

GLOSSAIRE

A

Affordances

De l'anglais *to afford*, cela signifie être en capacité de faire quelque chose. Ce terme désigne l'ensemble des caractéristiques d'un objet ou d'un milieu que peut utiliser un individu pour réaliser une action.

C

Cadavre exquis

Le cadavre exquis est défini par le Dictionnaire abrégé du Surréalisme comme un « *Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'exemple, devenu classique, qui a donné son nom au jeu, tient dans la première phrase obtenue de cette manière: Le cadavre-exquis boira le vin nouveau.* »

Calligramme

Le poète Guillaume Apollinaire est à l'origine de ce mot, il publie un recueil éponyme en 1918. Les calligrammes sont des poèmes dont la disposition graphique illustre le sujet du texte.

Collaboration

Action de participer à l'élaboration d'une œuvre avec d'autres individus. C'est un processus par lequel plusieurs personnes s'associent pour effectuer un travail suivant des objectifs communs.

C

Cut-up

Le cut-up est une méthode de création littéraire expérimentée dans les années soixante par l'auteur et artiste Brion Gysin et l'écrivain William S. Burroughs. Cette méthode consiste à découper un texte, un article en plusieurs fragments et à recomposer le texte de façon aléatoire. Il s'agit de la version littéraire du collage. Cette technique basée sur l'assemblage et le découpage a permis à William Burroughs de réaliser des ouvrages tels *Junky* ou le *Festin Nu*.

E

Économie de l'attention

Le terme d'économie de l'attention associe l'attention à une ressource rare. D'après Yves Citton cette économie est entrain de supplanter les anciens modes d'échange de bien matérialisés.

Pour Bernard Stiegler il s'agit d'une crise de l'attention qui se manifeste chez les plus jeunes. Celle-ci est due à la destruction de la *deep attention* (qui permet la lecture d'un livre) sous l'effet de la surexposition aux médias et aux écrans. Elle est remplacée par *l'hyper-attention* (zapping, multi-tache...).

Écriture Automatique

L'écriture automatique est un procédé d'écriture à la base de la pratique littéraire du surréalisme développé en 1919 par André Breton. Il développe cette expérience à travers un texte intitulé *Les Champs Magnétique*. Cette méthode permet de s'émanciper de la raison. Il s'agit de laisser libre cour à son cerveau, sans aucune préoccupation esthétique en notant toute pensée spontanée. Cette écriture est liée à l'intérêt que porte Breton à la psychanalyse de Freud et consiste à « *écrire tout ce qui nous passe par la tête* ». Elle doit

E

faire parler le subconscient et l'inconscient avec que le sur-moi ne s'en empare. « *Placez-vous dans l'état le plus passif ou réceptif que vous pourrez... écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas vous retenir et ne pas être tenté de vous relire* »¹. Il s'agit de saisir le fonctionnement réel de la pensée et de le retranscrire pour révolutionner la littérature. Breton voit dans l'écriture automatique, un moyen de libérer l'écriture des cadres de la rhétorique et des genres, et par conséquent de toutes les « formes » imposées par la tradition.

Empathie

Composé d'après sympathie, de em- (en-) « *dedans* » et -pathie, du grec pathos « *ce qu'on éprouve* ». C'est un terme didactique de philosophie et de psychologie, qui désigne la capacité à s'identifier à autrui, de ressentir ce qu'il ressent.

Dictionnaire de la langue française tome 1 sous la direction d'Alain Rey p1159 2012, Dictionnaires LE ROBERT

¹ André Breton - Le Manifeste du Surréalisme 1924

D

Dématérialisation

Le fait de dématérialiser consiste à ôter la matière d'éléments matériels. Dans un cadre où les nouvelles technologies et le numérique sont en pleine expansion la dématérialisation consiste à numériser les supports d'informations matériels.

Dispositif

Manière dont est disposé, en vue d'un but précis, l'ensemble de pièces constituant un mécanisme, un appareil, une machine.

F

Feedback

De l'anglais *feedback* qui signifie un retour sur expérience. On l'utilise pour désigner une rétroaction, un rétrocontrôle.

Fonctionnalisme

Doctrine du 20^{ème} siècle selon laquelle, en architecture et dans le mobilier, la forme doit toujours être l'expression d'une fonction, d'un besoin.

H

Homo-faber

En philosophie, la notion d'homo-faber renvoie à l'Homme en tant qu'être susceptible de fabriquer des outils.

Le philosophe Henri Bergson définit l'homo-faber comme celui qui invente des outils pour améliorer les conditions de son travail.

Hyper-modernité

L'Hyper-modernité succède à la modernité et la postmodernité.

Hyperlien

Il est inventé en 1965 par Ted Nelson dans le cadre du projet Xanadu. Il s'agit d'une référence dans un système hypertexte permettant de passer automatiquement d'un document consulté à un document lié. Les hyperliens sont utilisés dans le World Wide Web pour permettre le passage d'une page web à une autre en un seul clic.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Hyperlien>

I

Interaction

L'interaction désigne des actions réciproques entre des unités d'un même système.

Interactivité

L'interactivité désigne les relations des systèmes informatico-électroniques avec leur environnement extérieur. « *L'interactivité est un principe de relations internes et externes entre des informations contenues dans un ordinateur, le mot a été inventé ou réutilisé pour ça. D'un point de vue esthétique, j'insiste pour ma part sur le fait que l'interactivité n'est pas simplement là pour décrire la*

relation à l'œuvre. L'interactivité est interne à l'œuvre, elle est partie constitutive de l'œuvre. Elle n'est pas seulement l'interface d'accès ou le liant entre des éléments séparés, elle peut être la substance même de l'œuvre. Au lieu de restreindre la notion d'interactivité au dialogue entre un individu et une information fournie par une machine, il est plus utile de comprendre qu'elle concerne autant les relations internes que les relations externes »

Jean-Louis Boissier

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php

I

Interface

Une interface est une surface de contact entre deux milieux. Les interfaces sont des dispositifs techniques permettant d'interagir avec un système informatique. Elle permettent de capter des informations et des instructions venues de l'extérieur.

D'après Benjamin Hoguet, « *toute narration est une interface* », si l'interface est une surface permettant les échanges entre deux entités,

le récit peut être considéré comme une interface puisqu'il permet d'établir un échange entre conteurs et récepteurs. Les interfaces permettent de transmettre au public les intentions de leur créateur. Une interface dans le cadre de la narration interactive est un acte qui transforme ses créateurs tout comme ses utilisateurs. Le récepteur est actif et le statut d'auteur tout puissant s'estompe.

J

Jeu

Issu du latin *jocus* « *jeu en parole, plaisanterie* », rapproché de mots indo-européens désignant la proles, tel le moyen gallois *ieith* « *langue* », l'ancien haut allemand *jehan* « *prononcer une formule* ». Focus, fréquemment associé à *lupus* (ludique; allusion, illusion) « *jeu en action* », a fini par le remplacer en absorbant ses valeurs.

Dictionnaire de la langue française Tome 1 sous la direction d'Alain Rey p 1159, 2012, Dictionnaires LE ROBERT.

"*Expérience (parfois instrumentée)*

qui nous plonge dans un « état ludique » qui ne ressemble à aucun autre, qui est un état de retrait vis-à-vis du cours ordinaire de la vie sociale "

Mathieu Triclot *La philosophie des jeux vidéo*

Selon Roger Caillois le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive, et se décompose en quatre catégories: ceux qui reposent sur la compétition (agôn), Le simulacre (*mimicry*), le hasard (*alea*), et enfin ceux qui ont pour objet de procurer une impression de vertige

J

(*ilinx*). Il sert à transformer l'instinct en social, le naturel en culturel. Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation.

Roger Caillois Les jeux et les hommes Gallimard, 1957

L

Leporello

Il s'agit d'un livre accordéon ou d'un livre en frise. Il se déplie comme un accordéon grâce à une technique de pliage et de collage de ses pages.

Linéaire

Emprunté au latin *linearis* « *relatif aux lignes* ». Sans relief, relativement monotone.

Selon Ferdinand de Saussure la linéarité est un des caractère fondamental des langues naturelles, dont les énoncés sont des suites d'éléments discrets ordonnés de façon linéaire.

La linéarité dans un récit à

pour caractéristique de suivre la chronologie des évènement.

Livre

Le mot livre est emprunté au latin *liber*, mot qui désigne originellement la pellicule situé entre le bois et l'écorce extérieure sur la quelle on écrivait avant la découverte du papyrus.

Il désigne un assemblage de feuilles imprimées et réunies en un volume, broché ou relié. Le livre sert à matérialiser la pensée. Aujourd'hui le livre existe également sous sa forme numérisée.

L

Livre jeu

Terme tiré de l'anglais *game-book*. Il s'agit d'une catégorie de romans ayant pour caractéristique d'être interactifs, le déroulement de l'histoire dépendant des choix du lecteur. Les plus connus sont les *Livres Dont Vous êtes le Héros*. Ce genre voit le jour dans les années soixante grâce Steve Jackson et Ian Livingston,

mais ne devient célèbre qu'en 1982 avec *Le Sorcier de la montagne de feu*. Ces livres se composent de paragraphes numérotés, les paragraphes se renvoient les uns aux autres et ne se lisent pas dans l'ordre. Le déroulement de l'histoire s'effectue selon les choix du lecteur, chaque lecteur en fonction des choix effectués, ne lit donc pas la même histoire.

M

MIT (Massachussets Institute of Technology)

Fondé en 1861 par William Barton Rogers, l'institut de technologie de Massachussets est un institut de recherche et une université américaine, spécialisée dans les domaines de la science et de la technologie.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Massachusetts_Institute_of_Technology

Média

Du latin *médium* (dont il est le pluriel) , moyen, milieu, lien. Procédé permettant la transmission, la diffusion, la communication large et collective d'œuvres, de documents ou d'informations, quel qu'en soit le support. Il permet de communiquer vers un public large.

N

Narration

Prov. *narratio* ; esp. *narracion* ; ital. *narrazione* ; du lat. *narrationem*, de *narrare*, *narrer*.

La narration est l'action de raconter le récit d'un évènement, d'une suite de fait.

Narration Interactive

D'après Benjamin Hogue, il s'agit de l'art de raconter des histoires qui incorporent des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux transformations des comportements du public dans un nouvel écosystème technologique.

Narrateur

Dans l'énonciation d'un récit littéraire, le narrateur est la personne faisant le récit. Il ne s'agit pas de l'auteur mais de la personne qui narre le récit.

Narratologie

La narratologie voit le jour en 1960, c'est une discipline sémiotique ayant pour objet l'étude scientifique des structures du récit. Cette discipline a permis d'extraire une multitude de structures narratives permettant d'organiser le récit. La narratologie distingue le récit, l'histoire et la narration.

N

L'histoire correspond à une suite d'évènements et d'actions racontées par un narrateur, et dont la représentation finale engendre un récit constitué de l'histoire narrée.

P

Pop-up / Livre animé

Les pop-ups ou livres animés sont des livres à systèmes, généralement destinés aux enfants. Ils voient le jour à la fin du XV^{ème} siècle et sont composés de feuillets superposés. Ces feuillets dans *Les voyages de Jean Mandeville* (1300-1370) servaient à cacher la nudité des indigènes. En 1677, un autre livre animé paraît : *La Confession coupée du père Christoph Leutbreuer*, ce livre répertorie les péchés sur des languettes. Dans son œuvre intitulée *Cosmographie*, Pierre Apia utilise des disques mobiles pour montrer des mouvements

célestes. Avec le livre animé on assiste à un début d'interaction entre livre et lecteur. La lecture implique une manipulation autre que celle de tourner les pages et engage physiquement le lecteur. C'est en 1765 que Robert Sayer réalise ses premières « arlequinades », livres composés de pages découpées en plusieurs parties, pouvant être conjuguées différemment par un « lecteur-manipulateur ». Au 19^{ème} siècle, l'allemand Lothar Meggendorfer invente un mécanisme complexe de pièces articulées et popularise le pop-up avec à son chef d'œuvre

P

Le Grand Cirque International (1887 - 1888) qui compte en tout plus de 450 personnages animés.

Présentisme

François Hartog, auteur de *Régimes d'historicité, Présentisme et expériences du temps*, utilise ce mot pour désigner un présent omniprésent dans notre société.

R

Récit

D'après Gérard Genette, le récit est « *le signifiant, l'énoncé, le discours ou texte narratif* »¹. Il s'agit du texte littéraire, à ne pas confondre avec l'histoire, autrement dit le signifié ou le « *contenu narratif* ».

¹ Gérard Genette, *Discours du récit*, dans Figures 3, Paris, Seuil collection Poétiques, 1976 p.72.

S

Storytelling

Le storytelling désigne la mise en récit. En français ce terme s'apparente à une notion de communication marketing qui consiste à élaborer une histoire autour d'un produit dans le but de capter l'attention du consommateur.

En anglais le terme de storytelling désigne l'art de raconter les histoires, il s'apparente à la narration. C'est dans cette perspective là que ce terme est employé dans ce mémoire.

Structuralisme

Courant de pensée des années

60, visant à privilégier d'une part la totalité par rapport à l'individu, d'autre part la synchronicité des faits plutôt que leur évolution, et enfin les relations qui unissent ces faits dans leur caractère hétérogène et anecdotique.

En linguistique, il s'agit d'une démarche théorique qui consiste à envisager la langue comme une structure, c'est à dire un ensemble d'éléments entretenant des relations formelles.

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/structuralisme/74914?q=structuralisme#74063>

