

# ALTERLEXIE

L'expertise  
du design graphique  
vers une alternative  
à la dyslexie

Chloé Guironnet

2018



# Glossaire

Définitions des mots essentiels

## Glossaire

Ce glossaire accompagne mon mémoire de recherche en design. Les définitions qui le compose sont classées par partie ainsi que dans l'ordre du déroulement des textes. Les mots référencés dans ce glossaire sont soulignés dans le mémoire.

## Alterlexie

Synthèse – 6

## Amagraphie

Art Technique et Civilisation – 12

## Superdys

Fiche de lecture – 16

## Pr•t•type

Fiche technique – 20

## Altergraphie

Rapport de stage – 24

# Alterlexie

## Synthèse

### Design graphique, page 10

*Selon Annick Lantenois, « Le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme ». Selon Ruedi Baur, « Le graphisme est un champ d'intervention du design. Ne pas confondre avec la communication visuelle qui est rattaché à la conception de support d'impression et de l'image. Le design graphique serait donc une attitude de création qui permettrait d'aborder les problématiques liées à un champ de création qui se définit par la création de signes destinés à la communication ».*

### Dyslexie, page 10

*Selon Julie Colmard, « La dyslexie est une altération spécifique et significative de l'acquisition de la lecture avec un écart d'au moins 18 mois à la norme. »*

### Alternative, page 10

*« Qui agit à tour de rôle », spécialisé en droit (XV<sup>e</sup> siècle), puis substantivé au sens de « remplaçant » sorti d'usage. Le mot s'applique à l'agriculture en 1776 > culture alternative et à la physique mécanique. Là ou on dirait aujourd'hui alternance, l'emploi du mot pour « solution de remplacement » est emprunté au XX<sup>e</sup> siècle au mot anglais de même origine.*

### Apprentissage, page 10

*Apprendre provient du latin apprehendere > prendre - saisir - attraper par l'esprit - acquérir pour soi des connaissances. Il s'agit du passage de « comprendre à apprendre ». Apprendre c'est également devenir capable de quelque chose par l'expérience et par l'habitude. Il est important de considérer l'action d'apprendre comme quelque chose que l'on reçoit. D'après Jean Foucambert « La pédagogie deviendra chose sérieuse lorsque l'activité du maître se définira à partir de l'activité de l'enfant, l'enseignement à partir de l'apprentissage ».*

### Norme, page 11

*Référence à une moyenne statistique, normalement sans jugement de valeur : la norme se définit par rapport à une fréquence. État habituel, régulier, conforme à la majorité des*

*cas. État régulier, le plus conforme à l'étalon posé comme naturel, et par rapport auquel tout ce qui dévie est considéré comme « anormal ».*

### Remédiation, page 11

*n.f (de remédier) terme récent. Dans le cadre de l'école, soutien apporté aux élèves qui ont du mal à acquérir les fondamentaux (lecture, écriture, calcul).*

### Code, page 13

*Ensemble de coutumes ou de règles parfois écrites, qu'il est convenu de respecter dans une matière, dans un domaine, dans un milieu donné. Ensemble de règles ou contraintes qui assurent le fonctionnement du langage.*

### Graphème, page 13

*En linguistique, un graphème est la plus petite entité d'un système d'écriture. C'est l'unité graphique correspondant en général à l'unité orale qu'est le phonème. Le graphème simple est composé d'une lettre et le graphème complexe est composé de deux ou trois lettres.*

### Phonème, page 13

*Élément sonore du langage articulé considéré d'un point de vue physiologique (disposition des organes vocaux) et d'un point de vue acoustique (perception auditive). Son d'une langue défini par les propriétés distinctives qui l'opposent aux autres sons de cette langue.*

### Règle, page 14

*Prescription normative généralement relative à une zone flottante de l'usage (« dites; ne dites pas ») ou à des aspects conventionnellement arrêtés de l'orthographe, de la prononciation, des variations morphologiques ou stylistiques.*

### Méthode, page 16

*Emprunt (1537) au bas latin *methodus*, terme scientifique, emprunt au grec *methodos*, formé de *meta* et de *hodos* « route, voie », « direction qui mène au but » *Metodos* signifie proprement « cheminement, poursuite » mais l'on est passé du concept constatif (le chemin suivie) au concept normatif (le chemin à suivre). *Méthode* a été introduit en médecine mais il a pris très tôt celui de procédés raisonnés*



*sur lesquels repose l'enseignement, la pratique d'un art. (1546), en particulier en pédagogie (1547).*

Pédagogie, page 17

*nf est empreinté (1995) au dérivé grec paidagogia « éducation des enfants ». D'abord employé pour « instruction éducation concrète des enfant », pédagogie désigne aujourd'hui la science de l'éducation des jeunes qu'elle met en œuvre (1611) et la qualité du bon pédagogue.*

Typographie, page 19

*La typographie désigne les différents procédés de composition et d'impression utilisant des caractères et des formes en relief, ainsi que l'art et la manière d'utiliser les différents types de caractères dans un but esthétique et pratique.*

Pédagogie alternative, page 26

*La pédagogie alternative prône l'apprentissage par le faire, par l'expérience. Cette pédagogie a pour but de placer l'enfant comme acteur de son apprentissage afin qu'il construise son savoir au travers de situations de recherches. La pédagogie alternative se réfère historiquement à Adolphe Ferrière, pédagogue suisse, au début du XXème siècle. Elle est l'une des bases de l'Éducation Nouvelle. Adolphe Ferrière disait à son sujet : « La voie normale de l'acquisition n'est nullement l'observation, l'explication et la démonstration, processus essentiel de l'École, mais le tâtonnement expérimental, démarche naturelle et universelle ».*

Pathologie, page 28

*Science qui a pour objet l'étude des maladies. « Il avait relu justement la veille, en feuilletant son ancien manuel de pathologie, les pages sur les abcès rétropharyngiens, qui font saillie dans l'oesophage » (Zola, Joie de vivre, 1884, p.918)*

Phonétique, page 33

*Relatif aux sons du langage. Orthographe phonétique. Orthographe qui transcrit la prononciation de manière univoque.*

Signe, page 33

*Objet, représentation matérielle d'un objet (figure, dessin,*

*son, geste, couleur) ayant, par rapport naturel ou par convention, une certaine valeur, une certaine signification dans un groupe humain donné. Dans le domaine de l'écriture, graphème ou caractère ayant une valeur donnée dans un système d'écriture.*

### Grammairien, page 34

*Celui qui, par profession, enseigne la grammaire ou compose des ouvrages de grammaire ; celui qui, indépendamment de tout souci normatif, se spécialise dans l'étude historique ou synchronique du système grammatical d'une langue.*

### Symbole, page 34

*Objet, image, signe ou comportement manifestant, figurant ou évoquant quelque chose. Signe dont la relation à l'objet est conventionnelle (p. oppos. à l'icône dont la relation est analogique et à l'indice dont la relation est causale).*

### Convention, page 34

*Accord tacite entre les membres de la communauté, grâce auquel existe la langue. « Mais qu'est-ce que la langue? (...) C'est à la fois un produit social de la faculté du langage et un ensemble de conventions nécessaires, adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus ». Saussure, Ling. gén., 1916 p. 25.*

### Idéographique, page 35

*Qui représente directement les idées par des signes propres à les suggérer. L'exemple classique de ce système est l'écriture chinoise.*

### Syllabique, page 35

*Écriture où chaque caractère correspond à une syllabe. Les écritures phonétiques sont tantôt syllabiques, tantôt alphabétiques, c'est-à-dire basées sur les éléments irréductibles de la parole (Sauss. 1916, p. 47).*

### Cunéiforme, page 36

*L'écriture cunéiforme est un système d'écriture complet mis au point en Basse Mésopotamie entre 3400 et 3200 av. J.-C. Au départ pictographique et linéaire, la graphie de cette écriture a progressivement évolué vers des signes constitués de traits terminés en forme de « coins » ou « clous », auxquels elle doit son nom, « cunéiforme », qui lui a été donné aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles.*

Pictogramme, page 36

*Dessin figuratif plus ou moins réaliste ou stylisé, utilisé à des fins de communication mais sans référence au langage parlé.*

Pictographique, page 36

*Système de communication graphique utilisant des dessins figuratifs ; ensemble de dessins figuratifs ainsi utilisés.*

Logographique, page 36

*Type d'écriture qui note le langage parlé avec lequel elle a des traits communs et qui comprend l'idéographie ou morphémographie et la phonographie*

Cosmogonie, page 39

*Science de la formation des corps célestes et particulièrement du système solaire. Ensembles de récits mythiques ou de conjectures scientifiques, cherchant à expliquer l'origine et l'évolution de l'univers*

Empathique, page 41

*n.f attesté au XX<sup>e</sup> siècle est composé d'après sympathie, de em- (en-) « dedans » et -pathie du grec pathos « ce qu'on éprouve » (> patho). Cette formation semble s'être effectué en Anglais où Empathy est attesté dès 1904, pour traduire l'allemand Einflühlung, mot employé par T. Lipps, créateur du concept en psychologie (1903). C'est un terme didactique de philosophie et de psychologie, qui désigne la capacité de s'identifier à autrui, de ressentir ce qu'il ressent.*

Top-down/Bottom-up, page 42

*Une approche ascendante (dite bottom-up) ou descendante (dite top-down) caractérise le principe général de fonctionnement d'une démarche procédurale. Il peut s'agir d'une synthèse (ascendante) où l'on part du détail, du « bas », c'est-à-dire l'échelon le plus fin, pour consolider progressivement et opérer une synthèse. Il peut s'agir d'une analyse (descendante) où, partant de l'ensemble, on décompose en éléments toujours plus détaillés, pour déboucher sur une « mise à plat », une « dissection totale », un état des lieux de l'objet étudié.*

# Amagraphie

Art Technique et Civilisation

### Calligraphie, page 67

*Art de former des caractères d'écriture élégants et ornés ; art du calligraphe.*

### Protocole, page 68

*Le protocole en art est un ensemble de règles fixées par l'artiste lui même pour réaliser une création. L'ensemble de ces règles vont déterminer le déroulement du projet ainsi que la finalité de l'oeuvre.*

### Écriture automatique, page 71

*L'écriture automatique est un mode d'écriture dans lequel n'interviennent ni la conscience ni la volonté. L'écriture automatique a été utilisée par les surréalistes comme un mode de création littéraire, permettant de s'émanciper de l'étroitesse de la pensée régie par la raison. Ce point est caractéristique du mouvement surréaliste. C'est au terme d'une quête sur la nature de l'inspiration poétique qu'André Breton formalisa cette technique appliquée à la création littéraire. Elle consiste à écrire le plus rapidement possible, sans contrôle de la raison, sans préoccupations esthétique ou morale, voire sans aucun souci de cohérence grammaticale ou de respect du vocabulaire. L'état nécessaire à la bonne réalisation est un état de lâcher-prise, entre le sommeil et le réveil (proche d'un état hypnotique).*

### Grammaire, page 72

*Étude objective et systématique des éléments (phonèmes, morphèmes, mots) et des procédés (de formation, de construction, d'expression) qui constituent et caractérisent le système d'une langue naturelle; en partic., étude de la morphologie et de la syntaxe d'une langue (à l'exclusion de la phonologie, de la lexicologie et de la stylistique). Mécanisme, constitué par un ensemble de règles, qui permet de produire et de décrire toutes et rien que les phrases grammaticales d'une langue*

### Syntaxe, page 72

*Partie générative de la grammaire, constituée d'une base donnant les structures profondes des phrases et des transformations donnant les structures superficielles, qui a pour fonction d'engendrer selon des règles formelles toutes les suites de morphèmes considérées comme grammaticales dans une langue donnée et elles seules.*

Médiation, page 72

*Étymologiquement ce mot vient du latin mediare (être au milieu de, s'interposer). La médiation selon son sens ordinaire réside dans l'action de servir d'intermédiaire entre deux êtres, deux termes, deux groupes. C'est une pratique ou une discipline qui vise à définir l'intervention d'un tiers pour faciliter la circulation d'informations, éclaircir ou rétablir des relations. Ce tiers neutre, indépendant et impartial, est appelé médiateur.*

Langage alternatif, page 73

*Le langage alternatif correspond à une forme de communication différente de celle utilisée habituellement. Il s'agit d'une forme de langage propre à un individu ou à un groupe d'individus. Ce langage n'est pas forcément orale, il peut être de toutes autres façons : gestuel, imagé, psychique...*



# Superdys

Fiche de lecture



### Orientation, page 85

*Se mettre dans la position qui convient en relation avec les faits et les conditions réels ; état d'esprit dans lequel les perceptions mentales sont en accord avec les faits et les conditions réels de l'environnement.*

### Triangulation, page 85

*Par analogie, la triangulation fait également référence à l'usage croisé de techniques de recueil de données<sup>1</sup> en étude qualitative, notamment en sciences sociales.*

### Perception, page 85

*Opération psychologique complexe par laquelle l'esprit, en organisant les données sensorielles, se forme une représentation des objets extérieurs et prend connaissance du réel.*

### Désorientation, page 85

*Perte de sa position ou de sa direction en relation à d'autres choses ; état d'esprit dans lequel les perceptions mentales ne sont pas en accord avec les faits et les conditions réels de l'environnement. Au cours de la désorientation les perceptions sont transformées.*

### Multidimensionnelle , page 85

*Qui est fondé sur la prise en compte de plusieurs dimensions différentes. Il s'agit non pas de prendre en compte toutes les dimensions de l'objet étudié mais de construire un objet de recherche complexe qui articule un nombre suffisant de dimensions pour permettre l'émergence de connaissances nouvelles.*

### Trouble de l'apprentissage, page 86

*Dysfonctionnement dans le processus d'acquisition des connaissances. Il est spécifique à la fonction cognitive touchée : il y a donc des troubles d'apprentissage liés au langage, à l'attention, mais aussi à des compétences spécifiques comme la lecture, l'orthographe, l'arithmétique, etc. La classification actuelle le place parmi les troubles mentaux.*

Pensée non verbale, page 86

*La pensée non verbale est un mode de pensée qui reposerait essentiellement sur les processus de traitement de l'information visuelle par le cerveau, en opposition à un mode de pensée analogue au traitement du langage, dit pensée linguistique ou encore pensée auditive.*

*Contrairement aux penseurs linguistiques, les penseurs visuels peuvent facilement arriver intuitivement et empiriquement à une conclusion. Ils ne raisonnent pas à l'aide du langage mais en manipulant des symboles logiques ou graphiques d'une façon non-linéaire. Ils « voient » la ou les réponses au problème (car la pensée visuelle en arborescence permet aussi de voir plusieurs solutions en même temps, ce qui est plus difficile avec un mode de pensée verbale). La démonstration la plus explicite de l'existence des penseurs visuels se trouverait dans les arts graphiques modernes et dans toutes les professions où l'on utilise la perception visuelle (notamment en architecture et en ingénierie).*

Confusion, page 86

*Dissolution, le plus souvent temporaire, aiguë ou subaiguë des fonctions psychiques, caractérisée par de l'obtusion et de la lenteur intellectuelle, des troubles des perceptions et des processus d'identification, d'où perturbation des synthèses mentales, désorientation dans le temps et dans l'espace, erreurs ou impossibilité d'attention, de réflexion, de jugement*



# Pr•t•type

Fiche technique

### Enjeu, page 95

*Le mot « enjeu » peut se comprendre comme il s'entend. En effet, il signifie étymologiquement : ce qui est en jeu, ce qui est misé. De manière plus vaste, on peut comprendre qu'un enjeu, est ce qui sera gagné ou perdu au terme d'une démarche. Cette définition peut concerner ce qui est matériel, ou bien ce qui est plus dématérialisé, comme une conquête.*

### Prototype, page 97

*Modèle premier ; premier exemplaire (d'un objet à reproduire).*

### Manipuler, page 97

*Soumettre quelque chose à divers traitements, divers exercices, en particulier dans un cadre d'apprentissage ou de recherche.*

### Processus, page 98

*Suite continue de faits, de phénomènes présentant une certaine unité ou une certaine régularité dans leur déroulement*

### Démocratisation, page 100

*Action de mettre un bien à la portée de toutes les classes de la société; son résultat.*

### Interactivité, page 100

*Support de communication favorisant un échange avec le public. Faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation.*

### Motricité, page 100

*Faculté motrice commandée par les centres nerveux et permettant la contraction musculaire et les mouvements.*

### Mémoire visuelle et auditive, page 100

*La mémoire eidétique, mémoire photographique, ou mémoire absolue, est la faculté de se souvenir d'une grande quantité d'images, de sons, ou d'objets dans leurs moindres détails. La mémoire auditive est une fonction fondamentale de la perception auditive, sans laquelle on ne pourrait*

*associer aucun son à aucun objet et notamment aucune voix à aucune personne ni aucun son à aucun mot.*

### Mnémotechnique, page 100

*La mnémotechnique décrit l'ensemble des applications pratiques de la recherche en psychologie sur la mémoire, et des techniques, parfois très anciennes, augmentant la mémorisation de l'information.*

### Ludique, page 100

*Qui concerne le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique.*

### Numérique, page 104

*Numérique est dérivé du latin *numerus* > nombre - multitude qui signifie la représentation par nombres. On parle de numérique toutes choses qui se rapportent aux nombres engendrant calculs, statistiques et autres algorithmes. Le terme numérique est également employé à propos du son, de la photographie, de la vidéo et du cinéma pour les différencier de leur ancienne version fonctionnant avec des procédés analogiques.*

### Ergonomique, page 104

*L'ergonomie rassemble des connaissances sur le fonctionnement de l'homme en activité afin de l'appliquer à la conception des tâches, des machines, des outillages, des bâtiments et des systèmes de production.*

### Application, page 105

*Une application, un applicatif ou encore une appli, une app est, dans le domaine informatique, un programme (ou un ensemble logiciel) directement utilisé pour réaliser une tâche, ou un ensemble de tâches élémentaires d'un même domaine ou formant un tout. Typiquement, un éditeur de texte, un navigateur web, un lecteur multimédia, un jeu vidéo, sont des applications. Les applications s'exécutent en utilisant les services du système d'exploitation pour utiliser les ressources matérielles.*

Sensibiliser, page 105

*Rendre quelqu'un, un groupe sensible, réceptif à quelque chose pour lequel il ne manifestait pas d'intérêt.*

Collaboration, page 109

*La collaboration est l'acte de travailler ou de réfléchir ensemble pour atteindre un objectif. Dans son sens commun, la collaboration est un processus par lequel deux ou plusieurs personnes ou organisations s'associent pour effectuer un travail intellectuel suivant des objectifs communs. Des méthodes structurées de collaboration encouragent l'introspection de comportements et communication. Ces méthodes ont pour objectif spécifique l'augmentation du taux de réussite des équipes quand elles se livrent à la résolution de problèmes en collaboration. Des schémas, rubriques et graphiques sont utiles afin de documenter objectivement les traits de personnalité afin d'améliorer les résultats des projets actuels et à venir.*

# Altergraphie

Rapport de stage



### Identité visuelle, page 116

*L'identité visuelle est la représentation graphique de l'identité d'une entité telle qu'un individu, un objet, un environnement, etc. Elle exprime grâce à un style graphique propre à l'entreprise, les valeurs, l'activité et les ambitions de celle-ci et se traduit par des signes, des couleurs, des formes, des textes ainsi que des mises en forme.*

### Expérimenter, page 118

*Soumettre quelque chose à une expérience afin d'en déterminer les différentes propriétés; vérifier par l'expérience.*

### Litanie, page 125

*Par extension, notamment dans le langage familier, on utilise le mot litanie pour désigner une longue suite de paroles monotones et ennuyeuses, par analogie avec le caractère répétitif de ce type de prière. La forme de la litanie, par ses vertus incantatoires, a été souvent employée dans des poèmes ou des chansons, surtout depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. On peut citer par exemple les Litanies de la rose de Remy de Gourmont, le célèbre poème Liberté de Paul Éluard, la Litanie des écoliers de Maurice Carême, la chanson À nos actes manqués de Jean-Jacques Goldman.*

### Surimpression, page 128

*Impression de deux ou plusieurs images sur une même surface sensible ; image impressionnée sur une autre.*

### Mise en page, page 129

*La mise en page, ou mise en pages, est l'opération de disposition graphique d'un contenu informationnel dans un espace donné (feuille de papier, planche de bande dessinée, pages web, etc.). Elle succède au travail de collecte et de composition du contenu (composition de texte « au kilomètre », collection des composants), et précède souvent le travail d'impression. Elle peut le précéder dans la mesure où elle est prédéfinie (dimensions des colonnes, styles du texte, placement des illustrations, etc.).*

### Règle typographique, page 129

*D'après Damien Gauthier « L'apparition de l'informatique a considérablement participé à l'évolution de la communication imprimée et visuelle. Les barrières techniques n'existent plus. L'informatique a aussi fait apparaître de nouveaux problèmes et la responsabilité*

*qui revenait autrefois aux fabricants est aujourd'hui entre les mains de chaque utilisateur. Nous en voyons les conséquences : la typographie est fréquemment manipulée sans connaissance préalable. »*

*Les règles typographiques sont aussi importantes que celles de la grammaire et de l'orthographe... Elles sont spécifiquement liées au monde de la typographie. Comme le fait de ne pas laisser en fin de phrase de veuves et d'orphelins, c'est-à-dire de lignes et de mots isolés à la fin d'un paragraphe.*

### Composition, page 129

*D'après Ruedi Baur « Composer un texte, c'est répartir un contenu qui se déroulera temporellement à sa lecture sur une surface donnée. Le rapport entre le blanc et le noir est de toute première importance et correspond en quelque sorte à celui entre le silence et la tonalité : le rythme. Le graphiste travaille cet espace en créant des tensions entre les pleins et les vides dans l'intention, dans la majorité des cas, de soutenir la qualité de lecture du texte. »*

### Colorimétrie, page 129

*La colorimétrie est la discipline psychophysique qui se donne pour objectif la mesure de la couleur. Elle relie des mesures physiques effectuées sur la lumière aux perceptions colorées. La colorimétrie appuie l'examen visuel dans tous les cas où une constatation objective est souhaitable, comme dans le contrôle de qualité des peintures, vernis et teintures.*



