

Proposition pour une résidence à la maison de la poésie de Rennes

Adrien Lafille

Le projet d'écriture que je souhaite travailler lors de la résidence serait un long texte de prose poétique, se situant sur un versant narratif et prenant structurellement appui sur les jeux-vidéos, à la fois à partir de mes expériences de joueur (allant de consoles 8 bits aux jeux actuels), mais surtout à partir des schémas et mécaniques intrinsèques aux jeux-vidéos.

L'idée est de travailler ce texte à partir d'une carte, plus précisément d'une *map* dans le langage des jeux-vidéos, tout en faisant en sorte d'extraire les caractéristiques qui constituent un tel objet (où chaque zone correspond à des actions données, pas forcément réalisables ailleurs, à tel personnage que l'on ne trouve jamais à un autre endroit, etc.).

Au niveau de la narration en elle-même, je n'ai pas encore trouvé la formule mais j'imagine quelque chose d'assez morcelé, mais dans laquelle ces morceaux se répondent, afin que l'ensemble soit une forme de système où chaque élément est relié à chaque autre. Ceci à la manière de certains jeux où au fur et à mesure que l'on découvre la *map*, on se rend compte que toutes les zones sont reliées, ou comme les jeux à monde ouvert où l'environnement, malgré toutes les disparités qu'il peut avoir, forme un tout cohérent.

Pour le moment, je vois le texte comme un ensemble de passages plutôt fluide qui corresponde à l'exploration sans embûche, et des moments où j'intégrerai de façon plus frontale la mécanique de jeu (déplacements, interactions avec l'environnement, avec les autres personnages, énigmes, inventaire, utilisation et combinaisons d'objets, etc.). Une chose que je veux absolument intégrer est la dynamique du *die and retry*, c'est-à-dire le fait d'échouer dans un passage de jeu et de recommencer, cela peut rejoindre une forme de répétition, le but est qu'elle ne soit pas seulement formelle mais qu'elle corresponde directement à l'expérience des personnages. Également à l'expérience d'un joueur virtuel, par exemple le fait d'être parfois maladroit avec le maniement, le *gameplay*, donc d'intégrer des phases d'apprentissage de nouvelles compétences comme on le trouve dans les jeux.

J'utiliserai deux tenseurs au moins, un premier irait dans le sens d'énoncés poétiques qui apparaîtraient dans les moments de difficulté du/des personnage-s, ou d'errance, ou de

confrontation. Le deuxième prendrait un chemin plus narratif. Le travail consistera à trouver une forme équilibrée qui permette à ces deux versants d'avancer ensemble, sans qu'elle soit stéréotypée pour autant. D'une façon générale, je veux faire en sorte que ce texte contienne surtout des actions, encore plus que ce que j'ai fait dans mes autres textes. Je crois aussi que des passages de ce que j'appellerai poésie descriptive auraient leur place.

Un autre sujet m'intéresse, notamment dans les jeux se jouant en solo, c'est l'activation de zones. En effet, lorsqu'on se trouve à l'autre bout de la *map*, qu'en est-il des zones que l'on ne traverse pas en ce moment, qui ne sont même pas chargées par l'ordinateur ou la console ? Il y a une question de faire exister ce qui paraît inactif.

En termes de parties, chacune aurait le nom d'un lieu traversé, toutes les parties se déroulant dans le même lieu auraient le même nom.

Une *map* sera également dessinée, ce que je fais souvent pour me servir de guide, mais ici elle serait plus détaillée, elle ressemblerait à celle que l'on pouvait avoir dans certaines boîtes de jeux ou sur internet, elle serait ici plus qu'un guide.

J'ai ce projet depuis un certain temps maintenant, et j'ai déjà co-réalisé (avec Anaël Castelein), le livre *:kappa:* (Rose éditions) à partir de streams Twitch de jeux-vidéo, mais les mécaniques de jeu, de narration, etc. n'apparaissaient pas, c'est un projet bien différent que j'ai en tête.

Par courrier et par pdf, je vous adresserai mon dernier roman, *La Transparence*, publié en septembre 2023 par les éditions Vanloo.

Si le projet vous intéresse, la période de deux mois que vous proposez me permettrait de développer déjà très largement ce projet en y consacrant tout mon temps, celle qui va d'octobre à décembre 2024 serait idéale pour moi, mais avril à juin 2025 me conviendrait également.

Bien à vous,
Adrien Lafille