

Les récits interactifs 2

Enjeux et perspectives

Serge Bouchardon
Université de Technologie de Compiègne

5 – Enjeux et perspectives



Enjeux

- narratifs
- épistémologiques : interroger certaines notions (récit, texte, auteur...)
- socio-politiques
- économiques

Épistémologie :

dans le monde francophone : étude critique des sciences et de la connaissance scientifique

dans le monde anglo-saxon : étude de la connaissance en général

5 – Enjeux et perspectives



Perspectives

- Livres interactifs
- Bandes dessinées interactives
- Films interactifs
- Webdocumentaires interactifs
- Récits et médias sociaux
- Jeux narratifs sur smartphones
- Récits interactifs urbains
- Récits fondés sur un flux de données en temps réel
- Récits et réalité virtuelle
- Récits transmédias

5 – Enjeux et perspectives

- **Livre interactif ou « augmenté »**

Ex : Alice au pays des merveilles : <https://youtu.be/gew68Qj5kxw>

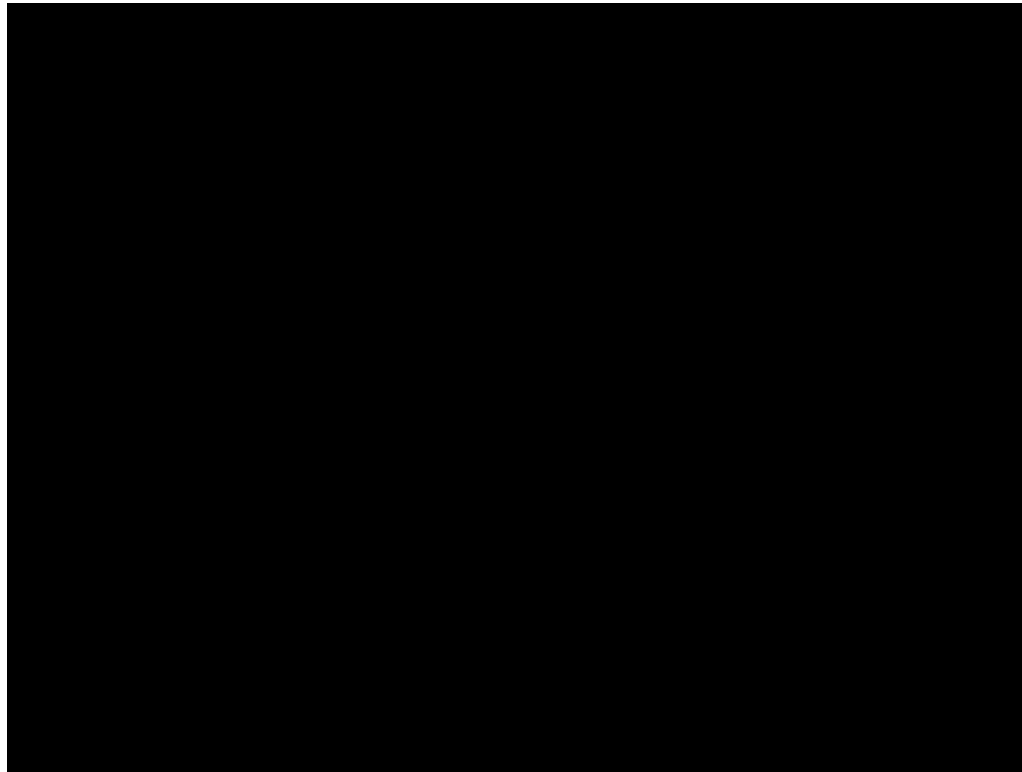


Alice au pays des merveilles pour iPad (2010)

5 – Enjeux et perspectives

- ***Livre interactif ou « augmenté »***

Ex : Alice au pays des merveilles : <https://youtu.be/gew68Qj5kxw>



Alice au pays des merveilles pour iPad (2010)

5 – Enjeux et perspectives

- ***Livre interactif ou « augmenté »***

Ex : Dracula : <https://youtu.be/mCEwokVaAVs>

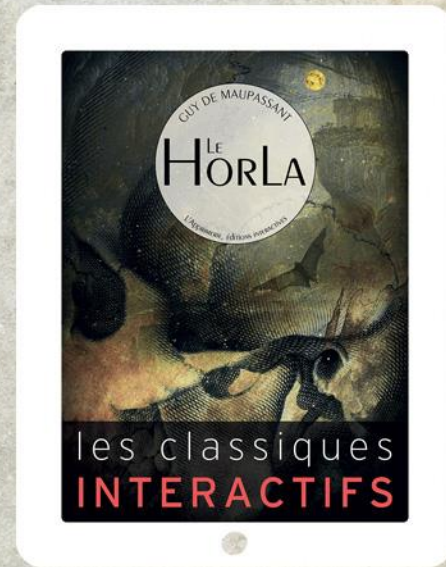


Dracula pour iPad (2010)

5 – Enjeux et perspectives

- **Livre interactif ou « augmenté »**

Ex : *Le Horla* : <https://www.lapprimerie.com/portfolio/le-horla/>



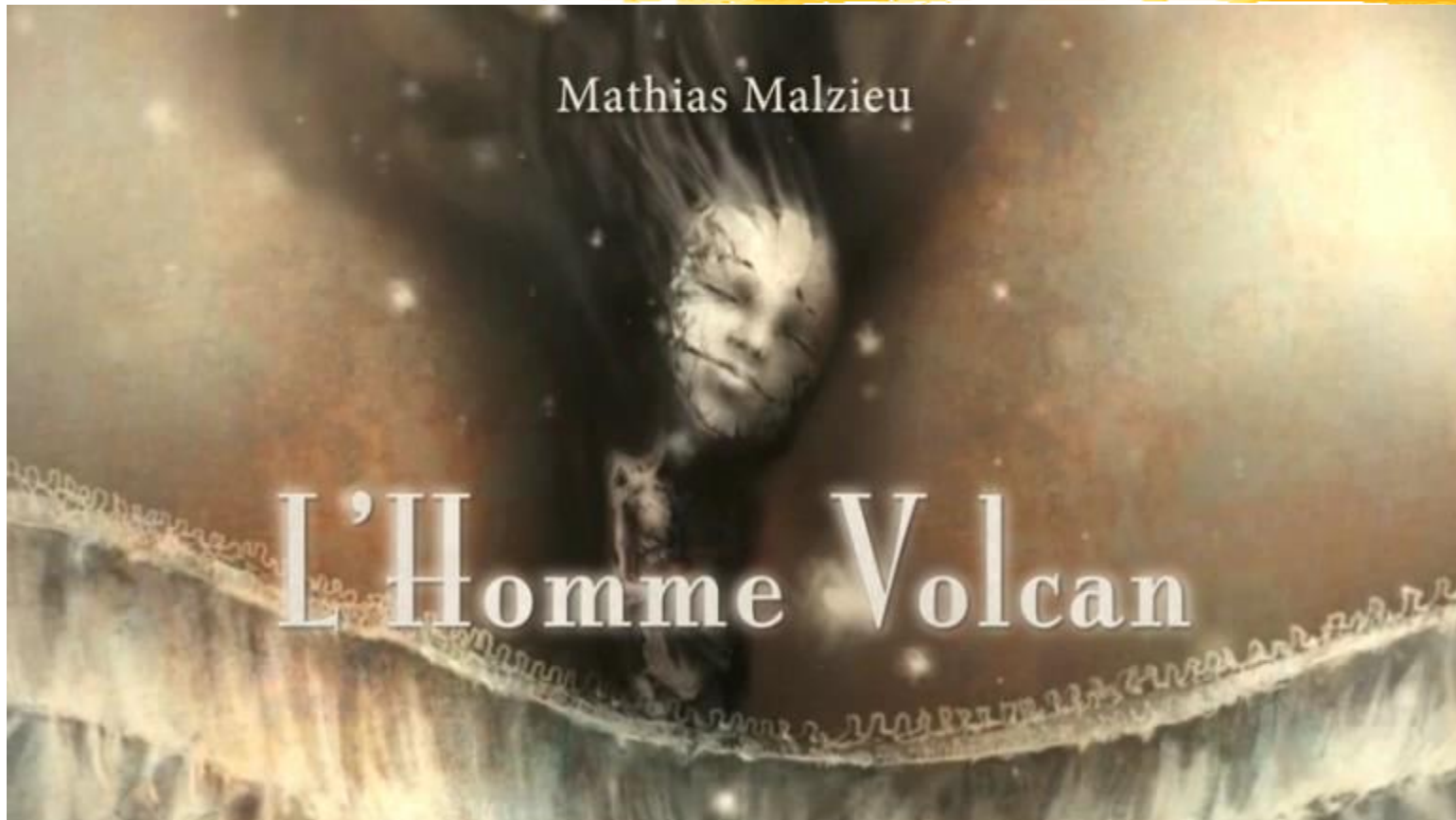
5 – Enjeux et perspectives

- *Livre interactif ou « augmenté »*

L'Homme Volcan (2013)
de Mathias Malzieu (pour iPad)

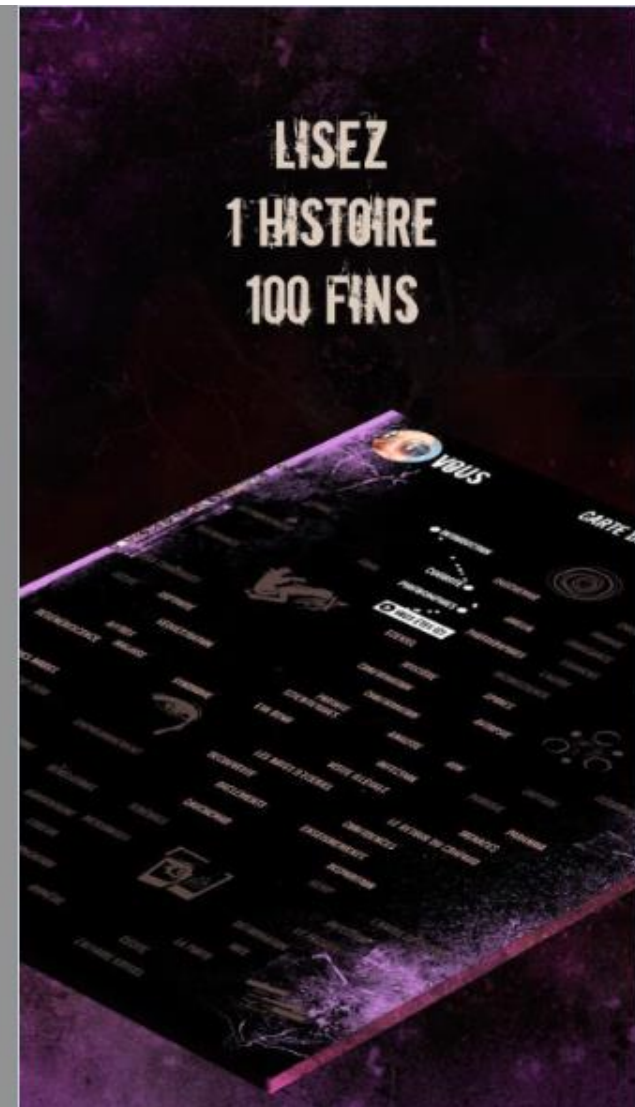


5 – Enjeux et perspectives



L'Homme Volcan, Mathias Malzieu (2013)
Application iOS

<https://www.dailymotion.com/video/xn1338>



Chronique(s) d'Abime (Via Fabula, 2016)



Chaque lecteur de *Chronique(s) d'Abime* aura une histoire différente, selon sa personnalité, son humeur du moment et son environnement. (Photo : Via Fabula)

Vous est-il déjà arrivé d'espérer pouvoir changer le déroulement ou la fin d'un roman ? C'est désormais chose possible, grâce à l'inventivité d'une start-up toulousaine.

[Via Fabula](#) a en effet lancé, le 7 avril 2016, le premier livre numérique pour tablettes et smartphones qui s'adapte à la personnalité et à l'environnement de son lecteur.

Six histoires, neuf fins alternatives et 144 chemins de lecture

Chronique(s) d'Abime est une nouvelle, ambiance thriller, mettant en scène un jeune étudiant en médecine aux prises avec une découverte qui va changer sa vie. Une histoire totalement dynamique : s'appuyant sur des algorithmes de personnalisation et de contextualisation, cette application guide le lecteur à travers les 144 chemins de lecture possibles. Au total, il existe six histoires et neuf fins alternatives.

Un dédale littéraire qui s'adapte en effet à votre environnement et votre humeur. Ainsi, grâce à la géolocalisation, l'application installera l'intrigue dans la ville où vous êtes, à l'heure de votre lecture... et ajustera même l'ambiance de l'histoire selon les conditions météo réelles du moment !

De la même manière, votre profil social (sexe, situation amoureuse...) influencera le récit : selon les chemins de lecture empruntés, vous pourriez même retrouver vos noms et prénoms dans l'histoire.

Chronique(s) d'Abime (Via Fabula, 2016)



Chaque lecteur de *Chronique(s) d'Abime* aura une histoire différente, selon sa personnalité, son humeur du moment et son environnement. (Photo : Via Fabula)

Vous est-il déjà arrivé d'espérer pouvoir changer le déroulement ou la fin d'un roman ? C'est désormais chose possible, grâce à l'inventivité d'une start-up toulousaine.

[Via Fabula](#) a en effet lancé, le 7 avril 2016, le premier livre numérique pour tablettes et smartphones qui s'adapte à la personnalité et à l'environnement de son lecteur.

Six histoires, neuf fins alternatives et 144 chemins de lecture

Chronique(s) d'Abime est une nouvelle, ambiance thriller, mettant en scène un jeune étudiant en médecine aux prises avec une découverte qui va changer sa vie. Une histoire totalement dynamique : s'appuyant sur des algorithmes de personnalisation et de contextualisation, cette application guide le lecteur à travers les 144 chemins de lecture possibles. Au total, il existe six histoires et neuf fins alternatives.

Un dédale littéraire qui s'adapte en effet à votre environnement et votre humeur. Ainsi, grâce à la géolocalisation, l'application installera l'intrigue dans la ville où vous êtes, à l'heure de votre lecture... et ajustera même l'ambiance de l'histoire selon les conditions météo réelles du moment !

Ultra-personnalisation :
le lecteur n'est pas invité à se décentrer de lui-même pour s'immerger dans une expérience imaginaire ; au contraire, c'est le récit qui se moule dans la sphère de son identité.

5 – Enjeux et perspectives



- **Dissonance cognitive**

Faire des choix : source de dissonance cognitive ?

- faire un choix, c'est renoncer à un autre choix
- on est parfois contraint de faire des choix qu'on ne voudrait pas faire

« En psychologie sociale, la dissonance cognitive est la tension interne propre aux croyances, émotions et attitudes lorsque plusieurs d'entre elles entrent en contradiction l'une avec l'autre.

Le terme désigne également la tension qu'une personne ressent lorsqu'un comportement entre en contradiction avec ses idées ou croyances. »

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

Référence : Leon Festinger, *A theory of cognitive dissonance*, 1957.

Festinger étudie les stratégies de réduction de la tension psychologique et le maintien de la cohérence personnelle, y compris les stratégies d'évitement des circonstances identifiées comme source de dissonance.

5 – Enjeux

- **Dissonance cognitive**

Le Renard et les Raisins (La Fontaine) :

lorsque le renard tente d'attraper les raisins et qu'il échoue, il décide qu'il ne les voulait pas après tout.

=> un exemple de comportement pour réduire la **dissonance cognitive**



LE RENARD ET LES RAISINS

Certain renard gascon, d'autres disent normand,
mourant presque de faim, vit en haut d'une treille
des raisins mûrs apparemment,
et couverts d'une peau vermeille.

Le galant en eût fait volontiers un repas ;
mais comme il n'y pouvait atteindre :
— Ils sont trop verts, dit-il, et bons pour des goujats.

Fit-il pas mieux que de se plaindre ?



5 – Enjeux et perspectives



- **Dissonance cognitive**

Autre exemples de stratégies de réduction :

Minimiser le regret des choix irréversibles :

les parieurs hippiques ont plus de confiance pour le cheval qu'ils ont choisi juste après avoir fait leur pari car leur choix est définitif.

Harmoniser son point de vue sur une personne avec son comportement à son égard :

l'« effet Benjamin Franklin » fait référence au cas de cet homme d'État qui, après avoir accordé une faveur à un rival, en vient à éprouver de meilleurs sentiments envers lui. Il est en effet difficile d'aider quelqu'un que l'on déteste ou de haïr une personne que l'on apprécie.

Cet effet peut expliquer pourquoi les bourreaux déshumanisent leur victimes afin de réduire la dissonance cognitive (« je lui ai fait du mal, mais c'est parce qu'en réalité il le méritait »).

5 – Enjeux

- Bande dessinée

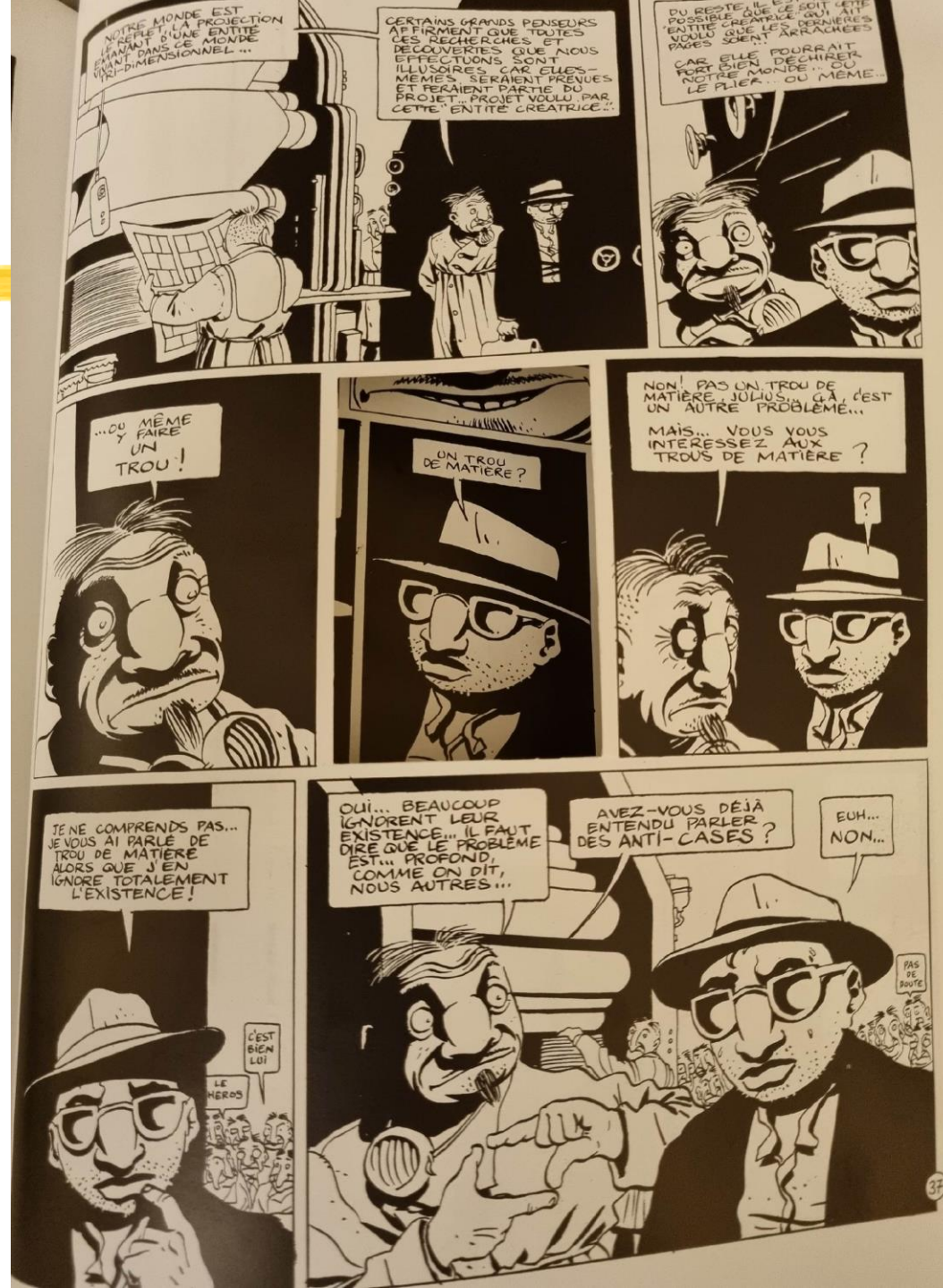
MARC-ANTOINE MATHIEU

Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves

L'ORIGINE

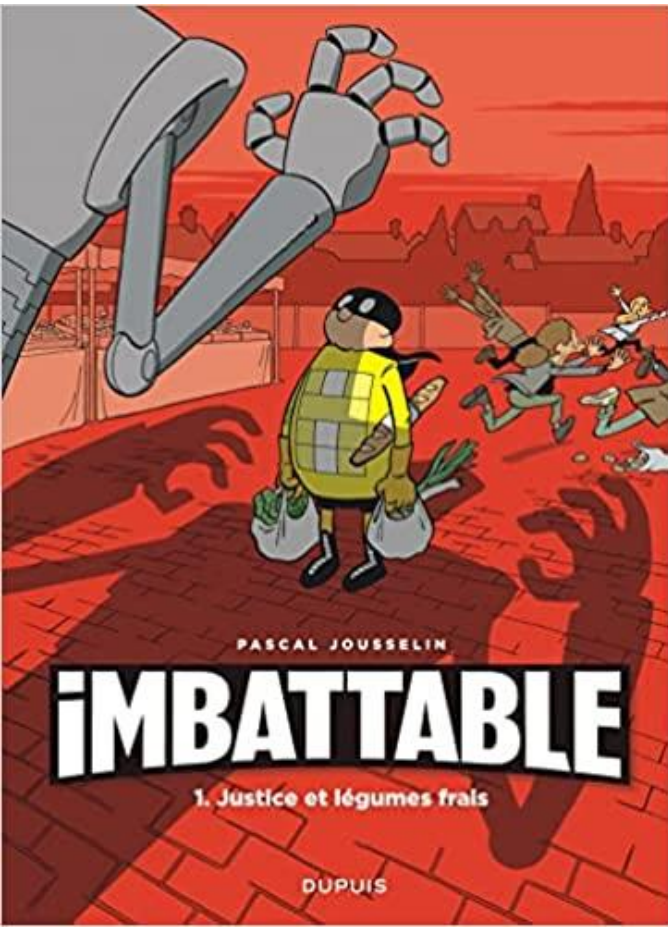


DEL COURT



5 – Enjeux

- Bande dessinée



5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive**

Repenser les codes de la BD papier :

- BD-diaporama (progression de case en case)
- Scroll-comic : défilement horizontal ou vertical



5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive (BD diaporama)**



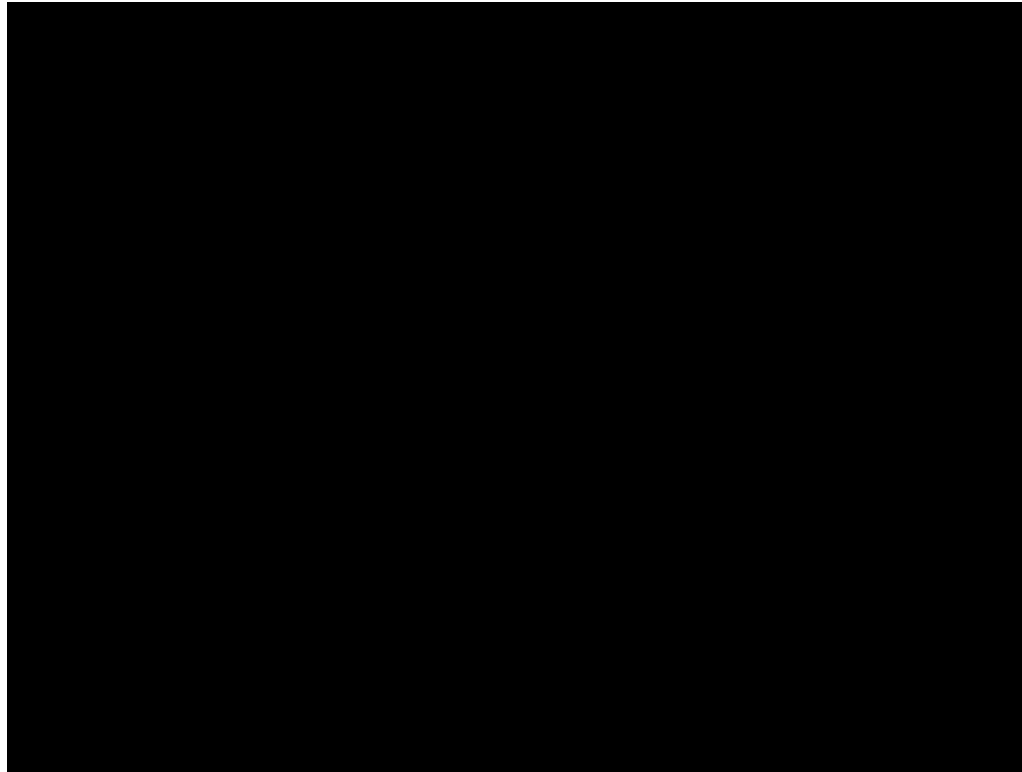
BD numérique, Balak (2009)



http://www.catsuka.com/interf/tmp/bdnumerik_by_balak.html

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive (BD diaporama)**



BD numérique, Balak (2009)

http://www.catsuka.com/interf/tmp/bdnumerik_by_balak.html

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive (scroll-comic)**



Le long voyage, de Boulet (2013) ★
<https://www.bouletcorp.com/notes/2013/08/01>

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive (scroll-comic)**



***Phallaina*, Marietta Ren (2015)**



<http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>



Phallaina, Marietta Ren (2015)

<http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>



Phallaina, Marietta Ren (2015)
<http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>

5 – Enjeux et perspectives

- Bande dessinée interactive (scroll-comic)

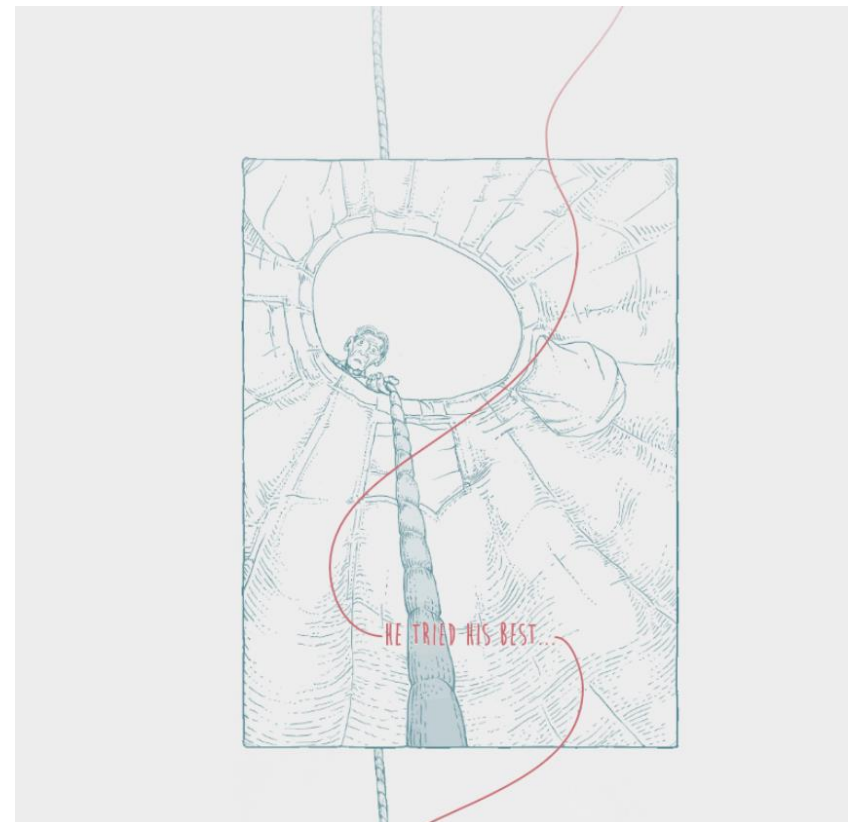


The Boat, Nam Le et Matt Huynch (2016) ★

<http://www.sbs.com.au/theboat/>

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive (scroll-comic)**



These memories won't last, Stuart Campbell (2015) ★

<http://memories.sutueatsflies.com/>

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive**

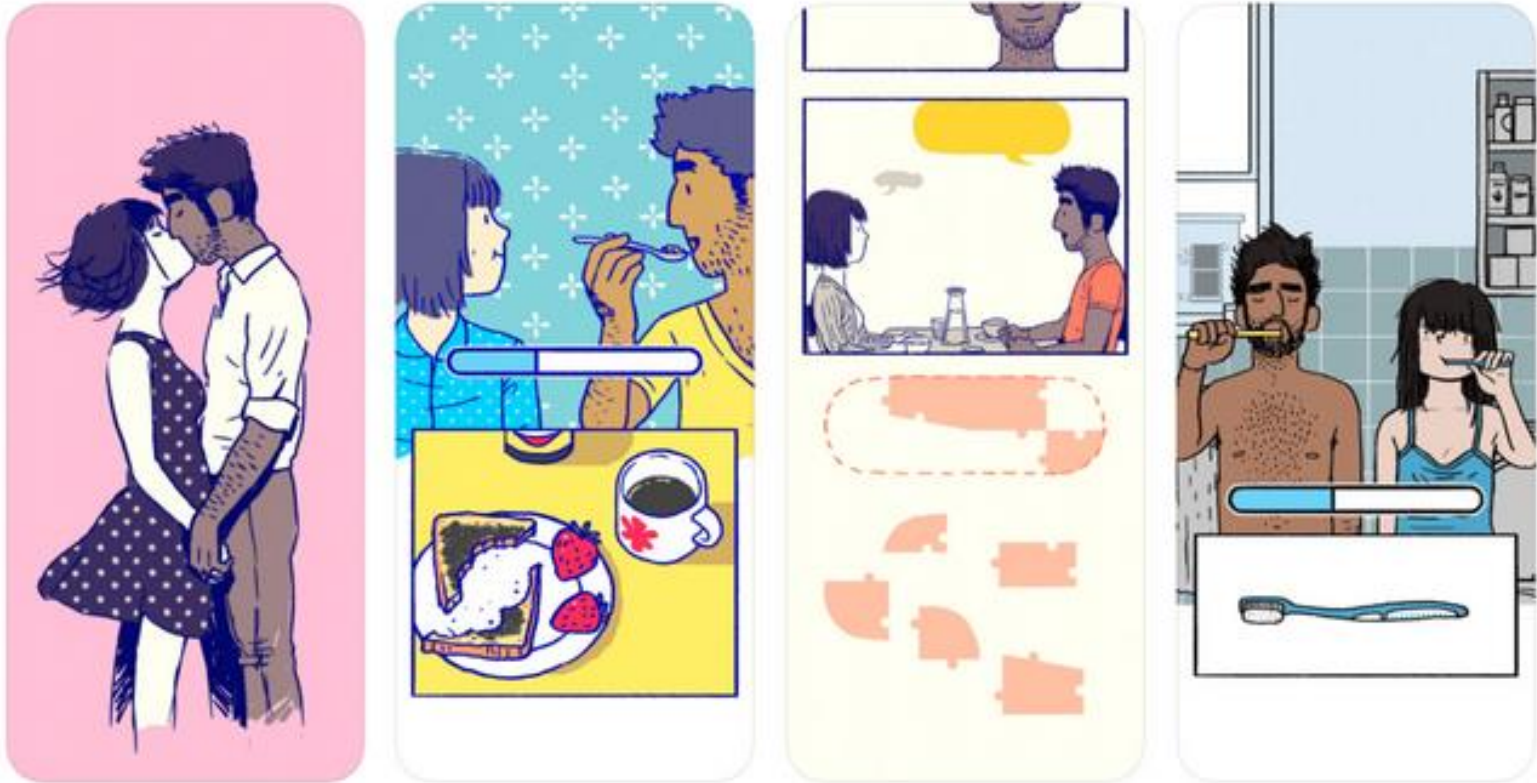


L'immeuble, Vidu et BatRaf (2017) ★

<https://turbointeractive.fr/limmeuble/>

5 – Enjeux et perspectives

- Bande dessinée interactive



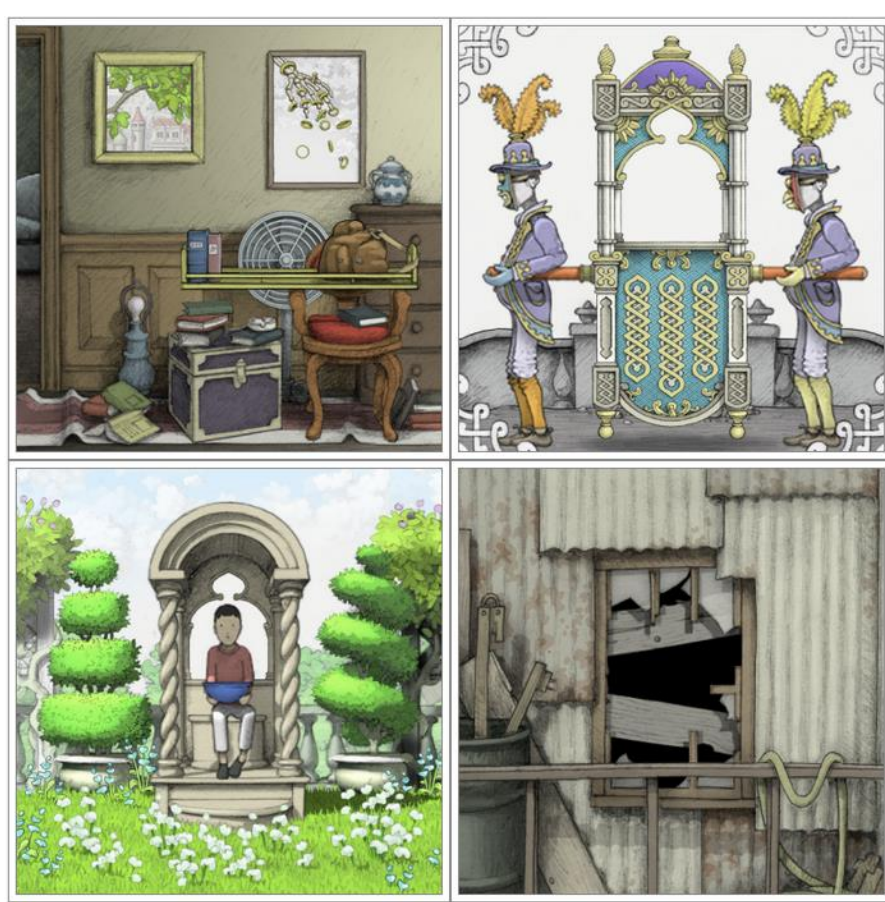
Florence (2018) : <http://annapurna.pictures/interactive/florence>

Full Gameplay : https://youtu.be/qYU-7Y_vM9s



5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive**



Gorogoia (2017) : <https://youtu.be/xtZVW17oCY>

5 – Enjeux et perspectives

- **Bande dessinée interactive**

Les nouveaux visages de la bande dessinée grâce au numérique (2018)

La bande dessinée interactive (2018)

Anthony Rageul : <http://www.anthonyrageul.net/>

<https://www.priresetete.net/> / <https://www.priresetete.net/chapitre3-0.php>

Mediaentity : <http://www.mediaentity.net/> (BD-diaporama)

Protanopia : <http://andrebergs.com/protanopia/>

Bongcheon-Dong Ghost, de Horang (2011) :

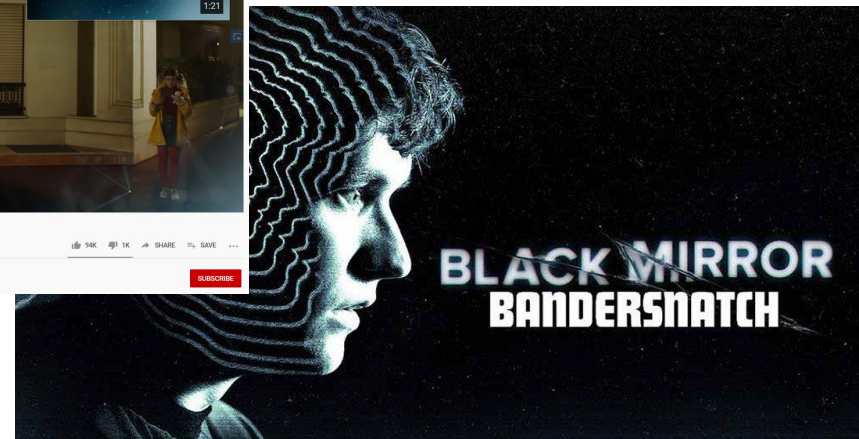
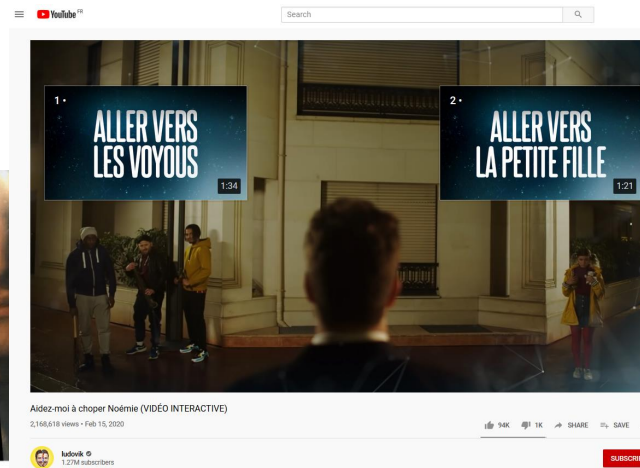
https://www.webtoons.com/en/thriller/chiller/bongcheon-dong-ghost-horang/viewer?title_no=536&episode_no=22 (Scroll-comic) ★



5 – Enjeux et perspectives

- **Film interactif**

- Incarne-t-on un personnage ou « soi-même » ?
- Quand on interagit, est-ce que cela a une influence sur l'histoire ?
- Est-ce que cela sert l'intérêt du récit ?

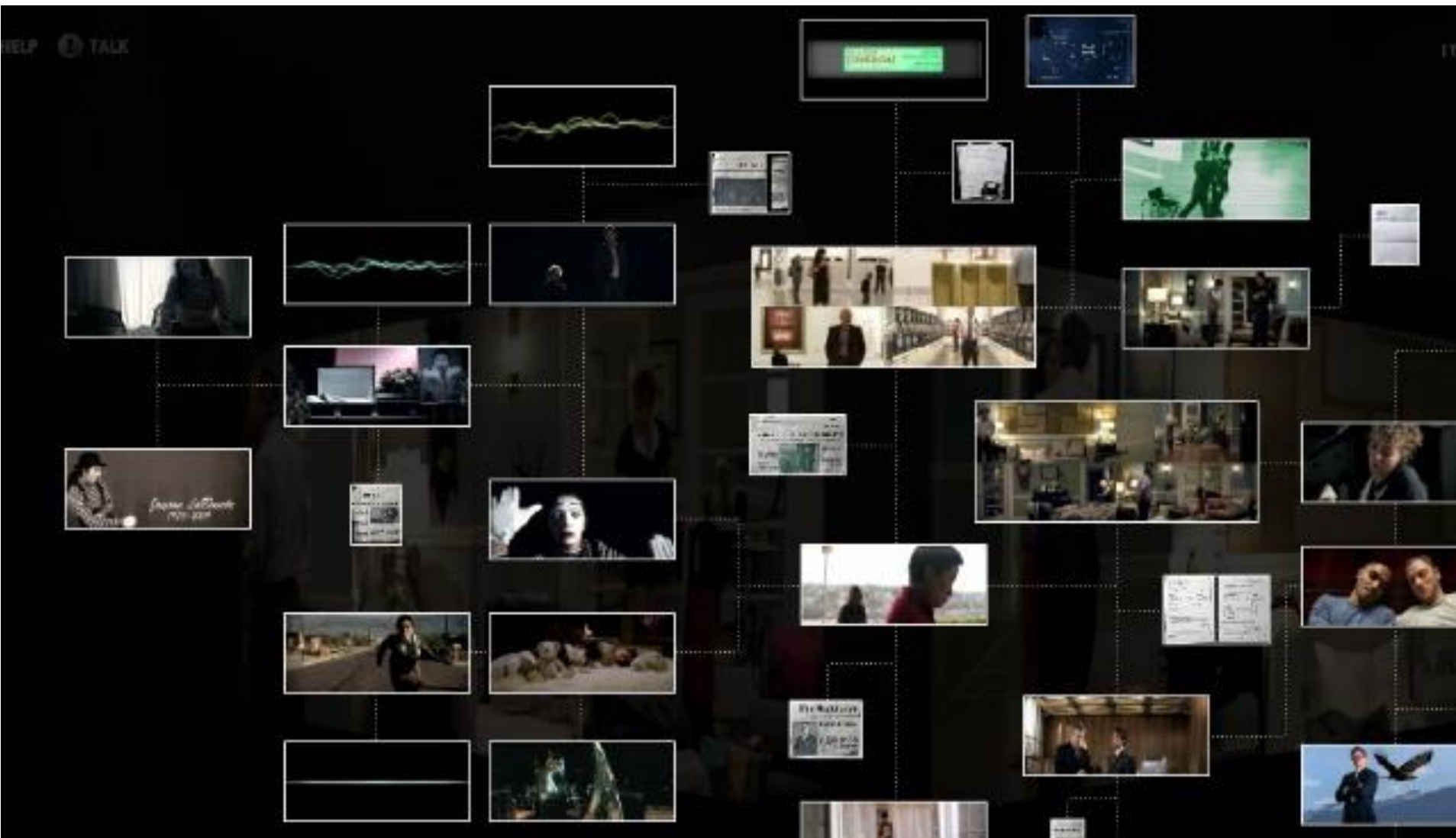


5 – Enjeux et perspectives

- Film interactif

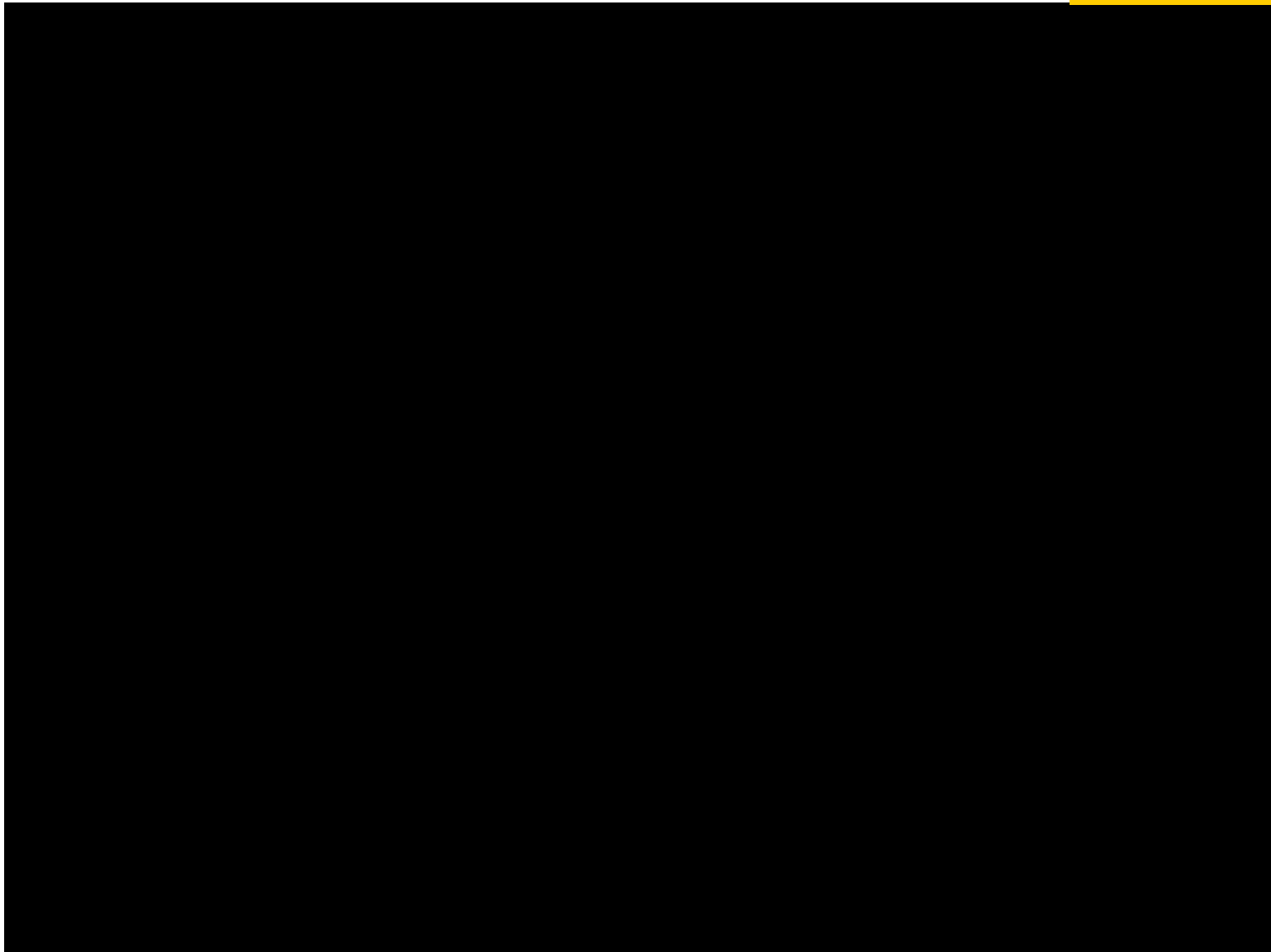


HBO Imagine (2008-2010)





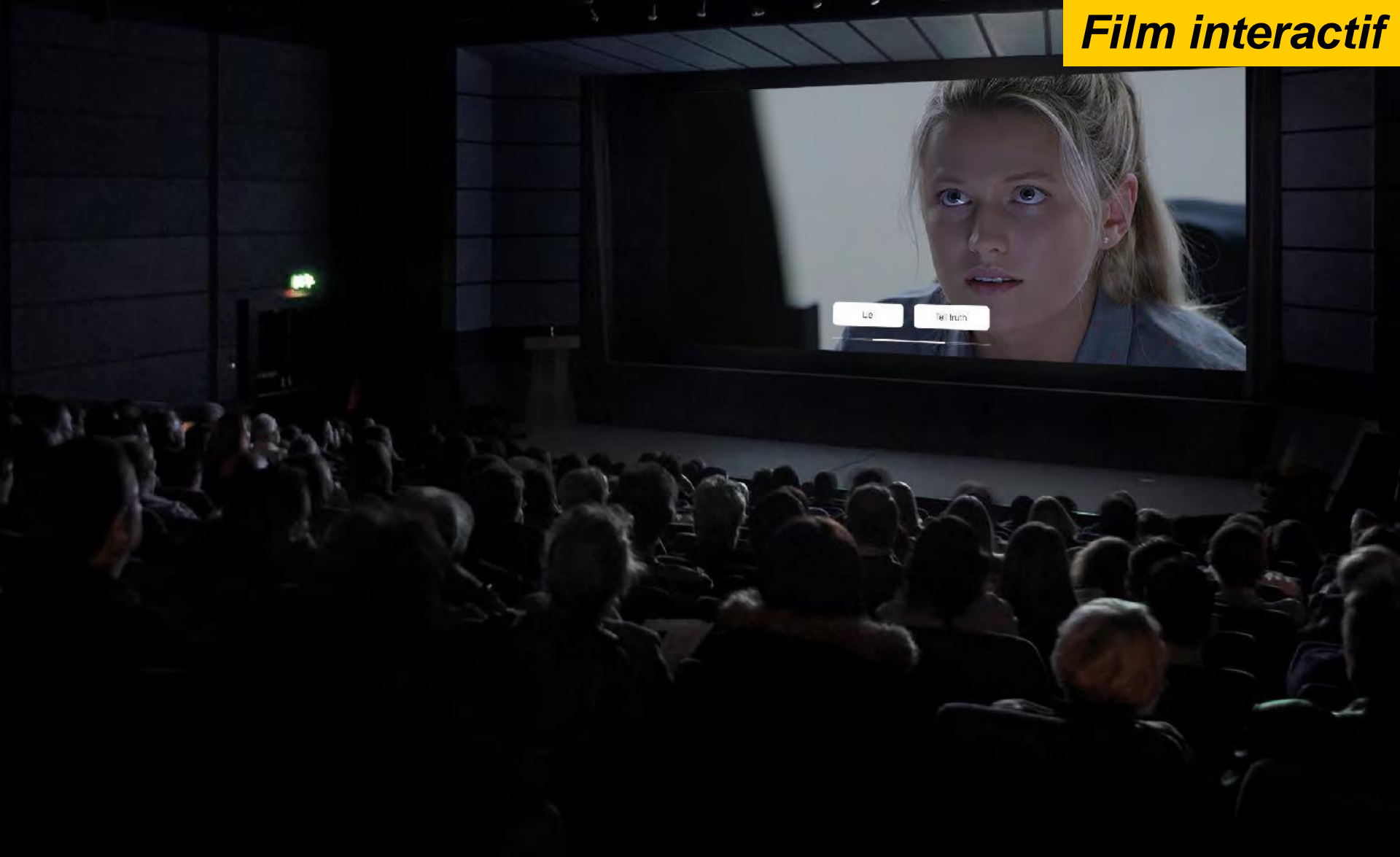
HBO Imagine



HBO Imagine

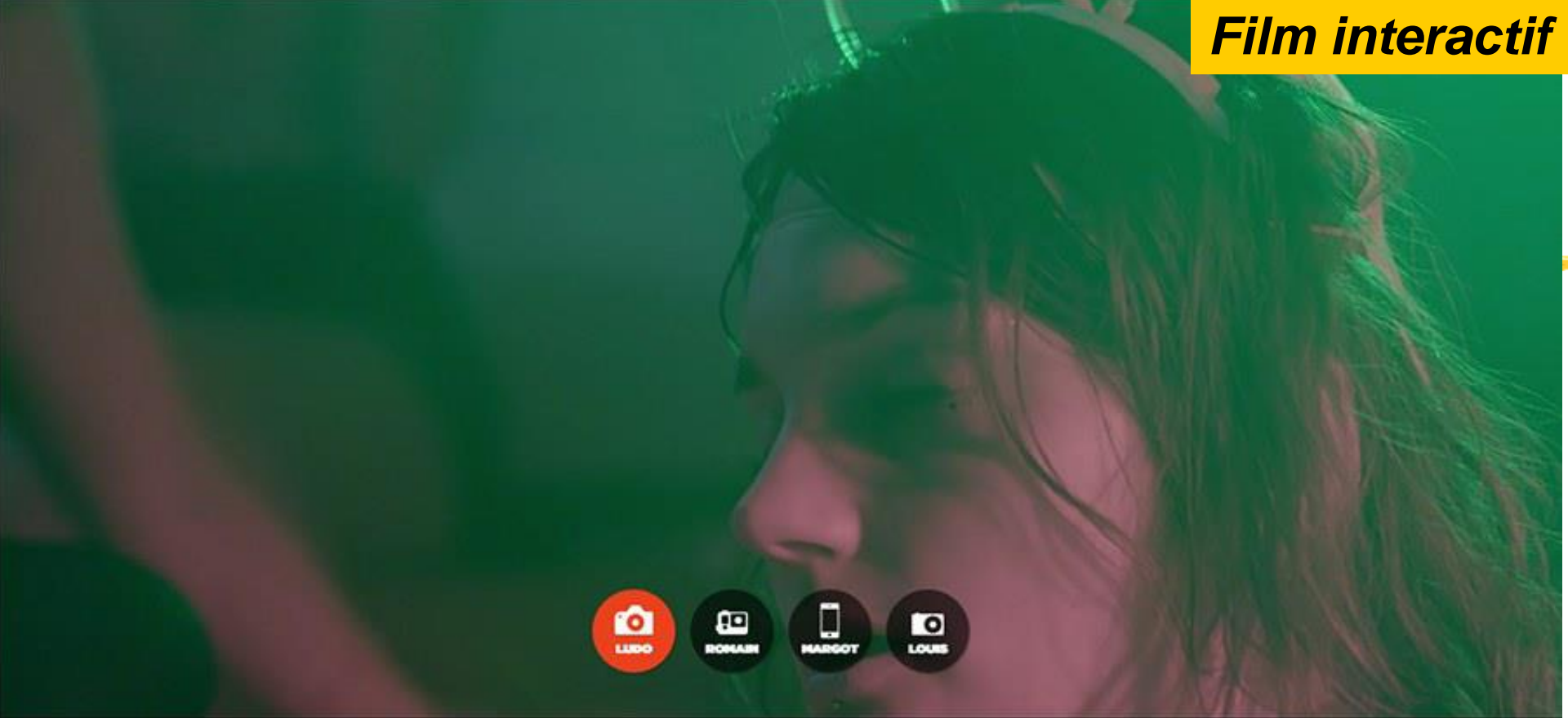


HBO Imagine



Late Shift (2015) : <https://lateshift-movie.com/>
<http://store.steampowered.com/app/584980/agecheck>
https://youtu.be/mlAHGJ_zhws

Kinoautomat (1967) : <http://www.benhoguet.com/hall-of-fame/kinoautomat/>



Wei or Die (2015)
<http://weior die.simonbouisson.com/>

14h25

Wei or Die (2015)

<http://wei-or-die.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>



NOÉMIE **MERLANT**
LYNA **KHOUDRI**
JEAN-BAPTISTE **LAFARGE**

RÉPUBLIQUE

UN FILM INTERACTIF DE SIMON BOUISSON ÉCRIT AVEC OLIVIER DEMANGEL

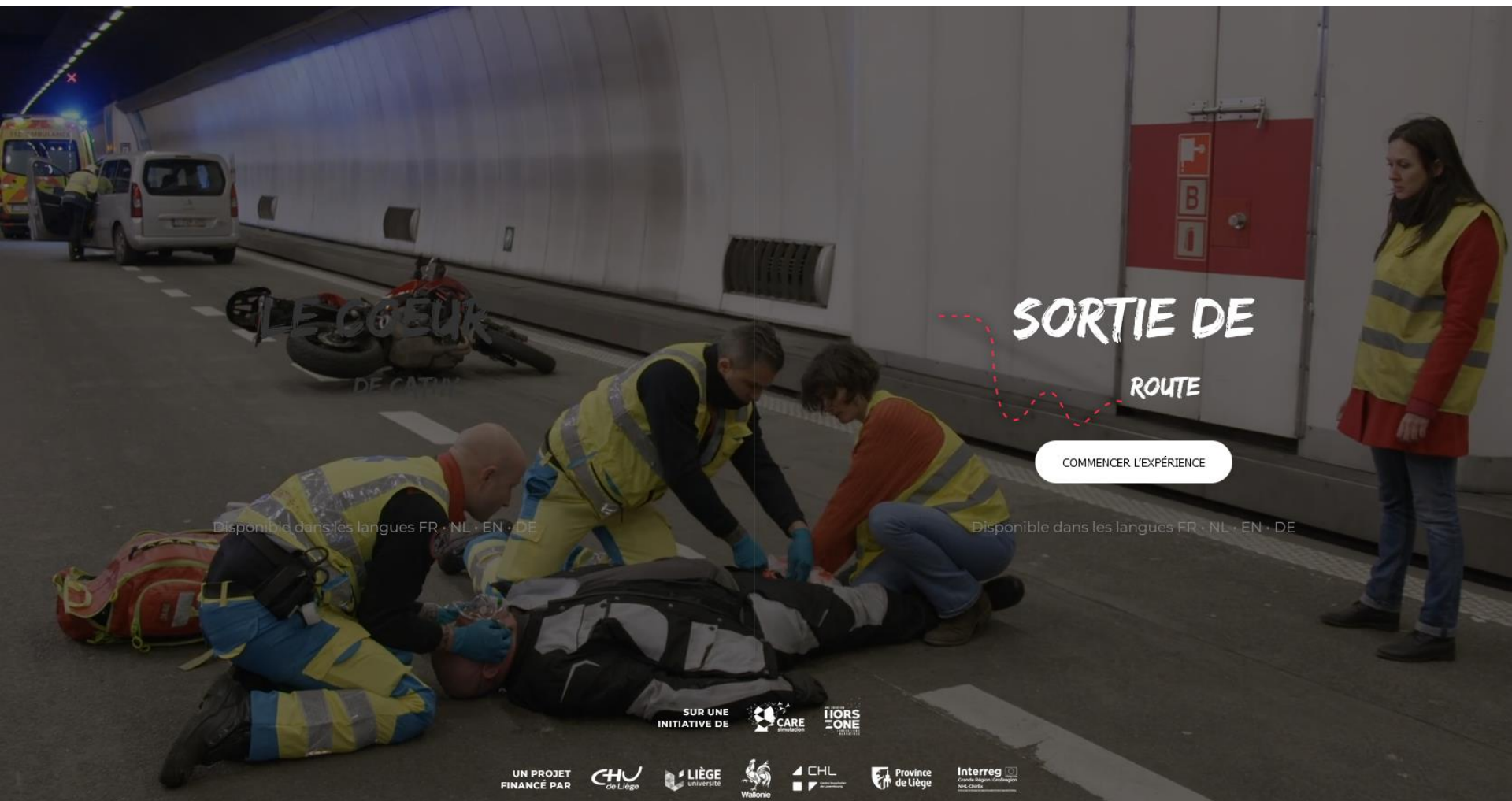
République (2020)

<https://republique-le-film.fr/fr/>



Possibilia (2017)

<https://video.eko.com/v/D3iXb9/>



SORTIE DE ROUTE

COMMENCER L'EXPÉRIENCE

Disponible dans les langues FR · NL · EN · DE

Disponible dans les langues FR · NL · EN · DE

SUR UNE
INITIATIVE DE



UN PROJET
FINANCÉ PAR



Sauve une vie (2017)
<https://sauveunevie.be/>

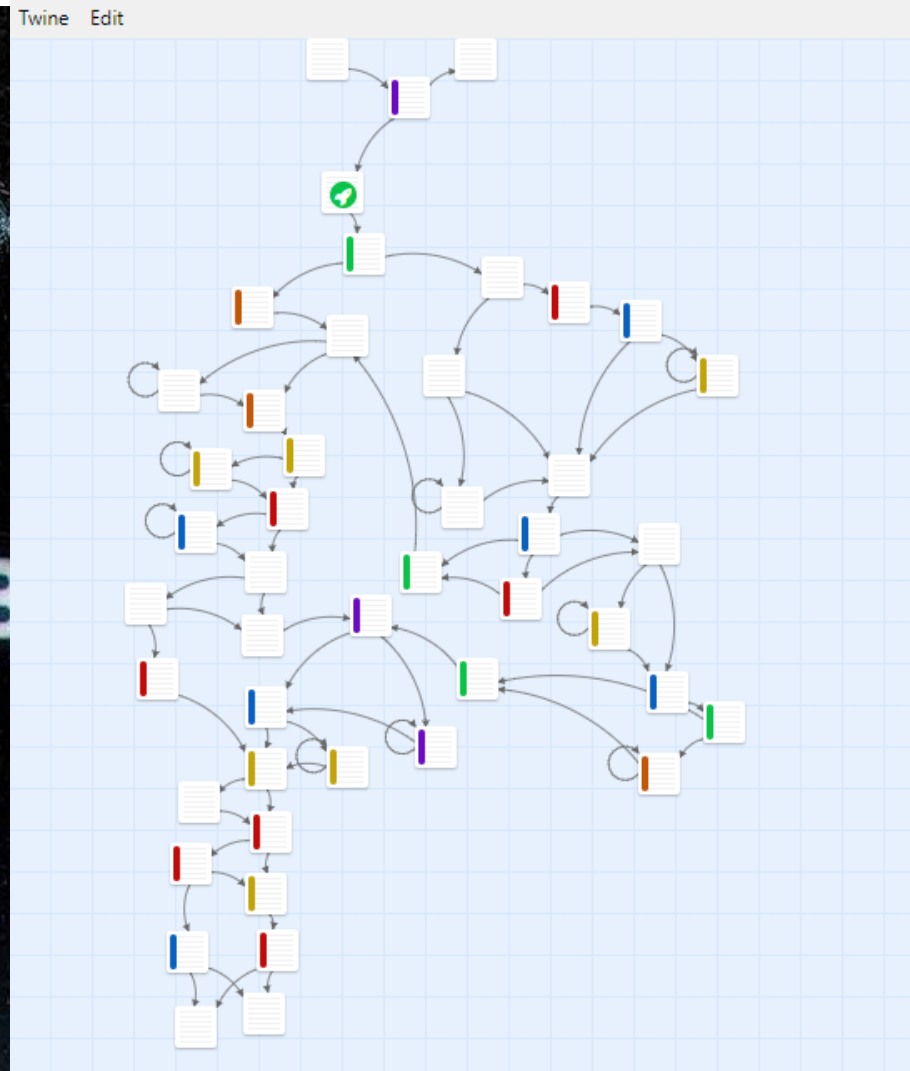


NETFLIX

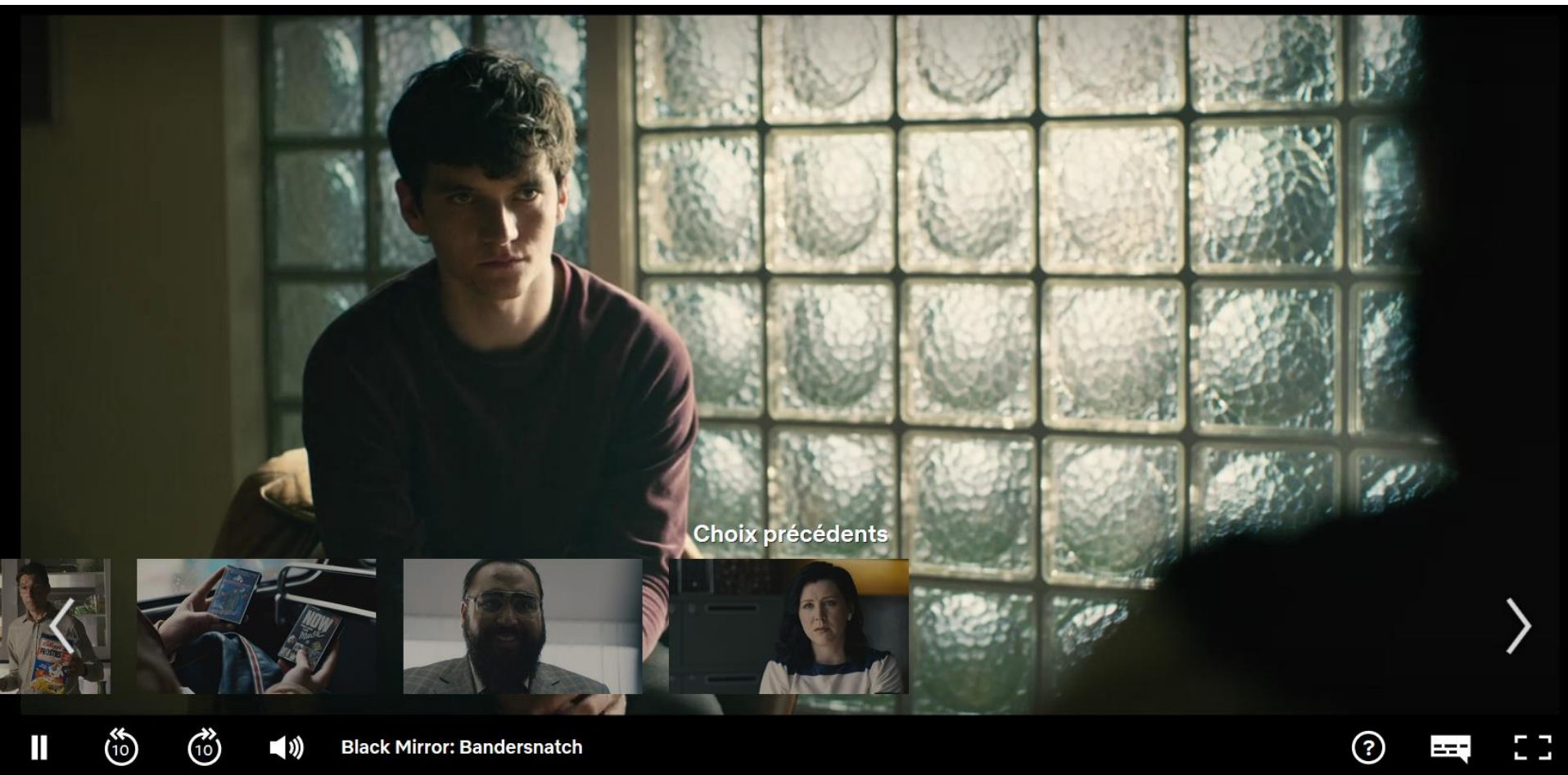
BLACK MIRROR
BANDERSNATCH

Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (2018)

<https://youtu.be/d6-HaZ0zK6U>

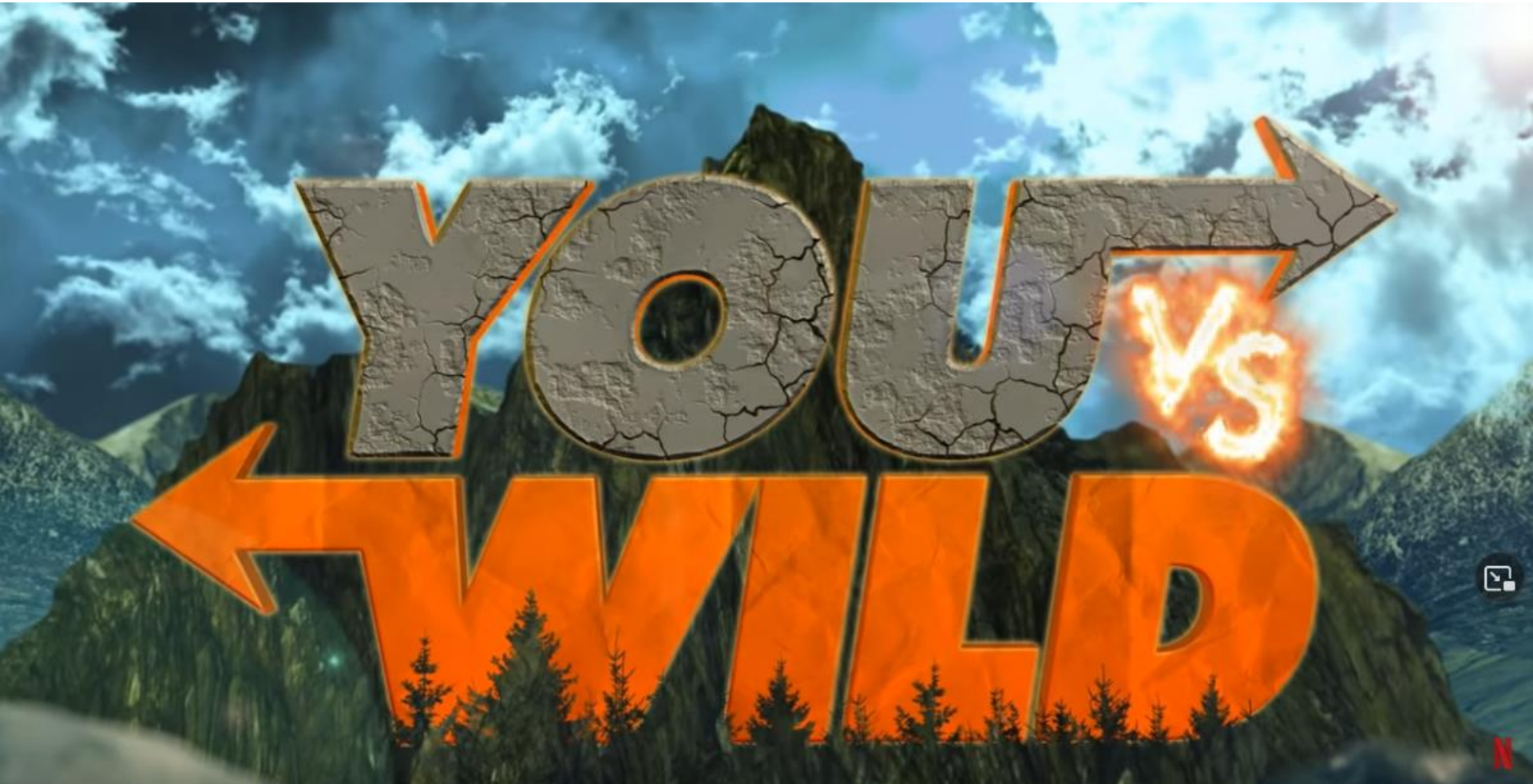


Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (2018)
<https://youtu.be/d6-HaZ0zK6U>



Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (2018)

<https://youtu.be/d6-HaZ0zK6U>



You vs Wild sur Netflix (2019)

<https://youtu.be/CGWTqC1IreA>



Mange-la !

Laisse-la !

You vs Wild sur Netflix (2019)

<https://youtu.be/CGWTqC1IreA>



ATTACK

Unlisted

4,852,465 views • Feb 14, 2017

58K 183 SHARE SAVE ...



Markiplier
27.1M subscribers

A DATE WITH MARKIPLIER (2017)

https://youtu.be/yyU_1JD2wuA

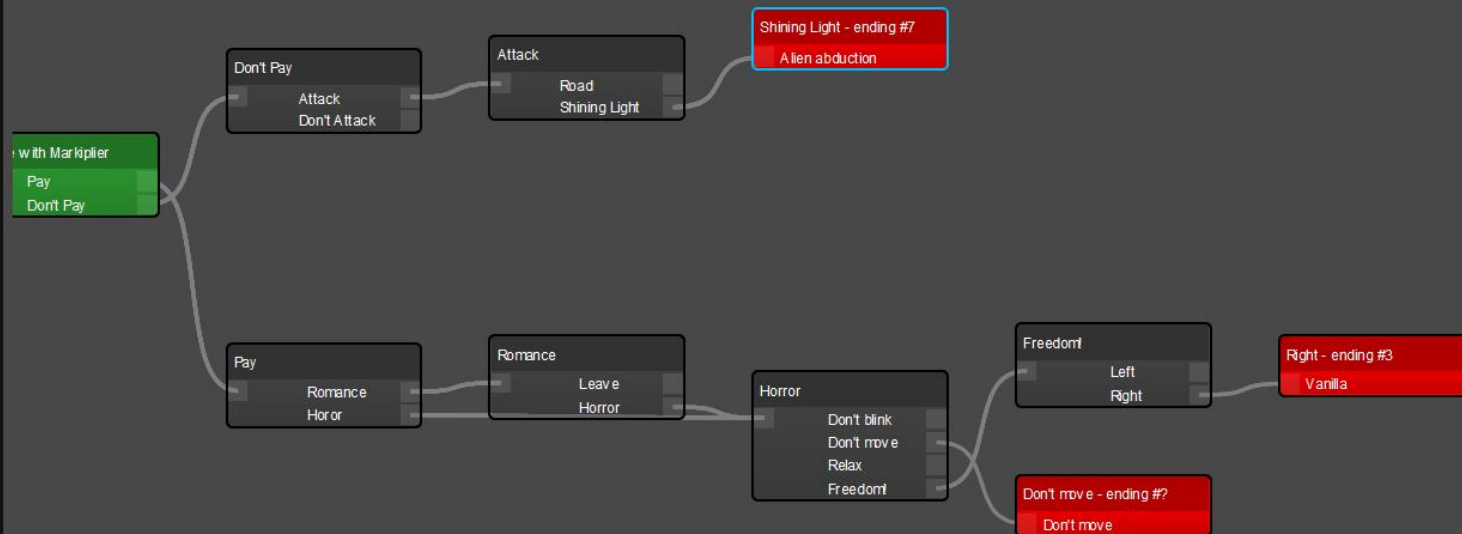
JOIN SUBSCRIBE

48

A Date With Markiplier Markiplier

RESTART SKIP TO CHOICE

Your walkthrough



A DATE WITH MARKIPLIER (2017)

<https://date.withmarkiplier.com/>



Aidez-moi à choper Noémie (VIDÉO INTERACTIVE)

2,168,618 views • Feb 15, 2020

👍 94K 💬 1K ➦ SHARE ⌵ SAVE ...



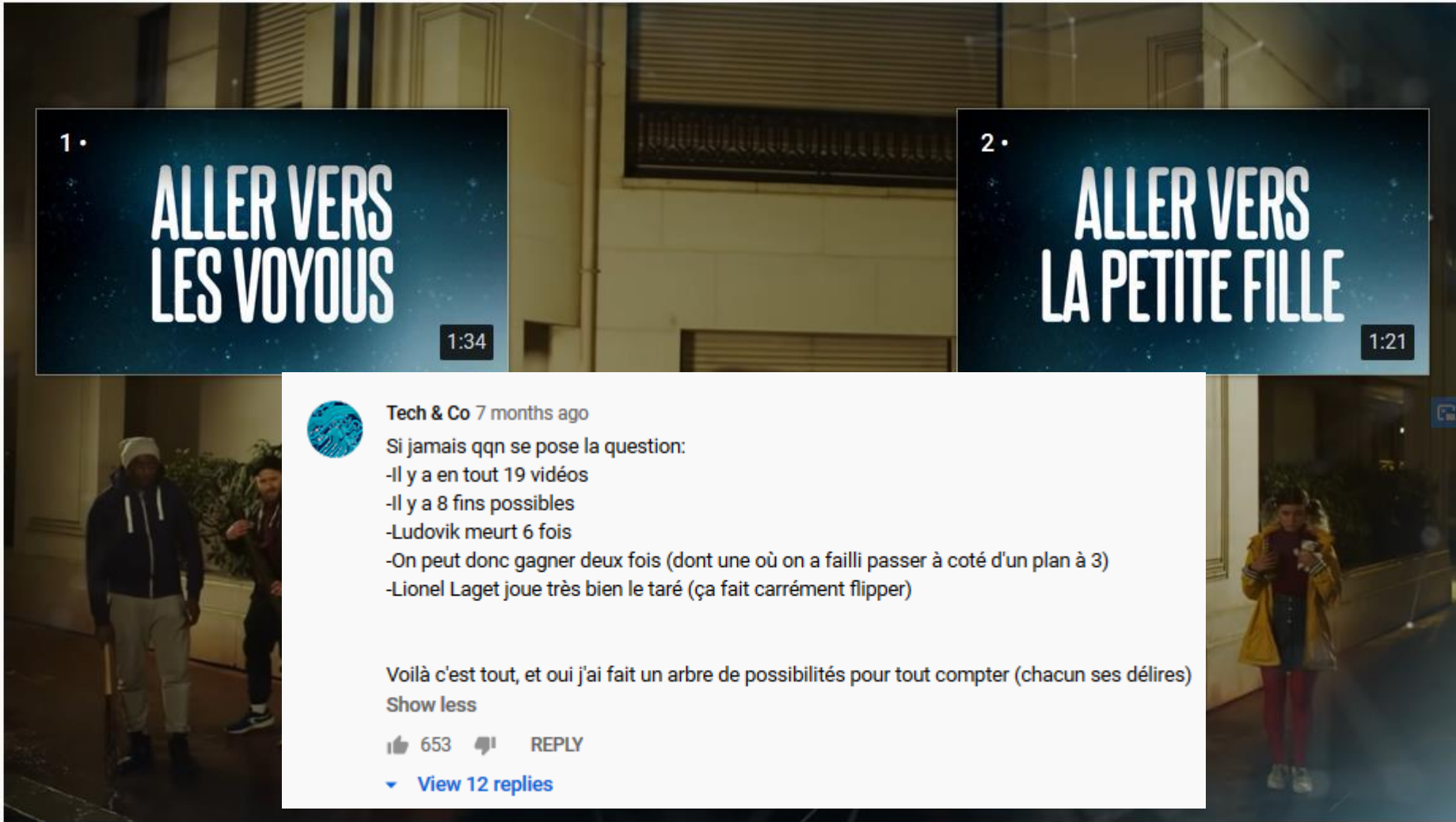
ludovik ✓
1.27M subscribers

Aidez moi à choper Noémie, de Ludovik (2020)

<https://youtu.be/v3ewiTlcLiQ>

SUBSCRIBE

50



Tech & Co 7 months ago

Si jamais qqn se pose la question:

- Il y a en tout 19 vidéos
- Il y a 8 fins possibles
- Ludovik meurt 6 fois
- On peut donc gagner deux fois (dont une où on a failli passer à coté d'un plan à 3)
- Lionel Laget joue très bien le taré (ça fait carrément flipper)

Voilà c'est tout, et oui j'ai fait un arbre de possibilités pour tout compter (chacun ses délires)

Show less

653 REPLY

View 12 replies

Aidez-moi à choper Noémie (VIDÉO INTERACTIVE)

2,168,618 views • Feb 15, 2020

94K 1K SHARE SAVE ...

 **ludovik** ✓
1.27M subscribers

Aidez moi à choper Noémie, de Ludovik (2020)
<https://youtu.be/v3ewiTlcLiQ>

SUBSCRIBE



Tantale (2016)

<http://tantale.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>



[MENTIONS LÉGALES](#) [CREDITS](#) 837130 VIEWS



Five Minutes (2015)

Trailer : <https://youtu.be/hJNf1i8FTNs>
<http://www.fiveminutes.gs/>

Le fait de dessiner des gestes à l'écran favorise-t-il l'immersion ?



Five Minutes (2015)

Trailer : <https://youtu.be/hJNf1i8FTNs>

<http://www.fiveminutes.gs/>

5 – Enjeux et perspectives

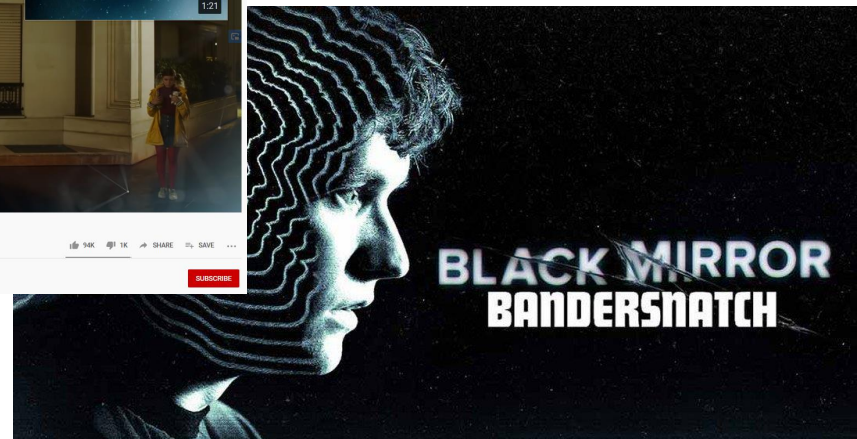
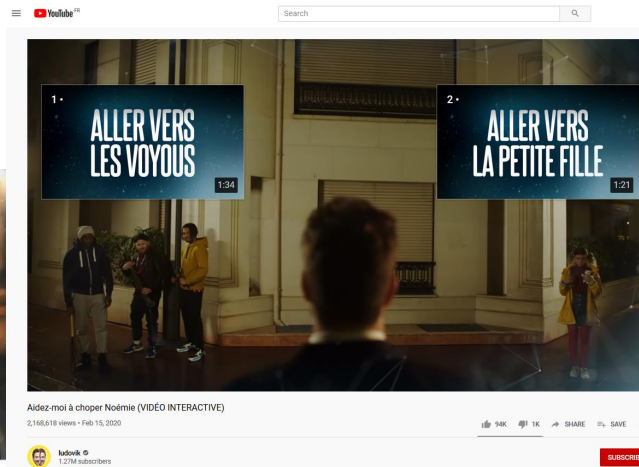
- **Film interactif**

Quel est le degré de liberté du spectateur-joueur ?

Y a-t-il une perte de fluidité lorsque le temps du monde narratif doit s'arrêter jusqu'à ce qu'un choix soit fait ?

Est-ce que l'apparition d'éléments de choix à l'écran affecte négativement l'immersion ?

Finalement, en termes d'expérience, qu'apporte l'interactivité par rapport au visionnage d'un film ?



5 – Enjeux et perspectives

- Entre film interactif et jeu informatique textuel (*interactive fiction*)



La Plume Noire 3 (2015)

Trailer : <https://youtu.be/3C-mxqnKCzQ>

5 – Enjeux et perspectives

- Entre film interactif et jeu vidéo



Beyond : Two Souls (2013)

Trailer : <https://youtu.be/i8wZWgMth3k>

FANS,
Bloggers,
AND
GAMERS

Exploring Participatory Culture



Henry Jenkins

Henry Jenkins :
« culture participative » (2006)

▶ Module 2 : Être dans le jeu : avatar, immersion et corps virtuel

▶ Module 3 : Le jeu vidéo amateur

▶ **Module 4 : Détournement du jeu vidéo**

4.1 - Introduction : qu'est-ce que détourner un jeu vidéo ?

4.2 - Un peu de théorie : du jeu au détournement

4.3 - Le let's play

4.4 - Le machinima

4.5 - Le modding

4.6 - Twitch Plays Pokémon

4.7 - Jeu et espaces d'appropriation : Interview de Maude Bonenfant

Quiz 4 - Bilan du module

Quiz Echéance le juin 30, 2019 at 10:00 UTC

▶ Module 5 : Jeux vidéo et autres médias

▶ Module 6 : La presse de jeu vidéo

DETournement DU JEU VIDÉO

INTRODUCTION À LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE 4



Depuis les débuts de leur histoire, les jeux vidéo sont utilisés par les joueurs, non seulement pour jouer, mais aussi pour créer : créer des vidéos à partir d'enregistrements de sessions de jeu (let's play, speedrun, machinima), créer des jeux en modifiant les règles de titres préexistants (modding), ou encore créer des histoires inédites inspirées d'univers vidéoludiques (fanfictions). Du jeu au détournement, il n'y a en somme qu'un pas, que les joueurs n'hésitent pas à franchir.

Le présent module s'intéressera donc à toutes ces pratiques créatives qui utilisent le jeu vidéo comme matériau ou comme matrice pour produire des oeuvres dérivées - du let's play au modding, en passant par les machinimas ou *Twitch Plays Pokémon*. Vous en apprendrez plus sur leur histoire, sur leur rôle dans l'évolution des cultures ludiques et sur l'esthétique bien particulière (proche de la parodie, du collage ou du pastiche) des oeuvres ainsi produites par les joueurs.

<https://www.fun-mooc.fr/courses/course-v1:ulg+108012+session01/courseware/6775809283474952971dcc0f8594d067/6165625d847c42fe825cd3b2e99a05f0/>

INTRODUCTION : QU'EST-CE QUE DÉTOURNER UN JEU VIDÉO ?





THE JOHNNY CASH PROJECT REGISTER / SIGN IN

Explore ▾ | Contribute | About | Credits

Frame #583

Artist: Fin Cramb

Location: Edinburgh (Scotland), United Kingdom

Style: Realistic

Drawing Time: 01 : 16 : 24

Brush Stroke Count: 4324

Rating: ★★★★★ Sign in to rate this drawing

< PREV FRAME NEXT FRAME >

< BACK TO VIDEO

DRAW THIS FRAME ✓ SHARE 📱

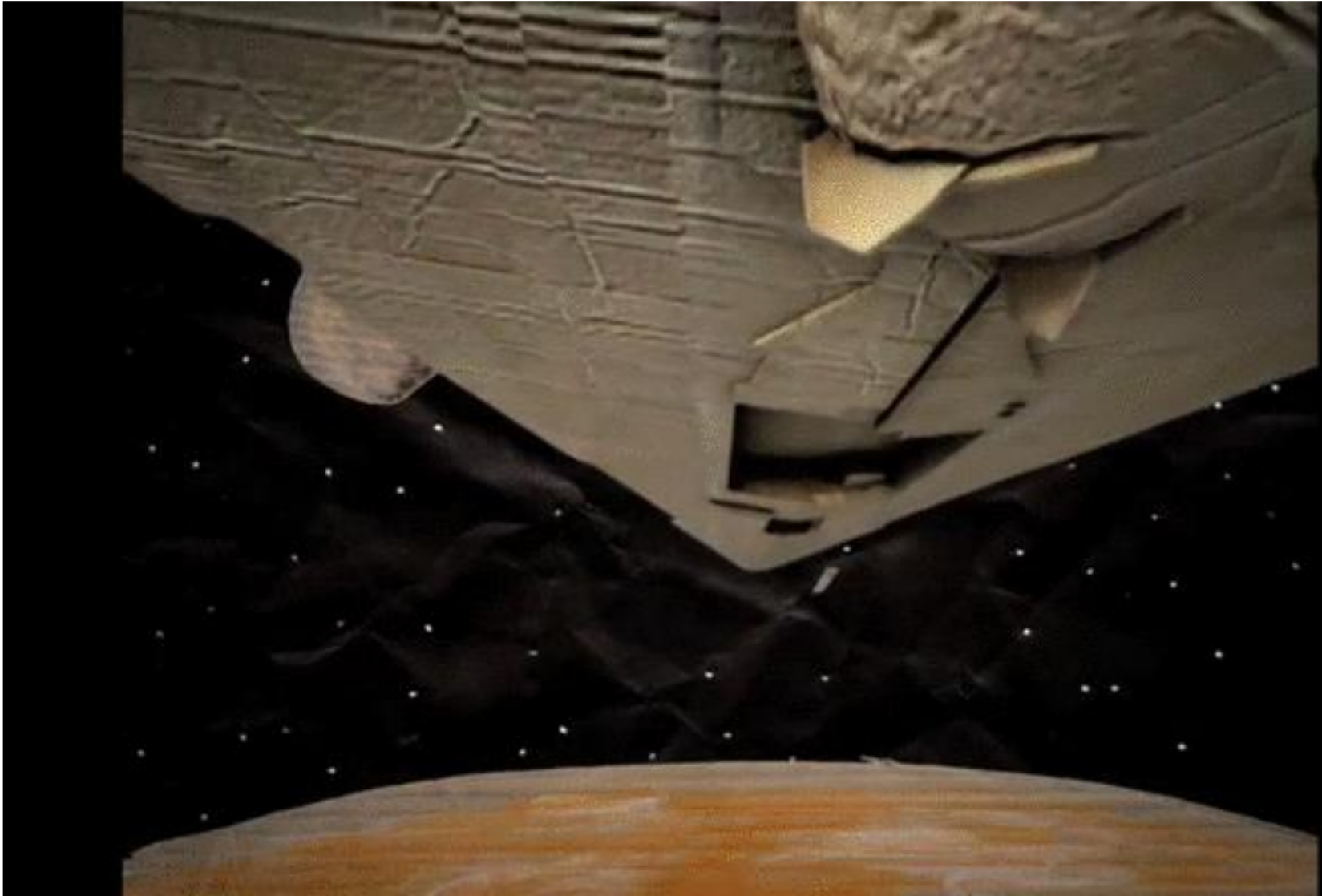
TIME: 00:01:13 FRAME: 583

The Johnny Cash Project is a digital art project where users can create and share their own digital drawings of Johnny Cash. The website features a large central canvas displaying a digital drawing of Johnny Cash's face, created by artist Fin Cramb. The drawing is rendered in a realistic style using a limited color palette. The interface includes navigation buttons for 'PREV FRAME', 'NEXT FRAME', and 'BACK TO VIDEO', as well as options to 'DRAW THIS FRAME' and 'SHARE'. A rating system is also present, showing five stars. The website header includes the project name 'THE JOHNNY CASH PROJECT' and navigation links for 'Explore', 'Contribute', 'About', and 'Credits'. A registration/sign-in link is also visible in the top right corner. The bottom of the page features a timeline of frames and a footer with copyright information.

The Johnny Cash Project (2010)

<http://www.thejohnnycashproject.com/>

<https://youtu.be/oKRB9Dwoumo>



Star Wars Uncut (2013)

<http://www.starwarsuncut.com/>

Star Wars Uncut (2013)

<https://youtu.be/7ezeYJUz-84>

STAR WARS uncut



We cut the movie
into 15 second clips



You claim a scene and
refilm it however you like

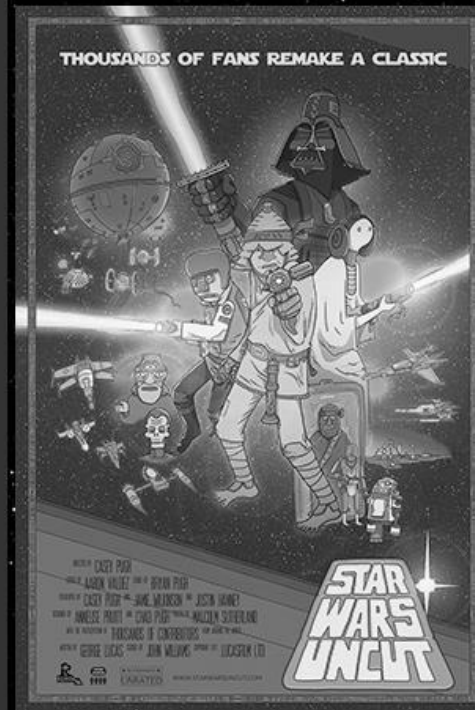


We all become famous
in the best films ever



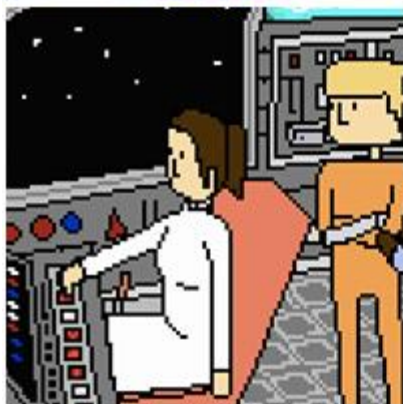
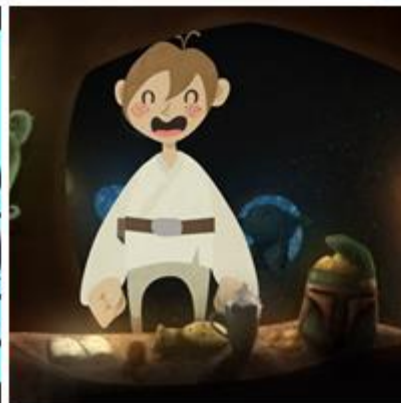
THE EMPIRE STRIKES BACK

The Empire Strikes Back (RELEASED!)



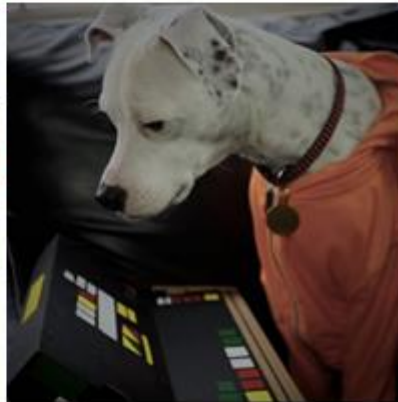
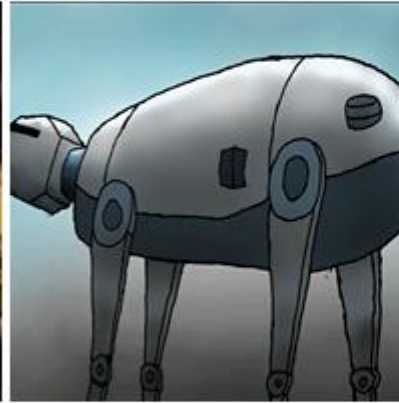
A New Hope

Film interactif : expérience participative



Star Wars Uncut (2013)

Film interactif : expérience participative



Star Wars Uncut (2013)

5 – Enjeux et perspectives



- **Webdocumentaires interactifs**
 - interactivité de navigation
 - question du point de vue
 - pour les webdocs à base d'archives, tension entre Histoire et mémoire
 - dans quelle mesure le webdoc peut-il être un dispositif de remémoration individuelle et collective ?
 - tension : permettre l'empathie historique et éviter l'anachronisme psychologique

Une année en France

Regretter Débuter Risquer **Parer** Habiter Partager Progresser Durer Changer



0:50/6:27



Le Monde : <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>



Webdocumentaire interactif 17.10.61 (2012)

<http://leblogdocumentaire.fr/webdoc-focus-1-regards-croises-sur-le-17-octobre-1961/>



17.10.61

CARTE

17.10.61 (2012)

<http://leblogdocumentaire.fr/webdoc-focus-1-regards-croises-sur-le-17-octobre-1961/>

arte

65 | Agents & Mercato

Les clubs et les fédérations ont falsifié la concurrence

Colère et amertume de Luc Misson qui a mené le combat pour la libre circulation des joueurs en Europe.



ARGENT

55 | Socios & Réseaux

Le crowdfunding, pour supporters fidèles

Bart Lammens, le président belge qui a utilisé le socio-financement pour recruter de jeunes joueurs.



BRONZE

77 | FIFA & UEFA

Nos politiques s'agenouillent

Emmanuel Petit dit sa colère devant « le pouvoir et l'argent » incarnés par les grandes instances.



ARGENT

BRONZE

HORS-JEU



Ma collection



Cartes & Paquets



Trophées



Hors-jeu (2016)

<https://horsjeu.football/>

**ZERO
IMPUNITY**

Accueil

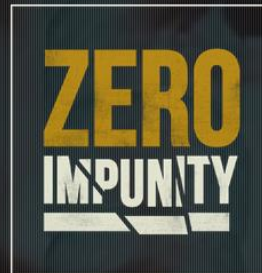
À propos

Le film

Le mouvement

FR

EN

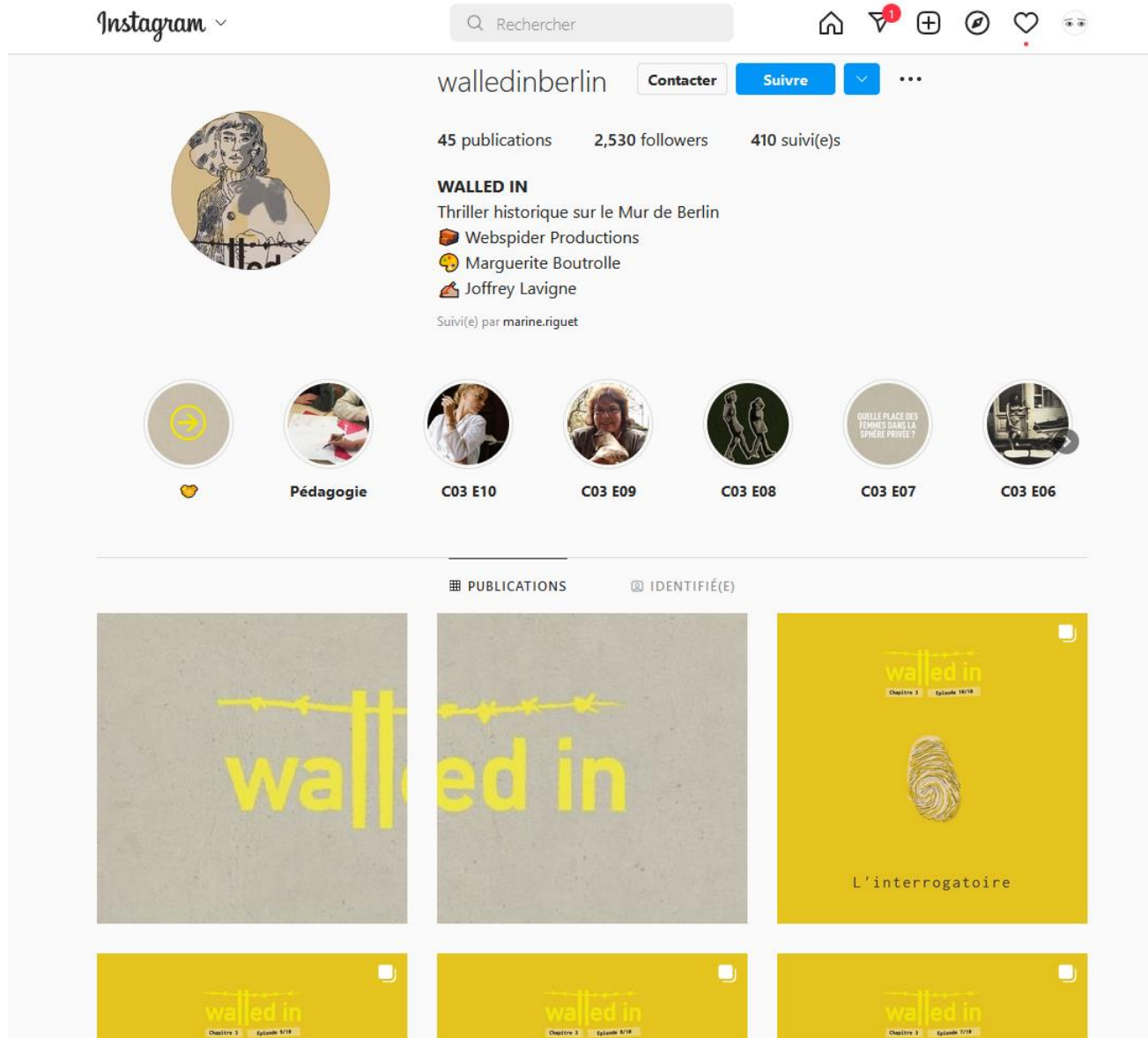


UN TRANSMÉDIA À IMPACT SOCIAL
CONTRE LES VIOLENCES SEXUELLES EN CONFLIT ARMÉ
REJOIGNEZ LE MOUVEMENT



DÉJÀ
405 225
SOUTIENS
>> REJOIGNEZ-LES

Zero Impunity (2017)
<https://zeroimpunity.com/>



Walled in Berlin (2020)

<https://www.instagram.com/walledinberlin>

Thriller historique sur le mur de Berlin

10 webdocumentaires au design créatif et interactif

2 ans • Commenter • 6 849 Vues • 5 min de lecture

JOURNALISME & WEBDESIGN

(quand les genres se mélangent)



G GRAPHISTE



Publié par **Charlotte Chollat**

10 webdocumentaires au design créatif et interactif

<https://graphiste.com/blog/webdocumentaire-creatif-interactif>

que Ron Arad, qui est designer et architecte,



James Auger

Designer et professeur associé au
M-ITI, Madère



Ethics for Design

<http://www.ethicsfordesign.com/fr/regarder>

Findeli : 4:20

5 – Enjeux et perspectives



- **Récits sur réseaux sociaux**

La création d'un contenu spécifiquement adapté à un réseau social suppose :

- une connaissance de la sociologie du réseau ;
- une prise en compte de sa temporalité propre ;
- une adoption de codes et d'usages.

Ex : snapchat : pour les très jeunes, 2/3 de filles, temporalité de 24h
(joue avec l'instantané : les utilisateurs partent du principe que c'est réel)

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Été (feuilleton BD sur Instagram, 2017)

<https://youtu.be/CTu1LvKlxA>

<http://www.benhoguet.com/lete-se-raconte-feuilleton-instagram/>

Chaque jour, un épisode raconté en 9 cases

80.000 abonnés en deux mois pour un total de 4 millions de vues



Deux mois de
LIBERTÉ TOTALE...

... ET nous,
APRÈS, TOUJOURS
ensemble ?

j'ai du mal à
Y CROIRE...

Été (feuilleton BD sur Insta, 2017)

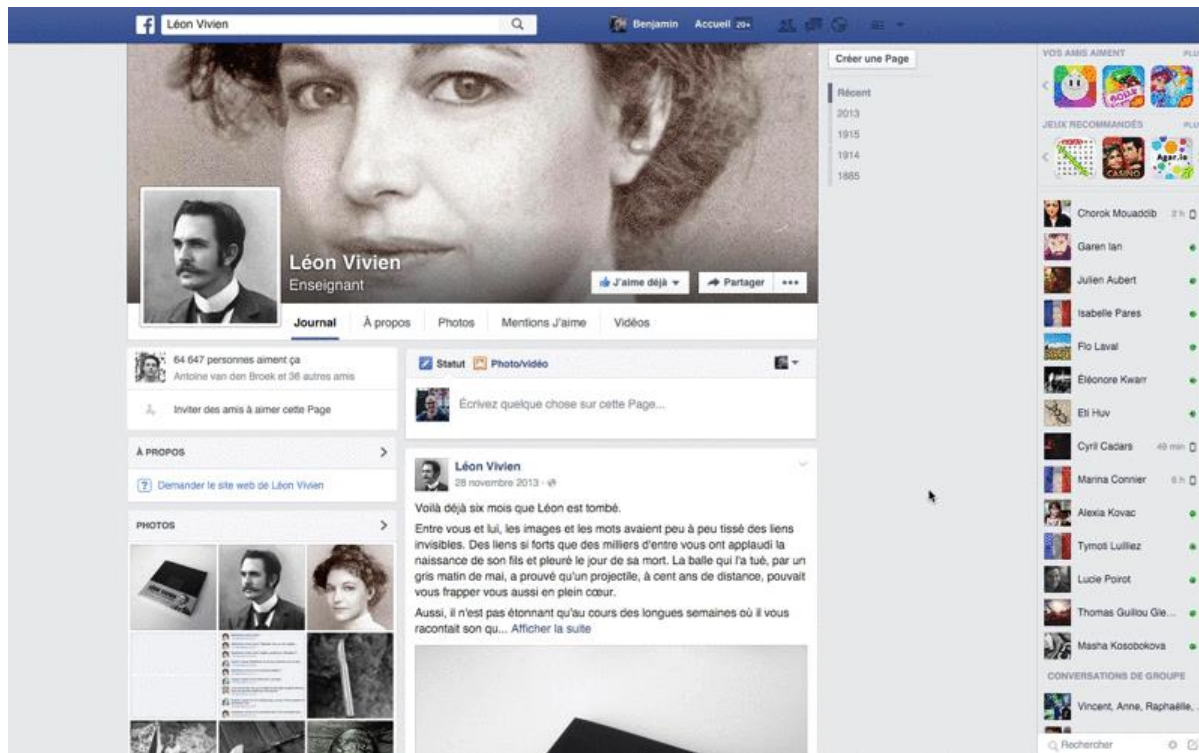
<https://youtu.be/CTu1LvKlxA>

<http://www.benhoguet.com/lete-se-raconte-feuilleton-instagram/>

Chaque jour, un épisode raconté en 9 cases
80.000 abonnés en deux mois
pour un total de 4 millions de vues

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Léon Vivien (Facebook, 2013) : <https://www.facebook.com/leon1914/>
Profil d'un Poilu imaginaire dont le récit à base d'archives a réuni plus de 60 000 personnes en huit semaines d'expérience

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux

Malfosse
@Malfosse1948

Home

Posts

Reviews

Videos

Photos

About

Community

Create a Page

Like Follow Share ...

Send Message

Posts

Malfosse
October 31, 2018 · 🌐

MALFOSSE. Je m'appelle Thomas Loreau, je suis chroniqueur judiciaire. Entre 1948 et 1949, dans un petit village Français, des meurtres d'une rare violence ont été commis. 70 ans plus tard, cette affaire reste un mystère. Avec votre aide et soutien, je compte la résoudre et démasquer l'assassin. Les faits seront retranscrits en temps réel.

Tous les jours un nouveau post, des vidéos résumant les mois précédents, des sondages pour orienter les pistes.

No Rating Yet

ABOUT MALFOSSE

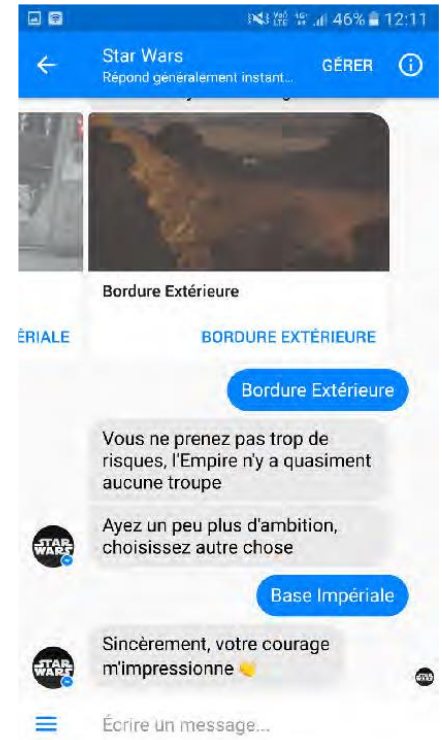
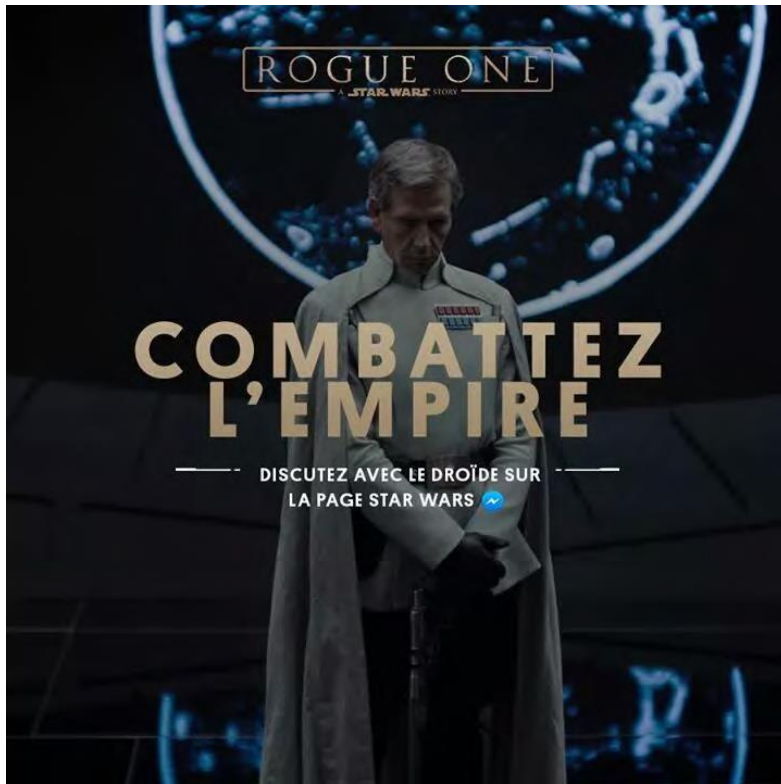
Malfosse. 1948-1949

Malfosse (Facebook, 2018-2019)

<https://www.facebook.com/Malfosse1948/>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Madeleine Project (Twitter, 2015 - aujourd'hui.)

<http://www.madeleineproject.fr/archives/saison1/>

<http://madeleineproject.fr/le-projet-4/>

<https://twitter.com/clarabdx>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Eiffel 1812 (Twitter, 2019)

<https://twitter.com/eiffel1812>

<https://youtu.be/8ID7KkerCZk>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Sickhouse (Snapchat, 2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=ilzoDhmgw1w>

Sickhouse (Snapchat, 2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=ilzoDhmgw1w>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits sur réseaux sociaux



Swipe Night (Tinder, 2021)

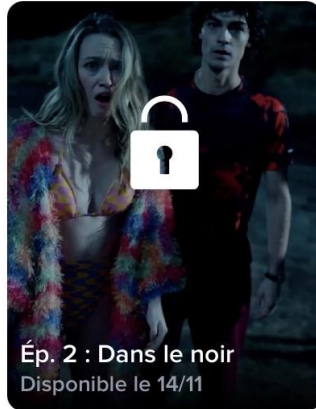
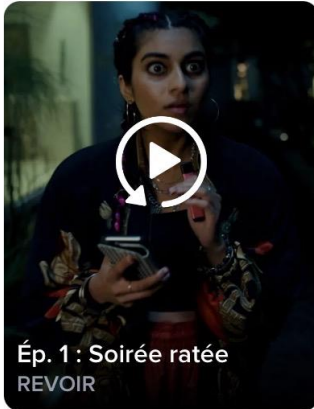
Trailer : <https://youtu.be/STh9DodzTZQ>

https://www.frandroid.com/android/applications/759898_swipe-night-la-serie-interactive-de-tinder-arrive-le-12-septembre/amp



Swipe Night : Killer Weekend

Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matches

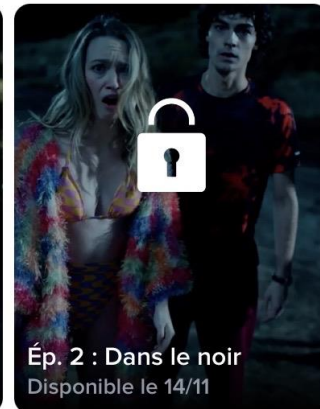
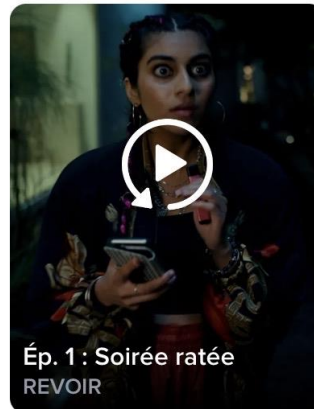


Bienvenue sur Explore
Mon Mood...



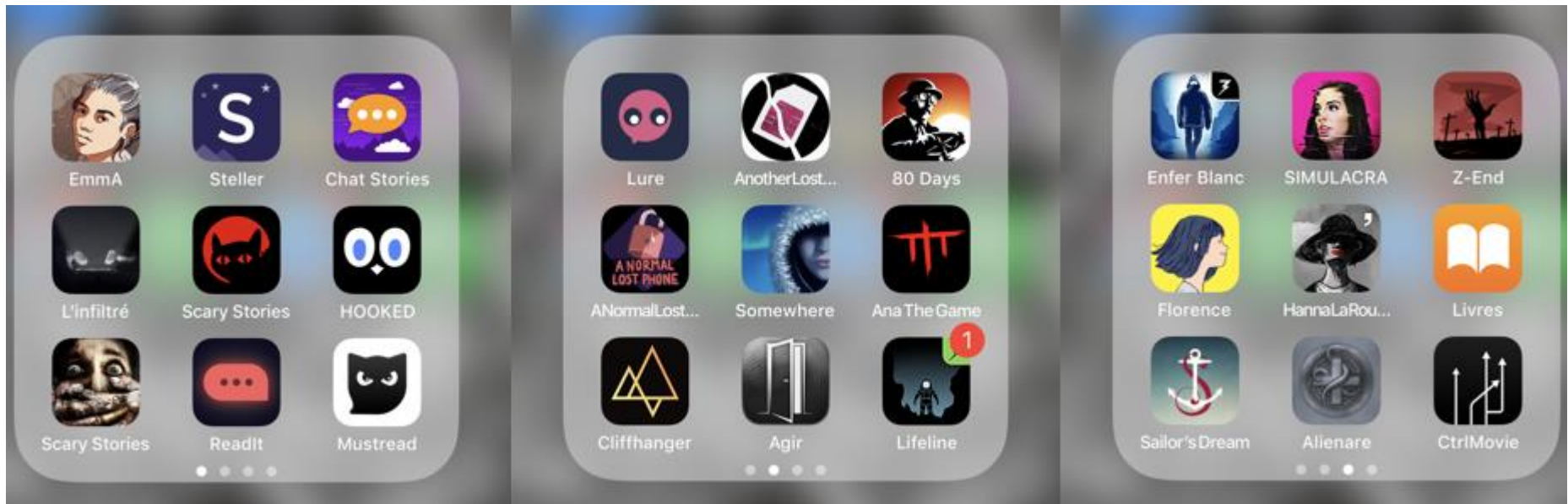
Swipe Night : Killer Weekend

Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matches



5 – Enjeux et perspectives

- Les jeux narratifs pour smartphone



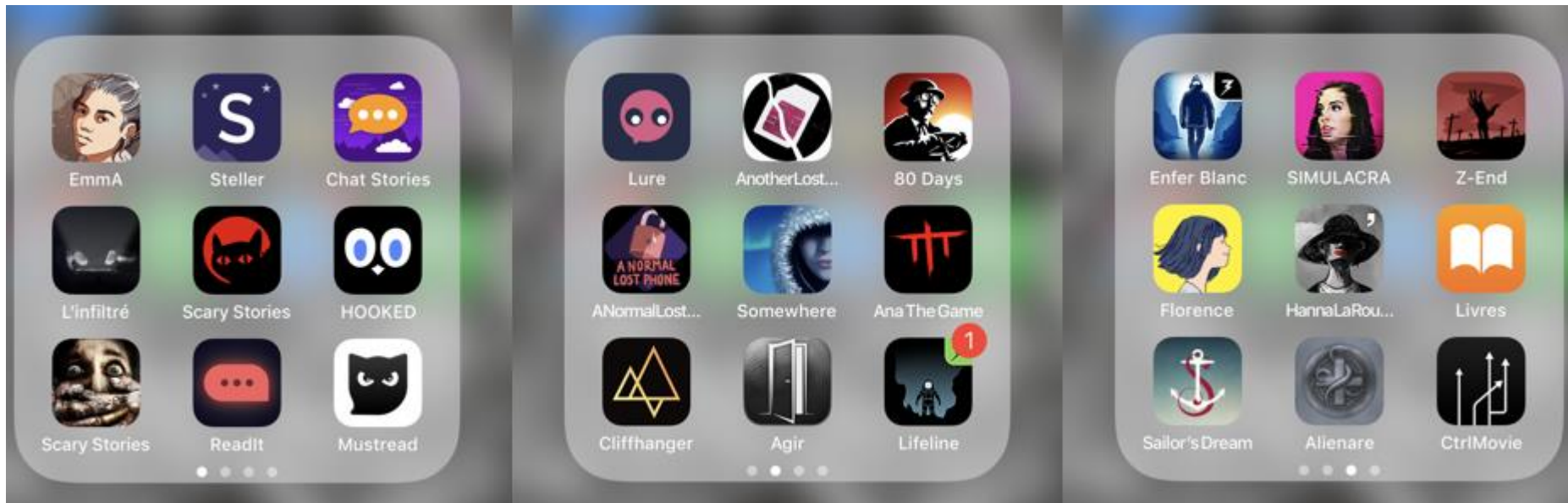
**Un genre hybride en quête de maturité :
trouver un équilibre entre mécaniques de jeu et narration**

5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs pour smartphone**

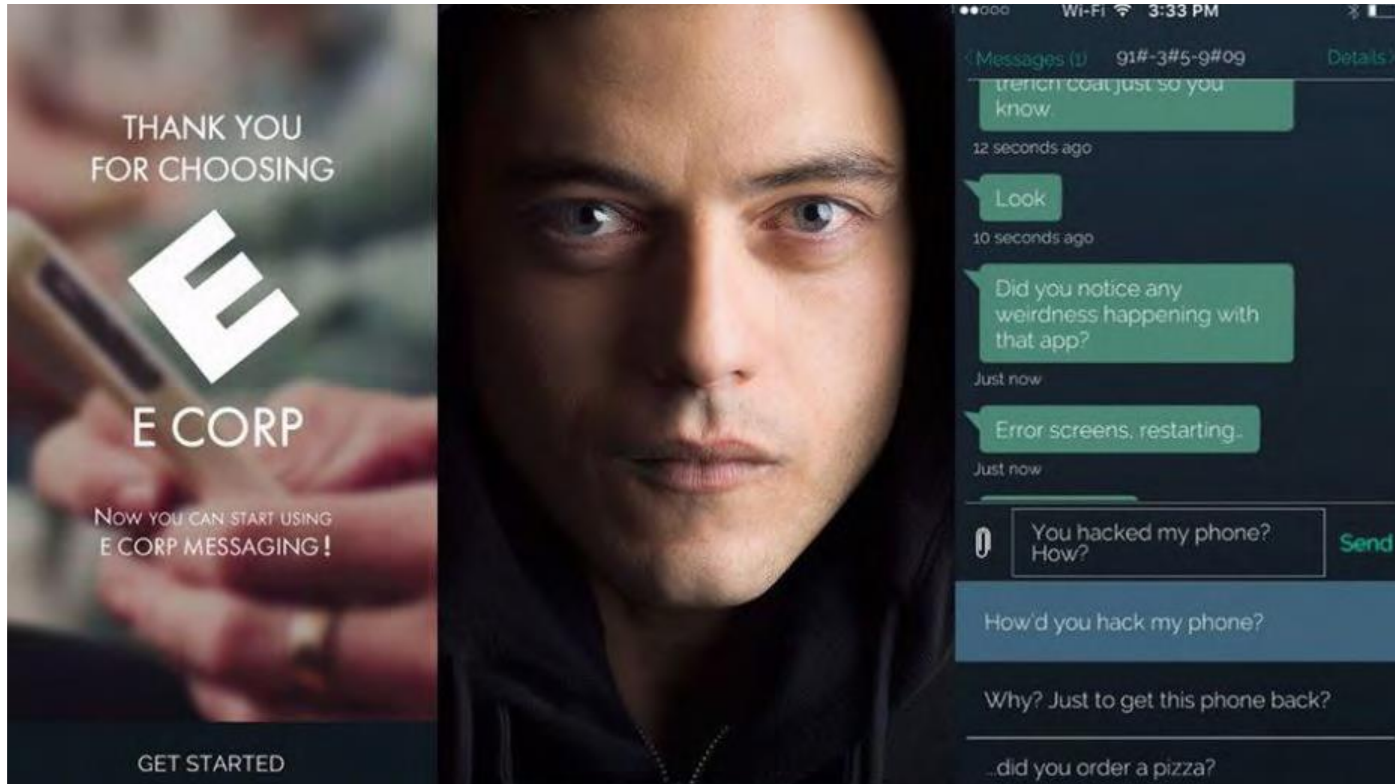
reposent sur nos pratiques ordinaires avec un smartphone, p.e. la discussion instantanée (*chat*) et les notifications.

Comment le support smartphone permet-il un nouveau genre de jeu entre réel et fiction, ou comment déplace-t-il ce jeu par rapport à d'autres supports de narration plus traditionnels ?



5 – Enjeux et perspectives

- Les jeux narratifs (*Chat Stories*)



Mr Robot (2016)

5 – Enjeux et perspectives

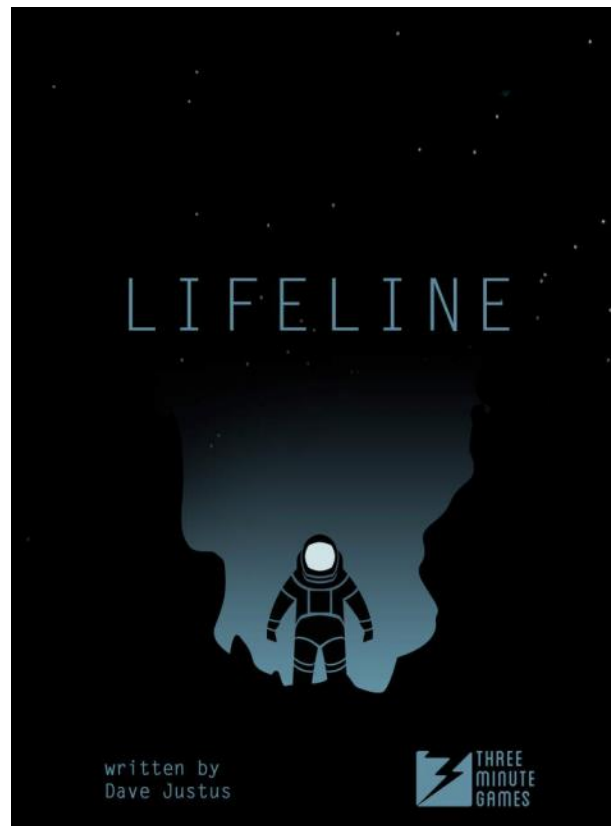
- Les jeux narratifs (*Chat Stories*)



Somewhere (2017, avec Twine) ★

5 – Enjeux et perspectives

- Les jeux narratifs (*Chat Stories*)



Lifeline (2015)

<https://youtu.be/LehoXwX3llo>

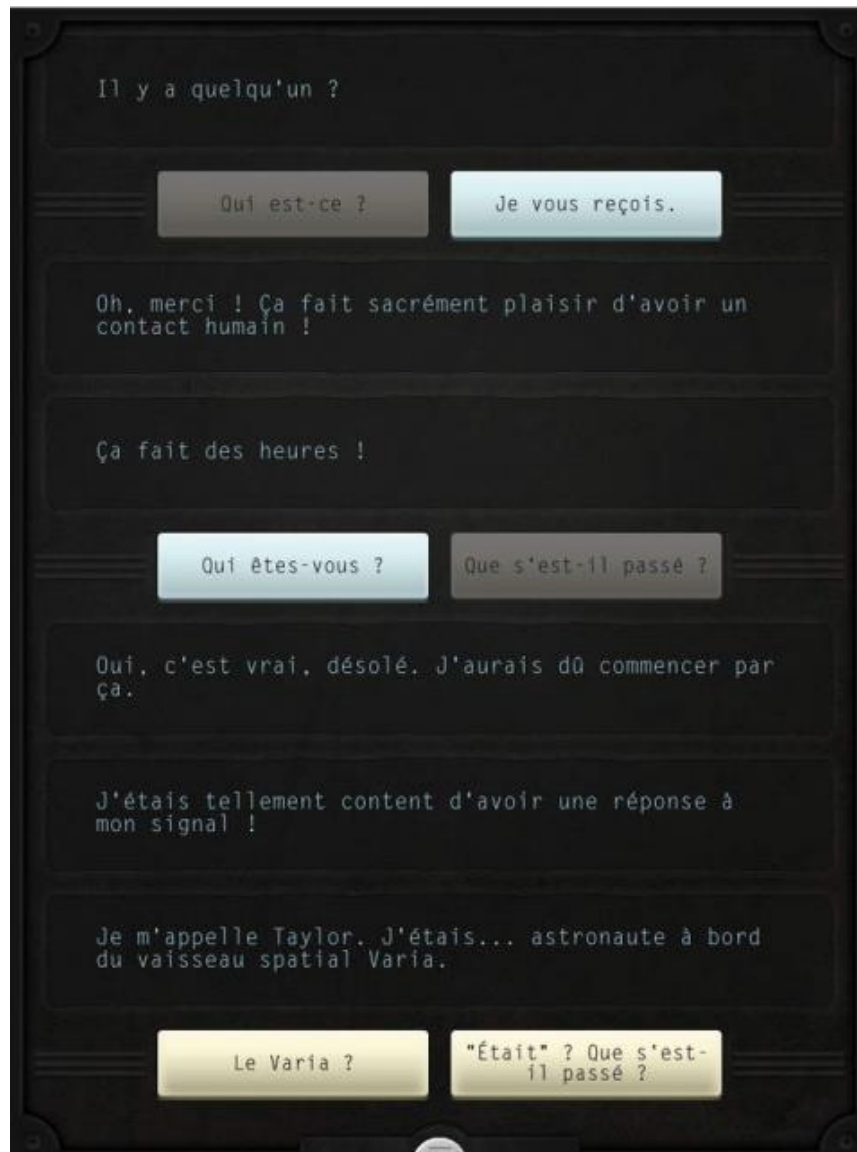
5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs (*Chat Stories*)**



Lifeline (2015)

<https://youtu.be/LehoxwX3llo>



Lifeline (2015)

Ok, je suis en route vers le sud maintenant. On dirait que la fumée est à une heure de marche au moins. Ou son équivalent en système métrique.

Je te préviendrai quand j'y serai.

[Taylor est occupé]

Crotte. C'est bien plus loin que ça n'en avait l'air. J'ai les jambes comme un flanby, et je suis peut-être à mi-chemin.

Super. Et maintenant, je n'arrive pas à penser à autre chose qu'à mon envie de flanby.

[Taylor est occupé]

La capsule de survie ronronne doucement, et maintient la capitaine bien vivante. Ou au moins en vie.

Reste que, tant que le générateur alimente la capsule, je n'ai aucun moyen de mettre à feu la balise de détresse ou la tourelle.

La tourelle ne m'inquiète pas plus que ça, je doute sérieusement qu'il y ait un autre être vivant que moi sur ce caillou...

... mais sans balise, qui saura que je suis ici et en vie ? Comment aurai-je une chance d'être secouru ?

Après tout ça... Je ne peux pas débrancher la capitaine pour sauver ma peau.

Tu crois que si ?



Enterre-moi, mon amour (2017)
<http://enterremoimonamour.arte.tv/>



Qui sont ils ?

Making of

SEPTEMBRE

Samedi 19

Dimanche 20

Lundi 21

Mardi 22

Mercredi 23

Jeudi 24

Vendredi 25

Samedi 26

Dimanche 27

Lundi 28

Mardi 29

Mercredi 30

Jeudi 1^{er} oct.

... et depuis ?

Mön

Le dimanche, sachant que moi je voulais rester
passer une journée avec eux au Liban

13 h 43

Haya

Dimanche

14 h 06

Mimoty

Dana et Kholio, avec beaucoup de tristesse, partiront
donc dimanche (de Beyrouth)

14 h 06

Loulou

Passage de la frontière syrienne, fait

14 h 06

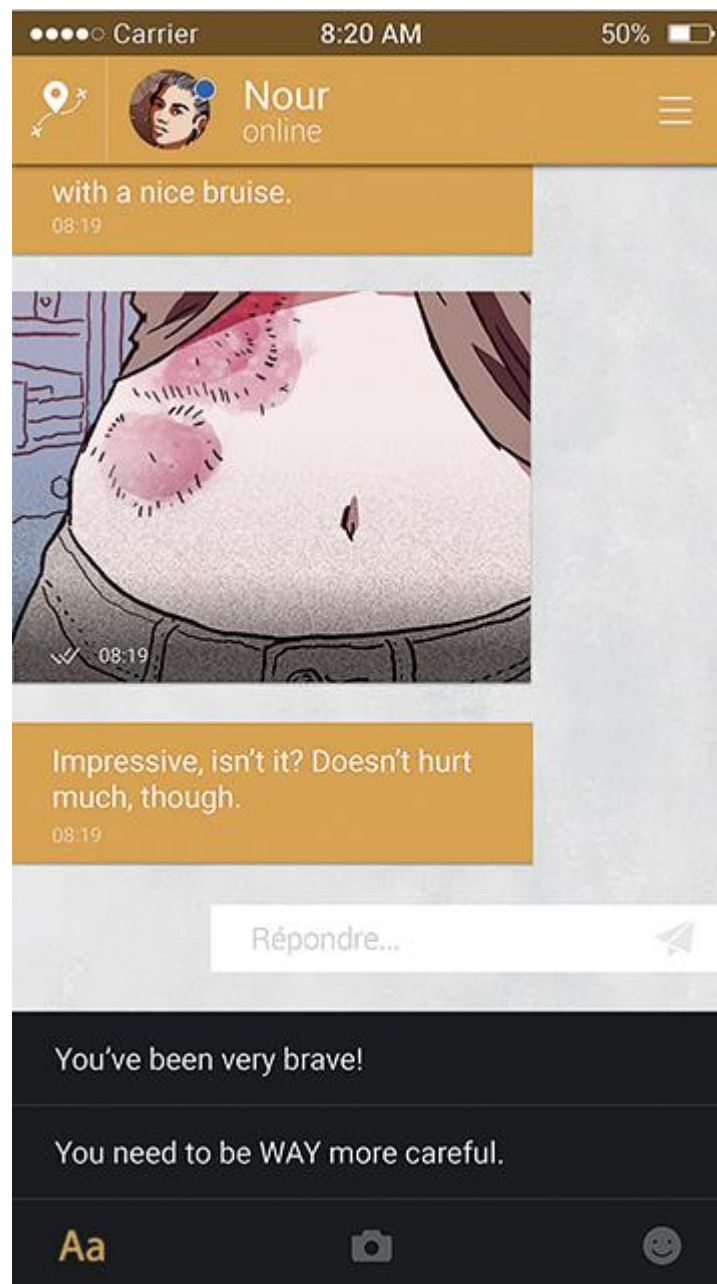


Dash

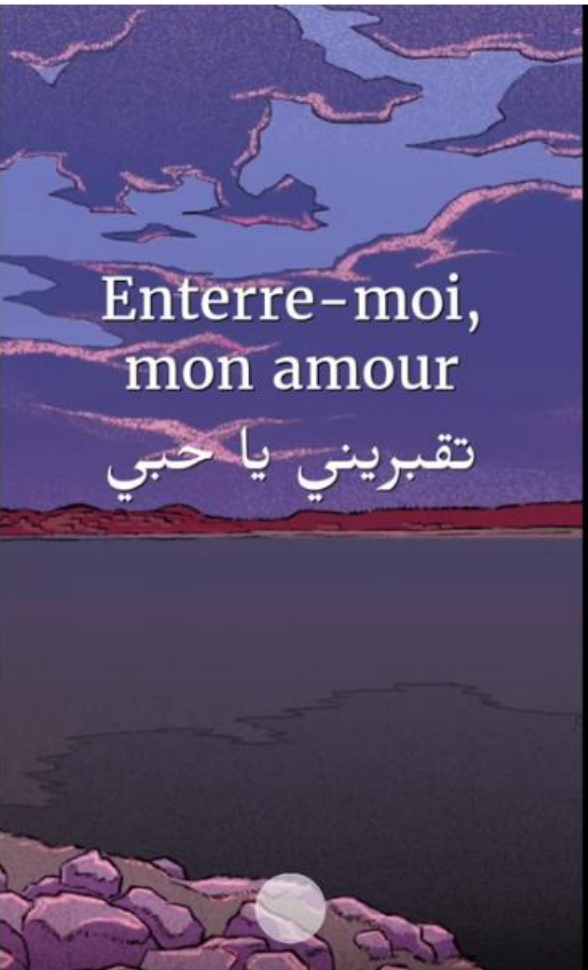


Dans le téléphone d'une migrante syrienne

https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

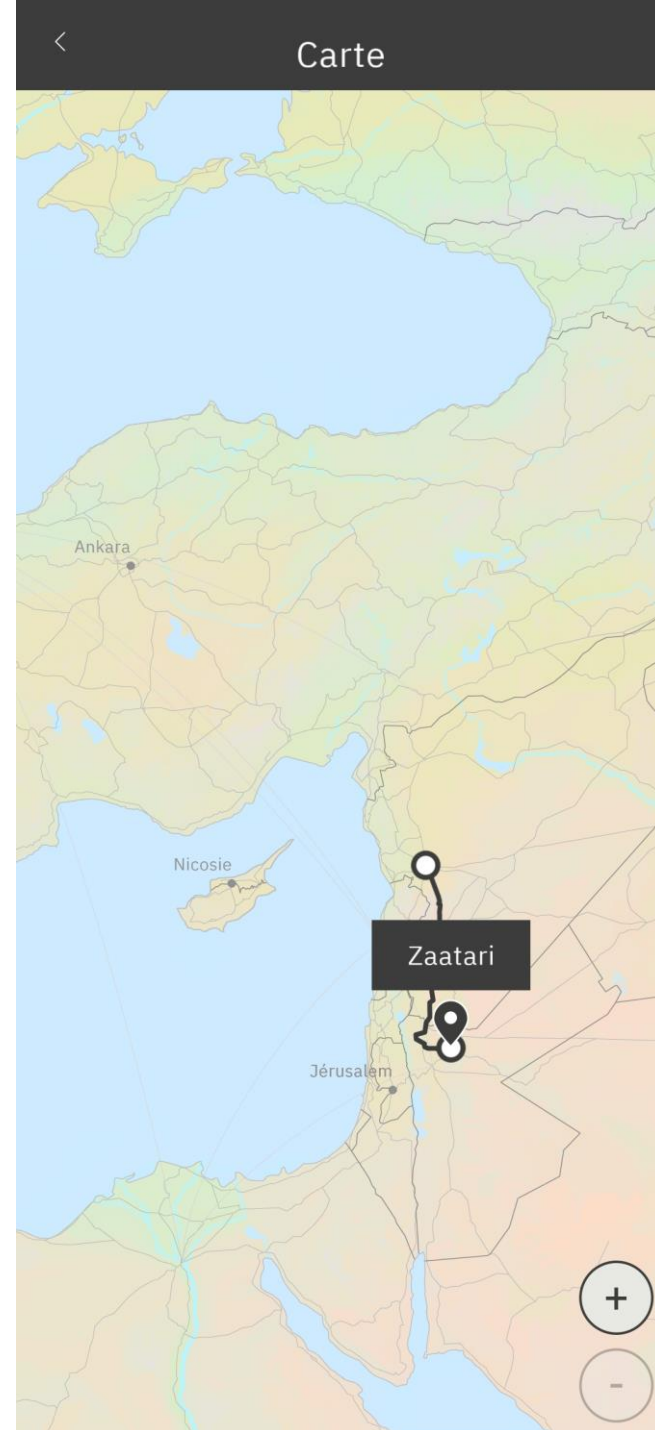
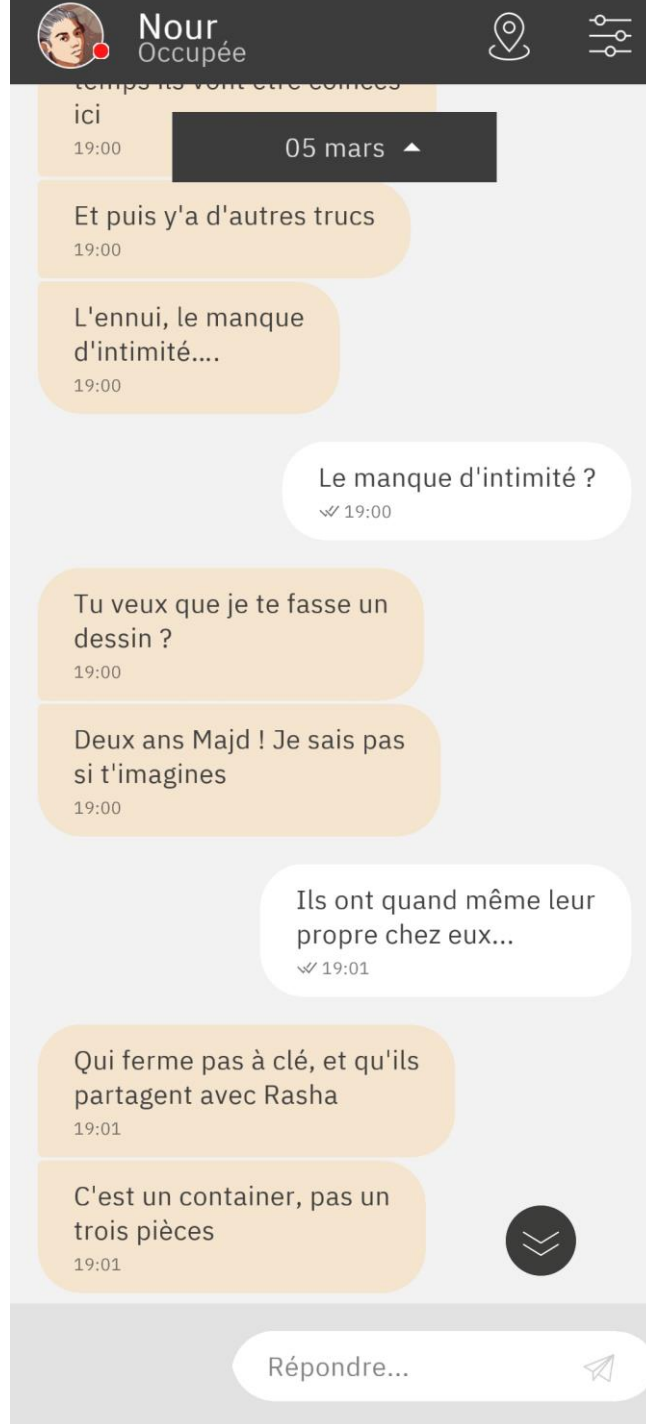


Enterre-moi, mon amour



Enterre-moi, mon amour

<http://enterremoimonamour.arte.tv/>



On va essayer de faire du cerf-volant avec Rasha avant qu'il fasse nuit

19:02

Elle est peut-être trop petite mais moi je suis pas encore trop grande 😊

19:02

Bon ben c'était pas fameux fameux 😞

19:32

Soit je suis nulle en cerf-volant soit celui d'Adnan vole juste pas

19:32

On a pas réussi à le garder en l'air plus de 10 secondes

19:32

Répondre...

10 secondes, c'est déjà bien.

Je suis sûr qu'elle était ravie.

Tt

19:32

Comme la tata pas capable de faire voler un cerf-volant



19:32

Tu la verrais... elle est tellement mimi !

19:32

J'ai juste envie de l'emporter avec moi dans ma valise

19:32

Tu veux l'asphyxier ? !

✓ 19:32

Mais noooooon ! Je ferais des petits trous 😊

19:32

Bon je te laisse

19:32

Qamar nous appelle pour manger

19:32



19:33

Nour est occupée

Répondre...

 **Nour**
Occupée

10:10

Mais en tout cas j'ai mon billet!! 🎉🎉🎉

10:10

Par contre c'était quasi aussi cher que l'autre

10:10

370€

10:10

Ouch.
✓ 10:10

10:10

Au moins j'arriverai plus tôt.

10:10

Mais du coup faut que je me dépêche

10:10


Y'a encore l'enregistrement et tout...


10:10


Nour est occupée

Répondre...


< Réglages

 ON


 ON

 ON

Langue


 FRANÇAIS

Vitesse du jeu



Mode "temps réel". L'histoire avance au rythme du voyage de Nour. Vous recevez une notification dès qu'elle souhaite vous parler.

Vitesse d'apparition des messages



Les messages apparaissent lentement, vous laissant tout le temps de les lire.

Taille du texte

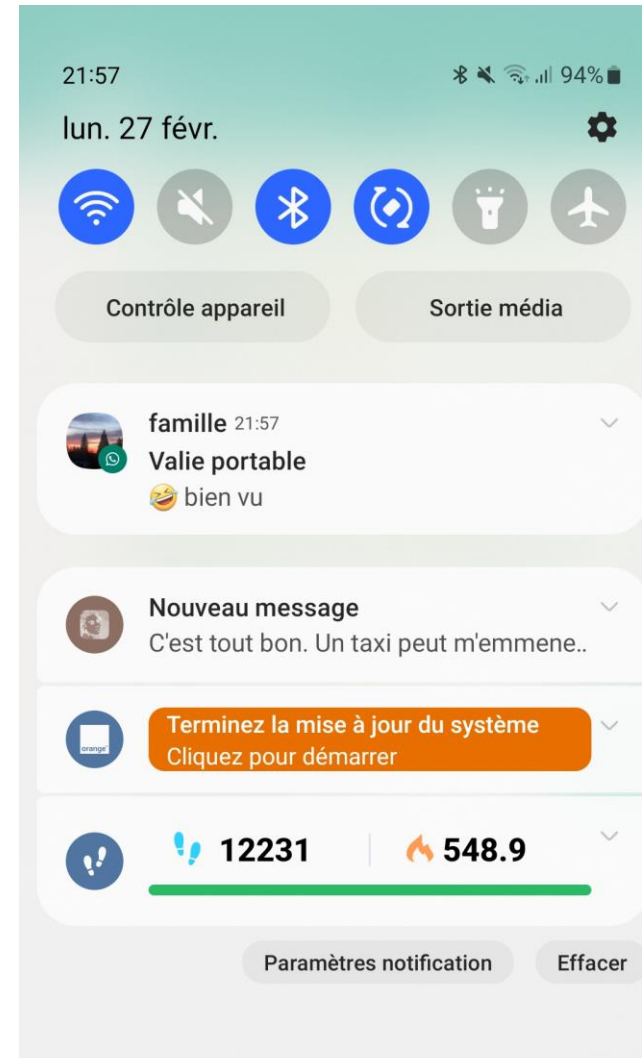
Aa

5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs fondés sur des notifications**

Jeu sur la temporalité et le *temps réel* du lecteur avec l'intrusion des notifications

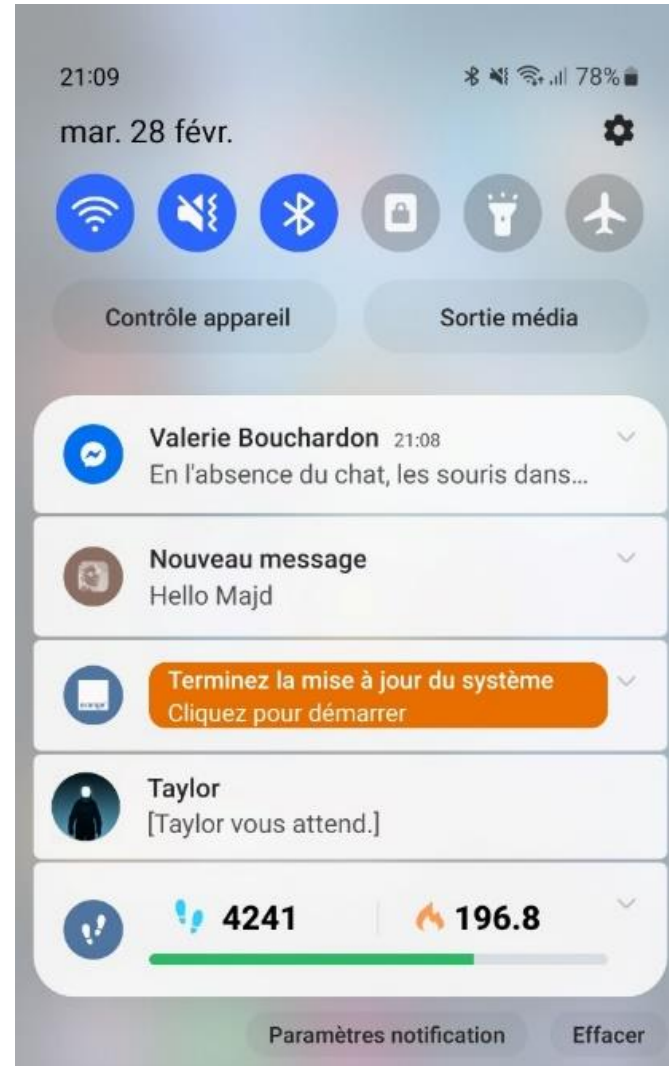
Impression d'une co-présence : la temporalité du personnage (et des événements) coïncide, via les notifications, avec la temporalité du lecteur



5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs fondés sur des notifications**


Smartphone comme support de fiction
La *smartfiction* fonctionne parce que le support lui-même est un support de déréalisation : il construit une couche de fiction hors du monde *réel*.





Julie Soullier, journaliste, autrice de l'article « Dans le téléphone d'une migrante syrienne »

Florent Maurin, co-scénariste et game designer d'*Enterre-moi, mon amour*

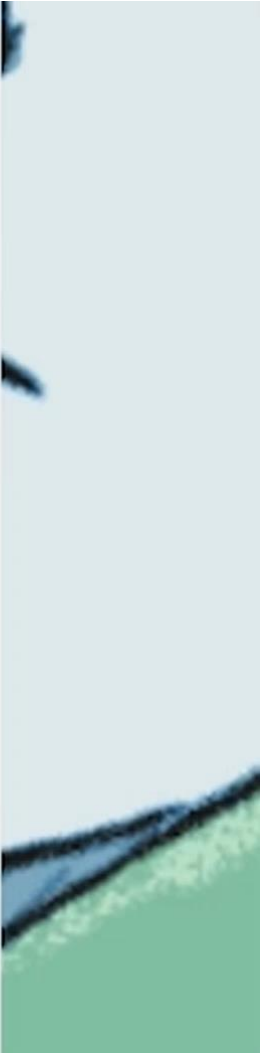


Et qui nous ont donné à
manger, à boire et des
couvertures

13:50

Puis ils nous ont dit où
prendre le bus pour
rejoindre le camp de
Moria

13:50





 **Nour**
En ligne  

Ben je sais pas
21:18

On avait dit Istanbul
parce que la traversée
faisait peur
21:18

Mais si Mohammed a des
contacts de passeurs et
tout
21:18

C'est peut-être le plus
simple du coup ?
21:18

Répondre... 

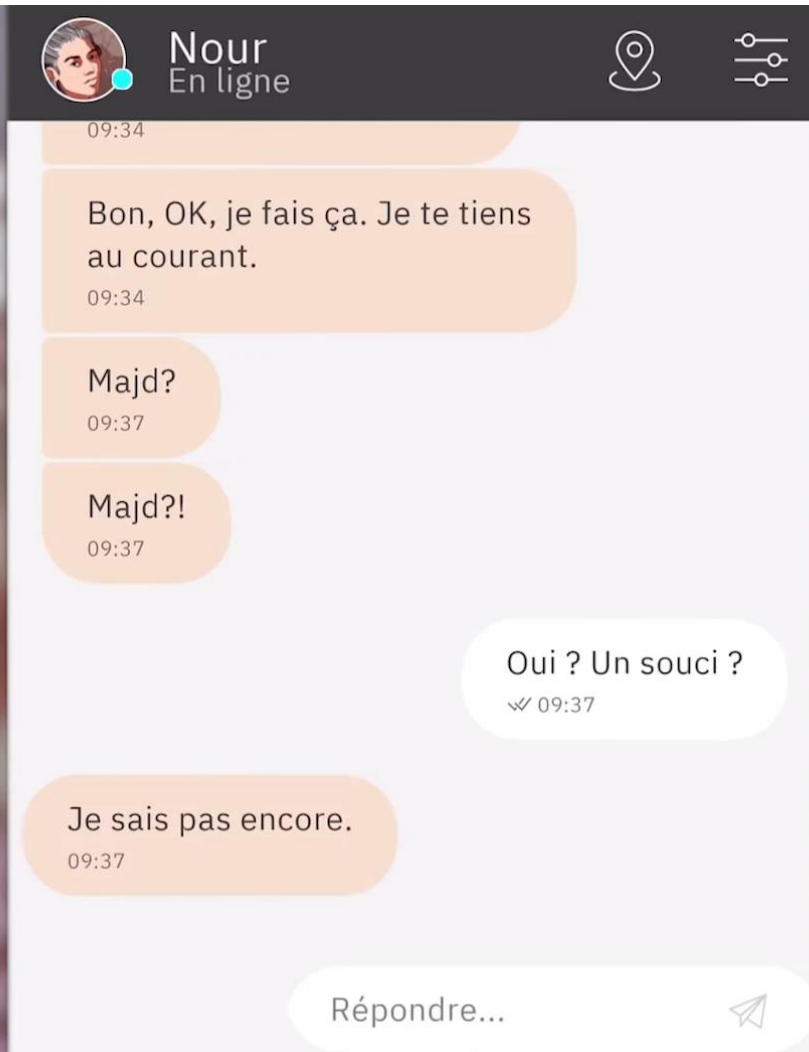
Ça vaut toujours le coup de
demander.

Tt  



La *smartfiction* : un dispositif empathique ?

La *smartfiction* : un dispositif empathique ?

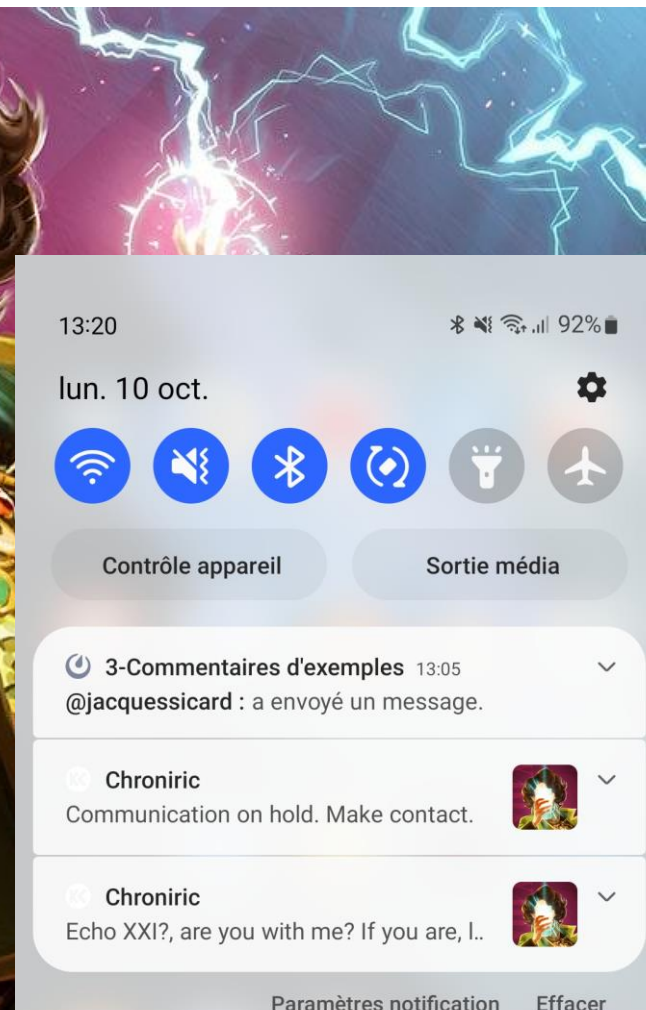


- this is Majd's story, who is strongly characterized
- the stylized drawings also introduce distance
- empathy in fiction as "the impeded desire to help the character" (Lavocat)
- => the main character (Nour) is not the one we embody
- the fate of the character ends up partly eluding the reader

5 – Enjeux et perspectives



5 – Enjeux et perspectives



Chroniric (2018)

upian.



arte

UNMAZE

Une fable d'ombre et de lumière



Téléchargez le premier chapitre gratuitement

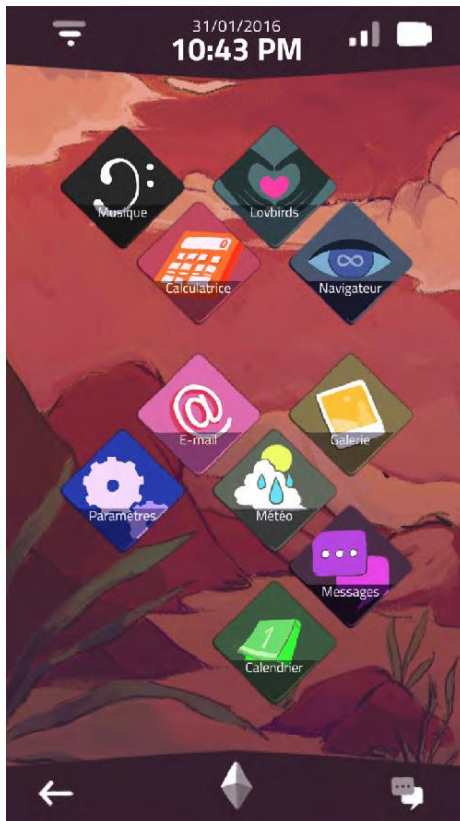
Unmaze (2021)

<https://unmaze.arte.tv/>



5 – Enjeux et perspectives

- Les jeux narratifs (*Lost Phones*)



A Normal Lost Phone (2017)

<https://itunes.apple.com/fr/app/a-normal-lost-phone/id1181828672?mt=8>

5 – Enjeux et perspectives

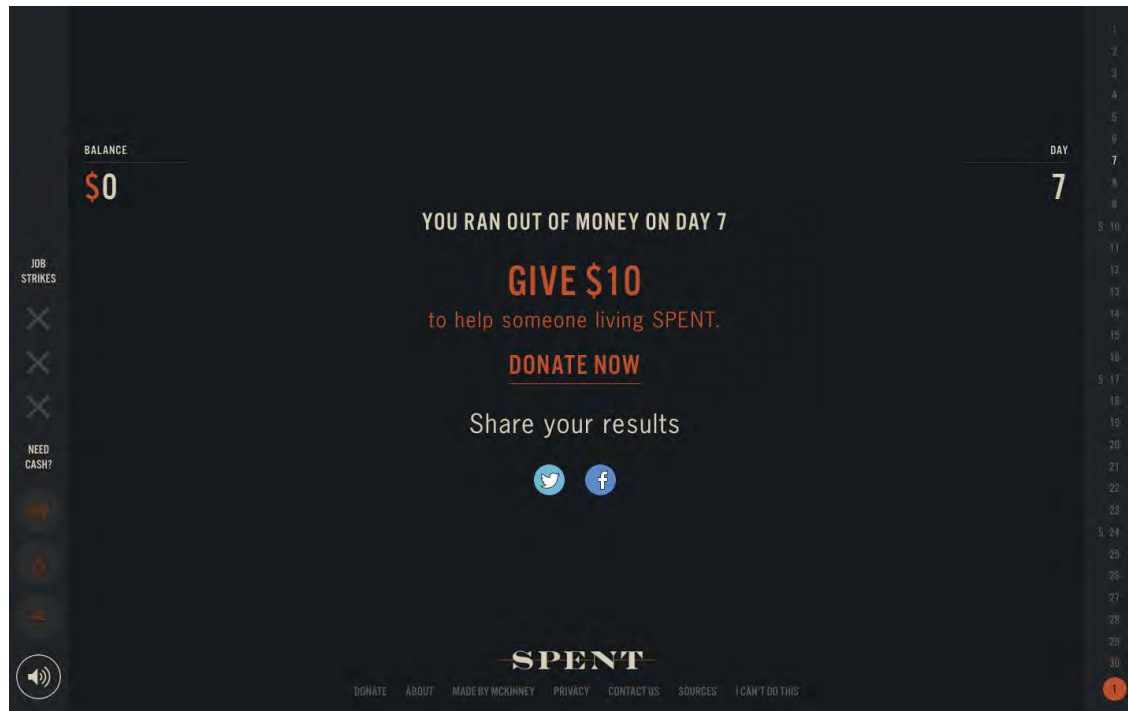


Ana the Game (2016) ★

<https://youtu.be/99qNFEIw-l0>

5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs (jeux « du réel »), reposant sur un enjeu de société et s'appuyant sur des données réelles**



Spent (2014)



<http://playspent.org/>

<http://www.umdurham.org/spent.html> - <https://youtu.be/d7T5x6nOIWQ>

5 – Enjeux et perspectives

YOU MADE IT THROUGH THE MONTH WITH \$762
(BUT RENT'S DUE TOMORROW)

GIVE \$10

to help someone living SPENT.

DONATE NOW

Share your results



Spent (2014)

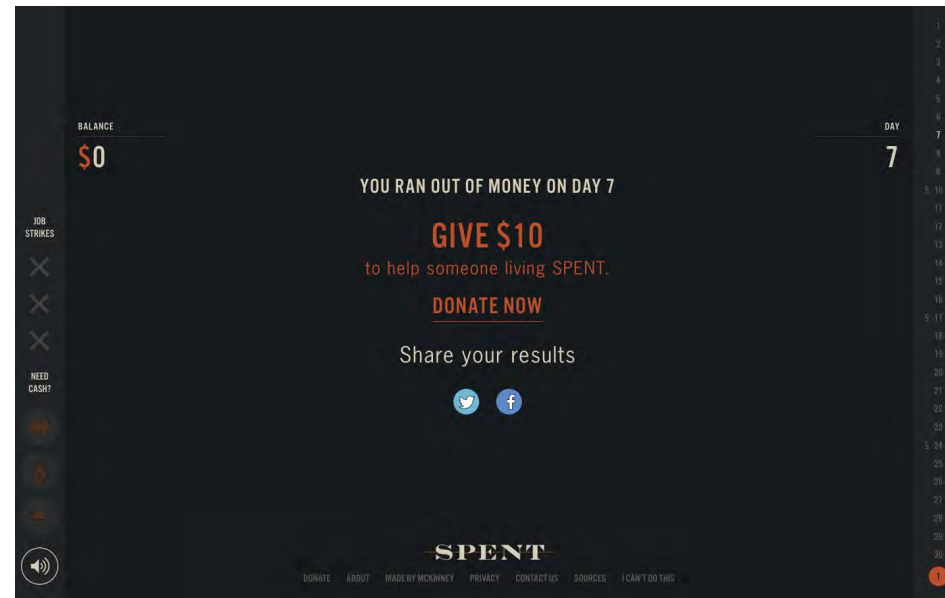


<http://playspent.org/>

<http://www.umdurham.org/spent.html> - <https://youtu.be/d7T5x6nOIWQ>

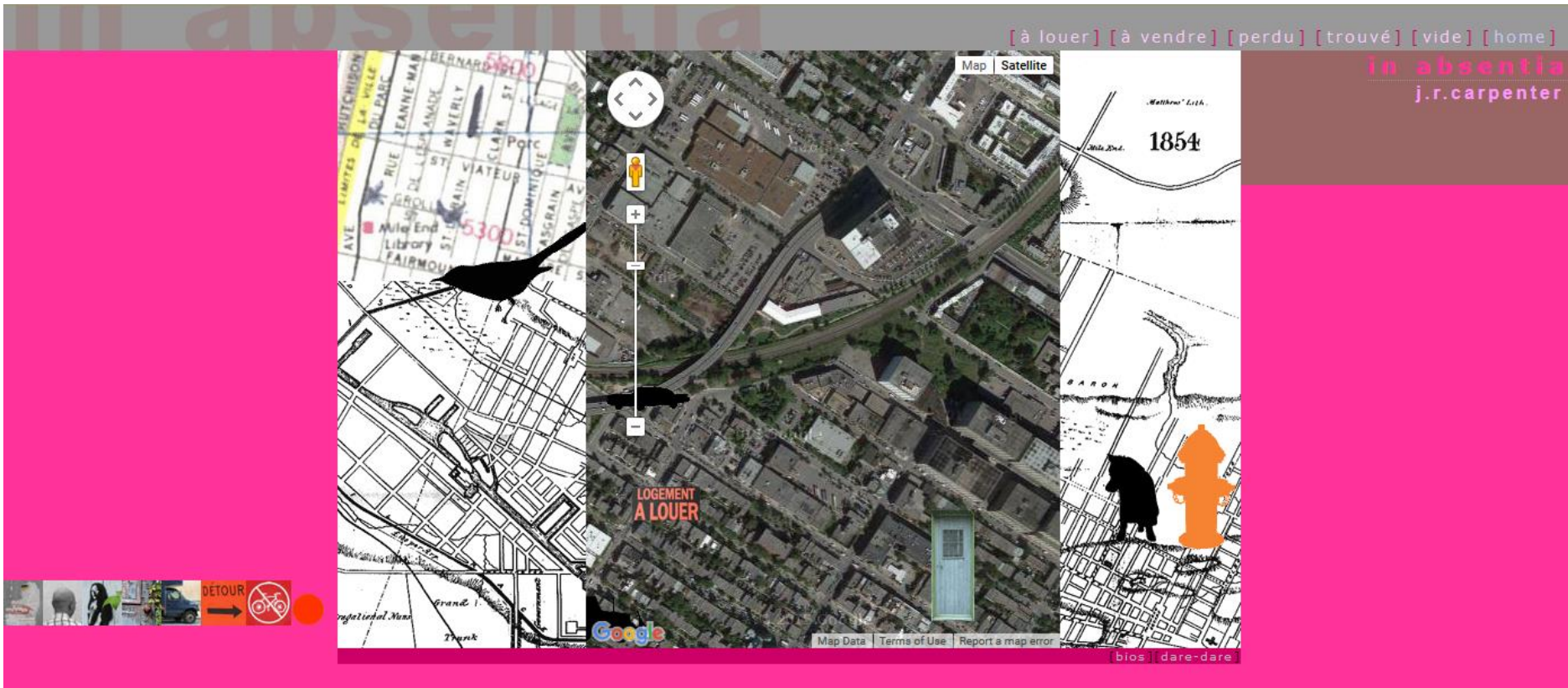
5 – Enjeux et perspectives

- **Les jeux narratifs (jeux « du réel »)**
 - Faire comprendre les mécaniques du réel à travers des mécaniques de jeu
 - Trouver l'équilibre entre l'aspect ludique et la transmission d'informations
 - Eviter les passages didactiques qui dénaturent l'expérience ludique



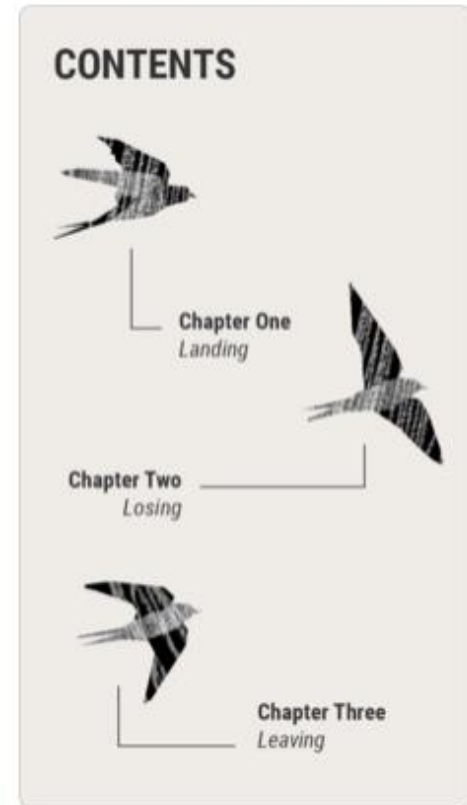
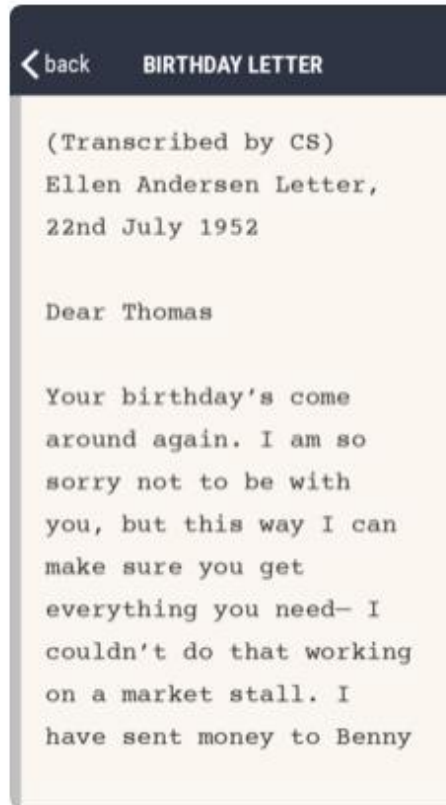
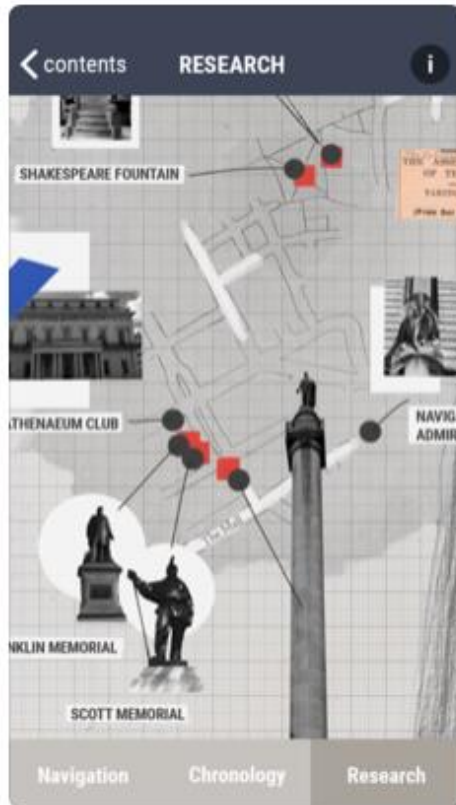
5 – Enjeux et perspectives

- Récits interactifs urbains (*locative narratives*)



5 – Enjeux et perspectives

- **Récits interactifs urbains** (*locative narratives*)



5 – Enjeux et perspectives

- Récits interactifs urbains (expériences *in situ*)

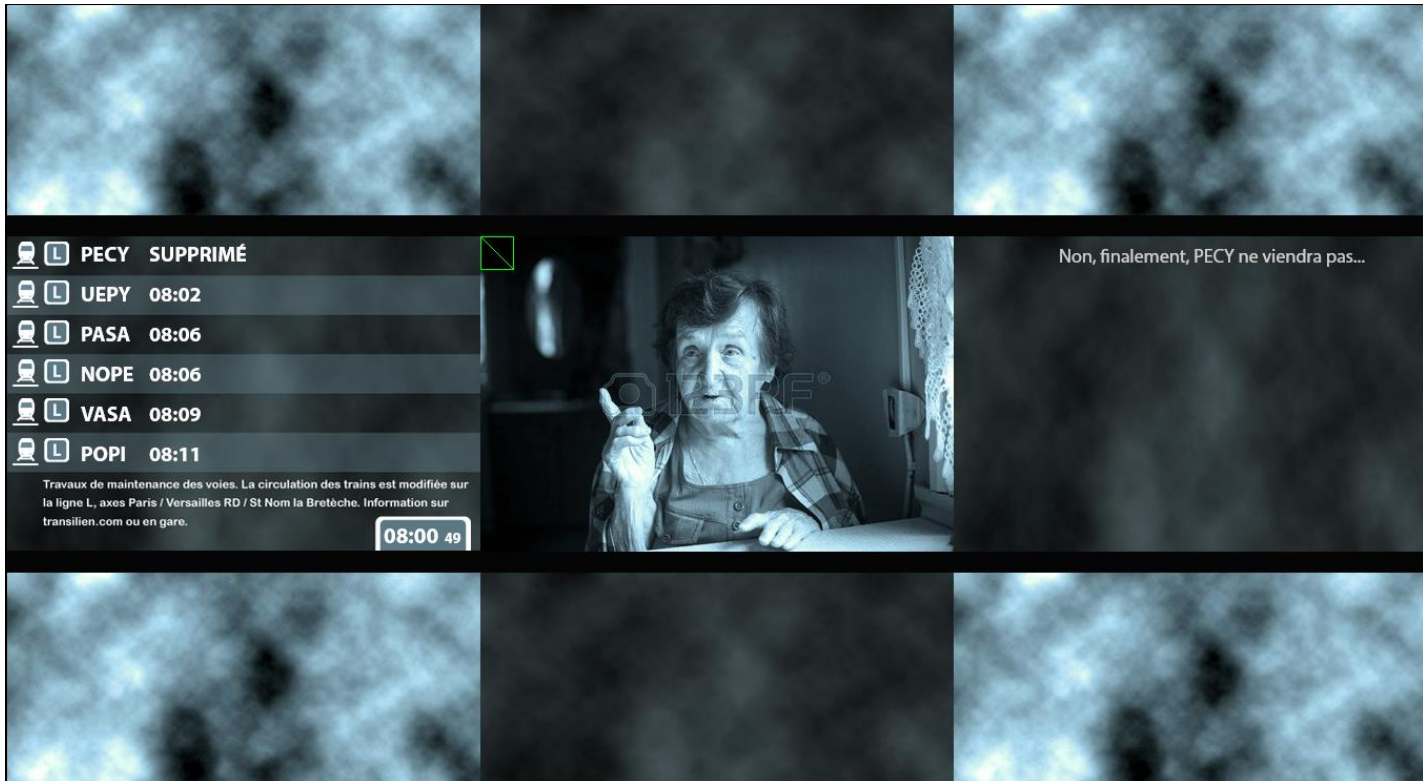


Cinemacity (2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=yZ16ZgEvyal>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits reposant sur un flux de données en temps réel



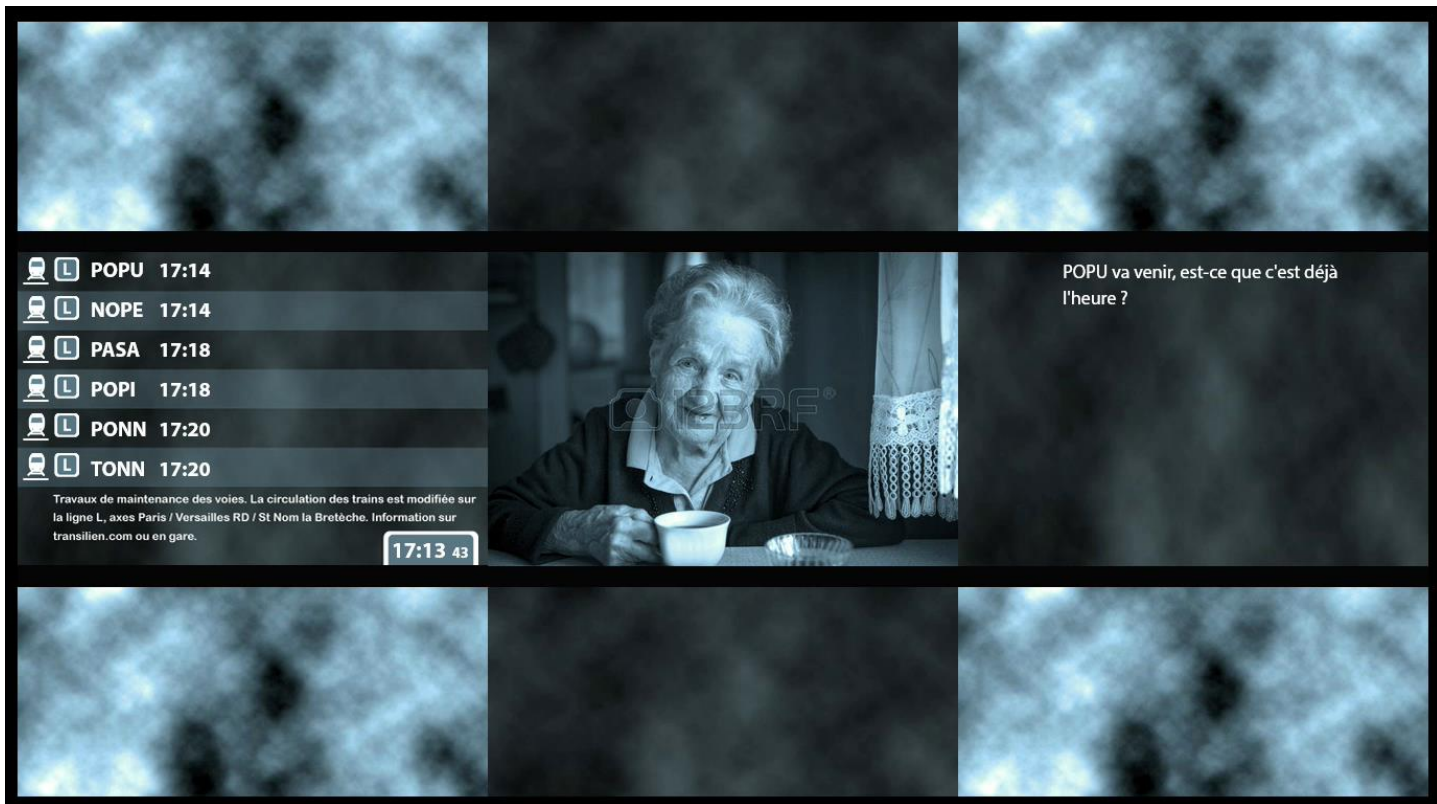
Lucette, gare de Clichy (2017)

<http://fchambef.fr/lucette/intro.php>



5 – Enjeux et perspectives

- Récits reposant sur un flux de données en temps réel



Lucette, gare de Clichy (2017)
<http://fchambef.fr/lucette/intro.php>

5 – Enjeux et perspectives

- Récits reposant sur un flux de données en temps réel



Lucette, gare de Clichy (2017)
<http://fchambef.fr/lucette/>
<http://www.utc.fr/~bouchard/ELO/Lucette.mp4>

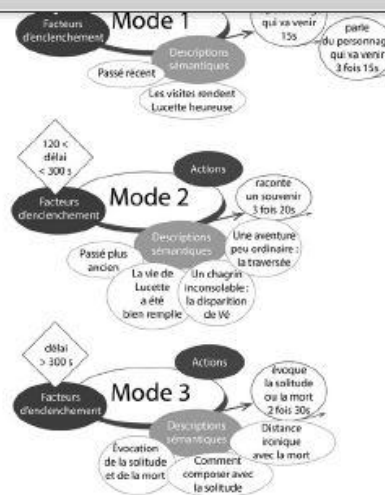


Image 2. Modélisation moléculaire de *Lucette, gare de Clichy*.

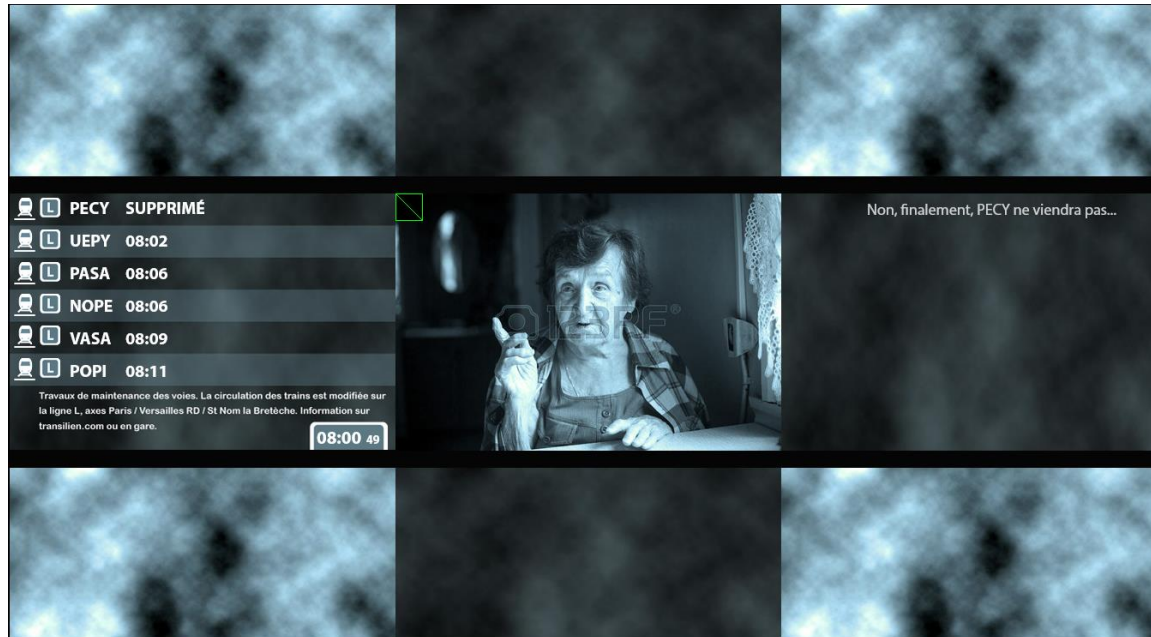
Les descriptions perceptuelles ne sont pas représentées puisqu'elles peuvent varier. La macrostructure de surveillance de l'arrivée des trains à la gare de Clichy-Levallois met en place la métaphore de base. Les trains sont présentés comme un instrument de lien social, métaphore qui se traduit par la relation logique : un train = un visiteur, et par la chaîne causale : si Lucette reçoit une visite, alors elle est contente. Trois modes sont déclinés en fonction du délai avant le prochain train. Ils permettent de mettre en œuvre un design du temps et un design du texte dans le temps – le texte étant composé de 336 fragments.

Le mode 1 est le mode court, quand l'attente est inférieure à 2 minutes. C'est le mode du flux de conscience rapide. La minute est composée d'une annonce, puis de trois textes courts en lien avec le personnage qui est attendu. Le mode 2 est le mode moyen, quand l'attente est comprise entre 2 et 5 minutes. C'est le mode des activités sociales et des souvenirs personnels. Trois textes sont affichés ou dits par minute, soit un toutes les 20 secondes. Le mode 3 est le mode long, quand l'attente est supérieure à 5 minutes. C'est le mode de la solitude et de la déprime. Deux textes sont affichés ou dits par minute, soit un toutes les 30 secondes.

5 – Enjeux et perspectives

- **Récits reposant sur un flux de données en temps réel**

L'enchaînement causal est remplacé par la séquentialité d'événements réels
=> fait entrer la contingence de la vie dans le récit



Ce type de récit est une pure expérience du temps, le temps d'un autre.

5 – Enjeux et perspectives



- **Les promesses de la réalité virtuelle**
 - suppression de la distance à un écran
 - sentiment de présence dans la scène
 - impact émotionnel démultiplié
- **Principaux défis**
 - gérer les transformations induites par le sentiment de présence
 - choisir entre une expérience contemplative ou interactive
 - penser à l'importance du design sonore

5 – Enjeux et perspectives

- **Réalité virtuelle**



Notes on blindness (2016)
https://youtu.be/W2eTgbyiY_0

5 – Enjeux et perspectives



- **Réalité virtuelle : questions de scénarisation**
 - Est-ce que le spectateur doit forcément devenir un personnage, dans la mesure où il est au milieu de l'action ?
 - Est-ce que le fait de prendre en compte tous les rythmes d'exploration, même les plus lents, rend la narration moins précise ?
 - Jusqu'où la liberté du spectateur peut aller sans empiéter sur l'histoire ?

5 – Enjeux et perspectives

Avec Pearl, la réalité virtuelle s'invite pour la première fois aux Oscars

Par Pierrick LABBE
Mis à jour: Janvier 2017
25 janvier 2017, 17 h 45 min



Pearl (2016)

<https://youtu.be/WqCH4DNQBUA>

<https://www.realite-virtuelle.com/pearl-oscars-film-vr/>

5 – Enjeux et perspectives

- **Réalité virtuelle**



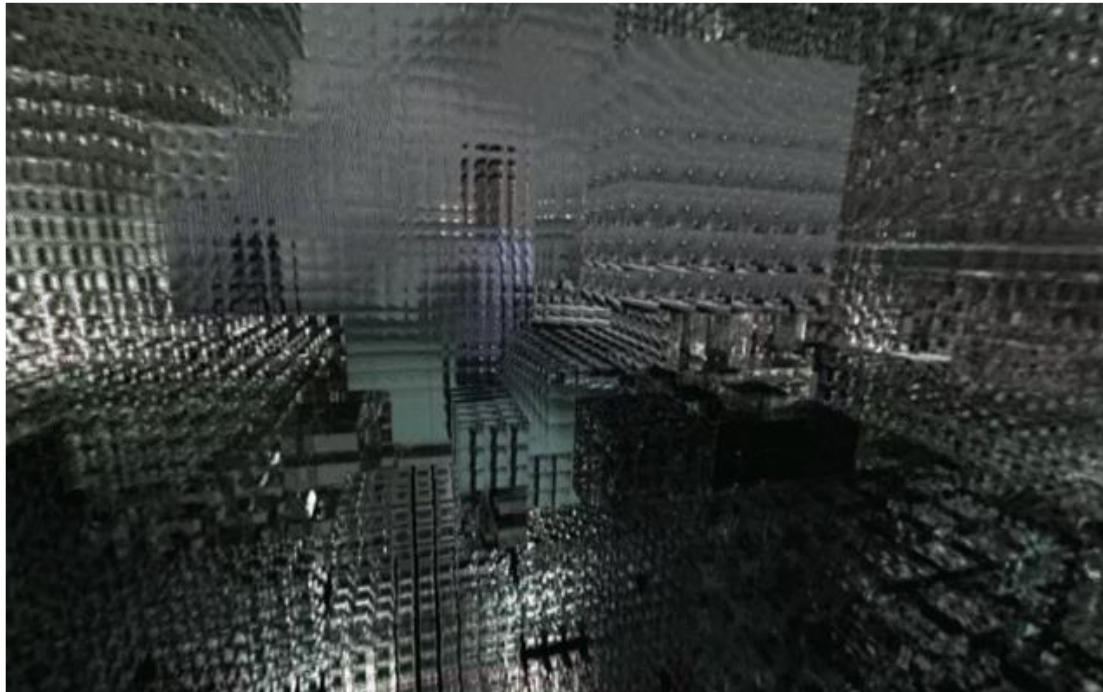
The Enemy (2017)
<http://theenemyishere.org/>

<https://youtu.be/U07vGgRtU9Y>

<http://www.benhoguet.com/the-enemy-aller-vers-lautre-en-realite-virtuelle/>

5 – Enjeux et perspectives

- **Réalité virtuelle**



I, Philip (2016)

<https://youtu.be/rwNVKDOniQU>

<https://www.dailymotion.com/video/x4h155u>

5 – Enjeux et perspectives

- **Réalité virtuelle**



Quand je suis parti (2019)

<https://blog.eva.gg/agence-vr-quand-je-suis-parti-social-impact>

5 – Enjeux et perspectives



Un récit interactif empathique ?

Empathie : capacité à **comprendre** ce que ressent autrui
=> on peut éprouver de l'empathie pour quelqu'un qui souffre sans pour autant éprouver soi-même cette souffrance

sans abris ou en guerre. Nous retrouvons ici les mêmes enjeux d'appropriation culturelle observés dans *of the North* (chapitre 3), et l'importance d'un positionnement géopolitique dans la relation à l'autre, entre mon point de vue privilégié et le point de vue d'une personne discriminée. En portant le casque, l'accès que j'ai au point de vue de l'autre et de son monde ne fait pas l'économie de ma position par ailleurs hors-écran : j'observe le monde de l'autre incorporé par le dispositif technique tout en conservant ma position incarnée dans ma situation socio-historique.

En effet, il convient tout d'abord de souligner le contraste vertigineux entre une expérience au casque de RV et l'expérience quotidienne d'une discrimination. Lorsque je fais l'expérience d'un récit incorporé, je peux bien essayer de suivre l'histoire et m'immerger dans des décors, mais je ne suis pas *in fine* dans la situation charnelle du héros, je suis dans un lieu de projection, duquel je peux sortir à tout moment. Ainsi, la prise d'apparence d'une peau noire ne me donnera pas accès à l'expérience quotidienne et « pleine » d'une personne noire, en me donnant accès à son monde extérieur vu par le prisme des gestes de mépris qu'elle subit.

Alice Lenay, ***Interface-à-face.***
Les visages de la rencontre à travers les écrans, 2020

Dans *The Library of Ourselves*, le corps colonisé joue le rôle de l'objet d'empathie pour que s'exerce l'empathie du sujet privilégié. L'asymétrie politique se répercute dans l'asymétrie du dispositif (où l'un laisse ouvert son visage pour que l'autre l'habite). La problématique éthique de ces récits incarnés revient alors à « visiter » ces corps étrangers, à se les approprier pour visiter leur monde, faire leur expérience comme on fait un voyage, ouvrant la possibilité (bienveillante, fascinée ou curieuse) d'un *tourisme de la différence*⁹⁶¹.

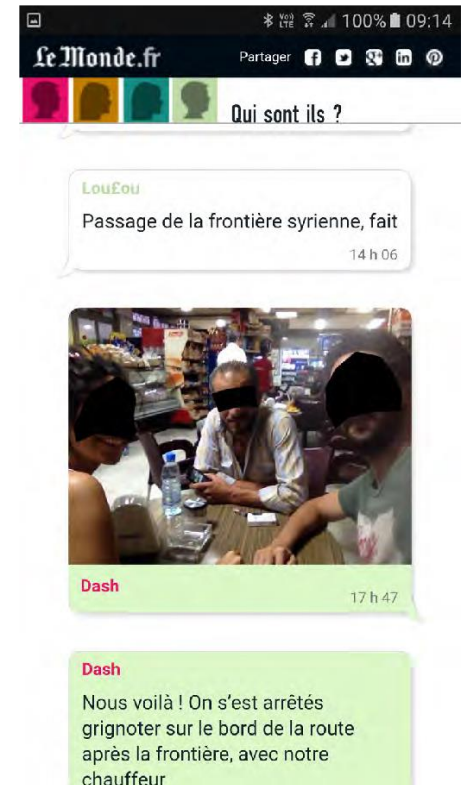
Alice Lenay, ***Interface-à-face***.
Les visages de la rencontre à travers les écrans, 2020

L'ambition fusionnelle du dispositif ménage alors une place inconfortable : je suis invitée à devenir l'autre, mais sans pouvoir le devenir « pleinement ». La différence persiste : nos deux regards d'humains ne se confondent pas, ils s'entrecroisent éventuellement par l'entremise du scan vidéo. Dans ce dispositif d'intra-face, il y a bien **identification, voire incorporation, mais sans incarnation** : je vois les images vues par le corps de l'autre, mais toujours à partir de ma propre chair, c'est-à-dire de ma propre expérience (nourrie de toute l'histoire de mon groupe social), de ma propre intentionnalité et de mes propres habitudes attentionnelles singulières. Nous ne sommes alors ni fusionnés (comme si nous faisons et ressentions la même chose), ni tout à fait différenciés dans un rapport de suivi où je pourrais suivre son regard. **À la fois, je suis invitée à écouter le récit d'un autre, pour le découvrir comme différent de moi (face-à-face) et, en même temps, je dois m'identifier à cette personne en suivant ses gestes comme s'il s'agissait des miens (intra-face).**

Une distance persiste donc, entre le désir de fusion et la différence. Dans le premier cas (la fusion), je me trouve dans une impasse. En effet, si l'on pousse l'ambition fusionnelle à bout, un paradoxe apparaît : si je deviens l'autre, alors où est l'autre ? En comprenant (saisissant) le point de vue de l'autre, je nie sa différence et je le fais ainsi disparaître. **En niant la différence qui nous caractérise, la séparation annulée annule du même coup le mouvement empathique.** S'il y a une appropriation du visage, il n'y a pas partage de la chair. L'illusion d'immersion n'est pas pleine, car le corps de l'autre, dans lequel je suis appelé à m'incorporer, reste *vide de la chair historicisée et socialisée* qui a subi des années et des traumas de discrimination.

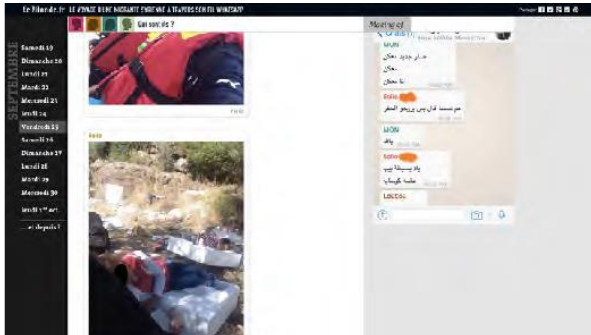
5 – Enjeux et perspectives

Un même sujet, de multiples expériences utilisateurs



5 – Enjeux et perspectives

Un même sujet, de multiples expériences utilisateurs



Le Journal d'une Migrante (2016)
Enterre-moi, mon amour (2017)
<http://enterremoimonamour.arte.tv/>
<https://youtu.be/miXo3oyOdV8>



Two Billion Miles (2015)
<http://twobillionmiles.com/>



The Displaced (2016)
<https://youtu.be/ecavbpCuvKI>



Wou Ba'aden (2015)
<https://www.solidarites.org/fr/pays/liban/wou-baaden-vivez-la-vie-dun-refugie-syrien-au-liban/>
<http://woubaaden.solidarites.org>



Papers, Please (2013)
https://youtu.be/_QP5X6fcukM
https://youtu.be/8XcyZ-Is9_Y



MigraKick (2013)

5 – Enjeux et perspectives



Un récit interactif immersif ?

Laura Ermi et Frans Mäyrä (2005) distinguent 3 formes d'immersion :

- immersion sensorielle (qui est liée à la dimension multimédia)
- immersion fondée sur le challenge
- immersion reposant sur l'imagination
(correspond à « l'absorption dans le récit » ou à « l'identification à un personnage »)

« *sensory immersion, challenge-based immersion and imaginative immersion* »

5 – Enjeux et perspectives



Un récit interactif immersif ?

Gordon Calleja (2011) distingue :

- l'immersion par absorption

l'utilisateur est absorbé par l'action qu'il réalise au point d'être projeté au sein de la fiction

(puise dans le concept de *flow*, développé en psychologie par Csíkszentmihályi : désigne l'état mental d'un sujet lorsqu'il est entièrement absorbé par une activité et prend plaisir à son accomplissement)

- l'immersion par transport

le fait d'être ancré physiquement (par exemple, par le biais d'un avatar) dans un univers virtuel, que l'utilisateur peut dès lors explorer.

(on peut aussi avoir le sentiment d'explorer des espaces au sein d'un livre => faire la différence entre avoir l'impression d'être présent dans une scène et le fait que notre présence soit reconnue par le dispositif)

5 – Enjeux et perspectives



- **Narration transmédia**

« Une histoire transmédia se déploie au travers de multiples supports, avec chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble »
"A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole."

Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006

« Quand les œuvres deviennent des mondes », de David Peyron
<https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-335.htm>

5 – Enjeux et perspectives



Narration transmédia (*transmedia storytelling*) :
concevoir un contenu avec plusieurs fils narratifs imbriqués.

5 – Enjeux et perspectives

- **Narration transmédia**

pensée globale d'une narration explosée entre la scène, la vidéo, la BD, etc.



MATRIX

Décryptage d'un classique du transmedia, Enter the Matrix

Par Ana Vasile publié le 17/05/2011 0 commentaire(s)

sommaire

1. Introduction
2. The Animatrix : Une série de courts métrages animés
3. The Matrix Comics : un univers qui s'étend également en BD
4. Les jeux vidéo : comment interpréter le rôle de l'élu...
5. L'anthologie "The Art Of Matrix"

1 Introduction

Depuis son succès auprès du grand public, **Matrix est souvent cité comme un exemple référence du transmedia. Nous vous proposons de rentrer plus en profondeur dans son univers et de revenir sur les éléments clés de sa construction.**

Même si **la trame narrative** des trois films réalisés par les frères Wachowski est linéaire, l'univers global de *Matrix* est enrichi par les briques de son **mécanisme multiplateforme** :

- o **La trilogie des films** : « The Matrix », « Matrix Reloaded » et « Matrix Revolutions »
- o **Une série de courts métrages animés** : « Animatrix »
- o **Deux jeux vidéo** : « Enter the Matrix » and « The Matrix : Path of Neo »
- o **Un jeu vidéo de type MMORPG** : « The Matrix Online »
- o **Un roman graphique anthologique** : « The Art of the Matrix »
- o **Une série de BD** : « The Matrix Comics »

l'auteur

Ana Vasile

Ana Vasile était rédactrice et assistante en charge des publications du Transmedia Lab de janvier à novembre 2011.

follow @afmee

Assassin's Creed, une franchise transmedia
2 personnes la recommandent.

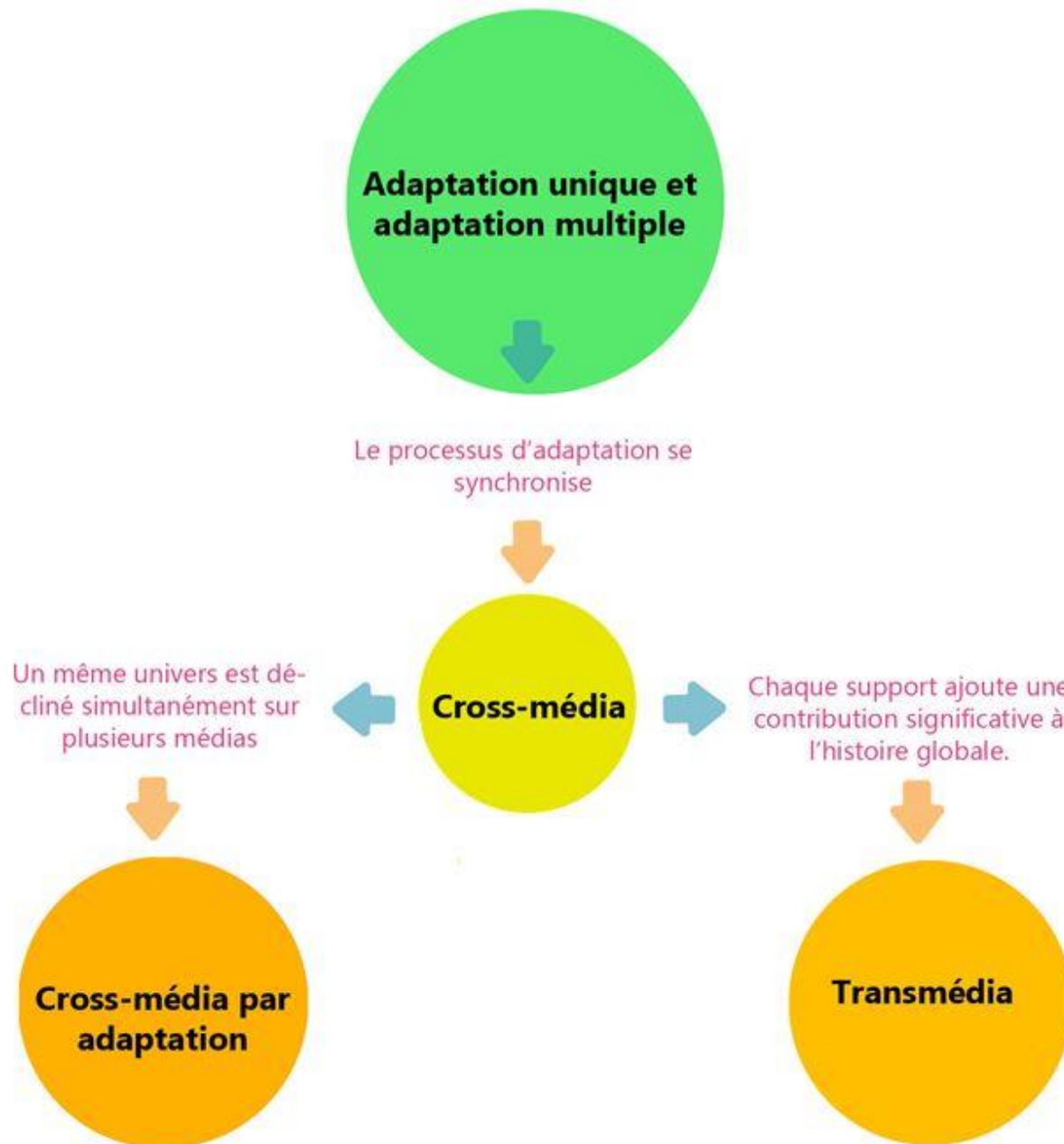
TYPE : RIDER, une aventure... tout simplement ?
3 personnes la recommandent.

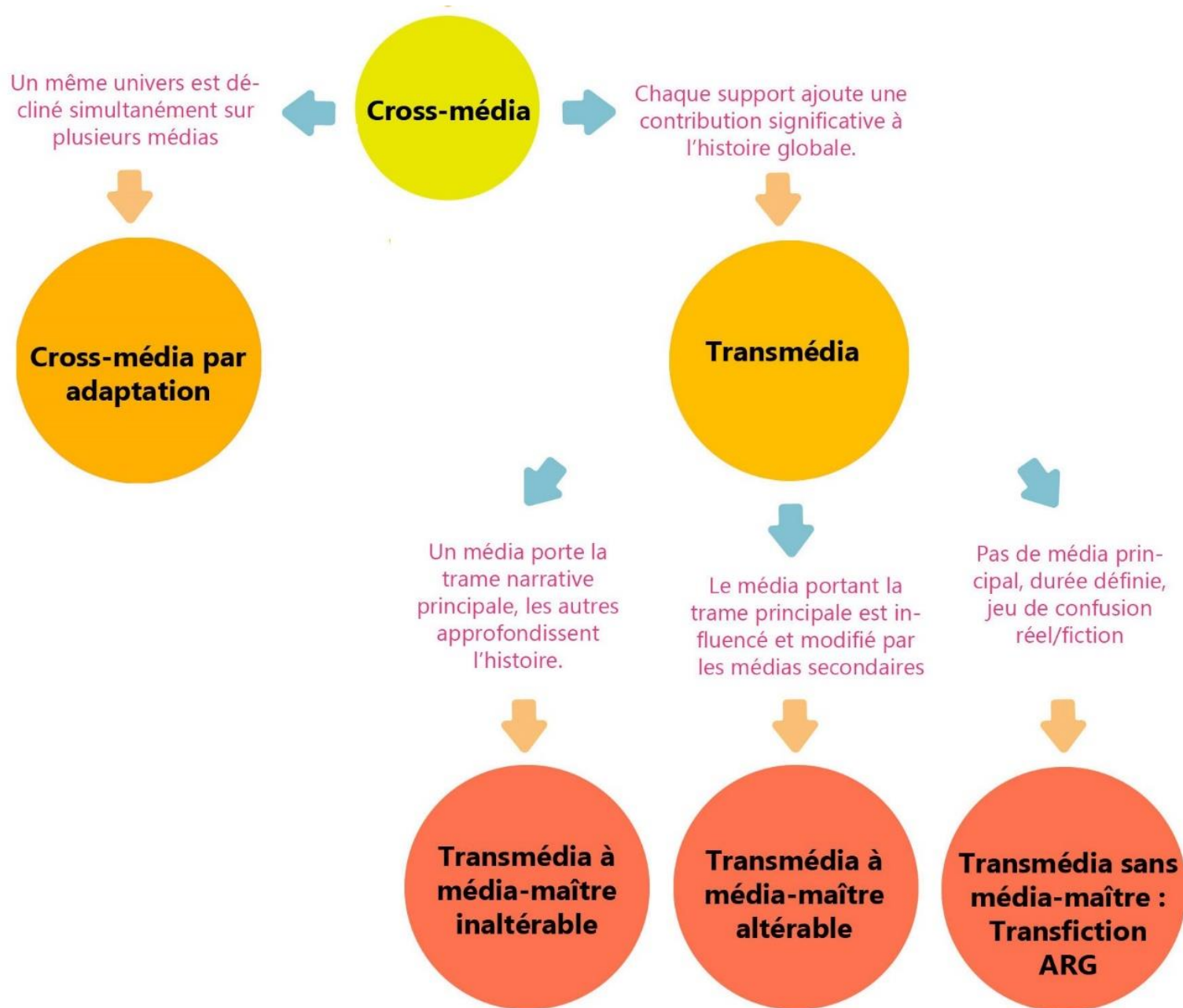
5 – Enjeux et perspectives



3 caractéristiques des récits transmédiatiques

- la multiplication des supports médiatiques ;
- la création de mondes diégétiques riches et complexes ;
- la participation des publics, appelés à partager leurs découvertes et leurs créations avec les autres.





Ouverture...



Selon Paul Ricoeur, un processus temporel n'est significatif que dans la mesure où il est récit :

« Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l'expérience temporelle » (*Temps et récit*, 1985).

Le récit est un modèle qui nous aide à nous comprendre nous-mêmes, et à penser notre propre évolution dans le temps sous le signe d'une intrigue.

=> Construire notre « identité narrative »

Ouverture...



Paul Ricoeur :

« De nouvelles formes narratives, que nous ne savons pas encore nommer, sont déjà en train de naître, qui attesteront que la fonction narrative peut se métamorphoser, mais non pas mourir. »

(*Temps et récit*, 1985)

Temps et récit :

De nouveaux modes de travail et d'organisation de la société (mobilité, réseau, collaboration), un nouveau rapport à la temporalité (accélération du temps, immédiateté, mode de vie événementiel) et un nouveau milieu (crise écologique, IA) sont-ils susceptibles d'entraîner d'autres formes de récits ?

Ouverture...



Le sujet numérique :

d'une « identité narrative » à une « identité poétique » ?

<http://europia.org/RIHM/V18N1.htm>

Les outils d'expression de notre identité en milieu numérique semblent favoriser, non la mise en avant d'une trajectoire unitaire, mais la récollection d'instantanés et de fragments. Les manières de figurer notre vie sur les réseaux sociaux, par exemple, échappent à la linéarité du CV pour se livrer sous forme de billets (« statuts » Facebook) soulignant la multiplicité du soi sous ses visages variés et ses moments mémorables.

Le sujet s'actualise à chaque fois par et dans l'instant qu'il est en train de vivre : mosaïque de photos, recueil de haïkus, où « je » devient la somme bigarrée de ses instantanés.

Un modèle poétique du soi coexisterait avec le modèle narratif – où le sujet se lirait moins comme une histoire, que comme un regard qui émerge d'une pluralité d'espaces sensoriels, de moments, d'impressions fugaces, rassemblés après-coup en recueil. Il se dirait moins comme une progression temporelle, que comme l'espace d'un paysage, dont les sons, images et pensées se répondent accidentellement pour dessiner une ambiance.