

Amandine Long

L'art de raconter

*L'interactivité dans
les dispositifs de narration*

Carnet de synthèse

Sommaire

I - Interactivité, définition

- 6. L'interactivité, c'est quoi ?
- 10. Échange entre le dispositif narratif et le public
- 14. Échanges entre les différents acteurs et spectateurs d'une narration

II - Approfondir l'enthousiasme

- 20. Construction personnelle
- 26. Construction sociale

III - Regard critique

- 30. Risque liés à la fascination
- 36. Entre spectaculaire et superflu

44. **Entretien**

48. **Lexique**

50. **Ressources**

Introduction

Si la narration a longtemps été orale, se transmettant de génération en génération par la parole, il existe aujourd'hui de nombreux supports pour raconter une histoire. On pensera en premier lieu aux supports textuels comme les romans ou les nouvelles, mais la narration peut aussi être visuelle, ou même sonore, avec parfois une combinaison de ces différentes techniques. On peut parler par exemple de la bande dessinée où les images prédominent mais où, bien souvent, le texte est présent aussi. Le cinéma quant à lui fait aujourd'hui des prouesses dans l'association d'effets visuels et sonores, pouvant spatialiser le son ou rendre des images en 3 dimensions pour une immersion intensifiée.

Ces nouvelles façons de raconter des histoires, qui ont émergé grâce au développement technologique, ont mis en lumière notion complexe : celle de l'interactivité. Un questionnement légitime découle alors de ce constat :

En quoi l'interactivité permet-elle de nourrir, d'approfondir l'enthousiasme dans la narration ?

Il s'agira dans un premier temps de définir ce qu'est l'interactivité. Nous démontrerons qu'elle peut, dans le cadre de la narration, prendre différentes formes, et qu'elle ne se limite pas aux relations Homme/machine. Par la suite, nous verrons sur quoi peut s'appuyer l'interactivité pour générer de l'enthousiasme et de la fascination chez le public. Enfin, nous porterons un regard critique sur l'interactivité dans la narration. Nous verrons comment les individus peuvent être manipulés par le biais de dispositifs narratifs, puis nous interrogerons les façons dont l'interactivité peut provoquer une prise de recul.

Nous verrons également comment bien construire une narration, pour éviter le superflu, et rendre un récit vraiment magique.

I - Interactivité, définition

L'interactivité, c'est quoi ?

Avant de s'attaquer directement à la problématique posée, il est primordial d'en définir le terme central, et de préciser son champ d'application. Le terme de narration interactive est de plus en plus souvent au cœur des débats. Or, dans ce mémoire, il ne sera pas question uniquement de narration interactive, mais plus globalement d'interactivité dans le domaine de la narration. Inverser l'ordre des mots peut sembler insignifiant, mais la subtilité de langage change en réalité amplement le prisme par lequel nous aborderons le sujet. Pour éclaircir les choses, il faut commencer par donner une définition précise de l'interactivité.

Pour comprendre le sens du mot, il est nécessaire de se pencher sur son étymologie. Le mot "*interactivité*" est composé de deux particules. La première, le préfixe "*inter-*", vient du latin et signifie "*entre*", "*au milieu de*". Il peut, selon le terme qu'on lui associe, revêtir plusieurs significations. On retrouve par exemple ce préfixe dans "*intergalactique*" ou "*interclasse*", où il désigne une marge, spatiale ou temporelle, entre deux corps ou deux phénomènes. Il peut aussi traduire un obstacle ou une séparation, comme dans "*interception*". Mais la signification qui nous intéresse, dans le mot "*interactivité*", exprime la réciprocité ou la relation mutuelle entre deux entités. Il s'agit donc d'abord d'un échange.

La deuxième particule qui compose ce mot, “*activité*”, vient du latin “*activitas*” dérivé de “*agere*”, agir. Souvent utilisée en opposition à “*penser*”, nous verrons plus tard que ces deux termes ne sont pourtant pas totalement incompatibles, et qu’ils peuvent même s’inscrire dans une continuité logique. Agir peut signifier faire quelque chose qui transforme plus ou moins ce qui est, en d’autres mots exercer une influence sur quelque chose ou quelqu’un. Mais agir peut aussi relever d’un comportement, se conduire dans l’action de telle ou telle manière.

Ainsi, l’interactivité va résider dans la relation entre deux entités, où chacune réagit en fonction des stimuli que l’autre lui a envoyé, générant ainsi un échange. On pourra parler de communication, de coopération ou encore de collaboration, mais le simple fait que les entités se répondent en modifiant ou adaptant leur comportement suffit à produire de l’interactivité.

Le concept d'interactivité, apparu assez tardivement, est aujourd'hui utilisé essentiellement pour définir la relation Homme/machine. Pourtant, cette définition est extrêmement réductrice, et l'interactivité telle que nous venons de la définir existait bien avant l'essor des nouvelles technologies. C'est ce que Douglas Adams¹ nous invite à penser lorsqu'il explique le contexte d'apparition de ce néologisme. Selon lui, toutes les formes de divertissement étaient autrefois interactives, et nous n'avions pas besoin d'un tel mot pour les décrire puisque les exemples d'un concept opposé se faisaient très rares. Il donne l'exemple du théâtre ou du sport, qui produisaient une forme d'échange. Il l'explique ainsi² : *“les acteurs et le public étaient ensemble, et même silencieux, la présence du public exerçait une influence transformatrice sur le déroulement du drame auquel il assistait.”*

¹ Douglas Noel Adams est un écrivain et scénariste britannique. Ayant notamment travaillé avec la troupe du Monty Python's Flying Circus, il s'exprime au sujet de l'interactivité avec une expérience certaine des arts de la scène.

² Traduit de l'anglais: “ [...] the performers and audience were there together, and even a respectfully silent audience exerted a powerful shaping presence on the unfolding of whatever drama they were there for.”

Sabine Allard¹ nous parle elle aussi de cette effervescence que l'on peut ressentir au cours d'une représentation. Elle mentionne la chaleur de la salle, la tension qui s'en dégage et les retours enjoués des spectateurs à la fin d'une représentation. On comprend par là que les échanges entre artistes, œuvre et public, bien que muets, ne sont pas pour autant sans impact sur le déroulé d'un récit.

Ces propos nous confirment ainsi que l'interactivité consiste essentiellement en diverses formes de relations. On peut, à partir de là, distinguer deux grandes catégories d'interactivité dans le domaine de la narration, correspondant à deux types de relations qui peuvent se développer par le biais d'un dispositif narratif.

¹ Voir la fiche entretien.

Échange entre le dispositif narratif et le public

Nous avons vu que dans le domaine de la narration, on distingue différentes formes d'interactivité. La première, c'est lorsque le public peut interagir avec le contenu. Nous en parlons beaucoup dans le cadre des relations Homme/machine, mais contrairement à ce que l'on peut penser, cette forme d'interactivité ne se limite pas aux dispositifs numériques. En effet, même sans technologie, un échange peut être possible. Ce qui importe, c'est que le comportement, ou plus largement le contenu du dispositif puisse s'adapter en fonction des actions du public.

Appuyons-nous sur des exemples pour expliciter le propos. Les *"Livres dont vous êtes le héros"* sont une démonstration parlante de ce phénomène. L'auteur propose une entrée en matière, comme un premier épisode qui restera inchangé. Mais il arrive un moment où le déroulement de l'histoire peut être modifié selon les actions du lecteur. Dans certains livres, il est proposé de s'en remettre au hasard. Dans d'autres, il sera demandé au lecteur d'opérer un choix. À partir de là, plusieurs suites à l'histoire initiale sont possibles. Ici, nous avons donc bien un échange. Cette forme d'interactivité repose essentiellement sur la structure arborescente de l'histoire.

Attention toutefois, cet exemple peut laisser penser qu'une structure de récit linéaire, contrairement à une structure arborescente, ne peut pas générer d'interactivité. Or, cette idée est fautive : même avec une structure d'histoire linéaire, il est possible de proposer des éléments interactifs.

Voici un second exemple qui permet de le démontrer : l'effet moiré. Il permet de créer une illusion de mouvement, à l'aide de transparents sur lesquels sont imprimés des motifs répétitifs. De cette façon, on peut intégrer dans un livre des illustrations qui, selon les manœuvres du lecteur, pourront s'animer et prendre vie. On a donc ici un contenu initial, qui suggère au lecteur une intervention. Selon l'action effectuée, le contenu s'adapte, renvoyant un signal de réponse.

Les deux exemples utilisés permettent de mettre en lumière une différence intéressante : dans certains cas, l'action du public est explicitement demandée, dans d'autres cas elle ne sera que suggérée.

Ainsi, il est tout à fait possible de proposer une narration interactive sans technologie. Pour résumer le fonctionnement de ce type de dispositifs, on peut schématiser l'interaction de cette façon : On a un contenu initial qui demande ou suggère une intervention de la part du public. Cette intervention peut être un choix, un geste, une action, etc. Quoi qu'il en soit, le public adapte sa réaction pour répondre au contenu proposé. Dépendamment de cette réaction, la suite des événements est modifiée, le contenu s'ajuste.

Cette schématisation témoigne bien d'un échange, et permet de montrer que même dans les dispositifs non-numériques, l'interactivité peut exister. Elle fonctionne comme un algorithme.

Toutefois, il est indéniable que la technologie apporte une valeur ajoutée à cela. D'une part, elle fluidifie les échanges, grâce à l'automatisation des réponses. On donnera comme exemple le très récent épisode interactif de *Black mirror*, où le spectateur peut faire des choix. Cette œuvre fictionnelle présente le même type d'interactivité que les "*Livres dont vous êtes le héros*". La différence, c'est que dans un livre, il faut manuellement chercher la suite de l'histoire, chose qui peut se faire automatiquement grâce au numérique. D'autre part, la technologie permet de proposer un contenu extrêmement vaste, diversifiant ainsi les possibilités de choix. Cela influe sur le degré de précision auquel pourra répondre un dispositif.

Échanges entre les différents acteurs et spectateurs d'une narration

Nous avons vu que l'interactivité, c'est générer un échange, et que cet échange peut parfois s'établir entre le dispositif narratif lui-même et le public. Mais on peut également parler d'interactivité lorsqu'une relation se crée entre plusieurs individus. C'est par exemple de cela dont parle Douglas Adams, lorsqu'il décrit l'influence transformatrice que peut avoir le public, même silencieux et attentif, sur une représentation théâtrale. Les personnes travaillant dans le monde du spectacle pourront aisément décrire cette tension, cette chaleur qui émane de la salle, et qui peut être très puissante. Dans *"Le conte et l'apprentissage de la langue"*, Anne Popet et Josépha Herman-Bredel soulignent l'importance de l'écoute lorsqu'on fait un récit : *"Ces moments uniques prennent appui sur le silence consenti parce que l'on sait déjà - et même les plus jeunes -. Que c'est la promesse d'un plaisir partagé."* Il s'agit ici d'un cas où le récit permet de générer un échange entre celui qui le raconte et celui qui le reçoit. Mais qu'en est-il des situations où l'auteur, l'acteur, le conteur ne sont pas présents ? Ces narrations auxquelles on n'assiste pas en groupe, devant lesquelles nous sommes seuls ? Les livres tels qu'on les connaît, dans leur plus simple version, ne pourraient donc générer aucune interactivité ?

Décomposons le phénomène pour y voir plus clair. Le mot “*interactivité*” suggère dans un premier temps une posture active de la part du public. Or, dans de nombreux dispositifs narratifs, le public apparaît comme spectateur, il a l’air passif face au récit proposé. Au cinéma par exemple, nous sommes assis dans un fauteuil, sans bouger, le film ne demande aucune action physique de notre part. De même, quand on lit un livre, on donne l’impression de simplement recevoir le récit sans agir en retour. Pourtant, affirmer que nous sommes complètement passifs est une erreur. En réalité, une personne a toujours une part d’activité dans une narration, aussi infime et invisible soit-elle.

Cette part d’activité réside dans toutes les micro-actions qui sont presque invisibles et qui peuvent donc paraître insignifiantes : tourner les pages d’un livre, le poser pour y revenir plus tard, choisir d’orienter l’œil vers tel ou tel élément... Daniel Arasse, dans “*Histoire de peinture*”, explique que lorsqu’on admire un tableau, notre vision est hautement active. La composition d’une image pour guider le regard du public est d’ailleurs une grosse part du travail du designer, du peintre, de l’illustrateur.

Or, lorsqu'on regarde quelque chose, on réfléchit, on imagine, on interprète. Husserl a notamment travaillé sur cette notion, que l'on appelle la synthèse passive. Il s'agit d'un phénomène inconscient qui nous pousse à sans cesse chercher du sens dans tout ce qui nous entoure. Cette capacité de projection, d'imagination, varie d'une personne à l'autre. L'image que l'on peut se faire de tel ou tel élément ne sera pas forcément la même chez autrui.

Cette interprétation personnelle peut être rapprochée de ce que Kant appelle le jugement, et le philosophe en distingue deux formes. La première forme, c'est le jugement réfléchissant. Il est du ressort de la sensibilité, on peut aussi parler de goût personnel. C'est ce qui nous poussera à dire d'un visuel, d'un roman ou bien d'un spectacle qu'il est beau.

La seconde, c'est le jugement déterminant qui, lui, est du ressort de la raison et de la connaissance. C'est ce qui nous poussera, en voyant une rose, à l'appeler ainsi.

Dans le cadre d'une narration, ce sont ces différences d'interprétation et de jugements qui vont générer une forme d'interactivité, puisqu'ils vont amener les individus à discuter entre eux. Après avoir lu un livre, vu un film, une personne désirera en parler, partager son point de vue sur l'esthétique du dispositif, expliquer ce qui lui a plu ou non. Elle voudra aussi expliquer ce qu'elle a compris de l'histoire et connaître le point de vue des autres.

Cette dernière manœuvre témoigne de la quête d'une vérité, à travers le jugement déterminant. En effet, si l'on considère qu'une seule et unique vérité existe, nous sommes inévitablement poussés à la rechercher, ou du moins nous voulons nous en approcher autant que possible. Pour cela, nous échangeons avec les autres.

Ainsi, nous avons vu que l'interactivité réside dans la relation entre deux entités, où chacune réagit en fonction des stimuli que l'autre lui a envoyé, générant ainsi un échange. On peut parler de communication, de coopération ou encore de collaboration, mais le simple fait que les entités se répondent en modifiant ou adaptant leur comportement suffit à produire de l'interactivité. En suivant cette définition, il est possible de diviser les dispositifs interactifs en deux grandes catégories, dépendamment du type de relations et d'échanges qu'ils peuvent générer. D'une part, on trouvera les dispositifs qui produisent un échange direct, entre eux-mêmes et le public. Cela désigne les interactions Homme/machine, mais pas uniquement, on a démontré que même un objet sans technologie peut être interactif. D'autre part, on trouve les dispositifs qui ne présentent eux-mêmes pas d'interactivité, mais qui permettent d'en générer, par le biais des relations entre les différentes personnes impliquées.

II - Approfondir l'enthousiasme

Construction personnelle

Nous avons tenté de définir, dans la première partie, ce qu'est l'interactivité et quelles sont ses différentes formes. À présent, on peut s'interroger sur la façon dont elle peut se mettre au service du récit, de sorte à nourrir l'enthousiasme du public. Pour répondre à ce questionnement, il faut savoir que l'Homme a besoin d'histoires pour se construire. C'est essentiellement là-dessus que les dispositifs narratifs vont pouvoir jouer pour nous captiver, nous fasciner, nous charmer.

Au regard de la société contemporaine, dire que l'Homme a besoin d'histoires peut sembler paradoxal. Nous vivons dans un monde qui tend à privilégier l'automatisation des tâches et la facilitation du quotidien. Les travaux répétitifs sont de plus en plus opérés par des machines, on pense par exemple aux caisses automatiques qui remplacent progressivement les hôtesses dans nos grands magasins. Même si certains ont dû mal à s'habituer à ces nouvelles façons de faire, ce sont indéniablement des usages qui s'ancrent lentement dans notre mode de vie. Le transhumanisme est l'une des expressions les plus poussées de cette observation. Ce mouvement culturel et intellectuel, dans une idée de fluidité et de facilitation extrême, va jusqu'à rejeter certains aspects de la condition humaine qu'il considère comme erreurs : la souffrance, le vieillissement, la mort...

Pourtant, tout ce qui n'est pas mécanisme, automatisme, toutes ces erreurs et ces rebondissements du quotidien, sont justement la substance qui constitue nos histoires. Nous rejetons tout cela dans notre vie courante, mais c'est en parallèle ce qui nous intéresse, nous maintient en haleine et nous fascine dans nos films, livres, ou encore nos séries préférées.

Nous désirons ainsi une vie sans histoires, mais des histoires pleines de vie. Nancy Huston questionne, dans son essai "*L'espèce fabulatrice*", cette importante place que tient la narration dans la vie d'un individu. Elle l'explique par le fait que l'Homme est en quête de sa propre identité et essaie de donner du sens au réel qui l'entoure.

Cette quête va se faire, dans un premier temps, par l'expérimentation. Les enfants vont petit à petit découvrir l'univers qui les entoure, et développer leur imaginaire. Les plus petits font des scénarios, ils inventent des histoires fictives construites de façon assez basique. Pour eux, ce qu'ils créent ressemble à quelque chose de concret. Bruno Bettelheim, dans "*Psychanalyse des contes de Fées*", appuie ce propos. Il explique que dans un récit, l'enfant comprend que les événements fictifs n'existent pas vraiment, mais qu'ils font tout de même écho à une réalité.

Cela fait résonner une affirmation de l'universitaire et écrivain Umberto Eco, qui soutenait que chaque roman, chaque nouvelle ou conte que l'on lit, équivaut à une vie supplémentaire vécue, comparant ainsi la lecture à une forme d'immortalité¹. Les narrations nous permettent de vivre une infinité de choses différentes en multipliant les expériences. À travers une fiction, on pourra "vivre pour de faux", et accéder au frisson sans risque ou sans peur de l'échec. On peut donner l'exemple du jeu, où cascades, saut périlleux, guerres et combats ne représentent plus un vrai risque pour nous. Notre personnage peut ressusciter sans cesse, nous avons bien souvent la possibilité de recommencer encore et encore jusqu'à en être satisfait. En outre, ce qui nous paraîtrait impossible dans la vraie vie devient possible dans les univers fictifs. Jamais on ne croquera dans la rue ce célèbre petit garçon qui refuse de grandir. Pourtant, *Peter Pan* existe bel et bien dans le conte éponyme de James Matthew Barrie et, le temps de quelques pages, il est possible de s'envoler avec lui vers le pays imaginaire.

Dans un second temps, la quête de l'identité se fait par le biais de l'imitation. À 3 ans, les enfants ont besoin de jouer à des jeux symboliques comme les déguisements : ils se mettent alors en scène dans la peau de personnages. Dans un conte, on parlera de processus d'identification.

¹ Umberto Eco : "Celui qui ne lit pas aura vécu une seule vie. Celui qui lit, aura vécu 5 000 ans. La lecture est une immortalité en sens inverse." "Ceux qui ne lisent pas de livres n'ont qu'une seule vie, les pauvres : la leur."

Cette identification peut par exemple aider un individu dans une situation de la vie réelle où il se sent seul, avec le pressentiment que sa condition personnelle est rare et anormale. En voyant qu'une figure fictive a les mêmes problèmes que lui, il se sent soutenu et rassuré. La puissance d'identification réside notamment dans le sentiment d'empathie qu'un public peut avoir pour un personnage. La personne face à une narration va pouvoir projeter ses émotions. Dans certains cas, l'individu, pour construire son identité, va se transformer à l'image de ses héros, les prenant comme modèles. Nancy Huston explique cela en affirmant que les humains deviennent eux même des fictions, chacun renfermant un récit qui le définit aux yeux des autres. Ce qui est intéressant, c'est que l'on peut assister ici à une inversion du rapport mimétique : ce n'est plus le récit qui propose une imitation de la réalité, mais la réalité qui commence à imiter le récit.

Les récits, l'écriture, le dessin, le jeu... Tous ces médiums peuvent se présenter à l'Homme comme un exutoire, une façon de se recueillir, de se retrouver face à soi-même et à ses envies, ses peurs, ses angoisses, ses rêves. Cela prend parfois la forme d'un journal intime ou un carnet de dessin, qui aident à mettre sur papier des idées souvent difficiles à communiquer. Ces objets restent très personnels, ils ne sont pas faits pour être partagés. Il s'agit là du même principe que la catharsis, qu'Aristote définit comme une purge, une purification, un moyen d'extérioriser et de convertir ses passions. Dans un univers fictif, tous les interdits deviennent accessibles, permettant une libération de la parole et une sublimation des pulsions.

Le rôle que va jouer l'interactivité dans ces différents processus, c'est qu'elle va aider à les mettre en place, les accompagner, et les approfondir.

On pourra par exemple expérimenter grâce à l'immersion dans un univers fictif. Selon les règles du Classicisme, pour optimiser cette immersion, il faudrait que la temporalité du spectateur et celle du personnage soient alignées. C'est pourquoi le théâtre classique a instauré la règle des trois unités : unité de temps, de lieu, d'action. Ainsi, le public a l'impression de voir la vie même se dérouler sous ses yeux.

On retrouve aujourd'hui cette immersion grâce à la réalité augmentée, qui permet au spectateur d'être complètement plongé dans un monde, d'avoir la sensation d'y être réellement. L'idée est d'agir sur l'espace personnel du public. Un dispositif tel qu'une fresque gigantesque ou un escape-game exploite et envahit l'espace, rendant floue la limite entre fiction et réalité.

Pour aider dans l'adhésion à un monde, on pourra jouer également sur ce qu'on appelle le "game feel", en accumulant des éléments animés, rétroactifs.

Dans le processus d'identification, on pourra par exemple donner la possibilité au public de personnaliser un personnage, de sorte à retranscrire l'idée que l'on s'en fait. Certains dispositifs nous laissent également une marge de manœuvre, un pouvoir de décision. Quoi de mieux pour s'identifier à un personnage que de devenir le héros central d'une histoire, avec une réelle prise en main du déroulement ?

Construction sociale

Nous avons vu que pour se construire, l'Homme a besoin de récits. Cela l'aide et l'accompagne dans la quête de sa personnalité. Mais la narration intervient également dans notre construction sociale.

Les histoires permettent tout d'abord de réunir, de fédérer les gens. Dans la Grèce antique, le théâtre était vu comme une façon de rassembler le peuple. Il était également la retranscription d'une vision commune : à travers lui, on pouvait s'identifier à un groupe partageant les mêmes coutumes. Pour appuyer ce propos, Caroline Perez explique qu'à travers les histoires, l'enfant apprend les relations avec les autres. Dès 3 ans, il commence à jouer en collaboration, l'idée étant qu'un groupe s'unit contre un méchant. Dans un jeu, les règles à suivre sont un parallèle avec les règles de vie en communauté. Les enfants apprennent l'établissement d'une discipline, le fonctionnement de groupe, l'échange, mais aussi le conflit, la compétition et l'échec.

Les propos de Yuval Noah Harari¹ viennent soutenir ce constat. Selon lui, Sapiens est la seule espèce qui peut créer et croire aux histoires fictives. Le langage lui sert notamment à inventer des principes ou des réalités virtuelles, telles que Dieu, la paix ou encore la justice.

¹Yuval Noah Harari, est un historien et professeur d'histoire. Il est l'auteur du best-seller international Sapiens : Une brève histoire de l'humanité et de sa suite Homo

En parallèle, Sapiens est également la seule espèce à collaborer en grand nombre, et c'est cela qui l'aurait amené à dominer les autres espèces. Entre fiction et collaboration, le lien que l'on peut faire, c'est que raconter des histoires permet de fédérer, de rassembler. On peut voir ici un écho avec la musique. Si l'on observe les temps d'improvisation dans un groupe, on remarque que chaque musicien est attentif, non seulement à ce qu'il fait, mais aussi à ce que font les autres. C'est en agissant avec une pensée collective, en tenant compte des autres que l'on peut obtenir un résultat harmonieux.

À l'ère où la plupart des dispositifs narratifs paraissent très individualistes, on peut s'interroger sur la façon de recréer de l'interactivité, du lien entre les individus. Prenons l'exemple des tablettes ou des téléphones. Nous les utilisons de plus en plus pour des jeux hors-ligne, où le but est de sans cesse augmenter son score. Et même lorsque nous jouons avec les autres, notre posture n'incite pas à l'échange, nous sommes tête baissée sur notre appareil, sans réellement interagir. Notre communication corporelle, consistant en une gestuelle, un jeu de regard et toute une série de comportements semblables, s'en trouve effacée. Etienne Mineur, fondateur des éditions Volumiques, a réfléchi à une façon de ramener de l'interaction entre les différents individus. Premièrement, la maison d'édition produit beaucoup de divertissements collectifs, s'inspirant des jeux de société à l'ancienne. Ensuite, leurs dispositifs témoignent d'un important travail sur la posture : la tablette n'est plus face à nous, mais posée sur la table, elle devient un plateau de jeu autour duquel se réunir.

Nicolas Bourriaud, dans *“Esthétique relationnelle”*, questionne aussi cette notion d'échange. Selon lui, la problématique centrale de l'art contemporain serait de recréer du lien.

Il explique que nous vivons dans une époque postmoderne hyper-individualiste, avec par exemple le développement économique de la mise en concurrence, des mégapoles, etc. Selon lui, le lien entre les individus se distend, au point qu'on peut se demander ce qui nous relie encore les uns aux autres. L'art contemporain questionnerait donc cette notion par des dispositifs de participation, de sorte à générer de l'interaction. Il permettrait aux gens de mettre en relation leurs subjectivités, leurs visions des choses.

Ce que Nicolas Bourriaud explique pour l'art contemporain, on peut aussi l'appliquer au domaine de la narration. Il est intéressant de se demander par quels moyens, par quels biais déclencher l'interaction entre les personnes. Qu'est-ce qui va faire qu'à un moment donné, on va ressentir le besoin ou l'envie d'entrer en contact avec les autres, de communiquer, de discuter ?

Ce déclencheur peut être une invitation directe. Certaines marques en jouent pour faire leur publicité, proposant des dispositifs qui créent la surprise. On pourra donner comme exemple la campagne de communication *Milka*, en Argentine en 2013, qui demandait de créer une chaîne humaine pour faire fonctionner un distributeur de chocolat. On remarque que c'est ici une collaboration qui doit être mise en œuvre. Il en est de même dans les escape-games, où l'entraide et le travail d'équipe prend une place importante. *Nintendo* illustre

également ce principe, avec le jeu *New super Mario Bros Wii*. En mode multijoueur, il faut savoir jouer sur les forces et les faiblesses de chacun, apprendre quand se protéger et quand prendre le dessus pour aider les autres.

Le déclencheur pour créer du lien peut aussi être plus subtil. Un film complexe, qui ne dévoile pas tout et qui garde des zones d'ombre, nous amènera à nous questionner. Que ce soit sur un roman, un jeu, une série, une saga, on voit souvent un grand nombre de théories apparaître, créées par le public dans une quête de sens. C'est ce dont nous parlions plus tôt, l'interactivité entre les gens générée par la réflexion, la recherche d'une vérité.

Nous venons de voir que pour générer de l'enthousiasme, les dispositifs narratifs peuvent s'appuyer sur le besoin fondamental qu'a l'Homme d'inventer des histoires. Si cela permet de captiver, de fasciner, un risque peut toutefois apparaître. Sous le charme d'un récit, une personne devient plus facilement manipulable.

III - Regard critique

Risque liés à la fascination

Entre le plaisir, la fascination et l'hypnose, la limite peut se révéler dangereuse. En proposant un récit, à la façon d'*Orphée* ou du *Joueur de flûte de Hamelin*, on peut séduire, envoûter le public, le charmer pour l'avoir sous son emprise.

Pour comprendre le mécanisme, on peut s'intéresser par exemple au travail d'Eisenstein. Le cinéma sert à obtenir des effets d'actions, et de créer des émotions particulières que le cinéaste peut maîtriser : le dégoût, l'adhésion, la colère, la joie... Ces émotions sont contrôlées grâce à plusieurs techniques, des jeux de détails comme le cadrage ou les transitions. On peut par exemple, au montage, mettre deux scènes l'une après l'autre, et ainsi établir des relations entre divers éléments. De la sorte, le cinéaste fait un rapprochement, créant une association dans la tête du public. Cette grammaire du cinéma, ces techniques de montage, de cadrage, peuvent être rapprochées à d'autres techniques narratives, à d'autres supports. De la même façon, un graphiste ou un illustrateur pourra travailler la composition de ses visuels de sorte à guider le regard, à créer des rapprochements entre différents éléments. En jouant sur les émotions, en associant un élément à un autre, on peut par exemple stimuler la peur.

Les fake-news s'appuient notamment sur ce procédé. Leurs titres sont conçus de sorte à attiser la curiosité, pour inciter le public à lire l'article. Les fausses nouvelles vont aussi mettre en avant des éléments de l'ordre de la sensibilité plutôt que de la raison, jouer sur l'attachement et l'affectif. Ce contrôle des émotions peut ainsi nous pousser à remettre en question nos habitudes et nos croyances, rendant certaines choses acceptables.

La publicité peut aussi entrer dans cette forme de manipulation, dans la mesure où elle crée des besoins chez les consommateurs. C'est bien là la différence entre une histoire, faite pour que le lecteur projette sa réflexion, et une publicité, faite pour projeter une image sur la personne ciblée. Dans ce processus, on retire au public sa marge de manœuvre, pour le "cataloguer", le standardiser, le faire entrer dans une case. Une publicité sous-entend : "Tu es ainsi, donc tu as besoin de ça". Elle nous retire notre singularité, nous ne sommes plus des sujets, mais des objets de consommation. Elle nous montre quoi faire du produit, elle nous mâche le travail en restreignant notre pouvoir d'imagination.

En comparaison, un livre, qui à première vue nous offre un univers complet et bien défini, nous laisse en réalité une grande marge de manœuvre dans l'interprétation de l'histoire. C'est là que le cinéma est souvent décrié, lui qui met des images sur des récits dont chacun s'était forgé sa propre interprétation. C'est la raison pour laquelle une adaptation cinématographique se révèle souvent décevante aux yeux des lecteurs. (C'est à nuancer toutefois, car certains films sont davantage dans la suggestion, ils ne se contentent pas de tout montrer quitte à imposer leur vision au spectateur.)

Le problème de ces démarches, qui jouent sur notre perception et nos émotions, c'est qu'on ne s'en rend pas forcément compte. Certains rapprochements, certains mécanismes vont se mettre en œuvre chez le public en dessous du niveau de conscience. On pourra le comparer au magicien qui nous parle, nous raconte une histoire et joue de sa gestuelle pour détourner notre attention. Pendant que nous sommes divertis, nous ne sommes plus tout à fait attentifs, et nous ne remarquons pas ses tours de passe-passe. De la même façon, un auteur, un acteur, un cinéaste peut influencer une opinion et même faire adhérer son public à une idée, mais de façon presque imperceptible. C'est ici que commence la manipulation d'un auditoire, s'inscrivant dans une démarche de propagande par exemple.

Ces processus restent toutefois aléatoires et leurs résultats sont relatifs. En effet, la perception d'un même élément peut varier d'une personne à l'autre, générant des émotions différentes chez les individus, et ce, dépendamment de nombreux paramètres tels que le vécu ou l'environnement de vie de chacun. Ainsi, en suivant l'exemple du cinéma, les effets d'une scène particulière sur le public resteront complexes à contrôler pleinement.

Toutefois, pour éviter une adhésion irréfléchie, qui est une forme de manipulation, certains réagissent par un effet de distanciation, de sorte à garder une distance critique et éviter d'être magnétisé, hypnotisé par le contenu qu'on leur propose.

Comme nous l'avons vu, certaines formes d'interactivités recherchent l'adhésion la plus totale du public à un monde proposé. Par exemple, lorsque nous sommes en immersion, nous sommes dans l'action du moment. C'est notamment ce que cherchait la règle des trois unités dans le théâtre classique. Le problème, c'est que dans une telle situation, nous ne prenons pas de distance critique. On peut alors se demander comment inciter le public à prendre du recul face à une narration. Le romantisme, en faisant voler en éclats cette règle des trois unités, apporte un premier élément de réponse. En autorisant une pluralité de lieux, d'actions de temporalités, on peut provoquer un effet de distanciation.

Prenons l'exemple de la fresque "*Le Paiement du tribut*", peinte au XVe siècle par Masaccio. Dans une même image, on trouve 3 temporalités différentes, puisque le même personnage apparaît trois fois. On le trouve d'abord sur la gauche, un peu en arrière-plan près de l'eau. Puis il apparaît à l'avant de la foule, le visage en colère. On le voit enfin une dernière fois sur la droite, en pleine conversation. À travers cette peinture, on assiste à une forme de récit. On peut faire un parallèle avec la bande-dessinée, ou avec une ellipse narrative dans un film ou un livre. Mais surtout, ce procédé empêche l'immersion de fonctionner. L'observateur est mis à l'écart, puisque sa temporalité ne peut se synchroniser avec celle de la fresque. Il peut ainsi prendre du recul.

Cet effet porte un nom, l'effet de distanciation. Bertolt Brecht a théorisé ce phénomène, et l'a souvent mis en œuvre dans ses pièces. On peut observer les acteurs qui, en plein milieu d'une scène, s'arrêtent de jouer pour proposer une réflexion ou une interprétation. Si ces manœuvres peuvent desservir la fluidité de la pièce, elles visent en contrepartie à briser la fascination générée par la fiction. L'idée est d'interrompre le mécanisme d'identification du public au personnage auquel il est confronté. Ainsi, il est possible de prendre du recul sur ce qui est présenté.

Au cinéma, cela pourra être comparé au regard caméra. Pour optimiser l'immersion, l'une des principales règles que les acteurs doivent appliquer, c'est de ne jamais regarder la personne qui les filme. Car lorsque le regard du spectateur croise celui d'un personnage, la magie est brisée, on se remémore immédiatement qu'il ne s'agit que d'une fiction. Ainsi, on peut justement jouer de ce regard caméra si l'on désire provoquer une distanciation.

Entre spectaculaire et superflu

Nous avons vu que pour rechercher l'adhésion du spectateur et le charmer, on peut jouer dans un récit sur de nombreuses astuces : immerger le public grâce à la réalité augmentée, lui permettre de s'identifier au personnage en lui donnant un pouvoir de décision... Toutefois, l'effet "spectaculaire" peut vite devenir lassant, les différents dispositifs interactifs ne doivent pas tomber dans l'excès. Une accumulation d'effets de style et d'artifices pourra apparaître comme superflue. L'élément interactif doit servir la narration, lui apporter quelque chose de vraiment intéressant et ne pas être gratuit. On peut ici faire un parallèle avec les effets spéciaux au cinéma : lorsqu'il y en a trop, cela peut rebuter le public. Comment éviter ce problème ?

Tout d'abord, le spectaculaire ne fonctionne qu'à un instant T, il devient ordinaire ou même lassant dès lors qu'on a une impression de "déjà vu". Vivre au quotidien une comédie musicale la rendrait banale, nous serions bien moins nombreux à nous déplacer pour la découvrir en spectacle. De même, si tous nos livres étaient conçus avec des techniques de pop-ups, ils perdraient en valeur, paraissant bien moins impressionnants. Certains dispositifs narratifs, pour rester intéressants, doivent être de l'ordre de l'extraordinaire : ils doivent sortir du commun, être en quelque sorte rares. Ce type d'expérience tend à une mystification : l'objet narratif, le concert, le spectacle sont mis sur un piédestal.

Nous avons pu évoquer, plus tôt, la tension et la densité du présent. Cette notion prend ici tout son sens. Elle est la raison pour laquelle nous allons au cinéma ou au théâtre, la raison pour laquelle un fan de musique se rend à un concert. Là, il y a une rencontre réelle avec le musicien ou le groupe, un partage avec les artistes, mais aussi avec le public, créant une ambiance unique et inimitable. Il nous faut parfois nous mettre dans certaines conditions pour voir un film, pour lire un livre, en d'autres termes pour vivre une expérience narrative.

Il y a des cas où l'expérience ne peut pas être répétée, rejouée, Il nous faut donc être attentifs pour vivre le moment présent. Les éditions *Volumiques* ont par exemple créé un livre qui questionne cet aspect. Celui-ci s'auto-détruit en 20 minutes une fois qu'il est ouvert. Un tel dispositif posera un grand nombre de questionnements. Est-ce le bon moment pour y ouvrir ce livre ? Ne serait-ce pas plus pertinent et plus profitable de vivre cette expérience à tel moment de la journée, à telle période de ma vie, dans telles circonstances ? De même, la question du rapport à l'autre est ici posée. Est-ce un moment que je vais partager avec des amis, pour leur faire profiter de l'expérience ? Ou bien est-ce que je préfère découvrir ce récit seul, au risque d'avoir des difficultés plus tard pour le retranscrire ?

On retrouve ce rapport à l'autre dans la narration, que l'on évoquait plus tôt, ce moment de partage dont font état Anne Popet et Josépha Herman-Bredel dans "*Le conte et l'apprentissage de la langue*"¹.

Il sera ici intéressant de questionner l'expérience propre de chacun. Dans un récit avec une structure arborescente, sera-t-il possible de découvrir plusieurs versions de l'histoire ? Où est-ce que le dispositif nous empêchera de recommencer ? Prenons l'exemple des jeux-vidéo présentant un récit. Dans certains cas, le joueur aura la possibilité de revenir en arrière, afin de faire l'expérience de toutes les branches de l'histoire. Mais que se passe-t-il si on l'empêche de revenir sur ses choix ? Il ne pourra faire qu'une seule expérience du récit, et ne connaîtra jamais les autres possibilités de déroulement.

Certaines structures arborescentes proposent une seule et unique version d'une histoire, mais avec la possibilité d'en découvrir chaque partie dans l'ordre que l'on veut. En fait, le scénario est ici découpé, décomposé, mais pas rangé de façon linéaire ou chronologique. On retrouve ce principe avec *Building Stories*, un ouvrage de l'auteur et dessinateur Chris Ware. Le roman graphique est décomposé en 14 formats narratifs, tous liés les uns aux autres, mais sans instructions sur l'ordre de lecture. Ici, le public crée sa propre expérience.

¹Quelques mots-clefs très parlant extraits du livre "*Le conte et l'apprentissage de la langue*", de Anne Popet et Josépha Herman-Bredel : "instants particuliers, instants d'émotions intenses" "moments uniques" "promesse d'un plaisir partagé."

Une narration, pour parvenir à intéresser, à captiver le public et à maintenir son attention, doit être rythmée. C'est la même chose en musique : on préférera écouter un titre particulier à un moment précis, dans une ambiance précise, pour un type d'activité ou encore une humeur définie. Certaines musiques se partagent, sont faites pour créer de la convivialité. D'autres s'écoutent davantage dans un moment de solitude, d'introspection, de mélancolie, ou même dans le but de se relaxer. Les paroles peuvent y être pour quelque chose, mais le rythme y joue beaucoup.

Ainsi, pour réguler ce rythme du récit, divers schémas narratifs existent. Paul Larivaille, dans *"L'Analyse logique du récit"*, a par exemple dressé le schéma quinaire, utilisé d'abord pour décrire la structure élémentaire des contes. Il se décompose en plusieurs parties. La première, c'est la situation initiale, aussi appelée incipit. Elle présente les éléments les plus importants, nécessaires à la mise en route du récit. Vient ensuite un élément déclencheur, qui modifie la situation initiale en la déséquilibrant. De cette perturbation, découlent les aventures du héros, l'ensemble des péripéties qu'il va rencontrer. On appelle aussi cette partie le nœud de l'histoire, car c'est un point fort, c'est ici que toute l'action se passe. Lorsque le héros atteint son but, il s'agit du dénouement. L'aventure prend fin, et amène à la situation finale, l'excipit. Dans les contes, c'est le moment où tout s'améliore, où tout redevient stable.

À partir de cette base, il est possible de décliner des variations de récits. Par exemple, certains films suivent cette structure globale, mais, contrairement aux contes de fées, proposent une fin où la situation se dégrade.

On peut aussi jouer sur le suspense, comme le font les séries de nos jours. Elles mettent en place, à la fin de chaque épisode, ce que l'on appelle un "*cliffhanger*". Il s'agit d'arrêter l'action à un moment important ou particulièrement dramatique. Ainsi, le public sera dans l'attente et voudra absolument regarder la suite. Ce suspense joue sur nos émotions comme la peur ou l'excitation. Dans le conte des Mille et une Nuits, le personnage principal, Shéhérazade, illustre parfaitement ce principe. Ayant épousé un sultan capricieux, elle se retrouve condamnée à mort. Mais avant son exécution, elle demande une faveur à son mari : elle veut lui raconter une histoire. C'est ce qu'elle fait et, après avoir parlé toute la nuit, elle s'arrête, à un moment particulièrement fort du récit. Le Sultan, voulant absolument connaître la suite, remet à plus tard sa mise à mort. Shéhérazade survit ainsi pendant mille-et-une nuits, jusqu'à ce que le Sultan tombe éperdument amoureux d'elle et décide de ne finalement pas la tuer.

Ces règles et astuces peuvent aider à rythmer la narration, pour qu'elle nous tienne en haleine jusqu'au bout. Mais il ne faut pas oublier la cohérence globale de l'histoire. Pour cela, il faudra jouer sur de nombreux détails comme l'harmonie de l'univers proposé ou le soin apporté aux transitions. L'ensemble sera très précis, extrêmement travaillé, mais avec un résultat qui donne une sensation de fluidité. Nietzsche illustre ce phénomène par la danse : la beauté de celle-ci tient au fait qu'elle a l'air aisée, gommant des heures et des heures de travail en amont.

Conclusion

L'interactivité réside dans la relation entre deux entités, où chacune réagit en fonction des stimuli que l'autre lui a envoyé, générant ainsi un échange. En suivant cette définition, il est possible de diviser les dispositifs interactifs en deux grandes catégories, dépendamment du type de relations et d'échanges qu'ils peuvent générer. D'une part, on trouve les dispositifs qui produisent un échange direct entre le public et eux-même. Cela désigne les interactions Homme/machine, mais pas uniquement, nous avons démontré que même un objet sans technologie peut être interactif. D'autre part, on trouve les dispositifs qui ne présentent pas d'interactivité, mais qui permettent d'en générer, en créant un échange entre différents individus.

A partir de là, on a pu voir que, pour générer de l'enthousiasme face une narration, l'interactivité s'appuie essentiellement sur le fait que l'Homme a besoin d'histoires pour se construire. Elle va entrer en jeu dans les processus qui permettent à un individu de forger son identité personnelle et sociale. Ainsi, elle pourra favoriser l'expérimentation, l'identification à un personnage ou encore la catharsis.

Face à ces constats, un problème est mis en lumière : le risque de manipulation à travers un récit. Pour réagir, il existe différents procédés qui permettent de briser le charme, et ainsi de provoquer une prise de recul du public face à une narration. Enfin, il est indéniable que l'interactivité peut rendre un dispositif spectaculaire. Pour autant, il est facile de tomber dans l'excès. Pour éviter cela, il est important dans un premier temps de prendre en compte la notion de "magie de l'instant". Certains récits sont ponctuels, ils sont présentés en un temps précis et ne peuvent véritablement fonctionner qu'ainsi. D'autre part, une histoire doit être rythmée, ponctuée de moments calmes et de passages plus intenses. Le tout doit être fluide et cohérent.

On peut conclure en pointant le fait que lorsqu'il propose une narration, l'auteur, le conteur, le cinéaste a une grande part de responsabilité. Il doit être conscient des émotions qu'il peut provoquer chez le public, et des risques qui peuvent en découler. Mais surtout, pour proposer un récit grandiose, le plaisir doit être partagé. La personne à l'origine du récit doit elle aussi s'amuser dans le processus de création, c'est une condition souvent primordiale pour que le résultat soit spectaculaire.

Entretien

Rencontre avec Sabine Allard

Afin d'alimenter mes recherches, j'ai eu un entretien téléphonique avec Sabine Allard, qui exerce une profession dans le monde de l'image, divisant son travail en deux grandes catégories : images fixes et images animées. Elle répond à ses commandes en proposant des illustrations, affiches, petits clips animés ou encore des courts-métrages. J'ai pu notamment lui poser des questions sur sa démarche de travail, sur les techniques qu'elle utilise dans ses créations ou encore sur son rapport à l'œuvre et au public. La discussion qui a découlé de ces questionnements a mis en lumière de nombreuses notions qui ont fortement enrichi mon mémoire.

La première question que je lui ai adressée concerne sa démarche de création. Quand elle en parle, elle explique que la commande est une façon de travailler dans laquelle elle est à l'aise. Elle a besoin d'éléments pour créer, et la contrainte liée à une demande précise n'est pour elle pas un obstacle. Au contraire, cette contrainte lui apparaît comme une base de travail dans laquelle elle puise son inspiration, et à travers laquelle elle peut s'exprimer. Lorsqu'elle s'entretient avec ses clients, il est important pour elle se saisir leurs attentes, et ce non seulement dans leurs paroles, mais aussi dans les non-dits, dans leurs gestes ou encore leur enthousiasme. Cet aspect fait partie intégrante de ce qui lui plaît dans son travail.

Elle a participé, en 2013, à la création d'une série de portraits documentaires, en cocréation avec Rémi Dumas et Marie-Jo Long. Ce travail a été réalisé suite à une commande du collectif Safi (association artistique à Marseille), qui voulait créer des courts-métrages pour retranscrire différents souvenirs et émotions liés aux plantes. Leur demande était de s'inspirer, visuellement, des animations en stop-motion ou en papier découpé, à l'image de l'émission Karambolage. Sabine Allard parle de la collaboration qu'elle a pu avoir, dans le cadre de ce projet, avec le monteur qui a aidé à structurer les films. Ils avaient pour base de travail des interviews, sous la forme d'enregistrements de 20 minutes. À partir de là, il a fallu raccourcir, supprimer des éléments, isoler des passages particulièrement drôles ou emblématiques, et assembler le tout pour atteindre une durée de 4 minutes de documentaire. La créatrice explique que dans cette phase de travail, le résultat sera forcément influencé par le prisme des artistes, qui vont apporter au projet une part d'interprétation personnelle. Il faut en effet, à partir de la base donnée, choisir un axe, un biais par lequel présenter l'histoire. Dans le cas de l'animation nommée "Mustapha", c'est le prisme de l'enfance qui a été mis en avant, teinté d'une dose de féminisme puisqu'il est question à plusieurs reprises des relations filles/garçons.

La série de documentaires a d'ailleurs été saluée grâce à ce travail de choix et d'assemblage, puisque chaque animation aboutit à une histoire cohérente, les films tiennent jusqu'au bout. Souvent, les courts-métrages manquent de substance, leur petit format rendant la gestion du temps difficile. Sabine Allard l'exprime avec ses mots, "tout est une histoire de rythme et de sens". Elle fait référence à la dramaturgie, qui est l'art de la composition théâtrale, et qui selon elle peut s'appliquer à tous les médiums narratifs.

Nous abordons ainsi le thème du fil conducteur, qui permet d'harmoniser le résultat dans une narration. Ce n'est pas forcément l'histoire racontée qui joue ce rôle, mais bien souvent la façon dont elle est racontée. On peut faire le parallèle avec la danse, qui est une façon de raconter des histoires avec le corps.

Quand elle parle de sa démarche de création, Sabine Allard explique que son expérience personnelle influence beaucoup sa réponse graphique. En effet, ses centres d'intérêt se découpent souvent par phases d'expérimentations. Au cours des années, elle s'est successivement intéressée au papier découpé, aux jeux de lumière ou encore à la pixilation (voir lexicque). Elle puise beaucoup d'inspiration dans les ateliers où elle travaille, partageant l'expérience d'autres créateurs qui lui font découvrir de nouveaux modes de représentation.

À ses yeux, c'est fondamental que le créateur, l'auteur, l'artiste prenne du plaisir et s'amuse dans ce qu'il fait. La magie de l'animation, et plus généralement de la narration, c'est que l'on peut rendre l'impossible possible.

Sabine Allard est fascinée par la période illusionniste, et aime beaucoup les trucages à l'ancienne, utilisés par les magiciens du XIXe siècle. Elle apprécie de mettre en pratique ces techniques accessibles, comme l'utilisation des reflets, ou le tournage à l'envers qui peut donner une impression de régénérescence. Ces petites astuces visuelles, graphiques, chimiques, donnent naissance à une magie de l'image, et c'est ce qui l'habite et qui l'anime lorsqu'elle crée.

Selon elle, si l'artiste s'ennuie, il y a de fortes chances pour que le public s'ennuie aussi, face à un résultat plat et sans saveur. Pourtant, dans le monde de la création, le rapport au public tient une place importante. Sabine Allard a par exemple organisé des projections en temps réel à l'aide de rétroprojecteurs à l'ancienne. Dans ces moments-là, elle apprécie particulièrement la tension du moment présent, la chaleur de la salle de spectacle, la présence silencieuse du public, qui profite attentivement, et les retours enjoués des spectateurs à la fin de la représentation.

Un grand nombre de ces constats ne peut se faire sans l'expérience du terrain et sans le travail en collaboration avec d'autres artistes. C'est pour cette raison que cet entretien avec Sabine Allard, qui a un point de vue de professionnelle, m'a beaucoup apporté dans mes recherches. Il m'a permis d'appréhender des éléments nouveaux, qui ont alimenté ma réflexion et mon mémoire.

Lexique

Algorithme : Un algorithme est une suite finie et non ambiguë d'opérations ou d'instructions permettant de résoudre une classe de problèmes.

Arborescence : Organisation hiérarchique des informations, dont la représentation rappelle un arbre et ses branches.

Cartharsis : Catharsis signifie (selon Aristote), la purification de l'âme délivrée de ses passions chez le spectateur d'une pièce de théâtre dramatique.

Dramaturgie : Art de la composition des pièces de théâtre.
Traité sur la composition théâtrale.

Effet de distanciation : Un effet de distanciation est un procédé utilisé dans le cadre d'une narration fictionnelle, ayant pour objectif d'interrompre le processus naturel d'identification du lecteur ou du spectateur aux personnages auxquels il est confronté.

Exutoire : Moyen de se débarrasser de ce qui gêne, de ce qui fait difficulté

Fiction : Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel.

Jeu : Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.

Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard.

Message subliminal : Un message subliminal est un stimulus incorporé dans un objet, conçu pour être perçu au-dessous du niveau de conscience. Des techniques subliminales ont été utilisées dans la publicité ou la propagande. Le but et l'efficacité de ces techniques sont sujet à débat.

Moiré : Le moiré est un effet de contraste changeant avec la déformation d'un objet.

Narration : Action de raconter, d'exposer une suite d'événements sous une forme littéraire : La narration de ces incidents passionna le débat.
La narration désigne un récit détaillé, mais aussi la structure générale de ce récit. Le schéma narratif le plus simple d'une œuvre est généralement le suivant : Situation initiale, élément perturbateur, péripéties, élément de résolution (ou dénouement), situation finale.

Pixilation : La pixilation (de l'anglais pixilated) est une technique d'animation en volume, où des acteurs réels ou des objets sont filmés image par image.

Propagande : La propagande est un concept désignant un ensemble de techniques de persuasion, mis en œuvre pour propager avec tous les moyens disponibles, une idée, une opinion, une idéologie ou une doctrine et stimuler l'adoption de comportements au sein d'un public-cible.

Stop motion : Le mot "Stop-motion" est un anglicisme pour désigner une animation en volume. Le stop-motion donne l'illusion que des objets inanimés sont capables de bouger. C'est une technique similaire à celle du dessin animé, mais en trois dimensions.

Structure linéaire : C'est un schéma où l'histoire est racontée du début à la fin, sans variations, et où une seule et unique expérience est proposée au public.

Synthèse passive : Le concept de synthèse passive qualifie une genèse perpétuelle et inconsciente du sens de tout ce qui nous environne.

Définitions tirées ou inspirées des dictionnaires le Robert et le Larousse, du site L'Internaute et de l'encyclopédie en ligne Wikipedia.

Ressources

Roger Caillois - Les jeux et les Hommes

Mathieu Triclot - Philosophie des jeux-vidéo

Bruno Bettelheim - Psychanalyse des contes de fées

Douglas Adams - How to Stop Worrying and Learn to Love the Internet

Nicolas Bourriaud - Esthétique relationnelle

Benjamin Hoguet - La narration réinventée

Pierre-Jean Dessertine - Pourquoi raconter des histoires ?

Daniel Arasse - Histoire de peinture

Remerciements

Ce mémoire a été un travail de longue haleine, ponctué de péripéties, de changements de cap et de rebondissements. Son achèvement n'aurait jamais été possible sans la contribution de nombreuses personnes, que je tiens aujourd'hui à remercier. Je remercie tout d'abord l'équipe pédagogique, qui m'a accompagnée, guidée et conseillée dans mon travail de recherche. Je remercie Sabine Allard pour m'avoir accordé de son temps et avoir apporté à mon travail un regard neuf. Je remercie mes camarades de classe pour leur soutien, ils ont démontré avec brio que dans la difficulté, l'entraide est notre meilleure amie. À leurs côtés, les pauses-café ont aussi contribué à m'inspirer dans mon travail. Et merci les DG. Je remercie ma famille, qui a été présente pour m'aider et me soutenir, et qui m'a surtout appris à ne jamais baisser les bras, même dans les moments difficiles. Je remercie les personnes qui ne sont plus là aujourd'hui, mais qui ont fait de moi celle que je suis et qui continuent de m'inspirer au quotidien.

