

Contes inspirés des Contes glacés de Sternberg

www.scriptart.fr

Lycée René Descartes

1ère STD2A

Dis-moi dix mots sur la toile

2016-2017





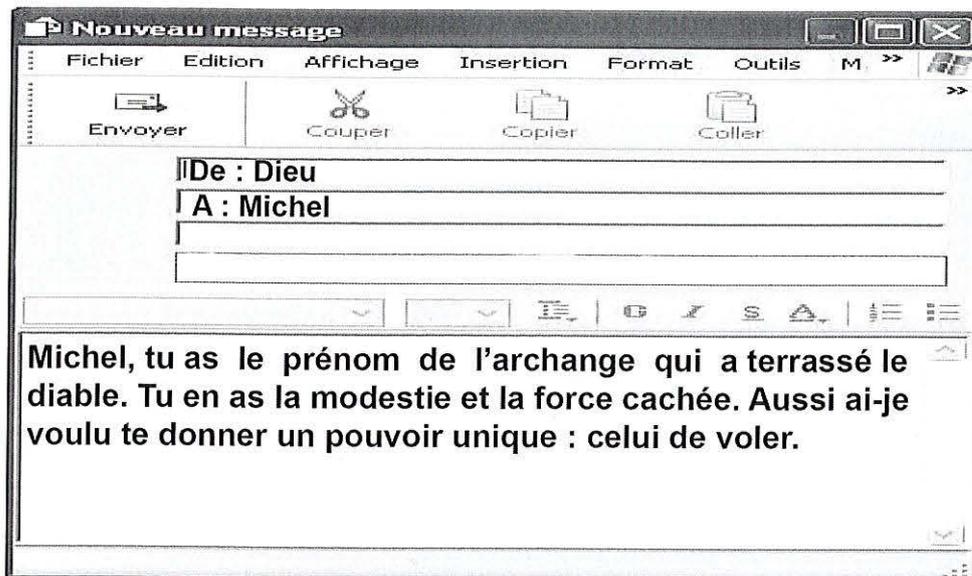
Jeu dangereux

Il alluma son PC et inséra un CD dans le lecteur. Le jeu s'afficha : « **Avatars** ». Dix niveaux l'attendaient, dix boss à abattre. Il était prêt. Matsya, la femme poisson, ne lui posa aucun problème. Il en fut de même pour Kurma et Varaha, l'homme sanglier. Les niveaux s'enchaînaient, d'une difficulté croissante. Il eut un peu plus de mal à abattre Vamana le géant et Rama l'archer hors pair, mais il s'en sortit. Il terrassa rapidement Krishna et Buddha. Il est tard. Seul Kalki, le cheval blanc, jusque-là invaincu, lui résiste bravement depuis de longues heures. Mais à l'issue de ce combat titanesque, l'homme s'apprête enfin à lui asséner le coup de grâce. Au moment où il va cliquer, une ombre entre dans la pièce. Quatre bras protecteurs l'enserrent. Quatre dagues acérées s'infiltrèrent en lui. Game over.



Humour divin

C'était un mardi après-midi et il était la proie d'un ennui lancinant. Son dossier en cours ne le passionnait guère... Presque machinalement, il se connecta à Internet. En entendant une voix lui parvenir du bureau voisin, il esquissa un sourire. Il tenait une idée... Adeptes des **canulars**, il venait de trouver sa prochaine victime : oui, ce serait Michel. Michel, ce modeste collègue de bureau sans aucune personnalité, effacé, terne, à qui il était incapable de donner un âge... Mais il avait remarqué cette petite croix qui ne le quittait pas... Il fallait bien rire un peu... Il s'empressa de créer une adresse mail : Dieu@heaven.com. Puis il se lança :

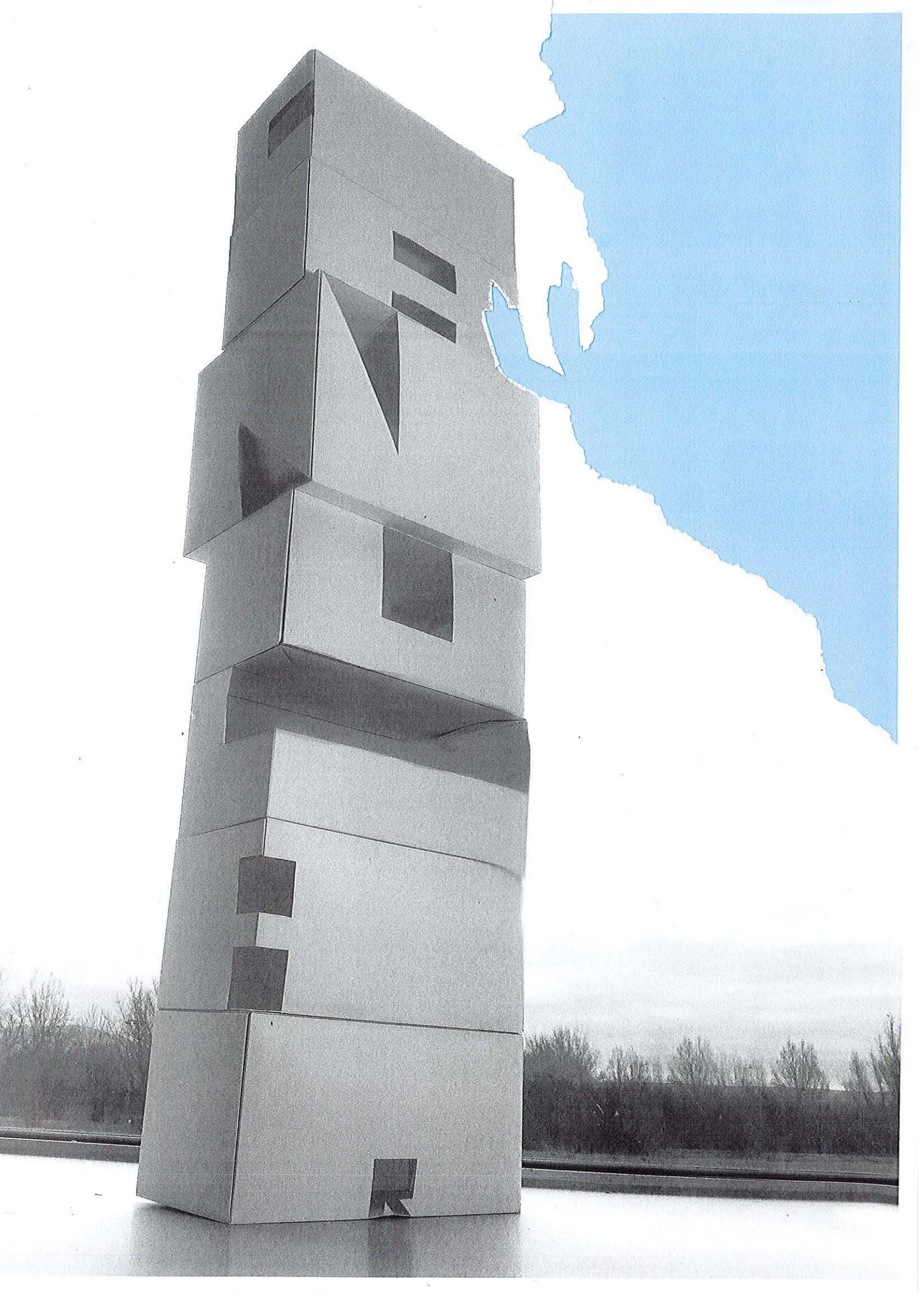


Un clic, le message était parti. C'était si simple... Il se frotta les mains et se remit au travail.

Une heure plus tard, tandis qu'il entra dans le bureau voisin, il trouva Michel en train d'enjamber la fenêtre. Horrifié, il se précipita pour le retenir.

Trop tard. Son collègue avait basculé.

Il arriva juste à temps pour découvrir Michel planer comme un oiseau et s'envoler radieux dans les nuages.



Tristesse fut la première victime. C'était le trois novembre. Le lendemain, on ne trouva plus trace de Joie ni de Colère. Les habitants de la ville commencèrent à s'inquiéter. Qui était l'auteur de ces **disparitions** ? Dégoût et Rage furent enlevés à leur tour. La police Indienne était sur l'enquête. Plus de nouvelle d'Amour. On mit en place l'alerte enlèvement. Le sixième jour, Lune et Soleil ne se montrèrent plus. La Police n'avancait pas dans ses recherches. Le septième jour, les animaux, les végétaux, les trains, les bus, les avions, les immeubles, les églises, les amoureux, les anges, les démons, les étoiles, disparurent. Les doigts n'avaient plus rien à se mettre sous la dent. Tous les **émoticônes** avaient été envoyés.

DISPARITIONS







Série noire

Le vieil homme, docteur en anthropologie réputé, alluma son ordinateur, se connecta à Internet et cliqua aussitôt sur l'unique site enregistré dans sa barre de **favoris**. Un site de ventes aux enchères. Mais pas n'importe lequel. L'homme collectionnait en effet les trophées miraculeusement préservés de tueurs en série. Il avait déjà amassé quelques objets insolites : la lettre authentique d'Albert Fish à la mère de Grace Budd, une photographie montrant Ted Bundy avec la tête d'une de ses victimes décapitées, ou encore le déguisement de moine de Luis Alfredo Garavito. Ce jour-là, il confirma l'achat de l'index d'une des victimes de Jeffrey Dahmer.



La
semaine suivante lui parut
terriblement longue. Enfin, un matin,
on sonna à sa porte. Il ne fit qu'un bond.
Le facteur ! Mais sur le seuil, le vieil homme
découvrit un inconnu. Il eut à peine le temps
d'ouvrir la bouche que le coup de feu était parti.
Quelques minutes plus tard, son cadavre
était amputé de sa main droite.



FURETEUR

lui sourire.



D'un nuage à l'autre

Il errait dans un monde cotonneux : quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, il parcourait le cloud, se frayant avec délectation un chemin à travers les dossiers, les documents, les images, les photos, les vidéos. C'était là sa seule passion : s'immiscer virtuellement dans la vie des autres et s'appropriier par effraction leur univers.

Ce jour-là pourtant, il tomba sur un étrange dossier intitulé « Ta vie ». Curieux, il se mit à lire. Il était question d'un homme, seul, absorbé par son écran d'ordinateur, qui avait négligé sa propre existence à force de se projeter dans celle des autres. Le récit s'achevait sur ces mots : « Il rejoignit les **nuages** qu'il aimait tant ». Alors il comprit. Pour la première fois depuis longtemps, il ouvrit grand sa fenêtre et contempla longuement le ciel, fasciné comme un enfant parle ballet merveilleux des **nuages**...





Un Sims pour la vie

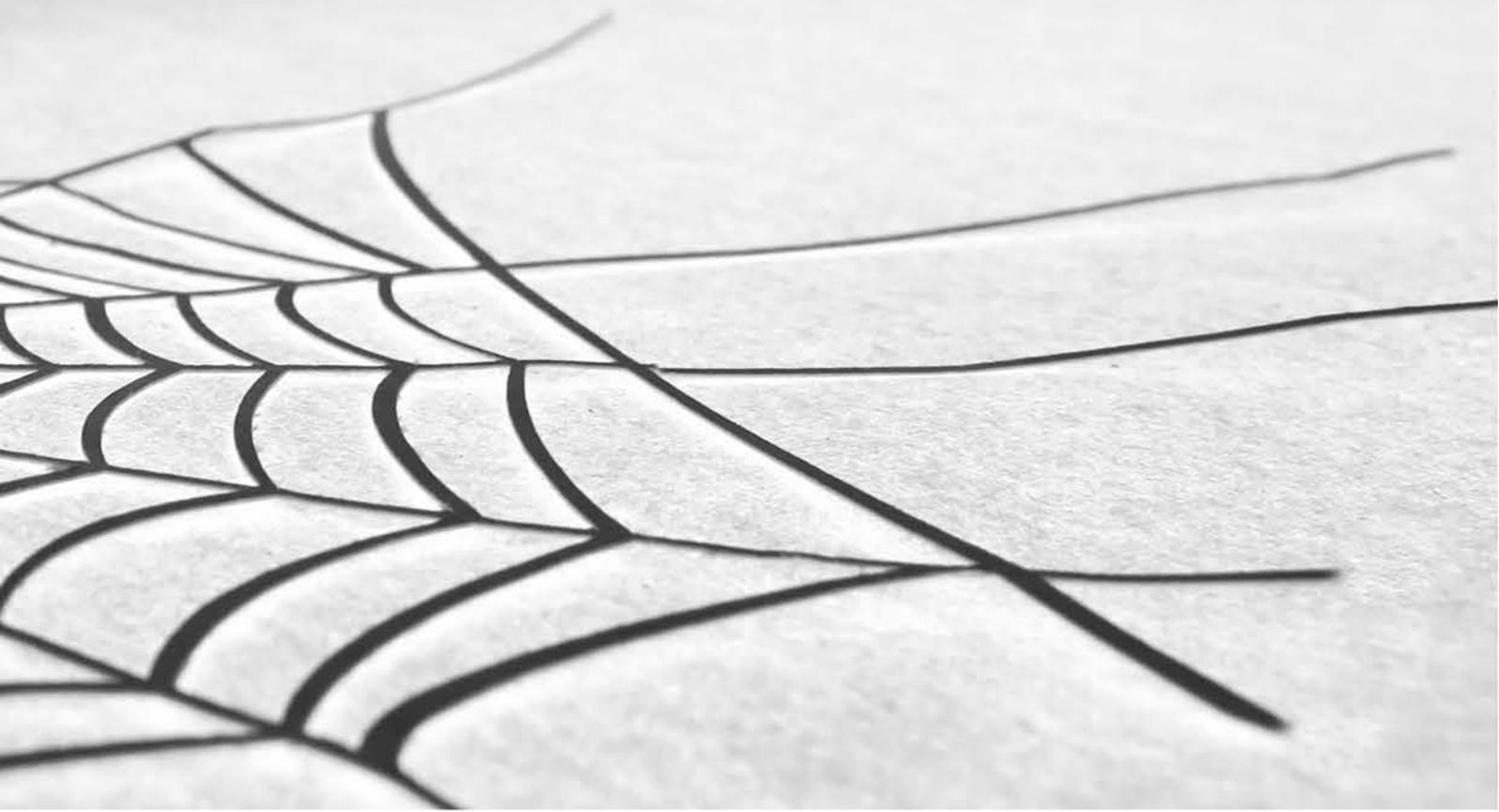
C'était son Sims préféré. L'enfant jouait sans arrêt avec lui. Il lui bâtit une grande maison, lui créa une femme merveilleuse et deux beaux enfants, lui offrit une superbe situation et lui fit même construire une piscine. Et puis l'enfant se lassa. Il fut sans pitié. Le Sims perdit sa femme, ses enfants, son travail. Le Sims perdit sa maison.

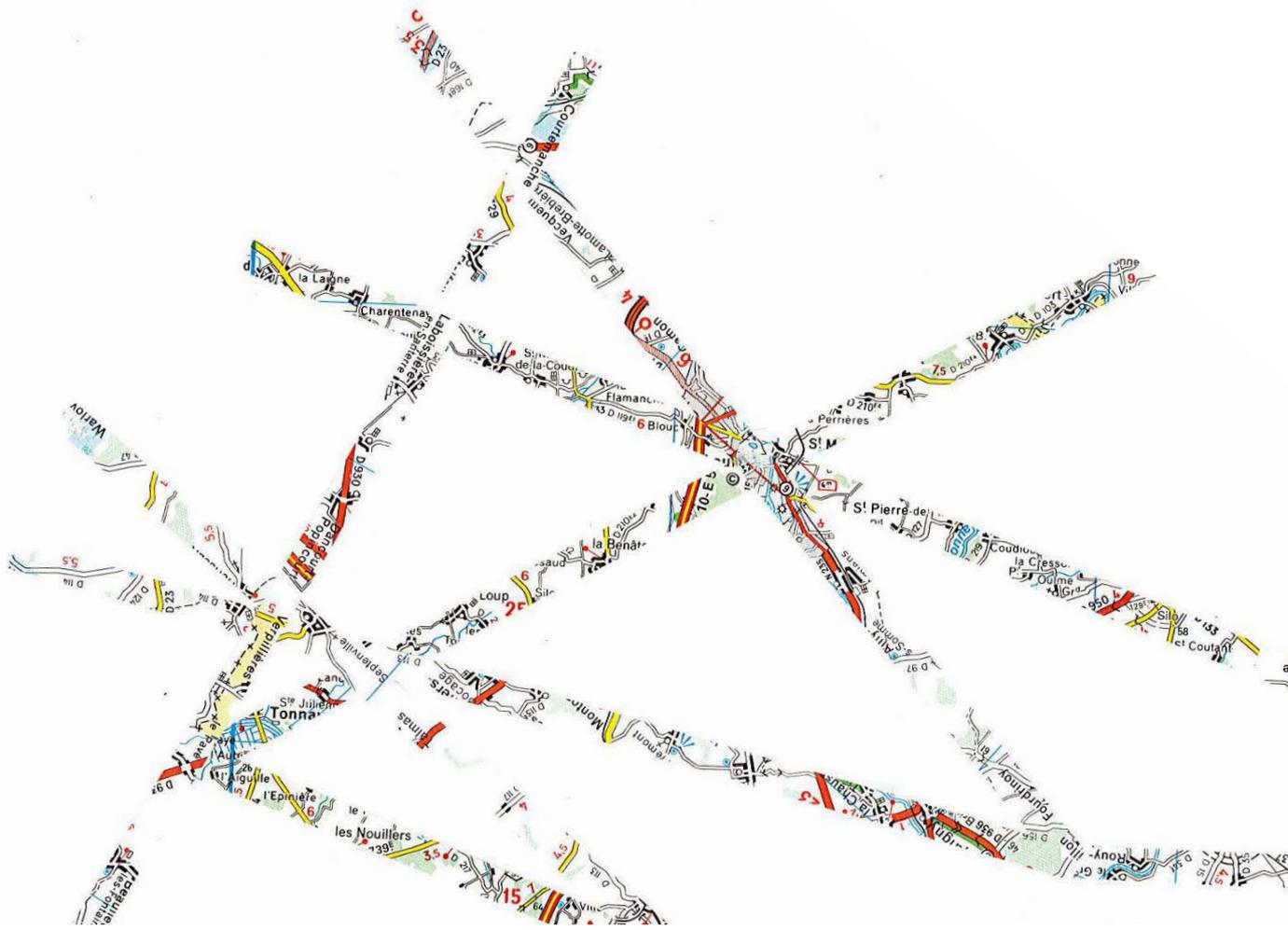
L'enfant s'amusait.

Ce soir-là, lorsqu'il fut couché, on toqua à la porte de sa chambre. L'enfant se leva et alla ouvrir. Ce n'était pas sa mère, ce n'était pas son père. Derrière la porte se tenait son Sims, un sourire vengeur aux lèvres :

« Tu vas m'héberger maintenant... »

h é b e r g e r





Voyageur solitaire

18 heures. Une journée de plus. Le crissement monotone des rails ne lui fait plus rien.

La banquette usée et sans couleur a l'odeur âcre de sa solitude.

Il n'a plus de famille, seul son convoi d'appareils **nomades**

l'accompagne dans ses voyages d'affaires.

Les emails ont absorbé sa vie, les lumières bleutées ont meurtri son regard.

Il en a oublié la senteur du séquoia, le chant des rivières

et les caresses de l'amour sur son visage.

Désormais personne ne semble le voir, il est devenu transparent.

Un homme fade, un fantôme de plus, connecté à un monde virtuel.

Avec pour seul bagage un instrument à touches.

De A à Z. Alors il clique, une dernière fois.

Lorsque le contrôleur, tout à l'heure,

se présentera pour vérifier

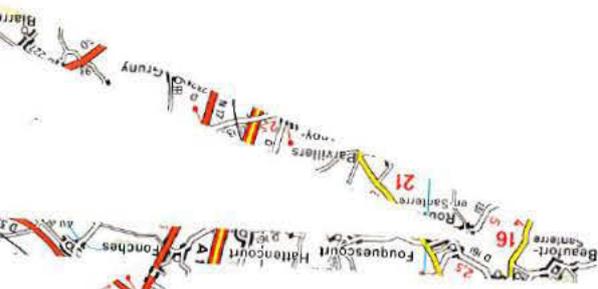
les titres de transport,

il ne trouvera

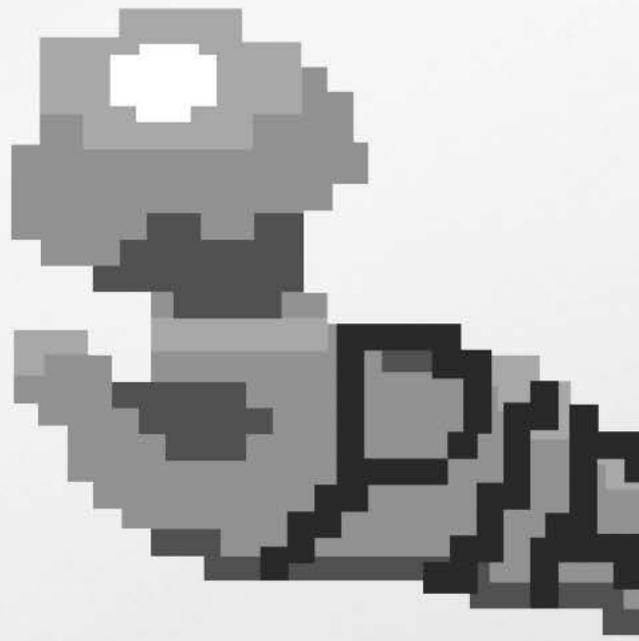
qu'un ordinateur portable

abandonné dans

un coin du compartiment.



NOMADÉ



Il se sentait l'âme d'un **pirate** des temps modernes : ce

pour éradiquer

la corruption et rétablir l'ordre divin. Rien ne l'arrêterait. Il serait le plus redoutable
pare-feux

matrice auxiliaire, il l'avait lu la veille sur un site très sérieux. Le monde allait changer grâce à lui.

Histoire de tweets

Elle n'avait que douze ans lorsque le déclic eu lieu.
Le téléphone entra dans sa vie. Définitivement.

Et alors que jusque-là elle avait été une enfant comme les autres, aimant courir et jouer à l'air libre, elle se replia sur elle-même, happée par son écran. Absente physiquement, virtuellement présente.

A l'heure des repas, assise à table, les yeux rivés sur son portable, elle se fondait dans le décor; Snapant, tweetant, likant, skypant, tumblant, youtubant, **télésnobant** ses parents. Pourtant, après avoir distraitemment avalé un morceau de saumon, elle sembla éprouver un désir soudain de communiquer :

«Papa, ma... m... argh, argh, argh... ».

Au rôle répondit l'éclair d'un flash.



Quelques secondes plus tard, ses parents tweetaient : #étouffée #RIP.





Jeu dangereux / Avatar : texte écrit par Samuel Berger, Fanny Dalonneau, Nicolas Fay et Anaëlle Goigoux.

Illustration réalisée par : Anaëlle Goigoux et Nicolas Fay.

« Pour illustrer Vishnu nous avons photographié quatre mains dans des attitudes inquiétantes. Les déchirures témoignent de l'affaiblissement du dieu au fil des combats, la couture et les fils apportent l'idée de réseau, de toile. »



Humour divin / Canular : texte écrit par Gabrielle Chabrier, Quentin Demoulinger et Florence Dumas.

Illustration réalisée par Gabrielle Chabrier et Florence Dumas.

« Nous avons voulu faire une image triple, c'est-à-dire avec 3 niveaux de lecture : un immeuble dans un paysage en trois dimensions, un mot composé de lettres en volume et un personnage suggéré par la déchirure en deux dimensions. »



Disparitions / Emoticône : texte écrit par Pauline Grivel, Théo Maucourt, et Marina Rasolofomanana.

Illustration réalisée par Clémentine Casquel et Laure-Line Defix.

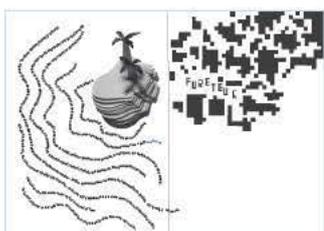
« Notre projet illustre la disparition. Nous avons dessiné une ville sur l'ordinateur, puis nous avons tiré l'image avec la machine à découper, et nous avons photographié notre maquette en jouant sur l'éclairage et les ombres chinoises pour suggérer l'effacement. »



Série noire / Favori : Texte écrit par Noémie Jondot, Léa Mondillon et Anouk Peronnet.

Illustration réalisée par Coline Girard.

« Compte tenu du texte, j'ai souhaité mettre en scène des mains et les faire interagir avec les écrits. Par le recours à des jeux de transparence j'ai cherché à créer une profondeur pour évoquer l'immensité du web. »



Navigateur volontaire / Fureteur : texte écrit par Margaux Bonhomme, Camille Bourmault et Emilie Geoffroy.

Illustration réalisée par Emilie Geoffroy et Camille Bourmault.

« Nous avons choisi de représenter une île en papier qui se fragmente et qui se décompose, révélant alors l'illusion du monde numérique, sa dimension immatérielle (un monde composé de pixels lumineux). »



D'un nuage à l'autre / Nuage : texte écrit par Clémentine Casquel, Laure-Line Defix et Coralie Fonlupt.

Illustration réalisée par Margaux Bonhomme et Coralie Fonlupt.

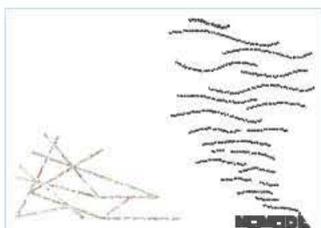
« Nous avons choisi d'illustrer cette expression courante « avoir la tête dans les nuages » avec une technique peu courante, le quilling, et nous avons travaillé notre silhouette en ombre chinoise ».



Un Sims pour la vie / héberger : texte écrit par Alice Guillot, Marianne Schempers, Salomé Van den Berg et Manon Zimniak.

Illustration réalisée par Fanny Dalonneau et Samuel Berger.

« Dans le jeu vidéo «les Sims» les personnages que nous contrôlons ont un cristal au dessus de la tête. Nous avons choisi de symboliser le Sim par son cristal que nous avons piégé telle une proie dans une toile d'araignée (idées d'emprisonnement, de danger et de réseau, toile du web). »



Voyageur solitaire / nomade : texte écrit par Léa Isoard, Solène L'Hostis, Lisanne Robert.

Illustration réalisée par Camille Bourmault et Emilie Geoffroy.

« Pour illustrer ce texte nous avons décidé de suggérer un train que nous avons sculpté dans la typographie, et le texte représente la vapeur qui s'en dégage ! Les découpes de papier renvoient aux cartes routières, mais aussi à tous les réseaux de transports et par extension au réseau internet »



Un hacker redoutable / Pirate : texte écrit par Lucas Henrich, Nathan Sellier et Victor Thalmann.

Illustration réalisée par Quentin Demoulinger.

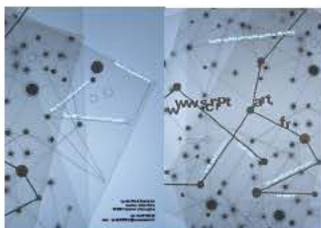
« J'ai cherché à associer la piraterie qui renvoie à un monde ancien et la modernité. J'ai dessiné sur l'ordinateur un crâne pixellisé et suggéré le tumulte de la mer par des bandelettes de papier photographiées. »



Histoires de tweets / Télésnober : texte écrit par Alexandra Becette, Alexandra Faye et Coline Girard.

Illustration réalisée par Alexandra Becette et Alexandra Faye.

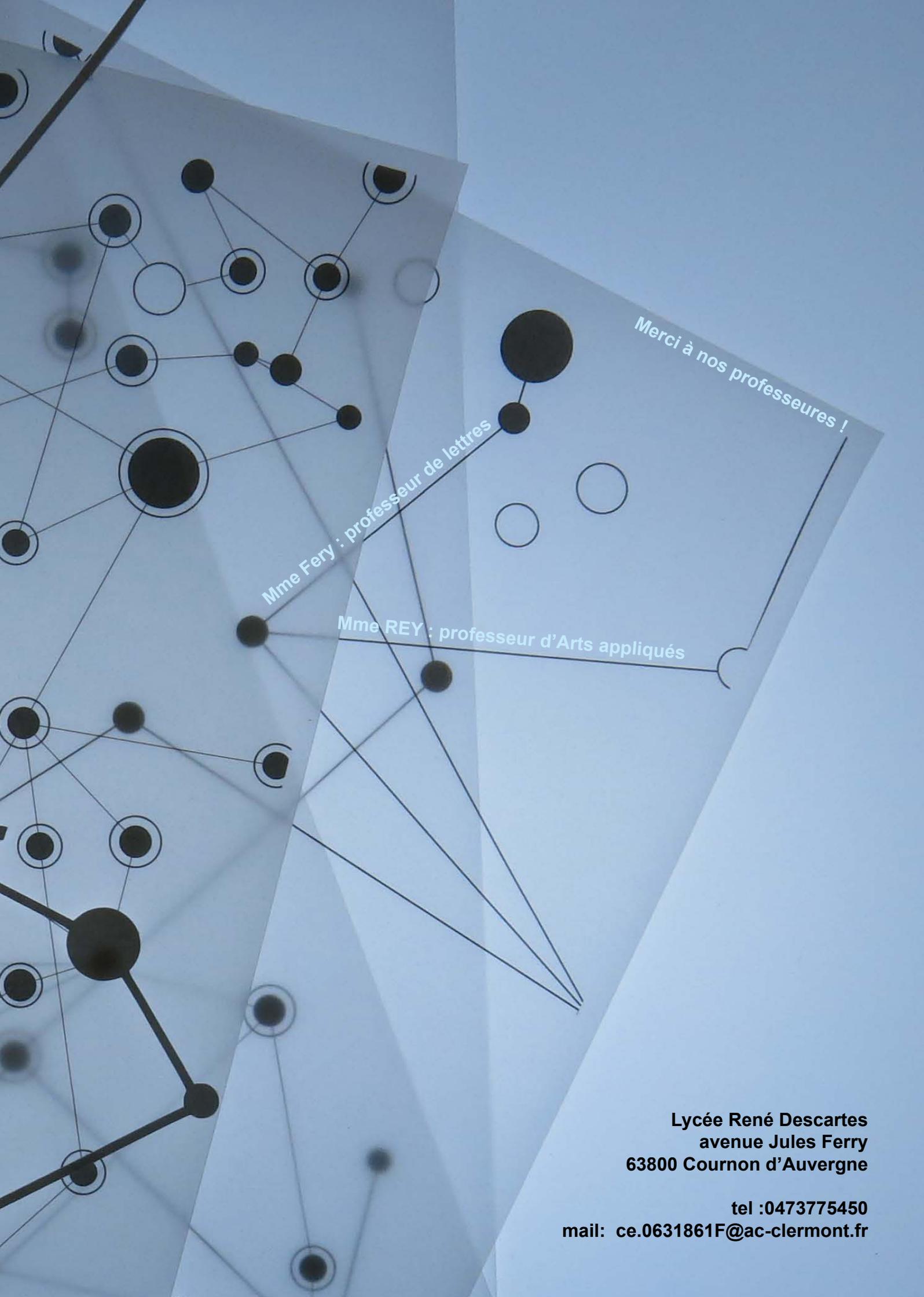
« Pour renforcer cette idée de renfermement, d'isolement nous avons décidé de creuser cette image dans des magazines. La stratification des pages, la diminution de la taille de la silhouette raconte l'écart creusé entre la fille et ses parents. »



Couverture : Illustration réalisée par Nicolas Fay et Anaëlle Goigoux

« Nous avons illustré l'élément principal du projet, c'est à dire la toile, le réseau par un jeu de calques superposés et de découpages photographiés ensuite à contre-jour pour suggérer une profondeur infinie. »





Mme Fery : professeur de lettres

Mme REY : professeur d'Arts appliqués

Merci à nos professeurs !

Lycée René Descartes
avenue Jules Ferry
63800 Cournon d'Auvergne

tel : 0473775450
mail: ce.0631861F@ac-clermont.fr