ? Créez au moins une créature originale qui habitera votre univers.
03	04
Système magique Définissez les règles de la magie dans votre monde. Comment fonctionne-t-elle ? Qui peut l'utiliser ? Quelles sont les limites et les coûts ?	Conflits majeurs Identifiez les tensions qui animent votre monde. Quels sont les enjeux politiques, magiques ou existentiels qui créeront du suspense ?

Organisez vos idées sur une carte mentale ou créez un mini moodboard visuel. L'objectif est de construire un univers cohérent où chaque élément s'articule logiquement avec les autres.

Premier jet :

Chapitre 1 (Momo) : Rokog a grandi dans une famille de guerriers, tout le monde se battait, son père comme sa mère. Ca l'a toujours fasciné, il souhaitait faire pareil, alors naturellement, en grandissant, il a réussi haut la main le « rite de passage », une coutume chez les orcs qui consiste à se battre à main nue contre un troll, créature très agressive et dangereuse, même pour les orcs.

Son père s'y était opposé car il connaissait les dangers de la guerre et souhaitait l'éviter à son fils, mais ce dernier s'était montré tellement obstiné que son père a fini par céder. (Tu peux développer autant que tu veux chaque partie notamment celle là)

Pendant 4 ans après le rite (de ses 17 ans jusqu'à ses 21 ans), il participa à tous les raids, toutes les batailles et toutes les guerres, qui l'ont beaucoup endurci et lui ont apporté une immense expérience du combat, faisant de lui le meilleur guerrier de sa tribu. Il était très respecté pour cela et sa famille était très fière de lui.

Analyse



Écriture simultanée

Émergence d'une polyphonie : résonnances et échos dans l'espace numérique



Mémoire numérique, espace archivistique

L'outil numérique offre une mémoire des étapes de co-construction narrative (strates) et de la mise en place des écritures, tant graphiques que littéraires. L'espace numérique endosse ici une fonction archivistique.



Négociations scénaristiques

Sur la suite à donner au récit collectif, sur les possibilités de formulations, les références, la cohérence du récit



L'espace numérique : espace de collecte et *imaginarium* au service de la création

L'espace numérique accueille la collecte d'idées et de sources-modèles dont les étudiants s'inspirent ou se détachent en devenant un *imaginarium*, espace de possibles

Partie 3. Les usages du numérique dans l'espace de l'atelier : effets sur la créativité et "l'entrée en littérature" via les cultures populaires

3.1. Développement de la posture d'auteur·rice et de créateur·ice au sein d'un collectif

3.1.1. Crédit des équipes : devenir auteur·rice et créateur·ice



Équipes « graphisme/illustration »

Travail à partir de modèles de couvertures et de couvertures de polar/fantasy pour élaborer une charte graphique et développer les univers visuels = **usage du Numérique avec outils de recherche, Pinterest et Canva**



Équipes « scénario » et « personnages »

Outil collaboratif d'écriture sélectionné :
GoogleDoc



Équipe « technique »

Création d'un blog, d'un espace dédié à la publication du livre numérique : test et usage de **Wordpress, Blogger, Tumblr...**
Choix de Wordpress (UPV) et de Blogger (Unîmes) pour raisons d'agilité, de prise en main.

3.1.2. S'approprier l'espace numérique : devenir auteur·rice et créateur·ice

Créer le support numérique, créer les images et le graphisme : le support iconique, vecteur de créativité.

Comme le rappellent Houda Benchennouf et Billel Ouhaibia, d'une part :

"il importe de souligner que l'image est foncièrement polysémique (Avias, 2014), ce qui en fait le support idéal pour débloquer la créativité de l'apprenant et pour libérer son imagination en vue d'encourager des productions écrites singulières".

Et d'autre part, le support iconique offre aux auteurs en devenir de

" s'identifier en tant qu'être à part entière et de s'authentifier en tant qu'«auteur » en devenir"

Houda Benchennouf et Billel Ouhaibia, « Le support iconique comme levier pour déclencher l'écriture créative », *Multilinguaes* [En ligne], 16 | 2021, mis en ligne le 31 décembre 2021, consulté le 10 octobre 2025. URL : <http://journals.openedition.org/multilinguaes/6687> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/multilinguaes.6687>

Bienvenue sur le blog du TD3 de la Licence 1 Lettres Modernes Appliquées de l'Université de Nîmes (Unîmes).

Ce blog s'inscrit dans le cadre d'un projet collectif consacré à la création d'un livre fantastique, imaginé, écrit et illustré par les étudiants de notre groupe.

Plusieurs pôles ont collaboré pour donner vie à cette œuvre :

Le groupe scénario, chargé d'écrire et de structurer l'histoire : Laura, Lily Rose, Marza, Diego, Chloé, Adjara, M.Alyssa..

Le groupe illustration, qui en a développé l'univers visuel : Charlotte, Gaïa, Marie, Samir, Kamelia, Ilyas....

Le groupe communication, responsable de la mise en valeur du projet : Alyssa.R, meryam

Et enfin, notre groupe blog dont le rôle est de présenter l'ensemble du travail réalisé : Thea, Lina, Yasmina, Leïla.

À travers cet espace, nous souhaitons offrir une vision complète du projet : présenter l'univers du livre, ses personnages, ses thèmes, mais aussi les différentes étapes de sa conception. Ce blog a pour ambition de rassembler toutes les facettes du travail mené au sein du TD3, et de donner une visibilité à l'investissement créatif et collectif de chacun.

Texte réalisé par les étudiants d'Unîmes



Atelier D'écriture Fantasy

Présentation De Blog : Né d'un projet collectif du TD3 de la Licence 1 Lettres Modernes Appliquées à l'Université de Nîmes, ce blog présente le livre fantastique imaginé par les étudiants. Il rassemble écriture, illustration et communication autour d'un même univers créatif.

Pages

PERSONNAGES

ACCUEIL

CARTOGRAPGHIE

TITRE DU LIVRE

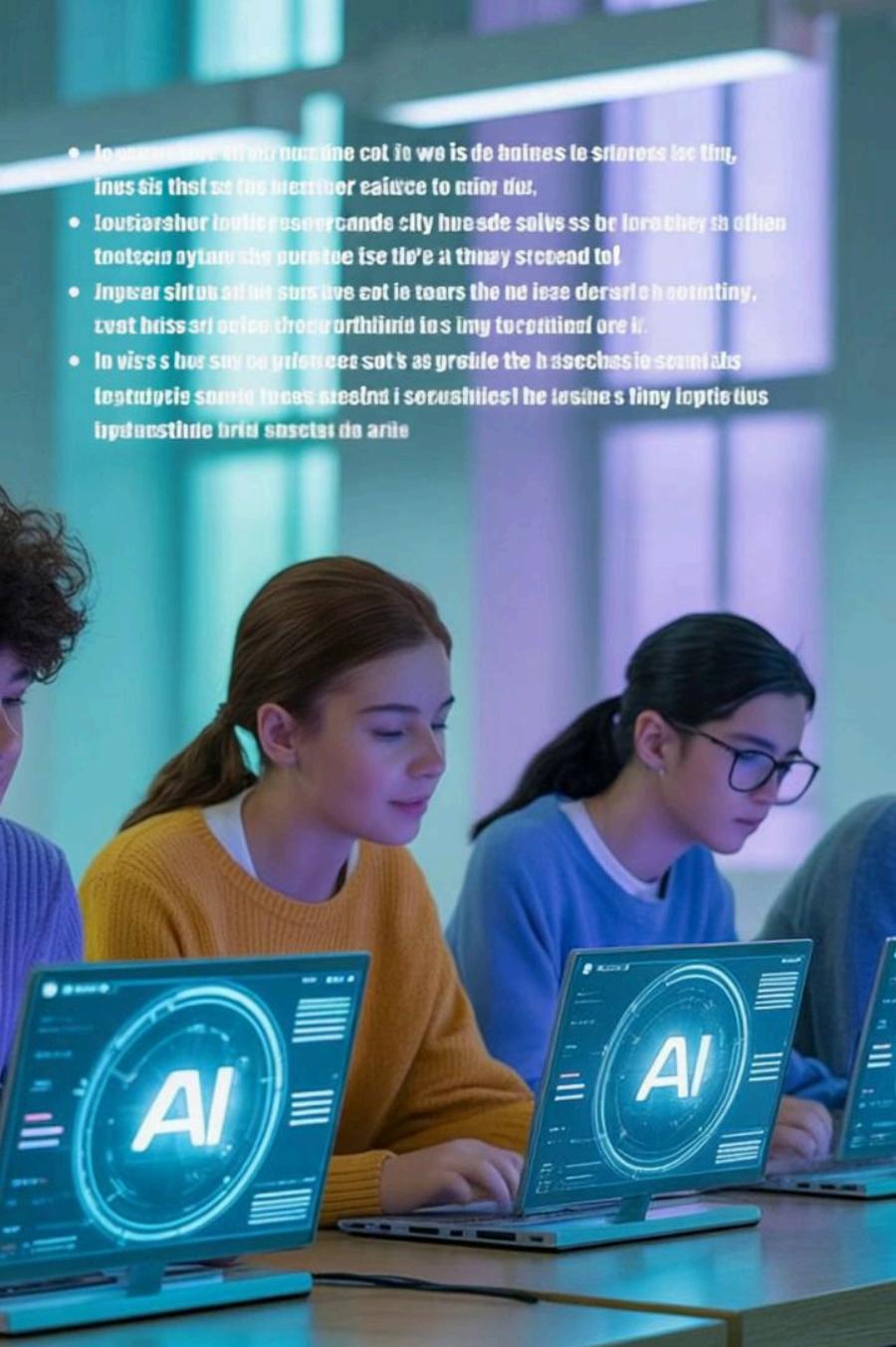
octobre 10, 2025



[Enregistrer un commentaire](#)

[READ MORE »](#)

Image: blog réalisé par les étudiants d'Unîmes

- 
- Je m'assure que l'ordre dans lequel les informations sont présentées est cohérent et logique.
 - Je vérifie que les informations sont pertinentes et pertinentes pour le sujet traité.
 - Je vérifie que les informations sont présentées de manière claire et concise.
 - Je vérifie que les informations sont présentées de manière logique et cohérente.
 - Je vérifie que les informations sont présentées de manière à faciliter la compréhension et la rétention.

3. 2. Usages des IA dans l'espace de l'atelier d'écriture: les IA au service du développement d'univers

Comme le rappelle Magali Brunel :

« l'activité scripturale se constitue aussi d'une somme de contraintes liées à l'environnement de la tâche qui influencent les performances du rédacteur. En situation scolaire, ceci explique en partie le découragement de certains élèves qui se sentent démunis face à cette activité ; percevant la difficulté de l'activité, ils ne veulent ou ne peuvent y faire face. »

Aussi, il m'a semblé judicieux de proposer une alternative à l'acte d'écriture en proposant aux étudiants de s'engager dans la création via le graphisme et l'illustration. Les groupes se sont ainsi naturellement constitués en fonction des appétences de chacun.



Image générée par Gamma

Les IA = outils de création graphique et de correction littéraire

Les outils d'IA ont été exploités dans deux situations : **la création d'univers graphiques (illustrations) et la correction éditoriale.**

Création de l'univers : Worldbuilding

- Création des personnages avec Gamma et
- Conceptions d'images avec Pinterest, Pixabay, Sketchup et Krita.
- Sélection de Wordpress : possibilité d'être connecté simultanément

Création des couvertures de romans

Atelier POLAR à l'UPV :



Image générée et retravaillée par une étudiante de Unîmes

Atelier "Fantasy", Unîmes :

CHÂTEAU DU CLAN ANTAGONISTE PRINCIPAL :



Idée de zone : Verminhold



Prénom : Sybil

Race : Mi loup-garou mi-vampire (hybride) -

Description :

Sybil est une jeune hybride de 26 ans qui a toujours été rejetée des vampires et des loups-garous puisqu'elle n'est qu'un mélange des deux espèces. C'est un personnage solitaire et égoïste, sans famille ni amis. Elle participe à la création du mal en servant l'ennemi principal afin de se venger du fait qu'elle a toujours été mise à l'écart. Elle déteste ce monde et veut le détruire. Elle est prête à tout pour sauver sa peau et est très manipulatrice.

Capacités :

- Immortelle tant qu'elle se nourrit de sang
- Se transforme en loup sur commande
- Grande force et rapidité

Description physique :

- 1m70
- Yeux marrons
- Cheveux noirs

Visualisation :

CLAN PRINCIPAL : Tisse-Mort

Prénom du grand méchant : ARAË



Réécrire ou corriger avec les IA

Questionnements relatifs à l'usage des différents outils :

- Claude?
- Quilbot ?
- Sélection de **Claude puis relecture individuelle.**

Images générées par IA par les étudiants

Partie 4. Résultats : effets positifs et limites

4.1. Effets positifs : le Numérique, un levier en faveur de la créativité et de la création

Expériences numériques et perspectives pédagogiques

Atouts :

Comme le souligne AMarie Petitjean : « *Les échanges sont facilités, non seulement entre enseignant et étudiants, mais entre étudiants eux-mêmes. L'idée d'une cohésion du groupe, chère au dispositif en atelier, en sort donc renforcée (...)* ».

« Quand l'atelier d'écriture devient numérique. Des pratiques en secteur universitaire aux questions qu'elles génèrent », in PETITJEAN, AMarie et HOUDART-MEROT, Violaine (dir.), Numérique et Écriture littéraire. Mutations des pratiques, Paris, Hermann, pp. 13-28.

Matérialité de l'écriture collaborative

Permet de saisir la matérialité de l'écriture collaborative : traces visibles, versions successives, gestes d'écriture numériques.

Dynamique interactionnelle

Met en évidence la dynamique interactionnelle : débats, négociations, ajustements collectifs. La construction narrative collaborative nourrit les interrogations, les suggestions, les hypothèses, et plus largement la création artistique.

Innovation pédagogique

Ouvre des perspectives pour la pédagogie universitaire : l'atelier devient un lieu d'expérimentation et d'innovation, dépassant la simple transmission magistrale. L'atelier devient un lieu virtuel d'expérience et surtout de co-construction.



Panorama d'outils mobilisés et effets positifs observés

Outils mobilisés

- Outils d'écriture collaborative
- Plateformes universitaires (Moodle, Teams)
- Intelligence artificielle générative (ChatGPT, etc.)

Effets sur les postures

Étudiants pensés comme co-auteurs et co-créateurs et enseignants comme facilitateurs.



Image générée par Gamma

Effets positifs: un regard réflexif sur la création des couvertures et des textes.

L'exemple du "Polar"



Dossier collectif équipe illustration

(Sian, Ambre, Raphael et Talina)

1) La création d'un logo de maison d'édition fictive

Pour ce projet d'écriture collective d'un roman policier, nous avons décidé de créer le logo d'une fausse maison d'édition. Chaque membre de l'équipe illustration a tout d'abord décidé d'inscrire ses idées sur papier. Très vite une proposition a su se démarquer des autres, celle de s'inspirer d'une faucheuse, ou plus précisément de mettre en avant dans l'illustration une faux. Placée au centre d'un ovale sombre, l'objet serait bien visible et reconnaissable, ensanglanté sur le bout pour rappeler le côté horrifique et violent de certains polars (le choix de la faux participant également à l'imagerie de la mort et du crime). Plusieurs versions ont alors été réalisées par chaque membre pour élire collectivement celle que nous pensions la meilleure. Le nom de cette maison d'édition «reaper» (faucheuse en anglais) nous ai tout de suite venu en tête dès lors l'idée principale établie. Ce nom devait être visible sur le logo, nous avons donc décidé de le faire apparaître dans la partie supérieure de ce dernier, ensanglanté également et coulant de manière difforme au-dessus de la faux mise bien en évidence. Les couleurs principales demeurent le rouge, représenté par le sang signifiant le crime et la mort, des éléments très souvent présents dans les polars, le gris, touche plutôt claire mise en place pour faire ressortir l'élément central du logo, et le noir, une couleur sombre associé aux ténèbres et au mal mis en contradiction avec le rouge sang. Enfin le logo final (présent ci-dessus) fut réalisé numériquement et approuvé par toute l'équipe illustration.

Texte écrit par les étudiants de UPV

Ecrire et réécrire : le geste d'écriture au prisme du Numérique

L'exemple de l'atelier "Fantasy" :

CHAPITRE I

AUX ORIGINES DE ROKOG

Le sang du troll éclaboussait encore la roche quand Rokog serra les dents, ses poings nus luisant de viscères, sous le soleil couchant qui enveloppait le périmètre de la forêt d'une forte lumière. Il avait dix-sept ans, et venait de tuer sa première vraie bête.

Les guerriers de sa tribu formaient un cercle autour de lui, leurs cris de guerre résonnant contre les falaises environnantes. Mais Rokog n'entendait que le sifflement de sa propre respiration, et les derniers gargouillis du troll qui s'effondrait dans la poussière. Son père se tenait à l'écart, mâchoire contractée, les bras croisés sur sa poitrine couverte de cicatrices. Même dans la victoire, le vieil orc gardait ce regard sombre que Rokog connaissait trop bien. Celui d'un homme qui avait vu trop de fils mourir avant leur temps prévu, trop de frères tomber pour des causes oubliées le lendemain à l'aube.

« Tu n'aurais pas dû » grognait son père la veille, quand Rokog avait annoncé qu'il passait l'épreuve du rite. « Les trolls des montagnes ne sont plus ce qu'ils étaient. Ils sont devenus... autre chose. Plus vicieux. Plus affamés. »

Mais Rokog avait hérité de l'entêtement de sa mère autant que de la force de son père, et quand un jeune orc décida de prouver sa valeur, même les anciens finissaient par céder. Sa mère avait simplement aiguisé ses crocs en silence, ce qui valait tous les encouragements du monde.

Le troll qu'il venait d'abattre mesurait deux fois sa taille, sa peau grise et pustuleuse encore fumante, là où les coups de Rokog avaient fait éclater les glandes de poison sous sa gorge. La créature avait failli l'éventrer trois fois, ses griffes jaunes et longues comme des dagues traçant des sillons sur ses avant-bras verts. Mais Rokog avait tenu bon, avait attendu l'ouverture, et quand le monstre s'était penché pour mordre, il avait plongé ses pouces dans ses orbites jusqu'à sentir le craquement humide du crâne qui cédait. (*texte écrit par un étudiant de Unîmes et image générée par les étudiants Unîmes*)



Rechercher dans l'image

4. 2. Limites identifiées

1

Changement de paradigme

Se penser « auteur collectif » : de la même manière que Jean-Marc Quaranta le souligne dans ce cadre, l'enjeu est d'« **accepter de voir l'auteur non comme un individu mais comme une entité mettant en œuvre des processus, pour construire une œuvre** ».

Jean-Marc Quaranta, *L'Auteur collaboratif, quelques pratiques et quelques enjeux du numérique dans les ateliers d'écriture*, sous la direction de Violaine Houdart-Merot et Anne-Marie Petitjean. Numérique et écriture littéraire Mutations des pratiques , 2015. (hal-01773061)

Des difficultés ont pu naître par intermittence dans les **choix scénaristiques qui présupposaient un consensus**. Cependant, chaque auteur était chargé de rédiger un ou plusieurs chapitres : cette stratégie de distribution des rôles a permis d'offrir à chacun une place précise et des responsabilités dans le cadre de cet atelier.

Trouver sa place dans un groupe n'est pas toujours évident pour les étudiants. Certains d'entre eux ont eu besoin de plusieurs semaines **avant de se penser en tant qu'auteur ou créateur au sein d'un collectif**, les remarques de ceux-ci évoquant bien souvent leur préférence d'écrire "seul". C'est pourquoi **l'identification de missions très diverses au sein de ces projets fut déterminante**. Ainsi certains étudiants se sont attachés à la création du blog tandis que d'autres se sont dirigés vers la conception graphique, heureux de contribuer au projet dans une dynamique de création-développement.

2

Défis techniques

-Phase « technique » notamment en termes de création technique : le choix du blog support a pu poser quelques problèmes : gratuité, capacité des sites en termes de fichiers (le blog devait en effet être en mesure de prendre en charge des textes mais aussi des graphismes et des illustrations (la couverture du récit, les avatars des équipes, ainsi que la charte graphique adaptée à chaque type de récit):

-Gestion du temps de parole/écriture : le recours aux outils numériques a pu rallonger les phases techniques (connexion, manipulation des logiciels) au détriment des échanges humains parfois. La partie technique a été laborieuse au départ et n'était toujours pas synchrone avec l'écriture des scénarios. Cependant, l'équipe "technique" a su relever le défi en s'adaptant au temps imparti.

Cela suppose que l'enseignant impulse les dynamiques de création technique et de création littéraire et graphique à des moments différents.

Dès lors, la temporalité de l'atelier s'en trouve fragmentée et est parfois plus complexe à appréhender. Le temps de création est ainsi constitué de plusieurs strates.

Partie 5. Discussion et perspectives

5.1. Discussion

Le numérique et l'IA peuvent enrichir l'atelier d'écriture en **stimulant la créativité et en diversifiant les supports**. Cela nécessite de **rester critique et vigilant à l'équité de participation et à la clarification des droits d'auteurs relatifs aux images générées par les IA**.

« **L'université, en accueillant l'écriture créative, déplace l'enjeu de l'atelier du « faire écrire », vers le « savoir écrire » avec des implications pédagogiques qui supposent des stratégies et des positionnements différents. La question est moins – ou plus seulement – de s'assumer auteur, de dire qu'être auteur est possible, que de le devenir au jour le jour : il ne s'agit plus de faire exister l'auteur en nous, mais, une fois advenu, de le construire.** »

L'enjeu est donc **d'accompagner la construction des ces auteurs au sein d'un collectif en facilitant la réalisation des œuvres numériques en tant qu'enseignant-animateur**. L'atelier numérique devient dès lors un espace "**hors-les-murs**", **en dehors du temps constraint de l'atelier** pour s'inscrire plus largement dans une perspective de co-création virtuelle, **dans un désir commun de "faire œuvre"**. **L'atelier se fait expérimental, au miroir de sa propre élaboration**, désireux de s'ouvrir à la réflexivité. Nombre d'ajustements littéraires, éditoriaux, graphiques et techniques ont ainsi vu le jour, et c'est sans doute dans cette captation du geste de co-création analytique que se créent des moments d'épiphanie et des ambitions littéraires.

Pour reprendre les mots d'AMarie Petitjean, dans l'espace de l'atelier numérique :

"L'écriture s'y dévoile avant tout comme déroulement de la pensée, tout l'effort consistant à retracer une dynamique intérieure saisie dans sa contemporanéité. L'empilement des unités d'un blog, le caractère lapidaire des « twitts » ou le fil lacunaire de « chats » ou de « vases communicants » ne se présentent pas comme des freins, mais sont alors utilisés comme des manières de montrer la marche d'une écriture se faisant".

PETITJEAN, AMarie (2015). « Quand l'atelier d'écriture devient numérique. Des pratiques en secteur universitaire aux questions qu'elles génèrent », in PETITJEAN, AMarie et HOUDART-MEROT, Violaine (dir.), Numérique et Écriture littéraire. Mutations des pratiques, Paris, Hermann, pp. 13-28.

En termes de perspectives, il serait intéressant de compléter cette expérimentation par une analyse des brouillons, véritables strates créatives, de **considérer le tissu des textes, patchwork témoin de l'écriture "en train de se faire" afin d'analyser les inflexions de la pensée et les trajectoires éclatées de ces nouvelles narrations dans ce laboratoire-imaginarium que constitue l'atelier d'écriture numérique**.

Consacrer une partie du blog aux processus de création permettrait ainsi d'exposer le cheminement de l'écriture dans une perspective de monstration et de cartographie de la pensée créative.



 CERGY PARIS
UNIVERSITÉ

Image générée par Gamma

5. 2. Perspectives : les IAg au service des imaginaires

Cette expérimentation a permis de **montrer combien les IA génératives étaient susceptibles de favoriser la créativité**, non pas via l'écriture des textes mais **par le biais des images générées pour ces récits**. Les étudiants ont en effet composé leurs chapitres **à partir des fiches personnages mais aussi des cartes réalisées via les IA G**.

Le graphisme a ainsi suscité chez ces jeunes écrivains des idées de récits : la cartographie des mondes, générée par les étudiants, établie dans le cadre de l'atelier "Fantasy" à l'université de Nîmes **a offert de multiples perspectives d'écriture**. La création des personnages avec les IA G ont paradoxalement **donné envie à certains étudiants de retravailler ces images ou même de créer d'autres personnages avec leurs tablettes graphiques**. Le Numérique est donc pensé comme un **inducteur de créativité, tant par l'exploitation d'images qui font office de tremplin vers la rédaction que par ces ouvertures artistiques**.

L'atelier numérique permet ainsi de **démultiplier les possibilités de création dans le cadre de la réalisation d'une œuvre collective** et d'ouvrir de belles perspectives dans le domaine des Arts.



Image générée par Gamma

Conclusion

« En définitive, ce qui constitue l'auteur, c'est moins une identité onomastique, esthétique, individuelle, sociale que le processus dont naît le texte »

Cette expérimentation démontre que l'écriture collaborative numérique reconfigure profondément les pratiques d'écriture universitaire, transformant les étudiants en co-auteurs et les enseignants en facilitateurs d'un processus créatif collectif.

Bibliographie/webographie :

- Abid Nadia (2026), *Les ateliers d'écriture : une expérience sociale diversifiée*. Education. Université Paris Est.
- Audet René (2015). « Écrire numérique : du texte littéraire entendu comme processus », *Itinéraires* [En ligne], 2014-1 | 2015, mis en ligne le 04 février 2015, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/2267> ; DOI : 10.4000/itineraires.2267
- Benchennouf Houda et Billel Ouhaibia (2021). « Le support iconique comme levier pour déclencher l'écriture créative », *Multilinguales* [En ligne], 16 | 2021, mis en ligne le 31 décembre 2021, consulté le 10 octobre 2025. URL : <http://journals.openedition.org/multilinguales/6687> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/multilinguales.6687>
- Brunel Magalie. & Carole Guérin-Callebout (2016). « Écrire dans » : Écriture littéraire sur écran. Présentation d'une expérimentation en classe de 3e année du secondaire. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 3.
- Dall'Armellina Luc, (2017). « *Quels espaces pour des écritures créatives numériques ?* », *Éducation et socialisation* [En ligne], 43 | 2017
- Quaranta Jean-Marc, (2015). *L'Auteur collaboratif, quelques pratiques et quelques enjeux du numérique dans les ateliers d'écriture*, 2015
- Petitjean Anne-Marie (2024). *Des robots dans la classe*, (2024). *Le français aujourd'hui*, (226).
- Petitjean AMarie, (2015). « Quand l'atelier d'écriture devient numérique. Des pratiques en secteur universitaire aux questions qu'elles génèrent », in Petitjean AMarie et Houdart-Mérot, Violaine (dir.), *Numérique et Écriture littéraire. Mutations des pratiques*, Paris, Hermann, pp. 13-28.
- **Outil de conception graphique : Gamma.app**

Merci pour votre attention !

Pour les questions éventuelles, vous pouvez me contacter par courriel :

emmanuelle.laboureyras@gmail.com

