

The background of the cover is an abstract composition of numerous overlapping circles in various colors, including red, orange, yellow, green, and black. These circles are arranged to form a silhouette of the map of France, which is positioned vertically on the left side of the page. The overall effect is a vibrant, textured pattern that suggests digital data or a complex network.

Thomas Leloup
Lycée Denis Dideront, Marseille
Mémoire de recherche en design
DSAA design mention Graphisme
Année 2017-2018

RAO

Rêverie assistée par ordinateur

Repères et vocabulaires

Sources et Glossaire

Sommaire

0. Sources

- a. Bibliographie
- b. Filmographie
- c. Ludographie

1. Glossaire



O.

Sources

A. Bibliographie

- ◇ Akst, Jef, *Decoding Dreams*, The Scientist, mis en ligne le 1er janvier 2013, <https://www.the-scientist.com/?articles.view/articleNo/33726/title/Decoding-Dreams/>, consulté le 3 février 2018
 - ◇ André, Christophe, Chartier, Claire, «*Le corps et l'esprit sont très étroitement connectés*», L'express du 27 septembre 2014, https://www.lexpress.fr/actualite/societe/sante/le-corps-et-l-esprit-sont-tres-etroitement-connectes_1578754.html, dernière visite le 13 février 2018
 - ◇ Ars Industrialis, *Attention, Retention, Protention*, <http://arsindustrialis.org/attention>, dernière consultation le 13 février 2018
 - ◇ Ben Zid, Aziza (2014), *Pour une approche épistémologique des théories de réception*, Revues faculté des lettres et des langues, [S.l.], n. 14-15
 - ◇ Bougnoux, Daniel (1993), *Sciences de l'Information et de la Communication*, Larousse, Paris
 - ◇ Cassely, Jean-Laurent, Voici à quoi «rêve» le réseau d'intelligence artificielle de Google, Slate, mis en ligne le 22 juin 2015, <http://www.slate.fr/story/103297/reve-reseau-intelligence-artificielle-google>, consulté le 2 février 2018
 - ◇ Changeux, Jean-Pierre (2008), *Du vrai, du beau, du bien*, Odile Jacob, Paris
 - ◇ Costandi, Mo, Brain scans decode dream content, The Guardian, mis en ligne le 5 avril 2013, <https://www.theguardian.com/science/neurophilosophy/2013/apr/05/brain-scans-decode-dream-content>, consulté le 3 février 2018
 - ◇ *Deep learning : machines qui rêvent*, Educadis, mis en ligne le 29 mars 2017, <http://www.educadis.fr/formation-a-distance/news-formation-elearning/numerique-deep-learning-machines-qui-revent>, consulté le 2 février 2018
 - ◇ Garde-Tamine, Joëlle, Hubert, Marie Claude (1993), *Dictionnaire de critique littéraire*, Armand Colin, Paris
 - ◇ Girel, Mathias, *John Dewey, l'existence incertaine des publics et l'art comme «critique de la vie»*, Cirphles, École normale supérieure (Ulm), 2013
 - ◇ Jauss, Hans Robert (1978), *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, Paris
 - ◇ Masure, Anthony, Pandelakis, Pia, *Machines désirantes : des sexbots aux OS amoureux*, ReS Futurae, mis en ligne le 29 novembre 2017, url : <http://journals.openedition.org/resf/1066>, consulté le 10 décembre 2017
 - ◇ Moujan, Carola, *L'expérience de l'entr'espace*, Paris, Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2013
-

- ◇ Schmitt, Michel-P., Viala, Alain (1992), *Savoir-lire*, Didier
- ◇ Shelley, Mary (1818), *Frankenstein*
- ◇ Tisseron, Serge (2012), *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Dunod, Paris

B. Filmographie

- ◇ Cameron, James, *Terminator*, (titre original : *The Terminator*), Film cinématographique, 1984
- ◇ Forbes, Bryan, *Les Femmes de Stepford* (titre original : *The Stepford Wives*), Film cinématographique, 1975
- ◇ Garland, Alex, *Ex machina*, Film cinématographique, 2016
- ◇ George, Lucas, *Star Wars*, Film cinématographique, 1977
- ◇ Jonze, Spike, *Her*, Film cinématographique, 2013
- ◇ Lang, Fritz, *Metropolis*, Film cinématographique, 1927
- ◇ Lundström, Lars, *Real Humans : 100 % humain* (titre original : *Äkta människor*), Film cinématographique, 2012
- ◇ McLeod Wilcox, Fred, *Planète interdite*, (titre original : *Forbidden Planet*), Film cinématographique, 1956
- ◇ Oshii, Mamoru, *Ghost in the Shell*, (titre original : *Gōsuto In Za Sheru/Kōkaku Kidōtai*), Film d'animation , 1995
- ◇ Proyas, Alex, *I Robot*, Film cinématographique, 2004
- ◇ Scott, Ridley, *Blade Runner*, Film cinématographique, 1982
- ◇ Zemeckis, Robert, *Retour vers le futur 2* (titre originale : *Back to the future II*), Film cinématographique, 1989

C. Ludographie

- ◇ Eidos Montreal, Square Enix, *Deus Ex : Human Revolution*, Jeu-vidéo, 2011
- ◇ Sony, Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Jeu-vidéo, 2017
- ◇ Valve, Microsoft, *Portal*, Jeu-vidéo, 2007

1.

Glossaire

L'ensemble de ces définitions proviennent du site cnrtl, hormis mention particulière : <http://www.cnrtl.fr/definition>, dernière consultation le 13 février 2018.

A

◇ Acceptation :

Action pour une pers. ou une collectivité d'accepter.

En psychanalyse : Intégration de la réalité à sa vie consciente.

◇ Actualisation

En psychologie : Action de faire passer de l'état virtuel à l'état réel. (cf. S. Tisseron).

◇ Algorithme

Ensemble de symboles et de procédés propres à un calcul.

◇ Artificiel

Qui est dû à l'art, qui est fabriqué, fait de toutes pièces; qui imite la nature, qui se substitue à elle; qui n'est pas naturel.

◇ Assimiler

Transformer un être et ce qu'il représente de manière à l'intégrer dans un système de pensée, un groupe, etc.

En physiologie : Incorporer à sa propre substance.

◇ Attention

Application, concentration, curiosité, intérêt ; intérêt, soin que l'on porte à quelque chose ou quelqu'un en fonction de l'importance qu'on y attache.

B

◇ Bruit

Ensemble de sons, d'intensité variable, dépourvus d'harmonie, résultant de vibrations irrégulières.

◇ Bruit numérique

Tout ce qui altère ou perturbe la transmission d'un message numérique.

C

◇ Capture

Action de saisir quelque chose avec vivacité par l'intelligence, par le sens esthétique, de manière à l'introduire dans une œuvre.

◇ Changement d'horizon

Acceptation de l'écart esthétique provoquant le changement d'horizon d'attente (cf. Hans R. Jauss).

◇ Code

Langage secret servant à échanger des informations ; ensemble de règles ou contraintes qui assurent le fonctionnement du langage.

◇ Communication

Action de communiquer avec quelqu'un ou quelque chose ; ce qui permet d'établir une relation entre deux lieux, deux ou plusieurs personnes éloignées dans l'espace.

En psychologie : Processus par lequel une personne (ou un groupe de personnes) émet un message et le transmet à une autre personne (ou groupe de personnes) qui le reçoit, avec une marge d'erreurs possibles (due, d'une part, au codage de la langue parlée ou écrite, langage gestuel ou autres signes et symboles, par l'émetteur, puis au décodage du message par le récepteur, d'autre part au véhicule ou canal de communication emprunté).

◇ Conditionnement

Terme utilisé pour parler de l'information dans le travail de N. Wiener.

◇ Conscience

Organisation de son psychisme qui, en lui permettant d'avoir connaissance de ses états, de ses actes et de leur valeur morale, lui permet de se sentir exister, d'être présent à lui-même; connaissance qu'a l'homme de ses états, de ses actes et de leur valeur morale.

◇ Conscience dans la lecture

Champ de la connaissance claire lors de la lecture (cf. Hans R. Jauss). Prise en main de l'information par l'acceptation.

◇ Contrôle involontaire

Dans l'environnement de l'information, la faculté de diriger, de comprendre sans s'en rendre compte (cf. Hans R. Jauss).

◇ Coopération

Action de participer (avec une ou plusieurs personnes) à une œuvre ou à une action commune.

◇ Corps

Ensemble des parties matérielles constituant l'organisme, siège des fonctions physiologiques et, chez les êtres animés, siège de la vie animale.

◇ Croisement des informations

Création de l'objet interne qui proviennent des sens et des schémas mentaux préexistants (cf. S. Tisseron).

◇ Culture

Pratique, perfectionnement de certains modes de connaissance ou d'expression ; qualité, compétence que la possession d'un savoir étendu et fécondé par l'expérience donne à une personne ou à une société dans un domaine de connaissances particulier, à une époque ou dans un lieu déterminé.

◇ Cyborgisation

En Science-fiction : Fait de devenir un cyborg, un androïde, un homme disposant de membres ou organes robotisés (déf. Cordial, <https://www.cordial.fr/dictionnaire/definition/cyborgisation.php>, dernière visite le 13 février 2018).

D

◇ Déplacement

Mécanisme par lequel une motivation, une émotion sont déplacées de leur objet originel sur un objet substitutif ; changement de place.

◇ Désir

Mouvement instinctif qui traduit chez l'homme la prise de conscience d'un manque, d'une frustration.

◇ Discussion

Action de discuter, d'examiner en faisant preuve d'esprit critique; débat au cours duquel un ou plusieurs interlocuteurs échangent des arguments contradictoires sur une question.

◇ Dispositif

Manière dont sont disposées, en vue d'un but précis, les pièces d'un appareil, les parties d'une machine ; ensemble d'éléments agencés en vue d'un but précis.

◇ Données

Ensemble des indications enregistrées en machine pour permettre l'analyse et/ou la recherche automatique des informations.

E

◇ Écart esthétique

Écart séparant l'horizon d'attente de la réception de l'œuvre.

◇ Écriture

Représentation graphique d'une langue ; système de représentation graphique.

◇ Émotions

Conduite réactive, réflexe, involontaire vécue simultanément au niveau du corps d'une manière plus ou moins violente et affectivement sur le mode du plaisir ou de la douleur ; bouleversement, secousse, saisissement qui rompent la tranquillité, se manifestent par des modifications physiologiques violentes, parfois explosives ou paralysantes.

◇ Environnement

Ensemble des éléments et des phénomènes physiques qui environnent un organisme vivant, se trouvent autour de lui.

◇ Épigénétique

Il correspond à l'étude des changements dans l'activité des gènes, n'impliquant pas de modification de la séquence d'ADN et pouvant être transmis lors des divisions cellulaires.

◇ Espace

Milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables (concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs).

◇ Évolution

Processus continu de transformation, passage progressif d'un état à un autre.

◇ Expérience

Fait d'acquérir, volontairement ou non, ou de développer la connaissance des êtres et des choses par leur pratique et par une confrontation plus ou moins longue de soi avec le monde.

◇ Expérimentations

Action d'expérimenter, expérience provoquée en vue d'observer le (ou les) résultat(s) ; méthode scientifique exigeant l'emploi systématique de l'expérience afin de vérifier les hypothèses avancées et d'acquérir des connaissances positives dans les sciences expérimentales.

F

◇ Filtre

Dispositif arrêtant certaines idées, certains faits.

◇ Frustration

Condition du sujet qui se voit refuser ou se refuse la satisfaction d'une demande pulsionnelle.

G

◇ Gestes

Mouvement extérieur du corps (ou de l'une de ses parties), perçu comme exprimant une manière d'être ou de faire (de quelqu'un).

H

◇ Horizon d'attente

L'environnement intellectuel défini par le lecteur avant d'aborder une lecture (cf. Hans R. Jauss).

◇ Horizon familier

L'environnement intellectuel qui conforte le lecteur (cf. Hans R. Jauss).

I

◇ Identification

Processus psychologique par lequel un individu A transporte sur un autre B, d'une manière continue plus ou moins durable, les sentiments qu'on éprouve ordinairement pour soi, au point de confondre ce qui arrive à B avec ce qui lui arrive à lui-même.

◇ Image

Représentation (ou réplique) perceptible d'un être ou d'une chose ; représentation concrète servant à rendre sensible une idée abstraite.

◇ Imagination

Faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images.

◇ Immersion

Fait de plonger ou d'être plongé (dans une atmosphère quelconque).

◇ Information

Ensemble des activités qui ont pour objet la collecte, le traitement et la diffusion.

En philosophie : Action de donner ou de recevoir une forme.

En biologie : Ensemble d'instructions constituant le programme génétique.

◇ Interaction

Action réciproque qu'exercent entre eux des êtres, des personnes et des groupes.

-interactions narratives

le joueur réfléchit avant d'agir (cf. S. Tisseron).

-interactions sensorielles, motrices

le joueur utilise des émotions primaires comme la peur, la colère, le dégoût, ...
(cf. S. Tisseron).

◇ Interactivité

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 ; activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels, qui agissent en ajustant leur comportement.

◇ Interface

Jonction entre deux matériels ou logiciels leur permettant d'échanger des informations par l'adoption de règles communes physiques ou logiques ; zone de contacts et d'échanges.

J

◇ Jeu pathologique

le joueur s'enferme dans des interactions sensori-motrice provoquant l'appauvrissement de son monde (cf. S. Tisseron).

L

◇ Langage

Système de signes vocaux et/ou graphiques ; expression, manifestation de la pensée, de la sensation ou du sentiment par une attitude, un geste, un comportement.

◇ Lecteur

Celui qui par l'acte de lecture donne sens à une œuvre (cf. Hans R. Jauss).

-lecteur réel

Individu concret, vivant qui tient un livre entre ses mains (cf. Hans R. Jauss).

-lecteur virtuel

Inscription du lecteur dans le texte (cf. Hans R. Jauss).

M

◇ Machine

Objet fabriqué complexe capable de transformer une forme d'énergie en une autre et/ou d'utiliser cette transformation pour produire un effet donné, pour agir directement sur l'objet de travail afin de le modifier selon un but fixé ; être vivant, tout ou partie de l'être humain considéré comme une combinaison complexe d'organes et dont chaque fonction est mécanique.

◇ Manipuler

Faire fonctionner; utiliser avec les mains.

◇ Mémorisation

Fonction de la mémoire par laquelle le sujet fixe les phénomènes vécus, les connaissances diverses, etc. soit spontanément, soit à l'aide de procédés mnémotechniques ou méthodiques.

◇ Message

Communication de nature importante, généralement brève, transmettant à quelqu'un une information, un ordre.

◇ Modèle

Chose ou personne qui, grâce à ses caractéristiques, à ses qualités, peut servir de référence à l'imitation ou à la reproduction.

◇ Modélisation

Action de modéliser.

N

◇ Numérique

Qui concerne des nombres, qui se présente sous la forme de nombres ou de chiffres, ou qui concerne des opérations sur des nombres.

En biologie : Méthode qui consiste à traduire par des chiffres les résultats de l'observation.

O

◇ Objets réels

Objets concrets, palpable (cf. S. Tisseron).

◇ Objets virtuels

Construction d'une représentation d'un objet réel provenant des sens et des schémas mentaux(cf. S. Tisseron).

◇ Ordinateur

Machine algorithmique composée d'un assemblage de matériels correspondant à des fonctions spécifiques, capable de recevoir de l'information, dotée de mémoires à grande capacité et de moyens de traitement à grande vitesse, pouvant restituer tout ou partie des éléments traités, ayant la possibilité de résoudre des problèmes mathématiques et logiques complexes, et nécessitant pour son fonctionnement la mise en œuvre et l'exploitation automatique d'un ensemble de programmes enregistrés.

◇ Ordre

Acte par lequel une autorité commande de faire quelque chose; ensemble d'injonctions, de dispositions impératives.

P

◇ Parole

Faculté d'exprimer et de communiquer la pensée au moyen du système des sons du langage articulé émis par les organes phonateurs.

◇ Perception

Acte de prendre connaissance par l'intuition, par l'intelligence ou l'entendement.

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

◇ Présélection

Sélection (de quelqu'un ou de quelque chose) préalable à une sélection définitive.

◇ Processus

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

En psychanalyse : Modes de fonctionnement de l'appareil psychique

◇ Programme

Liste des instructions qui permettent l'exécution d'un travail sur une machine, écrites sous une forme conventionnelle.

◇ Projection

En psychologie : Manière personnelle de voir le monde extérieur au travers de ses habitudes de vie, de pensée, de ses intérêts.

En psychanalyse : Mécanisme de défense qui consiste à localiser chez autrui, de manière inconsciente, et pour s'en protéger, des idées, des affects perçus comme un danger par le moi.

◇ Psychisme

Ensemble, conscient ou inconscient, considéré dans sa totalité ou partiellement, des phénomènes, des processus relevant de l'esprit, de l'intelligence et de l'affectivité et constituant la vie psychique.

◇ Public

Groupement cible d'un travail, d'un dispositif, ...

R

◇ Réalité

Manifestation concrète, contenu (d'un processus, d'un événement).

◇ Réception

Action exercée sur un être vivant par un stimulus sensoriel.

◇ Réflexe

Qui résulte d'une activité nerveuse involontaire répondant à une stimulation extérieure.

◇ Réseaux de médiations

Partie de l'environnement de l'information (cf. N. Wiener).

◇ Rétro-action

L'action en retour d'un effet sur l'origine de celui-ci : la séquence de causes et d'effets forme une boucle (cf. N. Wiener).

◇ Rêver

Laisser aller sa pensée au gré des associations d'idées, des sentiments, des souvenirs.

◇ Rêvasser

Laisser la pensée, l'imagination se perdre en des rêveries vagues, changeantes et souvent chimériques.

◇ Rôle actif

Rôle attribué au lecteur lors de la lecture (cf. Hans R. Jauss).

S

◇ Satisfaction

État affectif fait de plaisir et de soulagement, éprouvé par celui qui a obtenu ce qu'il souhaitait.

◇ Schémas mentaux

Chemins internes neuronaux préexistant qui permet la compréhension, l'acceptation de l'information (cf. S. Tisseron).

◇ Sélection

Processus (opération volontaire et méthodique, phénomène inconscient ou automatique) par lequel, à l'intérieur d'un ensemble donné, certains éléments (personnes ou choses) sont choisis, retenus à l'exclusion des autres, en fonction de caractéristiques déterminées, éventuellement impliquées par une certaine fin.

◇ Sens

Système récepteur d'une catégorie spécifique de sensations.

◇ Sensations

État de conscience plus affectif qu'intellectuel; perception immédiate.

En psychologie : Phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception

◇ Sensibilité

Propriété des êtres vivants supérieurs d'éprouver des sensations, d'être informés, par l'intermédiaire d'un système nerveux et de récepteurs différenciés et spécialisés, des modifications du milieu extérieur ou de leur milieu intérieur et d'y réagir de façon spécifique et opportune.

◇ Sensoriel

En psychologie : Qui concerne les sens, relève de la sensation, des fonctions psychophysiologiques dans leurs différentes modalités.

◇ Sentiment

Faculté de sentir, de percevoir une sensation ; état affectif complexe, assez stable et durable, composé d'éléments intellectuels, émotifs ou moraux, et qui concerne soit le « moi » (orgueil, jalousie...) soit autrui (amour, envie, haine...).

◇ Signal

Signe convenu par lequel quelqu'un donne une information, un avertissement à quelqu'un, indique à quelqu'un le moment de faire quelque chose.

En sémiologie : Dans la théorie de l'information, on entend par signal toute unité qui, obéissant aux règles d'un code, entre dans la composition de messages.

◇ Signe

Chose, phénomène perceptible ou observable qui indique la probabilité de l'existence ou de la vérité d'une chose, qui la manifeste, la démontre ou permet de la prévoir ; geste, mimique ou mouvement volontaire destiné à communiquer quelque chose à quelqu'un, à manifester ou faire savoir quelque chose.

◇ Singularité

Trait particulier, caractéristique spécifique de quelque chose/quelqu'un.

◇ Sommeil

État dans lequel se trouve un être vivant qui dort.

◇ Songe

Rêverie à laquelle on se laisse aller à l'état de veille, construction de l'imagination.

◇ Stockage

En informatique : Rangement et conservation d'informations en mémoire, sur un support magnétique, en vue d'une utilisation ultérieure par un ordinateur.

◇ Subjectivité

En philosophie : Qualité (inconsciente ou intérieure) de ce qui appartient seulement au sujet pensant.

◇ Symbole

Objet, image, signe ou comportement manifestant, figurant ou évoquant quelque chose
En psychanalyse : Objet conscient renvoyant à un objet inconscient ou refoulé constituant le sens symbolique du premier.

En informatique : Signe de base de l'alphabet d'un langage de programmation permettant de désigner ou de construire un identificateur de données ou un opérateur de traitement.

T

◇ Transhumanisme

Mouvement qui promeut l'utilisation des découvertes scientifiques et techniques pour l'amélioration des performances humaines (déf. Wikipédia, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Transhumanisme>, dernière visite le 13 février 2018).

V

◇ Vie psychique

Vie qui concerne l'esprit, la pensée.

◇ Virtuel

En philosophie : Qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son actualisation.

En informatique : Se dit des éléments (terminaux, mémoire...) d'un système informatique considérés comme ayant des propriétés différentes de leurs caractéristiques physiques.

◇ Virtualisation

Mouvement qui génère du virtuel (passage de l'actuel au virtuel) (cf. S. Tisseron).

