

journal du brise-lames

juliette mézenc
stéphane gantelet

dossier de présentation
parution : 6 mai 2020

25 avril

1 mai

3 mai

4 mai

10 mai

12 mai

13 mai

17 mai

18 mai

19 mai

28 mai

5 juin

7 juin

8 juin

9 juin

12 juin

1 juillet

4 juillet

24 juillet

15 août

26 août

27 août

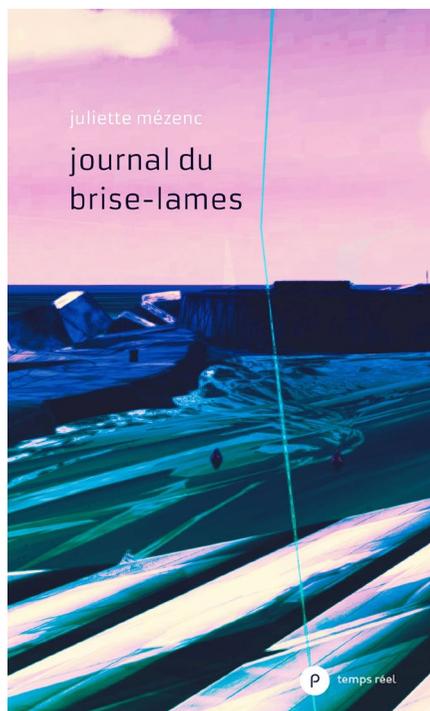
Personne n'a encore jamais vu ça. Qu'il existe des livres adaptés par la suite en jeux vidéo industriels, c'est entendu. Mais qu'un livre de littérature contemporaine, explorant déjà en son sein tous les genres possibles (le récit, le roman, la poésie, l'essai, le journal, le théâtre, quelle aventure !), se décline dans sa conception même en jeu vidéo littéraire, c'est inédit. C'est le moment. C'est ça, les délices de la création indé. Voilà donc le *Journal du Brise-lames*.

Face au port, le Brise-lames de Sète est un rempart à la Méditerranée. En cela, il est aussi un poste avancé pour mesurer la distance entre la ville et la virtuosité des flots. Un trait d'union peut-être ? Création de béton, c'est une entrée rêvée dans les entrailles de la mer. Quoi de mieux comme lieu d'observation pour approcher les vibrations du monde ?

Dans le livre de Juliette Mézenc, le Brise-lames est source de langage et il s'exprime en son nom propre. Il vibre des récits qui le traversent, il abrite des personnages en mouvement ou en fuite, il fixe et il éprouve le temps qui passe et dont lui seul, dans son inertie, est capable de saisir la fluidité (et l'envergure). Dans le jeu vidéo créé par Stéphane Gantelet et Juliette Mézenc en parallèle de l'écriture même du texte, le Brise-lames est un monde en tant que tel. On peut en explorer les tréfonds, remuer ses textures, jouer avec ses ramifications procédurales, découvrir son héroïne mutante. À la manière des grands classiques de nos jeux d'enfance, il est à concevoir comme une série de niveaux pour prendre progressivement la dimension du lieu, et laisser à entendre, sous la voix de l'auteure, le texte lui-même qui se déploie dans l'espace virtuel, celui-là même qu'il a contribué à engendrer. Littérature – jeu vidéo – littérature : la boucle est donc bouclée.

LE LIVRE

versions papier et numérique



Le livre comprend des images extraites du jeu vidéo.

Nos territoires sont les Thélèmes, les anciennes frontières. Des hommes les traversent, d'autres s'y installent. Certains en partent, d'autres y reviennent. Nos territoires sont poreux, à l'extrême, ils sont refuge, ils sont halte, et depuis très longtemps ils ne barrent plus la route à quiconque.

Le *Journal du brise-lames* est un poème épique dit à des tétrapodes. Le *Journal du brise-lames* est un essai documenté sur le brise-lames de Sète, qui fait barrage de son corps pour protéger le port de la mer. Le *Journal du brise-lames* est une pièce de théâtre où chaque voix porte une fiction en elle. Le *Journal du brise-lames* est un roman qui sait sonder les profondeurs du béton poreux, de l'eau violente, et des courants temporels. Le *Journal du brise-lames* est un jeu vidéo unique réalisé par Stéphane Gantelet donnant à voir respirer le *Journal du brise-lames*, dont l'accès est inclus dans l'achat de ce livre. Bien sûr, le *Journal du brise-lames*

est aussi un journal. Il s'exprime en son nom propre. Et il s'adresse à vous.

Matière vivante prise dans un incessant va-et-vient qui évoque autant le rythme des marées que le circuit du sang dans un corps humain, cette œuvre hybride ne cesse de s'incarner et se réincarner sous la forme de ces coulées de mots qui ne coagulent pas dont seule Juliette Mézenc a le secret.

Auteure : Juliette Mézenc

Date de parution : 6 mai 2020

ISBN papier : 978-2-37177-584-8

ISBN numérique : 978-2-37177-219-9

Nombre de pages : 160

Distribution : Hachette

Plusieurs options d'achat sont possibles :

- Livre numérique seul > 5,99€
- Livre numérique + jeu vidéo > 9,99€
- Livre papier (comprend également le livre numérique et le jeu vidéo) > 15€

25 avril
1 mai
3 mai
4 mai
10 mai
12 mai
13 mai
17 mai
18 mai
19 mai
28 mai
5 juin
7 juin
8 juin
9 juin
12 juin
1 juillet
4 juillet
24 juillet
15 août
26 août
27 août



*Pour lire le journal du
Journal du brise-lames,
rendez-vous sur la page
publie.net/briselames*

*Pour accéder à la
version jeu vidéo du
Journal du brise-lames,
rendez-vous en fin
d'ouvrage.*

*Pour lire ce livre,
accrochez-vous !*

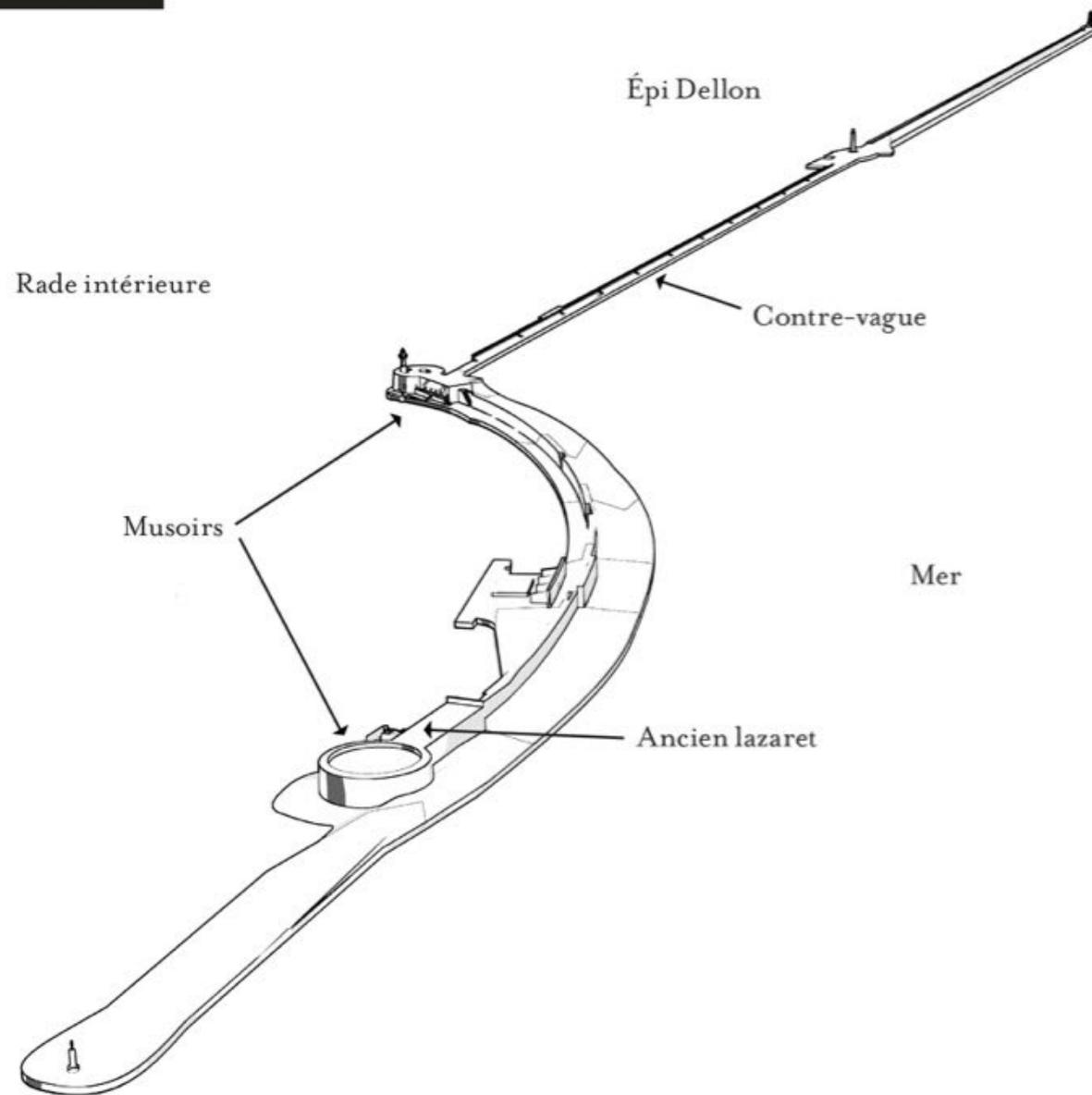
Accrochés aux cotes flottantes, au moment où elle reflue, la mer découvre des détritrus rongés par l'eau, des restes de l'activité humaine, des visages délavés, des photos noir et blanc enluminées par le temps, des anecdotes colorisées, des scènes floutées qui ont surnagé on se demande comment, et qui ainsi reviennent. Des souvenirs très communs.

Il y a : l'un d'eux, muscles lourds, marcel blanc, torchon blanc plié en keffieh sur la tête, porte-cigarette aux lèvres, barbe noire et sourire de gitan. Il croise les bras et se marre. Les autres débarquent sur le quai des rouleaux sombres, une bonne dizaine. Il décroise les bras et les rejoint. Ils se marrent. Ils déroulent les rouleaux et c'est vert. L'un d'eux fait quelques pas sur le gazon, s'arrête. Il fait jouer ses orteils dans les brins synthétiques. Le vert éclate à ses pieds. Tout autour le gris du béton. Tout autour le bleu de la mer et aussi celui du ciel.

Il y a : une main a ouvert l'urne. Le vent s'y est engouffré, la cendre. Les yeux se sont ouverts, un peu, un peu plus, tout près de l'écarquillement, un goéland surgi de derrière le mur a évité le nuage gris, bifurcation, ligne brisée, plan de vol modifié, seule le bout de l'aile droite a trempé dans la cendre. Le goéland rétabli a poursuivi son vol. Il s'est dirigé vers le large.

Il y a : une fillette avec une époussette à la main. Elle court sur le mur qui forme un arc de cercle entre les deux musoirs, il est haut et large, elle court en zigzags dans les entrées maritimes, elle cherche visiblement à attraper les langues de nuages qui défilent très vite au-dessus d'elle. De la même façon des lambeaux de musique arrivent de la ville et déchirent mollement le silence. Il fait plutôt frais pour un mois d'août, c'est dimanche après-midi. La petite fille porte un maillot de bain rose et des bottes de plastique rouge.

PLAN DU BRISE-LAMES



7 avril

Au bord de la ville, je suis une figure qui s'étire. À mes débuts, 1673, j'étais hébergé dans le cerveau de l'ingénieur La Feuille. Mais de la conception à la réalisation, il y a des pas, de fourmis, de géants, de travers en arrière, je vais pas tout vous refaire, sachez qu'après avoir transité par Niquet, l'ingénieur Gaschon enfin a concrétisé : le 21 mai 1821, première pierre, façon de parler, au début on n'a rien vu. À la sortie de l'eau : un mur en arc de cercle assorti de deux musoirs circulaires de 30 mètres de diamètre, à 6 canons chacun. Élégance, efficacité. En 1882, deux ingénieurs lancent deux épis, chacun le leur, à l'est et surtout à l'ouest, le plus long, l'épi Dellon : 850 mètres au départ, 1050 mètres à l'arrivée après le prolongement de 1978. Au final : 3 kilomètres 200.

Je suis une figure qui s'étire sous un ciel qui en rajoute. Mais c'est le port que je suis, de près. Je suis sa toise, adaptable et précise.

8 avril

Je suis, à l'extrême sud de la ville, une sorte de frontière. Les humains diraient que je ressemble comme deux gouttes d'eau à un long bras à la main ouverte dont il ne resterait que le squelette. Les humains, c'est fâcheux, ont tendance à tout ramener à eux, à des figures connues, identifiées, après ça va mieux.

Ce que je sais : je partage les eaux. Au sud, la mer grande diffuse et gronde, elle me contamine. La preuve : mon béton qui s'émousse et s'il n'y avait que ça. Je me laisse faire. Au nord, les hommes s'affairent dans le port et dans la ville et sans doute au-delà.

LE JEU VIDÉO

*le premier FPS littéraire,
créé par Stéphane Gantelet*

Le « Journal du brise-lames » est aussi un FPS littéraire : le lecteur évolue en caméra subjective dans un environnement virtuel où lire/voyager fait gagner des points de vie. C'est donc un jeu vidéo d'un nouveau genre. Il n'est pas question ici de tuer des zombies mais plutôt d'arpenter un paysage, contempler, écouter ou lire des textes. Jouer aussi avec l'esthétique du jeu : donner à voir des images « mal finies », faire des barres de vie, des barres de lecture, jouer aussi avec les codes du jeu, la navigation, les niveaux, le rapport particulier au temps pour créer une expérience d'écriture et de lecture inédite, entre jeu vidéo et littérature.

.....

Concrètement, le « Journal du brise-lames » propose une navigation très libre dans des espaces 3D au travers de 4 niveaux. Des textes sont disposés dans des bulles de lecture. À écouter donc, ou à lire si vous voulez couper le son. La lecture est déclenchée par la déambulation du joueur qui est maître du temps et de l'espace. Les textes sont lus par Juliette Mézenc et sont les seuls fichiers audio du jeu. Les autres sons sont produits de manière procédurale (code) par les actions du joueur.

Le jeu est par ailleurs doté d'un carnet de voyage, qui récolte des captures d'écran lors de l'entrée dans une bulle de lecture puis les stocke sur le disque dur du joueur, ainsi que d'un carnet de notes qui récolte les textes produits par le joueur dans le Newtopie éditeur (niveau Newtopie).

.....

Le jeu est doté d'un système de profiles et de sauvegardes permettant à plusieurs personnes de sauvegarder leurs « parties » pour la reprendre ultérieurement. Des éléments de la « cuisine interne » du jeu apparaissent régulièrement dans l'optique de rendre visibles les données nécessaires à la production de l'image qui s'affiche en temps réel sur l'écran.

Le jeu est disponible pour ordinateur sous Windows et Mac. La configuration minimale pour une bonne expérience de jeu sans ralentissements est un processeur i3 avec 4 go de Ram et une carte graphique dédiée.

Instructions d'installation du jeu >
<https://www.publie.net/installation-du-jeu-journal-du-brise-lames/>

Teaser du jeu >
<https://vimeo.com/396711624>

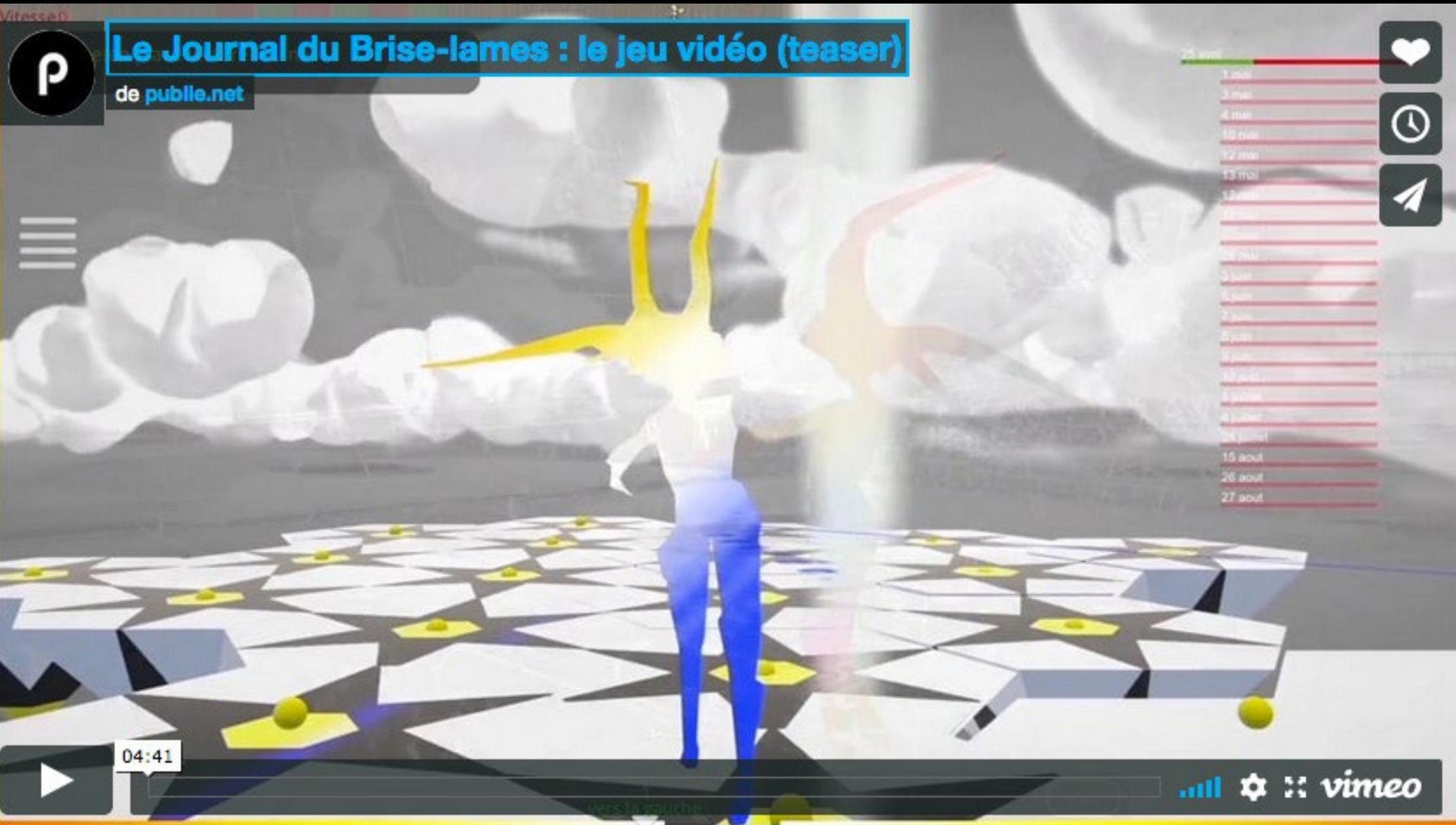


Vitesse



Le Journal du Brise-lames : le jeu vidéo (teaser)

de puble.net

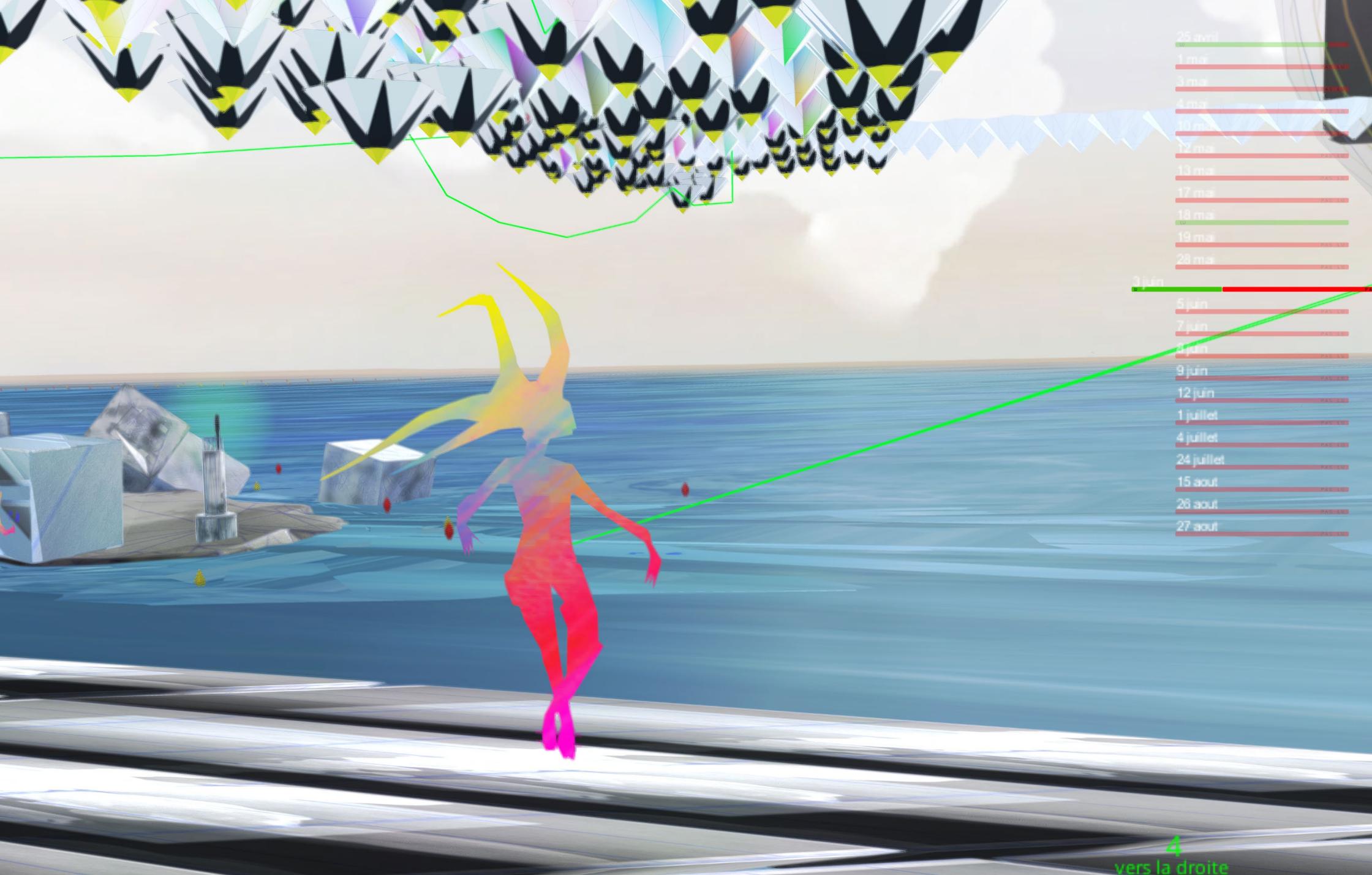


- 25 août
- 1 mai
- 3 mai
- 4 mai
- 10 mai
- 12 mai
- 13 mai
- 12 juin
- 15 juin
- 16 juin
- 26 juin
- 3 juin
- 4 juin
- 7 juin
- 8 juin
- 9 juin
- 10 juin
- 1 juillet
- 4 juillet
- 24 juillet
- 15 août
- 26 août
- 27 août



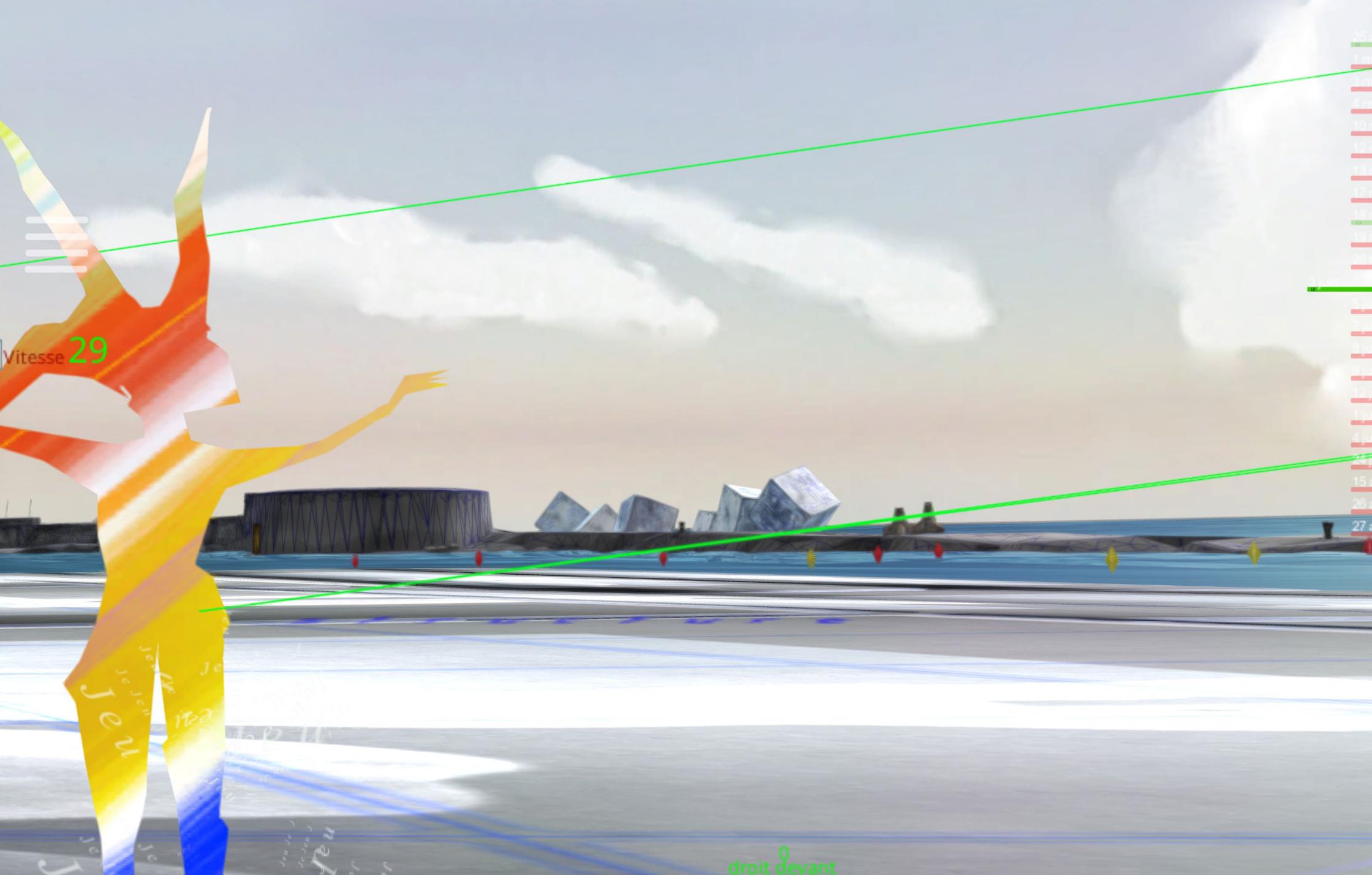
04:41

📶 ⚙️ 🗄️ vimeo



- 25 avril
- 1 mai
- 3 mai
- 4 mai
- 10 mai
- 12 mai
- 13 mai
- 17 mai
- 18 mai
- 19 mai
- 28 mai
- 3 juin
- 5 juin
- 7 juin
- 8 juin
- 9 juin
- 12 juin
- 1 juillet
- 4 juillet
- 24 juillet
- 15 aout
- 26 aout
- 27 aout

4
vers la droite



Vitesse 29

29

- 25
- 1 m
- 1 m
- 4 m
- 10
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27

droit devant



- 25 avril
- 1 mai
- 3 mai
- 4 mai
- 10 mai
- 12 mai
- 13 mai
- 17 mai
- 18 mai
- 19 mai
- 28 mai
- 3 juin
- 5 juin
- 7 juin
- 8 juin
- 9 juin
- 12 juin
- 1 juillet
- 4 juillet
- 24 juillet
- 15 août
- 26 août
- 27 août

0

LE JOURNAL D'ÉCRITURE

à lire en accès libre sur le web

Le Journal du brise-lames possède également son propre journal... d'écriture.

Juliette Mézenc vous donne à lire les entrailles de la construction de son texte.

Pour lire le journal du Journal >
<https://www.publie.net/briselames>

— 18 octobre 2010

trans

lorsque j'ai commencé à écrire sérieusement des textes pas sérieux, je ne savais pas à quel point l'écriture déporte, dévoie et pourtant la lecture déjà m'avait plus d'une fois trans-portée, fait bouger, mise en dé-route. Mais l'écriture engage encore davantage, c'est un moyen de transport moins confortable, qui secoue davantage, pas forcément plus rapide ni plus spectaculaire mais qui modifie les soubassements mêmes, qui décale d'une façon têtue et inexorable. Et les conséquences : concrètes, dans l'écriture et dans la vie.

+ 31 août 2010

— 15 août 2010

Beaucoup de matériau déjà pour le *Journal du Brise-lames* : photos, sensations engrangées, sons, notes qui s'accumulent sur le carnet. De la matière dans laquelle puiser pour construire cet assemblage textes-photos-sons-images 3D que sera le Journal du BL... mais aussi des supports pour l'écriture : j'ai écrit un texte à partir d'une courte vidéo dans laquelle Stéphane avait capté la respiration du BL, vidéo par ailleurs inexploitable pour un résultat final. Et puis des envies aussi : y dormir cet été, y danser (Martine a esquissé quelques pas sur un énorme bloc incliné, la dernière fois, à retenir). L'impression que j'en ai pour une année de la vie du brise-lames et en fait non. Il faut compter avec le temps. L'accompagner sur la durée, à travers tous les temps.

Trouver sa voix aussi, la voix particulière d'un être hybride issu du croisement entre l'humain, l'industriel et les éléments naturels. Une barrière de corail d'un genre nouveau. Une voix qui vient de loin, je crois, assez proche de celle du rocher, dans *Poreuse*, qui absorbait les rêves de Mathilde. Mais à l'état actuel des choses, rien n'est sûr.

+ 17 mars 2010

+ 27 janvier 2010

L'AUTEURE

Juliette Mézenc

Juliette Mézenc écrit à Sète et ailleurs. Elle travaille régulièrement avec d'autres écrivains et artistes. Ses terrains de jeu : l'écriture « entre les genres », la fiction transmédia, la performance et le vidéopoème.



Des espèces de dissolution, éditions de l'Attente (2019)
Poreuse, éditions Publie.net (2017)
Laissez-passer, éditions de l'Attente (2016)
Elles en chambre, éditions de l'Attente (2014)
Sujets sensibles, éditions Publie.net (2009)

Son site > <http://www.motmaquis.net>

LE DÉVELOPPEUR

Stéphane Gantelet



Stéphane Gantelet est un artiste qui vit et travaille à Sète.

Sculpteur et même un temps fondateur, il s'intéresse très vite à l'espace virtuel (3D) et la programmation orientée jeu vidéo.

Il collabore avec des auteurs et réalise aussi bien des sculptures physiques que des espaces numériques programmés. Il a participé entre

autres au festival d'art numérique

« Les Bains Numériques », au festival d'écriture numérique « Chercher le texte » à Beaubourg, au festival Kolyada en Russie et au festival d'Avignon à la Chartreuse de Villeneuve lez Avignon dans le cadre d'une collaboration avec l'auteure Cécile Portier.

Son site > <http://www.gantelet.com>

L'ÉDITEUR

éditions publie.net

publie.net est une maison d'édition qui, dans la fiction comme dans la poésie, explore les écritures et les narrations contemporaines, notamment celles qui s'expérimentent sur le Web. À partir de ce vivier, nous développons des objets éditoriaux diffusés par des canaux divers (livres papier, livres numériques, réalisations sur le Web) et portons ces œuvres dans l'espace public, par les lectures et performances, la médiation et les bibliothèques.

publie.net intègre des processus coopératifs avec de nombreux auteurs et, depuis sa création en 2008, occupe une place à part dans le paysage littéraire.

publie.net c'est :

- une offre resserrée de 20 titres par an ;
- un accompagnement éditorial de qualité et l'exploration de nouvelles voies pour porter les livres que nous publions à l'attention du public ;
- des livres papier de qualité et des livres numériques sans DRM au prix d'un livre de poche ;
- une nouvelle formule d'abonnement permettant aux bibliothèques de mettre les fichiers numériques à disposition de leurs lecteurs ;

– une édition exclusivement à compte d'éditeur avec une rémunération équitable des auteurs, y compris pour les revenus issus des abonnements.

Portées par une équipe éditoriale passionnée, les éditions publie.net œuvrent à la reconnaissance d'une création contemporaine de qualité.

Retrouvez tout notre catalogue sur notre site, ainsi que le Carnet de bord de l'éditeur Guillaume Vissac qui vous invite à découvrir les coulisses de notre maison d'édition.



éditions publie.net
littérature{s} & bifurcations

SE PROCURER LE LIVRE ET LE JEU VIDÉO

Plusieurs options d'achat sont possibles :

- Livre numérique seul > 5,99€
- Livre numérique + jeu vidéo > 9,99€
- Livre papier (comprend également le livre numérique et le jeu vidéo) > 15€

Le livre papier est disponible sur le site de l'éditeur en commande directe : <https://www.publie.net/livre/journal-du-brise-lames-juliette-mezenc>

Il est également possible de le commander via votre libraire en lui indiquant l'ISBN 978-2-37177-584-8 (distribution Hachette).

L'achat du livre papier inclut l'accès au livre numérique et au jeu vidéo (via un système de code).

Le livre numérique est disponible sur le site de l'éditeur à la même adresse et sur toutes les plateformes de téléchargement habituelles, sans DRM.

Sur notre site, vous pouvez choisir d'acheter le livre numérique seul, ou le livre numérique et le jeu vidéo (l'accès au jeu vidéo se fait alors via un code que nous envoyons).

CONTACTS

Pour plus d'informations sur le livre, écrivez-nous à info@publie.net

Pour plus d'informations sur le jeu vidéo, n'hésitez pas à contacter Stéphane Gantelet : s.gantelet@gmail.com

Libraires : libraire@publie.net

Presse : presse@publie.net

Bibliothèques et collectivités : collectivites@publie.net