

Table des matières

Introduction	13
Caroline ANGÉ	
PREMIÈRE PARTIE. Histoires de l’hypertexte : technologie, écriture, objet	27
Chapitre 1. L’hypertexte : vers un nouveau rapport à la lecture et au monde	29
Christian VANDENDORPE	
1.1. Introduction.	29
1.1.1. Prodomes de l’hypertexte.	30
1.2. Contextes de l’hypertexte	31
1.3. Evolutions techniques.	32
1.3.1. L’hypertexte de première génération	32
1.3.2. L’hypertexte documentaire et l’avènement du Web.	33
1.4. Problématique du CD-ROM.	34
1.5. L’hypertexte collaboratif en réseau.	37
1.6. Impacts sur la lecture	38
1.6.1. Wikipédia, paradigme de l’hypertexte documentaire	38
1.7. Hyperfiction et lecture « ergative ».	41
1.8. Permanence du roman classique	42
1.9. La page et le lien.	45
1.10. Perspectives.	48
1.11. Bibliographie	50

Chapitre 2. Cinquante ans d'hypertexte, du livre fragmenté à l'humain traçant-tracé hyperdocumenté 53

Sylvie LELEU-MERVIEL

2.1. Introduction.	53
2.2. De l'hypertexte comme collection de fragments numérisés	54
2.2.1. Archéologies de l'hypertexte	55
2.2.2. Le livre numérisé	56
2.2.3. Le texte fragmenté	59
2.2.4. Le corpus décrypté-analysé	60
2.2.5. La collection de fragments liés	61
2.2.6. Bilan.	61
2.3. De l'hypertexte comme production numérique.	62
2.3.1. La littérature animée « verbi-voco-visuelle ».	62
2.3.2. Descente en granularité et calcul combinatoire à partir de textons	63
2.3.3. Générativité et algorithmique procédurale	65
2.3.4. Bilan.	67
2.4. De l'hypertexte comme compagnon de jeu et de vie.	67
2.4.1. L'action du lecteur au centre de l'hyperfiction/du jeu	67
2.4.2. Le document façonné à la demande	68
2.4.3. Du potentiel au virtuel, du prévisible à l'émergent non anticipable	69
2.4.4. L'espace continu d'interaction	70
2.4.5. L'être humain hyperdocumenté.	72
2.5. Conclusion	74
2.6. Bibliographie.	75

Chapitre 3. Bibliothèques numériques : restaurer les parcours de navigation auteur/lecteur et amplifier les usages 77

Fabrice PAPY

3.1. Hypertexte/hypermédia <i>versus</i> Web/Internet	77
3.2. Hypertextes et multimédias interactifs : recherches toujours actuelles.	79
3.2.1. Les doctorats soutenus entre 1990 et 2014	79
3.2.2. Recherches pluridisciplinaires en SHS	82
3.3. Navigation et parcours experts dans les bibliothèques numériques	84
3.4. Technologies XML et parcours de lecture sémantisés.	86
3.4.1. Interopérabilité et réutilisation des documents/données/ parcours	86
3.5. Conclusion	90
3.6. Bibliographie.	92

**DEUXIÈME PARTIE. Hypertexte, création
et processus expérientiel 97**

**Chapitre 4. Hypertexte et littérature : actualité
de la générativité ? 99**

Jean-Pierre BALPE

4.1. Introduction.	99
4.2. Littérature hypertextuelle : l'alpha et l'oméga	100
4.2.1. Des premiers récits aux moteurs de recherche	100
4.2.1.1. Récits interactifs et hypertexte	100
4.2.1.2. Moteurs de recherche, hypertexte et chaos sémantique	101
4.3. Coopération lectorielle	102
4.3.1. Lecture et sens.	102
4.3.2. Lecture et sérendipité.	103
4.4. Littérature des blogs : une rupture actée	104
4.4.1. Textalpha.	104
4.4.2. Enjeux pour le lecteur : du textalpha.	106
4.4.3. Création littéraire et éléments de réflexions	107
4.4.3.1. Tags et textalpha	108
4.4.3.2. Tags et complexité	109
4.5. De l'hypertexte littéraire à la générativité	111
4.5.1. Hypertexte et auteur	111
4.5.2. Hypertexte et lecteur	111
4.5.3. Analyse des œuvres.	112
4.6. Conclusion	118
4.7. Bibliographie.	119

**Chapitre 5. Délinéariser le son dans son rapport à l'image :
émergence d'un nouvel objet audiovisuel complexe. 121**

Hervé ZENOUDA

5.1. Introduction.	121
5.2. Champ d'études	122
5.3. Ancrages historiques	124
5.3.1. Ouverture de l'œuvre.	124
5.3.2. Nouveaux rapports images/sons	125
5.3.2.1. La musique audiovisuelle ou « colorée ».	125
5.3.2.2. Les partitions graphiques	126
5.3.2.3. Les interfaces graphiques pour la composition musicale	126
5.3.3. Théorie des jeux et composition musicale	127

5.4. Analyse d'œuvres	129
5.4.1. Créations visuelles et sonores	129
5.4.2. Processus et expériences communicationnelles	132
5.4.3. Audio-games	132
5.5. De nouveaux effets perceptifs	136
5.6. Eléments pour une méthode d'analyse	138
5.7. Proposition d'une typologie	140
5.8. L'objet complexe multimodal	141
5.9. Synthèse conclusive	145
5.10. Bibliographie	145

Chapitre 6. Des liens hypermédiatiques entre cartes et territoires : cognition et métacognition dans les jeux vidéo 147

Etienne ARMAND-AMATO

6.1. Les mécanismes « hyper » au sein des jeux vidéo « cybermédia »	147
6.1.1. La cognition située par l'image vidéoludique	148
6.2. Champ et hors-champ de l'image vidéoludique	149
6.2.1. La carte : une émergence d'un écran dans l'écran	149
6.2.2. Des champs et hors-champs articulés par les rapports entre carte et territoire	152
6.3. Les rapports d'interdépendance entre carte et territoire	153
6.3.1. La suprématie métacognitive de la carte sur le territoire	153
6.3.2. La consolidation mutuelle de la carte et du territoire	157
6.4. Conclusion : liens hypermédiatiques, activité cognitive et incorporation procédurale	161
6.5. Bibliographie	162

TROISIÈME PARTIE. Pratiques et usages hypermédiatiques 165

Chapitre 7. De l'hypertexte au « mobtexte » : les signes métis de la culture mobile. Ecrire quand on agit 167

Laurence ALLARD

7.1. Introduction	167
7.1.1. Le mobtexte, une révolution du « qui parle » ? Le mobile comme « chambre à soi »	168
7.1.2. Le mobtexte, une révolution du quand écrire ? Le mobile comme média de la voix intérieure	170
7.1.2.1. Je vois, j'envoie	170

7.2. Usages expressifs des objets connectés	172
7.2.1. Vivre sa vie vidéographiée, un <i>ready-made by mobile</i>	172
7.2.2. Transfigurations/usages créatifs du mobtexte	174
7.2.3. Temps, réseau et « digicalité »	176
7.3. Le mobtexte, une « révolution » du comment écrire ? Le métissage des mots et des images	177
7.3.1. Migrations transécraniques et digitalisations créatives	177
7.3.2. Emoji, un signe métis	180
7.3.3. Micromoments mobiles : des mots-images pour les objets connectés	183
7.4. Vers une économie créative du mobtexte	184
7.5. Conclusion	185
7.6. Bibliographie	186
Chapitre 8. Un hypertexte sentimental : dispositifs et partages réflexifs sur les sites de rencontre	189
Olivier ZERBIB	
8.1. Introduction	189
8.2. Contexte d'une analyse sociologique : réflexivité et sites de rencontres	190
8.3. Imaginaires de l'hypertexte : rationalisation moderne du choix ou vertige de la consommation ?	192
8.4. Qui cherche ne trouve pas toujours : de l'existence d'une déception conventionnelle sur le Web	196
8.5. Réflexivité discursive et sociabilités amoureuses : des usages de l'hypertexte entre recul interprétatif et engagement	200
8.6. Bibliographie	207
Chapitre 9. Hypertexte, Web social et enseignement de l'écrit	209
François MANGENOT et Thierry SOUBRIE	
9.1. Introduction	209
9.2. Cadre didactique : réseaux sociaux et approche par genre	210
9.2.1. Le Web social	210
9.2.2. Genres et technogenres	212
9.3. Contexte d'utilisation du Web social	214
9.3.1. Paramètres pour classer les applications Web 2.0	215
9.3.1.1. Ligne éditoriale	215
9.3.1.2. Cadre rédactionnel	216
9.3.2. Statut des contenus générés par les utilisateurs (CGU)	219

9.4. Analyse des tâches et applications	219
9.4.1. Une ligne claire, un cadrage lâche : Cinetrafic et Tripadvisor. . .	220
9.4.2. Deux sites au cadrage très précis : Livemyfood et Le Journal des femmes	223
9.5. Conclusion	225
9.6. Annexe : tableau des tâches et applications « Web 2.0 »	226
9.7. Bibliographie.	229
Index	231