

L'Œuvre Multimédia – Histoire et Analyse

Les 4 Pieds de Multimédia

- Le langage
- **La psychologie**
- **La technique**
- La sociologie




Les 4 Pieds de Multimédia

● Langage

● **Psychologie**

● Technique

● Sociologie



Les 4 Pieds de Multimédia: Psychologie

Il s'agit de la cognition et les processus mentaux employés pour aborder le contenu

« Texte »

- Écriture
- Son
- Image
- Organisation fixée préalablement

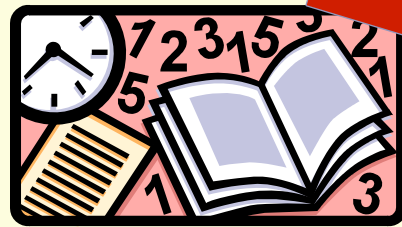
« Hypertexte »

- Écriture
- Son
- Image
- Organisation aléatoire en fonction de parcours choisis par l'utilisateur

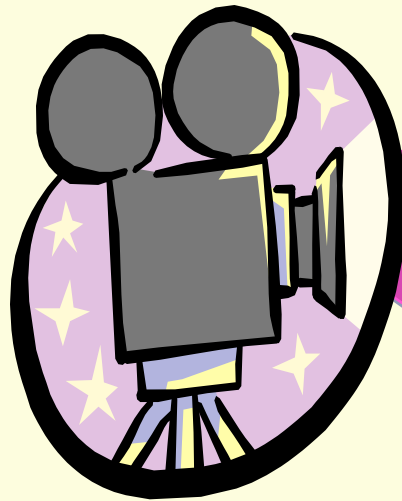
Processus de Cognition

Mode « Texte »

Associations
mentales
déterminées dans
un contexte donné



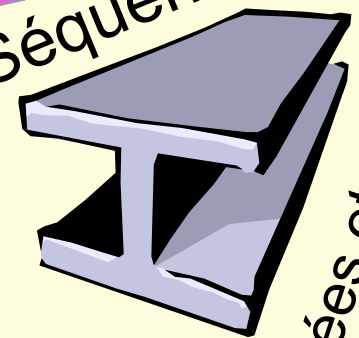
ORGANISATION PHYSIQUE



PRÉDÉTERMINÉE



Séquence fermée

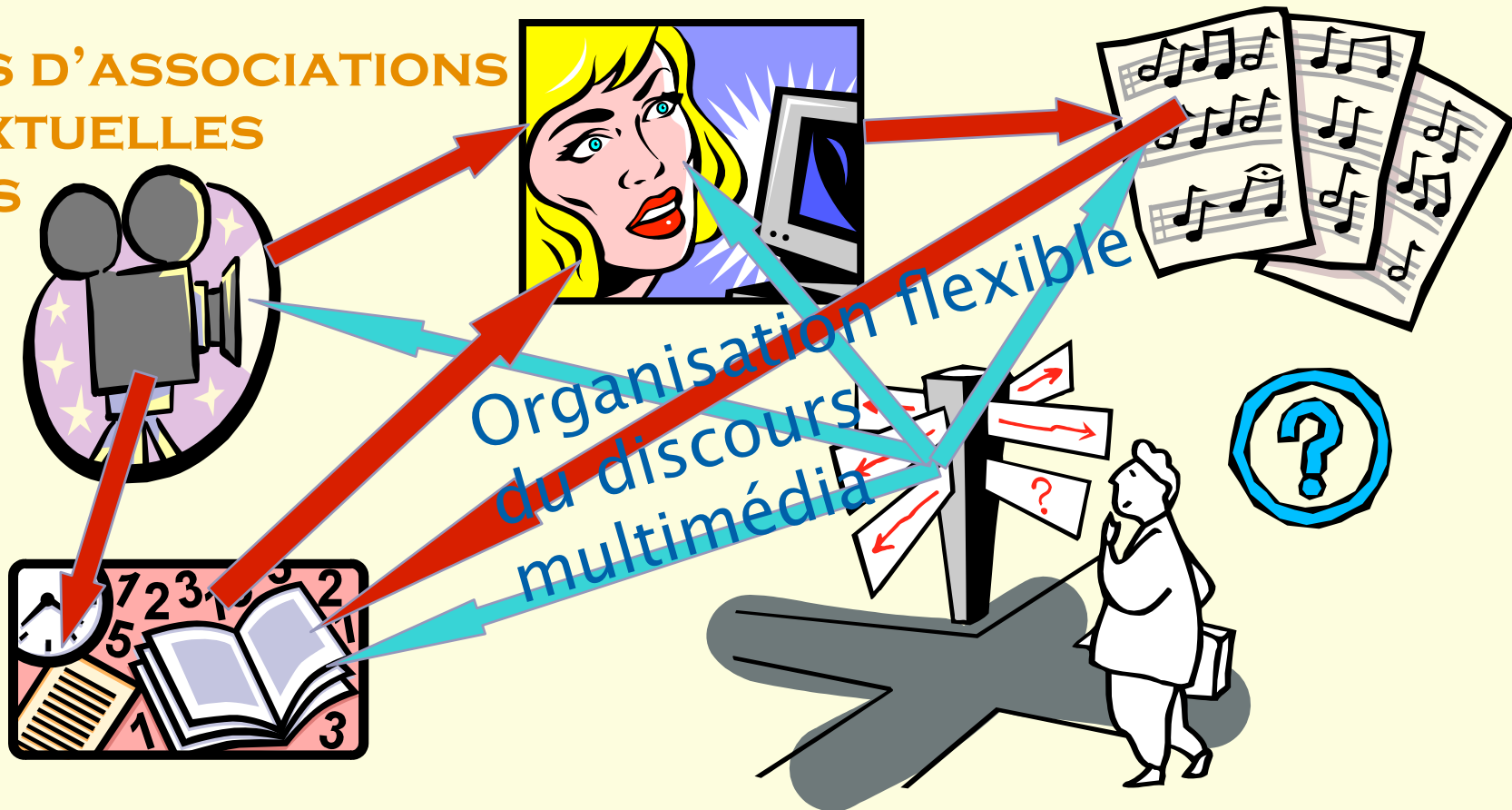


d'idées et messages

Processus de Cognition

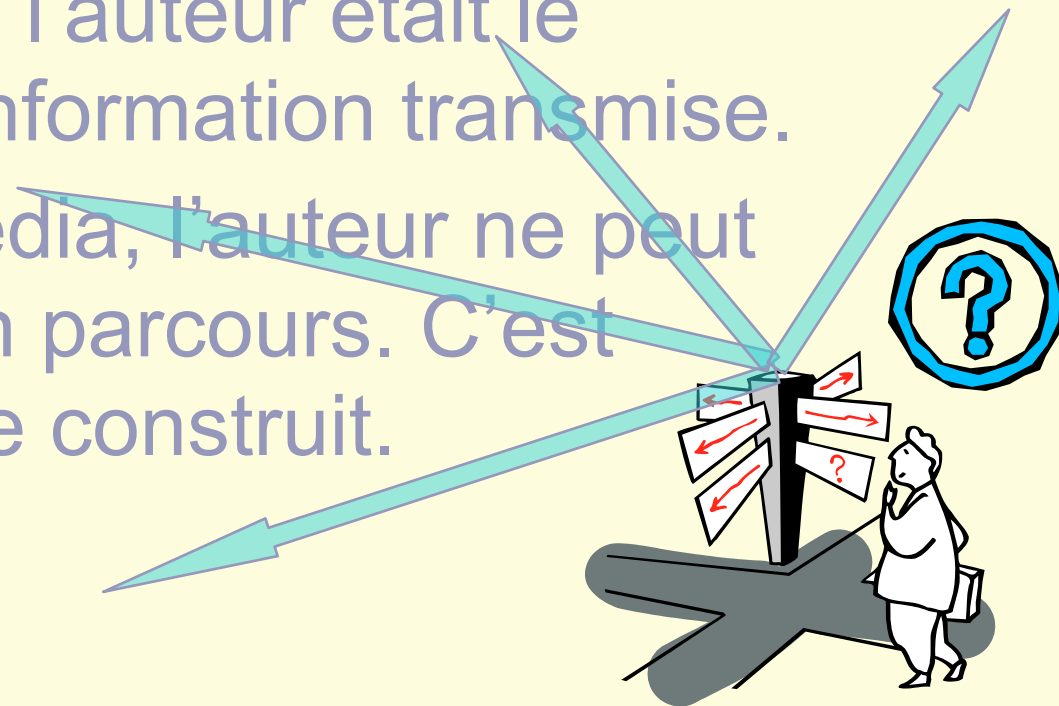
Mode « Hpertexte »

OFFRES D'ASSOCIATIONS
CONTEXTUELLES
VARIÉES



Les 4 Pieds de Multimédia: La Psychologie

- L'émetteur et le récepteur sont, avant tout, des personnes.
- Antérieurement, l'auteur était le contrôleur de l'information transmise.
- Dans la multimédia, l'auteur ne peut que suggérer un parcours. C'est *l'utilisateur* qui le construit.





Conséquences Pour la Conception d'une oeuvre

- Danger que l'utilisateur sera dispersé ou perdu – donc nécessité de lui donner des critères pour l'aider à choisir son parcours.
- Exemple: des liens au dessus d'une page d'introduction invitent l'utilisateur de sauter vers ailleurs sans avoir lu toute la page.

Conséquences Pour la Conception d'une oeuvre

- Il n'y a pas un seul auteur, mais plusieurs, et celui qui l'a créé ne sait qui sont les autres, ni la finalité aperçue par l'utilisateur.
- Il n'y a pas une seule oeuvre, mais plusieurs, en fonction de l'expérience de chaque utilisateur chaque fois qu'il l'aborde.
- Si l'oeuvre contient des liens vers un site Internet, le contenu du site est toujours en flux, et donc éphémère.
- Ceci exige une connaissance étroite de son public cible, et un approche style « marketing » à la création de l'oeuvre.



Conséquences Pour la Lecture d'une oeuvre

- Le lecteur est obligé de prendre une partie de la responsabilité pour son expérience de l'oeuvre. Ceci peut être vu comme un contrainant ou une imposition.
- Le lecteur peut se perdre dans une prolifération des liens ou des connexions s'il n'a pas d'idée claire de ce qu'il souhaite faire de son expérience avec l'oeuvre – ce qui peut être très facilement le cas d'une oeuvre artistique.



La Question de l'Altérité

- Normalement, la communication passe entre deux personnes.
- Avec la multimédia, la communication est plutôt avec une machine (l'ordinateur).
- Ceci met en cause l'idée de « **interactivité** » en tant que concept:



La Question de l'Altérité

Comment faire de
l'interactivité quand il
n'y a pas un « autre »
avec lequel on peut
interagir?



Les 4 Pieds de Multimédia: Technique

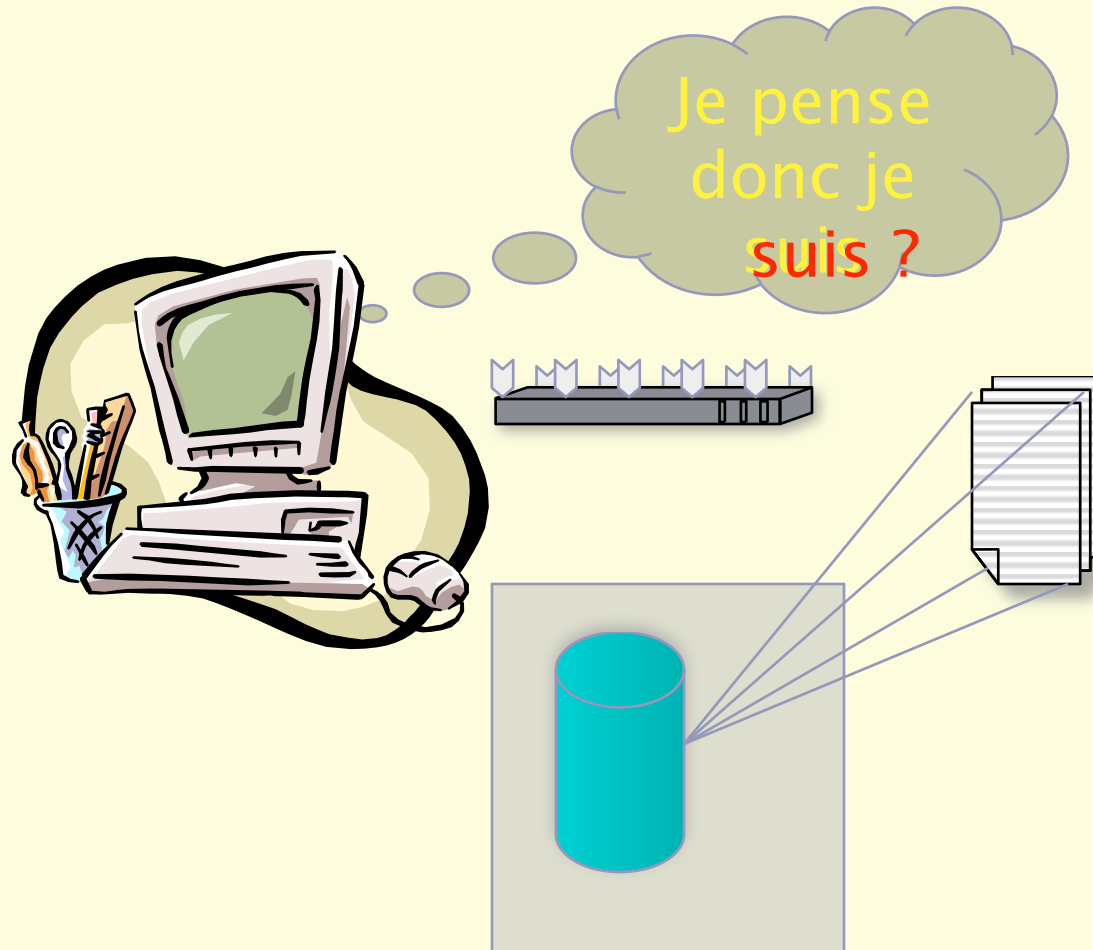
- Les moyens de production
- Une méthodologie de production
- Ce qui permet que l'œuvre existe



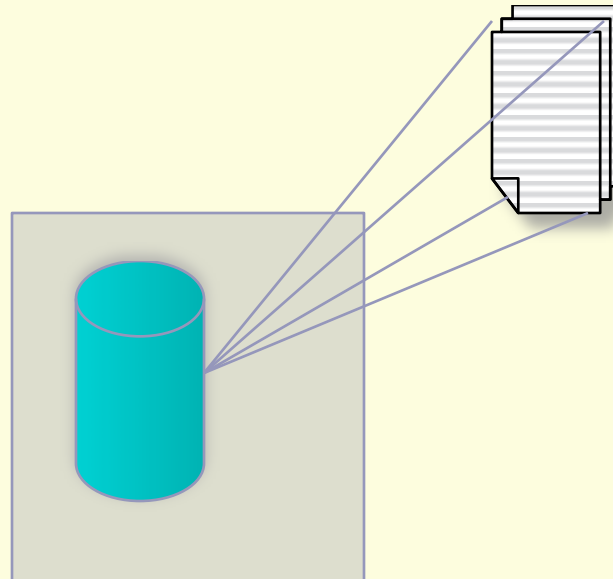
Les 4 Pieds de Multimédia: Technique

- Il s'agit de comment faire ?
- Il s'agit d'une méthodologie donnant accès au contenu:
 - Stockage de l'information binaire en mémoire de l'ordinateur
 - Capture d'information numérique vs. analogique
- Il s'agit de connaissance d'outils qui permettent la manipulation du contenu et la création des liens:
- C'est le pouvoir d'agir, les moyens pour faire!

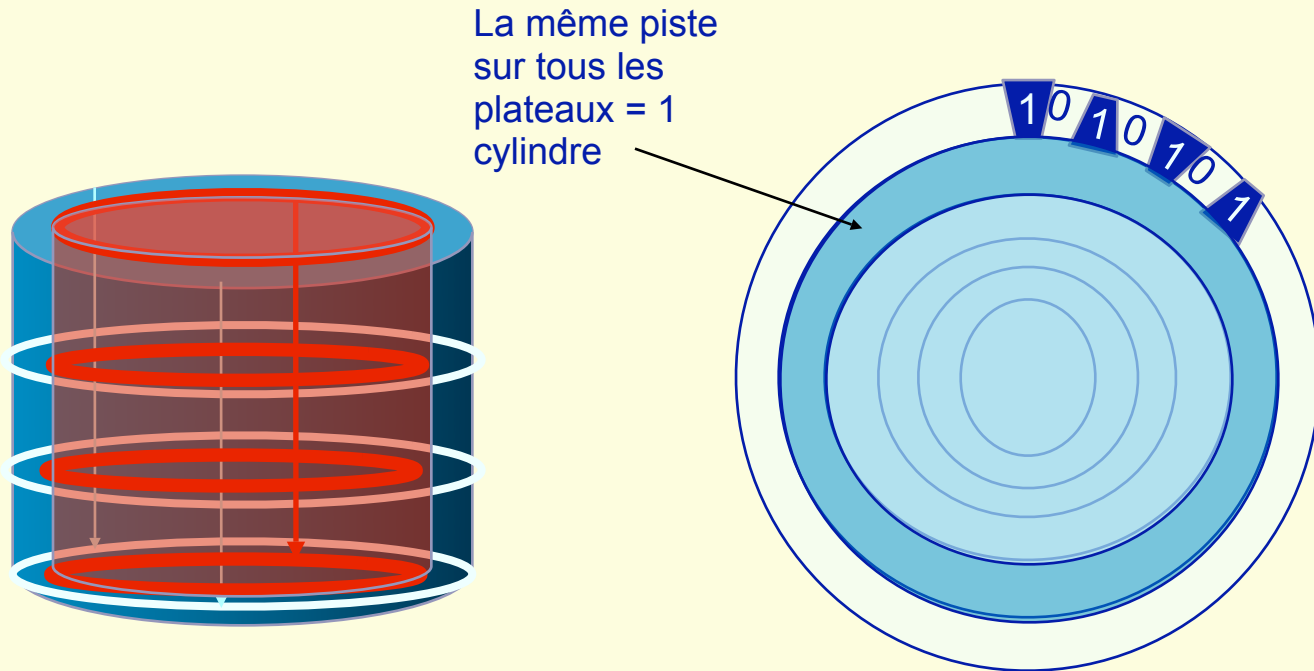
Stockage de l'information binaire : Mémoire Vive / Mémoire Morte



Stockage de l'information binaire : Mémoire Vive / Mémoire Morte



Structure d'un Disque Dur



Le disque dur est organisé en plateaux et en cylindres

Chaque plateau a plusieurs pistes concentriques où sont stockées les données binaires.

La section verticale d'une piste est un cylindre

Logique vs. Physique

- Physique = « Hardware » - ce qui a une existence concrète.
- Logique = « Software » - ce qui est programmé, par fois pour émuler une entité physique.
- 3^{me} force – « **Fleshware** » - le facteur humain.

