

Interfaces numériques

Dossier **Métamorp**

hoses des écrans : *Multiplication*

sous la direction de

Marie-Julie Catoir-Brisson

Martine Versel

© AFDI 2016

ISBN 978-2-84932-095-2

ISSN en cours d'attribution

Directeur de publication : Nicole Pignier

Éditions Design Numérique – Solilang 41,
Boulevard Auguste-Blanqui 75013 PARIS tél. :
33 (0)6 16 26 29 26 email : contact@editions-design-numerique.fr

<http://www.editions-design-numerique.fr>

Interfaces numériques

Rédacteurs en chef de la publication

Benoît Drouillat	Association *designers interactifs* et designer interactif
Nicole Pignier	Centre de Recherches Sémiotiques, Université de Limoges

Membres du comité scientifique

Anne Beyaert	Université Bordeaux 3
Jean-Jacques Boutaud	Université de Dijon
Dominique Cotte	Université Lille 3
Bernard Darras	Université Paris 1
Maria Giulia Dondero	Université de Liège
Jean-Pierre Jessel	Université de Toulouse 2
Sylvie Leleu-Merviel	Université de Valenciennes
Éléni Mitropoulou	Université de Limoges
Françoise Paquienéguy	Université de Lyon – Sciences Po Lyon
Sophie Pène	Université Paris 5
Pascal Robert	ENSSIB, Laboratoire ELICO, Université de Lyon
Ugo Volli	Université de Turin

Membres du comité de pilotage

Céline Bryon-Portet	Institut National Polytechnique Toulouse
Sophie Anquetil	Université de Limoges
Éric Kavanagh	École de design, Université Laval
Catherine Kellner	CREM, Université de Metz
Michel Lavigne	LARA, Université Paul Sabatier Toulouse 3
Dominique Sciamma	R&D de Strate Collège, Sèvres
Isabelle Sperano	École de design, Université Laval
Stéphane Vial	Université de Nîmes

Membres du comité de lecture

Anne-Sophie Bellair	Université de Limoges
Stéphanie Cardoso	Université Bordeaux 3
Alexandre Coutant	Université de Franche-Comté
Thierry Gobert	Université de Perpignan Via Domitia
Emilie Lhostis	Université Bordeaux 3
Vivien Lloveria	Université de Limoges
Marc Monjou	École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne
Jacynthe Roberge	École de design, Université de Laval
Shima Shirkhodaei	Université de Liège
Didier Tsala Effa	Université de Limoges



Interfaces numériques est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle.

Interfaces numériques souhaite donner la parole aux chercheurs et designers francophones qui interrogent, avec toute la distance critique nécessaire, le design numérique, domaine dans lequel jusqu'à présent les recherches anglophones trouvent davantage d'espaces de publication.

Avec trois parutions par an, elle traite des enjeux de sens, des enjeux sociétaux au cœur des interfaces numériques qui concernent un public de professionnels, d'étudiants, d'élèves et de chercheurs.

Chaque numéro d'*Interfaces numériques* propose :

- Un dossier thématique en deux parties : 1) des « entretiens » avec des professionnels et 2) 6 à 8 « articles de recherche » ;
- une partie « jeunes chercheurs » dédiée aux doctorants ou jeunes docteurs avec 2 articles sur le design numérique.
- une partie « notes de lecture » permettant une veille documentaire critique ;
- une partie « ouvrages » donnant un état des lieux de revues, et livres publiés dans le domaine.

Les entretiens et articles sont écrits en français. Les titres, résumés et listes de mots-clés sont obligatoirement en français et anglais.

Sélection des articles et montage des dossiers

La direction de la revue invite les chercheurs qui souhaitent coordonner un dossier à proposer une thématique avec un appel à contribution qui sera examiné par le comité de pilotage. La coordination d'un dossier implique la gestion de :

- la diffusion de l'appel à communication ;
- la mise en place d'un calendrier validé par le comité de pilotage ;
- la mise en place d'un premier comité de lecture pour la sélection des propositions d'articles ;
- l'expertise en double aveugle par le comité de lecture de la revue et un comité de lecture *ad hoc* ;
- l'envoi aux auteurs des expertises et de la feuille de style ;
- la relecture finale avant l'envoi pour validation au comité de pilotage ;
- l'engagement de chaque auteur à produire un article antérieurement et postérieurement non publié ailleurs (ni en partie ni dans son intégralité)

hormis le résumé et les mots-clés pour communiquer sur sa publication dans *Interfaces numériques*).

Pour toute proposition ou/et question, merci de contacter :
Benoît Drouillat : bd@designersinteractifs.org
ou Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr

Si vous souhaitez nous tenir informés d'une parution d'ouvrage (livre, revue) qui traite de design numérique, n'hésitez pas à contacter Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr.

Notre revue proposera, sur réception d'un exemplaire, soit une note de lecture, soit un référencement de l'ouvrage avec son résumé.



Interfaces numériques

Dossier > Métamorphoses des écrans : *Multiplication*

Sous la direction de :

Marie-Julie Catoir-Brisson et Martine Versel

- 9 Présentation – Marie-Julie Catoir-Brisson et Martine Versel
- 21 Entretien avec Emilie TAPPOLET et Sylvain JOLY
Marie-Julie Catoir-Brisson
- 31 Écrans, filières sémiotiques et paratextualité
Screens, semiotic files and paratextuality
Catherine Saouter
- 49 La sujétion des médias traditionnels aux dispositifs mobiles de publication
The subordination of traditional media to mobile platforms Virginie Sonet
- 67 Nouveaux écrans, nouveaux scénarios
News screens, news screenplays
Sophie Beauparlant
- 87 Le sens collectif de l'écran dans la ville
Screens in public space: a political sense
Julia Bonaccorsi
- 107 Éléments critiques de la culture écranique
Critical contributions of screen culture
Pierluigi Basso Fossali

- 129 L'écranalyse ou la mise en réflexivité des écrans à l'ère de leur multiplication
Screen-analysis or reflexivity on the « screen society »
Olivier Aïm et Pauline Escande-Gauquié

Notes de lecture

- 149 Psychologie des écrans
Xanthie Vlachopoulou et Sylvain Missonnier, 2015
Éric Kavanagh
- 151 L'illusion pixel. Pourquoi le numérique ne changera pas le monde. Susan Perry, 2015 Vivien Lloveria
- 154 *Designing Multi-Device Experiences — An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices*
Michal Levin, 2014 Frédéric
Lépinay
- 157 Le Mythe de la culture numérique
Philippe Godard, 2015 Christian
Chung

Parutions récentes

- 161 Recensement de Benoît Drouillat

Dossier Métamorph

oses des écrans : *Multiplication*

< PRÉSENTATION >

Marie-Julie Catoir-Brisson¹

Martine Versel²

1. *UMR 8218 Institut Acte (Équipe Projekt) Université de Nîmes* marie-julie.catoir@unimes.fr

2. *EA 4426 MICA (Médiation, Information, Communication, Art) Université Bordeaux-Montaigne* martine.versel@u-bordeaux-montaigne.fr

Ce numéro double est le fruit d'une collaboration scientifique transatlantique qui a réuni des chercheurs de Bordeaux 3, de Nîmes et de l'UQAM au sein du programme « Métamorphoses des écrans » de 2012 à 2016. Suite à la journée d'études organisée par Marie-Julie Catoir-Brisson et Thierry Lancien en novembre 2012, à l'occasion de la sortie du n° 34 « Écrans & Médias » de la revue MEI (Médiation et Information), un dialogue s'est instauré entre Marie-Julie Catoir-Brisson, Emmanuelle Caccamo et Martine Versel, pour prolonger la recherche sur les écrans, sous l'angle de leurs métamorphoses. Cette collaboration scientifique visait à créer un dialogue entre différentes approches sémiotiques autour de l'objet-écran, et une synergie des recherches sur l'intermédialité. Cette dynamique de recherche transatlantique caractérise aussi le projet éditorial de ce numéro double sur les métamorphoses des écrans.

De la multiplication aux invisibilisations des écrans

Tout ensemble signifiant repose sur un mouvement permanent des signes. Au cœur de la sémiotique, les écrans sont le fruit d'une métamorphose constante. Omniprésents, multiples, démultipliés, ces objets infiltrés dans notre quotidien méritent un temps de réflexion qui, en sus du point de vue synchronique, sache prendre en compte la généalogie des écrans. Comme l'écrit Éric Méchoulan, « là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant tout des nœuds de relations, des mouvements de relation assez ralentis pour paraître immobiles » (Méchoulan, 2003). Partant de cette idée que les écrans sont informés par des « nœuds de relations » et qu'ils portent en eux une mémoire sémiotique, ce numéro double a pour projet de réfléchir sur l'objet-écran en se focalisant sur deux mouvements particulièrement manifestes dans les écrans numériques contemporains.

Le premier numéro (Vol. 5/1) porte sur la *multiplication* des écrans, et le deuxième (Vol. 5/2) sur leurs *invisibilisations*. Selon l'objet auquel on se réfère dans l'histoire des formes écraniques, multiplication et invisibilisation forment tantôt des phases successives du développement des écrans, tantôt une complémentarité.

Multiplication, miniaturisation et portabilité (avec l'émergence des « *wearables* »), invisibilisations, dilutions, dissimulations (avec le développement de l'informatique ubiquitaire et du Big data), tels sont les différents processus des métamorphoses des écrans que ce double numéro vise à explorer, en vue d'approfondir l'analyse critique des images, des écrans et des interfaces numériques qui nous entourent au quotidien.

Dans ce numéro double, l'écran peut être envisagé comme un dispositif qui modèle les gestes, les conduites et les discours des individus (Agamben, 2007), mais aussi comme un objet d'usage qui met en place une certaine rhétorique et un certain langage. Il est aussi un objet marchand inscrit dans l'économie de marché. En tant que forme symbolique (Manovich, 2010), il remet en jeu les discours classiques sur les représentations, les images et les médias utilisés jusqu'alors. Enfin, l'écran constitue une figure inscrite dans un imaginaire futuriste, et un objet symptomatique des mutations du monde contemporain. Dispositif représentant, l'écran est ainsi représenté dans un

vaste corpus filmique, télévisuel, littéraire, etc. dont les caractéristiques visuelles se remodelent suivant *l'esprit du temps* (au sens d'Edgar Morin). Dès lors, de quoi les métamorphoses des écrans sont-elles le signe ? Que révèlent-elles des transformations de notre monde contemporain ? Comment l'histoire des médias, des matérialités et des supports peut-elle éclairer les métamorphoses contemporaines des écrans ? Comment peut-on faire dialoguer entre eux les objets écraniques ? Comment réfléchir sur les catégories des métamorphoses des écrans ? Peut-on identifier des formes particulières, des mouvements prégnants et quels problèmes ce projet pose-t-il ?

Multiplication des écrans - Vol. 5/1

La multiplication des écrans soulève de nombreuses questions qui nous intéressent en particulier dans ce premier volume, et qui appellent à une approche interdisciplinaire pour appréhender le phénomène dans ses dimensions multiples.

D'une part, la multiplication invite à réinterroger la terminologie de l'écran, de l'image, et remobilise la réflexion sur les catégories spectateurs et usagers. Ainsi, peut-on désigner sous le même terme les écrans multiples qui nous entourent alors qu'ils recouvrent des expériences et « une série d'usages qui sont, eux, techniquement et socialement différents » (Amiel, 2003) ?

Les écrans interactifs questionnent aussi la terminologie propre à l'image dès lors qu'ils proposent une expérience sensible, tactile et kinesthésique. Cette réflexion n'est pas nouvelle ; si l'interactivité s'est transformée en objet « fétiche ou en mythe technico-culturel » (Barragan-Giraldo, 2010), il faut tenir compte de la réflexion sur l'interaction et la participation du spectateur qui traverse l'histoire des arts et des médias pour penser les écrans d'aujourd'hui. Ainsi, comment nommer les images et les expériences proposées par les écrans multiples en tenant compte à la fois de leur spécificité actuelle et de leur inscription dans une histoire des médias ?

De l'écran collectif à l'écran « intime » (Treleani, 2014), l'appropriation des écrans par leurs usagers modifie « la saisie des informations et leur mise

en relation » (Amiel, 2003). Cette interrogation sur le rapport au sens produit par les écrans multiples est au cœur de la réflexion sur la terminologie de l'instance de réception. Intégrés dans la vie quotidienne, les écrans multiples transforment la construction du sens des contenus médiatiques dès lors qu'ils s'inscrivent dans des situations de réception différentes. Ce sont ces variations de situations, mais aussi les médiations (Martin-Barbero, 2002) multiples qui interfèrent dans la relation aux écrans et aux contenus médiatiques qu'il nous semble important de penser aujourd'hui. Du point de vue des usages, il paraît aussi pertinent d'analyser les phénomènes de compétition et de complémentarité entre les écrans. La synchronisation entre les écrans, ou encore la pratique du double écran sont des exemples saisissants de pratiques induites par la co-existence d'écrans multiples dans notre environnement quotidien.

D'autre part, la multiplication des écrans concerne aussi les concepteurs, dès lors que l'adaptabilité des contenus selon une diversité de supports et l'expérience-utilisateur sont pensées en amont. Cet aspect du phénomène ouvre la réflexion sur le design d'interaction (Moggridge, 2007), le *web design* (Drouillat & Pignier, 2008) et le *responsive web design* (Marcotte, 2010), ou encore le design numérique (Vial, 2014). D'un point de vue analytique, il faut alors prendre en compte la « factitivité » (Deni, 2005) des objets écraniques dans le dialogue entre espaces de production et de réception, pour comprendre comment les expériences proposées par les interfaces numériques et dispositifs écraniques émergents sont aussi liées à des visions du design d'interaction propres à leurs concepteurs.

Les propos des designers du studio suisse Apelab, qui présentent leur projet *Sequenced* dans l'entretien qui ouvre ce numéro, rendent manifeste le fait que les expériences proposées par les concepteurs invitent à dépasser l'analyse du cadre de l'écran et questionnent les outils d'analyse classiques des images et médias. L'interaction tactile, kinestésique, voire synesthésique avec les technologies immersives comme Oculus Rift réinterroge la représentation et la relation film/spectateur via *l'interfacefilm* (Di Crosta, 2009). Le projet *Sequenced* est intéressant à analyser, parce qu'il transforme considérablement la relation aux images et au corps au travers du dispositif, et remet en question la double fonction de l'écranfenêtre, à savoir

« délimiter l'espace de la représentation et fournir un cadre d'énonciation.¹ » Ce projet incite à penser les nouveaux enjeux culturels du rapport aux images où le spectateur n'est plus *devant* mais *dans* les images, et l'interaction écran/corps évolue vers une trans/action.

S'interroger sur les formes des écrans multiples invite aussi à penser la matérialité médiatique en considérant « les configurations spécifiques de sens et les jeux de pouvoir » (Méchoulan, 2003) qu'impliquent les dispositifs techniques, au niveau de la production et de la réception. Cela ouvre la réflexion vers les approches intermédiales pour penser l'objet écran dans sa complexité.

La multiplication et la dématérialisation pourraient bien ouvrir aussi un nouveau chapitre de l'histoire du regard car celui-ci est différemment appréhendé selon les civilisations et selon les époques (Belting, 2008). Le regard n'a d'ailleurs jamais été une entité perceptive au sens cognitif du terme et si le concept de perspective a pu entretenir une équivalence avec l'œil et la perception, on peut avancer que la « foi perceptive » (Merleau-Ponty, 1979) est écornée avec le « pousse-à-voir » contemporain. La multiplication des écrans met en relief, comme un effet 3D déréglé, le trouble propre à l'image dans ce qui ordonnait, semblait-il, de manière intangible l'édification par un calcul géométrique, du visible. C'était celui de la perspective du Quattrocento au firmament de la représentation picturale, mais tout autant aussi, c'est celui de l'écran cinématographique jusqu'à considérer tous ces murs d'écrans tapissant nos villes contemporaines. La multiplication des écrans serait alors une multiplicité de dispositifs qui pousseraient toujours plus avant la grande entreprise de privatisation du visible, sorte de climax d'une « civilisation de l'image ». On pourrait avancer que la prolifération des dispositifs écraniques pointe une des caractéristiques propres aux images. En effet, l'image organise la perception dans le jeu d'un montrer/ cacher, jeu du visible ou de l'invisible dans lequel se loge le regard. C'est bien cette articulation qui incite à la considérer, elle-même, comme écran. Or il semblerait que la multiplicité des écrans dénude l'idée que l'image est foncièrement écran. Et, si la nature s'était d'abord transformée en paysage dans l'ordre du cadre, on peut dire que notre monde est

¹ Lojkine S., *L'Écran de représentation*, Champs Visuels : L'Harmattan, 2011, p. 10.

désormais un défilé d'images, d'images digitales au sein desquelles on peut zoomer, dé-zoomer à l'envie, que l'on peut envoyer d'un écran à l'autre, pincer, ou balayer d'un coup d'index. Il apparaît dès lors que « si parfois la virtuosité technologique se passe du contact du doigt, parce qu'il n'y a même plus rien entre nous et l'écran, le geste reste encore »². Gestes et multiplicité seraient les deux termes qui disent ces dispositifs écraniques actuels. Il n'y a d'écrans que dans leur multiplicité et d'aucun en souligne la *Full vision*, qui désigne cet espace hypermoderne où s'estompe la division du champ et du hors-champ. Voir n'est plus cadrer mais c'est au contraire s'adjoindre ce régime de la multiplicité. Les murs d'écran, marque de notre époque, font voler en éclat la notion classique de cadre. Gérard Wajcman avance que nous passerions de façon continue d'un côté à l'autre de l'écran (Wajcman, 2010). On peut alors s'interroger sur la *full vision* propre à la multiplication des écrans et ce qu'elle peut nous enseigner sur la place du regard aujourd'hui.

Enfin, la multiplication des écrans entraîne des transformations sur une pluralité de plans, que ce soit au niveau de la conception des interfaces numériques, qui s'adaptent à chaque type d'écran en proposant une expérience particulière, au niveau des contenus médiatiques en pleine mutation, ou encore au plan de la réception.

La multiplication des écrans affecte notre relation aux images, aux contenus médiatiques et aux écrans mais aussi l'identité des médias. Médias *nomades*, *hybrides* et *évolutifs* circulent ainsi de l'un à l'autre des écrans multiples que nous utilisons au quotidien (Catoir & Lancien, 2012). Et du côté de la réception, on voit se développer des usages spécifiques et transmédiatiques des écrans multiples. Il semblerait alors que certains écrans gardent quelques spécificités (comme le fait de regarder collectivement un film d'action ou de science-fiction sur grand écran au cinéma, ou de regarder individuellement sur un écran d'ordinateur une série télévisée en *streaming*). Mais les spectateurs-usagers développent aussi des usages et compétences transmédiatiques pour visualiser des photographies, écouter de la musique, ou écrire un message d'un écran à l'autre. Dans une perspective intermédiaire, une complémentarité et une compétition peuvent être observées entre anciens et nouveaux écrans, et les spectateurs-usagers

² Gourmarre, L. (2015), « Le porno ça se discute... Face caméra », *Ce Corps qui se jouit*, La cause du désir, éditions Navarin, n° 91, p. 17.

développent des tactiques particulières dans leurs usages des écrans multiples, en fonction des situations dans lesquelles ils se trouvent (Catoir & Lancien, 2012). On peut ainsi remarquer que « la multiplication des dispositifs numériques et la prolifération d'écrans aboutit souvent à « la jonglerie numérique » (Nova, Miyake, Kwon & Chiu, 2012, 49), et que ce passage d'un artefact numérique à l'autre se produit « surtout dans des situations où les dispositifs sont utilisés simultanément.³ »

Les six articles de ce premier numéro abordent différents niveaux d'analyse des mutations engendrées par la multiplication des écrans à partir d'angles d'approches diversifiés. Cette hétérogénéité des approches de l'objet-écran et de ses métamorphoses laisse entendre que le phénomène de multiplication des écrans ne peut être saisi qu'à partir d'une dynamique de recherche inter et transdisciplinaire qui rend compte de la complexité du phénomène. Les approches convoquées par les chercheuses et chercheurs sont multiples, qu'il s'agisse de la sémiotique, de la sémiologie de l'image et des médias, des sciences de l'information et de la communication, de l'anthropologie, ou encore de la sociologie et de l'économie des médias. Chacune des contributions apporte un plan d'analyse particulier qui rend manifeste les conséquences de la multiplication des écrans sur les contenus médiatiques, sur la relation aux écrans mais aussi sur les stratégies éditoriales, et plus globalement sur le design des interfaces numériques contemporaines.

Stratégies éditoriales, *responsive webdesign* et transformation des formes d'écriture liées à la multiplication des écrans

Le premier article du numéro porte sur le design numérique de deux types d'écrans en particulier (ordinateur et tablette). Catherine Saouter développe l'analyse de « *l'incidence des caractéristiques* » de ces deux écrans sur « *les opérations de configuration, de médiation et de médiatisation des énoncés.* » et propose « un *protocole sémiotique du rapport à l'écran* » qui

³ Nova, N., Miyake, K., Kwon, N. & Chiu, W. (2012), *Curious Rituals : Gestural Interaction in the Digital Everyday*, NFL press, p. 49. Proposition de traduction du texte original en anglais.

met en lumière les « *filiales sémiotiques* » propres au corpus étudié (BDreportage, webdocumentaire et journal en ligne). Les productions sont ainsi analysées en regard de la « *généalogie des médias* » qui les ont précédés, pour montrer que « *les emprunts de genres et de formes sont reconduits dans leurs fonctions, mais réactualisés dans leurs configurations.* » Cet article contribue à mettre en relief la prise en compte de la multiplication des écrans dans les stratégies éditoriales mises en place par les webdesigners, qui développent un « *usage particulièrement performant des rhétoriques de l'écran* ».

Dans son article, Virginie Sonet propose une analyse sociotechnique des applications mobiles développées par les chaînes de télévision française sur les *Smartphones*. Elle aborde la problématique du *responsive design* et des *tactiques* (au sens de Michel de Certeau) développées par les chaînes pour s'adapter aux nouveaux écrans, qui s'orientent vers un « *assujettissement au dispositif* ». L'auteure met en valeur les conséquences sur les contenus de la mise en écran applicative, qui se caractérise par deux aspects : « *surenchère et homogénéisation des applications* ». Elle invite alors à penser les spécificités de cette « télévision » conçue pour les écrans mobiles du *Smartphone*. Elle soulève dans sa conclusion que ces applications peuvent induire un nivellement des particularités éditoriales des médias et augurer d'un danger quant à la diversité des contenus.

L'article de Sophie Beauparlant porte quant à lui sur un corpus récent d'œuvres audiovisuelles françaises et québécoises écrites pour le web. L'objet-écran est ici envisagé comme un dispositif (dans sa double dimension technique et sociale), dont la multiplication a des conséquences à la fois sur l'écriture de scénario et la réception des formes narratives émergentes sur le web. L'analyse du corpus (composé du webdocumentaire *Dans les murs de la Casbah*, et des webséries transmédia *Émilie, Et Caetero, Anarchy* et *Solange te parle*) met en exergue les nouvelles formes de scénarios produites par la coopération entre scénaristes et spectateurs via les médias sociaux numériques et les plateformes de diffusion de contenus produits pour le web. L'auteure met l'accent sur les liens entre écrans et nouveaux médias, scénario et réception et la manière dont les usages des écrans multiples transforment « l'écriture du soi » sur le web, en une forme nouvelle qu'elle qualifie d'« *écriture relationnelle* ».

Les écrans multiples dans l'espace public et privé : épistémologie de l'écran et approches critiques de la relation aux interfaces numériques

Julia Bonaccorsi soulève des questions terminologiques sur l'écran en proposant d'étudier « *la tension singulier/pluriel en jeu dans la construction de l'objet écran* », dans une perspective sémiotique et anthropologique. Elle retrace le lien entre l'écriture, l'écran numérique et la ville, pour comprendre la problématique de la métamorphose et de la multiplication des écrans dans l'espace public en tenant compte de l'histoire des médias. Son analyse ethno-sémiotique de l'écran dans l'espace public urbain vise à « *déterminer l'opérativité sociale de l'écran dans l'espace public* » à partir de trois cas d'écrans dans la ville (le panneau d'affichage, les murs et les écrans, l'écran comme lieu de conflit). L'auteure montre aussi comment l'espace public urbain constitue aussi une médiation institutionnelle qui joue un rôle central dans la relation à l'écran et le processus de construction du sens.

L'article de Pierluigi Basso-Fossali contribue à la réflexion sur la multiplication des écrans à la fois dans une perspective théorique et critique. L'auteur propose les catégories *d'image-écran*, *d'image-écran* et *d'écran-greffe* pour souligner les mutations engendrées par les écrans multiples contemporains. Il développe une analyse de l'œuvre multimédia *Kiss & Cry*, qui joue sur une « *réinscription du cinéma dans l'espace théâtral* ». L'analyse met en relief les « *différents plans de l'expression qui coexistent, entrent en compétition et activent des remédiations mutuelles.* » Dans la transmédiabilité de cette œuvre, l'auteur souligne ses effets de « *possibilisation* » au sens de Niklas Luhmann.

Enfin, Olivier Aïm et Pauline Escande-Gauquié envisagent l'écran « *comme un écosystème spécifique au sein des médias.* » Les deux auteurs analysent les conséquences de la multiplication des écrans sur les contenus médiatiques, au plan de leur discursivité, en proposant une approche particulière, qu'ils nomment « *l'écranalyse* ». Les effets de sens produits par les écrans numériques sont basés sur la réflexivité. Les deux auteurs déploient alors les différents niveaux de discours qui constituent l'archi-discursivité d'un corpus particulier, composé d'image de soi et *selfie* circulant sur les réseaux socio-numériques et d'un clip de Stromae.

Bibliographie

- Agamben Giorgio (2007). *Qu'est ce qu'un dispositif?*, trad. de l'italien par M. Rueff, Paris, Rivages.
- Amiel Vincent (2003). « Les écrans multiples : une esthétique de la situation », *Revue Esprit*, n° 3-4, Dossier « La société des écrans et la télévision », 2003, p. 35-42.
- Barragan-Giraldo, Diego Fernando (2010). « Multimedia y narración : aproximaciones hermenéuticas », *Perspectivas humanísticas desde la era digital*, CIDEH, Bogota, p. 41-60.
- Belting Hans (2008). *Florence et Bagdad : Une histoire du regard entre Orient et Occident* trad. de l'allemand par N. Ghermani et A. Rieber, Coll. Le Temps des images, Paris, Gallimard.
- Beyaert-Geslin Anne (2012). *Sémiotique du design*, Paris, PUF.
- Catoir Marie-Julie, Lancien Thierry (2012). « Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du Smartphone », *Revue MEI*, n° 34, L'Harmattan, p. 53-65.
- Demassieux Nicolas (2002). « Au-delà de la 3G : les objets communicants ? », *Les Cahiers du numérique*, n° 4, vol. 3, p. 15-22.
- Di Crosta Marida (2008). *Entre cinéma et jeu-vidéo : l'interface-film*, Bruxelles, De Boeck, 2007.
- Drouillat Benoît, Pignier Nicole, *Le Webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Hermès-Lavoisier, Paris.
- Gourmarre Laurent (2015). « Le porno ça se discute...Face caméra », *Ce corps qui se jouit*, La cause du désir, éditions Navarin, n° 91.
- Guéneau Catherine (2006). « Du spectateur à l'interacteur », *Revue Médiamorphoses*, n° 18, p. 68-73.
- Lojkin Stéphane (2001). *L'Écran de représentation*, Coll. Champs Visuels, Paris, L'Harmattan.
- Manovich Lev (2010). *Le Langage des nouveaux médias*, trad. de l'anglais par R. Crevier, Paris, Les presses du réel.
- Marcotte Ethan (2010). « Responsive web design », *Revue A List Apart*, n° 306. <http://alistapart.com/article/responsive-web-design>.
- Martin-Barbero Jesús (2002). *Des médias aux médiations : communication, culture et hégémonie*, trad. de l'espagnol par G. Durand, CNRS, Paris.

- Méchoulan Éric (2003). « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, p. 9-27.
- Merleau-Ponty Maurice (1979). *Le Visible et l'Invisible*, Paris, Gallimard.
- Merzeau Louise (2007). « L'intelligence des traces », *Revue Intellectica*, n° 59, 2013, p. 115-135.
- Moggridge Bill, *Designing Interactions*, The MIT Press.
- Morin Edgar (1962). *L'esprit du temps*, Paris, Grasset-Fasquelle.
- Mpondo-Dicka Patrick (2013). « Sémiotique, numérique et communication », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 3. En ligne : <<http://rfsic.revues.org/547>>.
- Nova Nicolas, Miyake Katherine, Kwon Nancy, Chiu Walton (2012). *Curious Rituals : Gestural Interaction in the Digital Everyday*, NFL press.
- Odin Roger (2000). *De la fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université.
- Treleani Matteo (2014). « Bientôt, la fin de l'écran », *Revue INA Global*, n° 1, Dossier « Ecran(s), mon amour », p. 64-70.
- Vial Stéphane (2014). *Court traité du design*, Paris, PUF.
- Wajcman Gérard (2010). *L'œil absolu*, Paris, Denoël.

Membres du comité de lecture de ce numéro

Laurence Allard	Université de Paris 3
Anne Beyaert-Geslin	Université Bordeaux-Montaigne
Alexis Blanchet	Université de Paris 3
Maude Bonenfant	Université du Québec à Montréal
Michael Bourgatte	Institut catholique de Paris
Stéphanie Cardoso	Université Bordeaux-Montaigne
Jean Chateauvert	Université du Québec à Chicoutimi
Marida Di Crosta	Université de Lyon 3
Marion Froger	Université de Montréal
Aurélia Lamy	Université de Lille 3
Thierry Lancien	Université Bordeaux-Montaigne
Patrick M'Pondo Dicka	Université de Toulouse 2

Roger Odin

Université de Paris 3

Françoise Paquienséguy

Sciences Po Lyon

Stéphane Vial

Université de Nîmes

< Entretien >

Marie-Julie Catoir-Brisson

AVEC

< Emilie TAPPOLET et Sylvain JOLY >

Designers du studio Apelab⁴ (Genève)

Sylvain Joly et Émilie Tappolet sont deux designers du studio suisse Apelab, spécialisé dans les contenus interactifs adaptés aux appareils mobiles d'aujourd'hui. Leurs projets se caractérisent par la volonté de mettre les nouvelles technologies au service d'une histoire en proposant une expérience particulière aux usagers. Le studio comprend un département R&D qui développe des systèmes brevetés. Sequenced est la première série d'animation sur 360° pour appareils mobiles (smartphones, tablettes iOS, Android et casque à réalité augmentée). Elle est basée sur la technologie Gaze Interactive, qui permet de construire une narration dynamique et modulaire, en utilisant le regard comme modalité narrative. Dans cette dystopie, l'histoire évolue différemment à chaque visionnement, selon l'angle choisi par l'utilisateur, à la manière d'un livre « dont vous êtes le héros ». C'est ce que les designers appellent la narration spatiale. Le projet est porté par quatre designers co-fondateurs du studio Apelab : Emilie Tappolet, directrice créative, Sylvain Joly, directeur artistique, Maria Beltrán, designer d'interaction spécialisée dans les interfaces tangibles, et Michael Martin, directeur artistique, game designer et développeur.

Les designers envisagent de développer Sequenced dans une logique de transmedia storytelling, en étendant l'univers de la série interactive sur le web et dans un jeu-vidéo. L'intérêt de leur projet est de prendre en compte les spécificités de chacun des écrans et médias

⁴ Site web du studio : <http://apelab.ch>

qu'ils mobilisent pour proposer une expérience qui fait sens pour l'utilisateur.

MARIE-JULIE CATOIR-BRISSON : Pouvez-vous nous présenter votre projet *Sequenced* et ses spécificités ?

EMILIE TAPPOLET : *Sequenced* est une série animée interactive sur 360°. Le premier épisode se situe dans un futur proche. Il raconte l'histoire de Raven, une jeune orpheline de 14 ans, qui découvre la Terre après qu'elle ait été dévastée par une catastrophe. À la recherche de ses origines, la série raconte le voyage de la jeune fille vers la dernière ville sur terre.

Figure 1. Le projet *Sequenced*.



SYLVAIN JOLY : Chaque épisode est diffusé sous la forme d'une application mobile et de réalité virtuelle. Il est divisé en ce que nous appelons des « mémoires ». La durée d'une expérience dans un casque de réalité virtuelle n'est pas la même qu'au cinéma ou devant un poste de télévision ; la réalité virtuelle invite plutôt à des expériences courtes, de l'ordre de 10 à 20 minutes max. Le scénario de *Sequenced* nous a poussés à séparer l'application en plusieurs parties (par groupes de 2-3 scènes). Nous les appelons « mémoires » parce que dans la narration, l'utilisateur est

spécifiquement appelé à visiter les mémoires (comme des souvenirs) de plusieurs personnages. Il a également la possibilité, à certains moments, d'entendre les pensées de ces personnages. Il y a neuf mémoires dans le premier épisode. L'utilisateur est invité à visiter les mémoires des personnages principaux.

M-J. C-B : Comment la technologie Gaze Interactive permet-elle de créer une interaction particulière entre l'écran, l'usager et son environnement ?

S. J : *Gaze Interactive* est un système de narration interactive que nous avons créé, pour simplifier la création d'interactions à partir de l'orientation de la tête (et par extension du regard) selon des paramètres spécifiques, créés pour les besoins du projet *Sequenced*. Le système analyse en temps réel l'élément (virtuel) que l'utilisateur est en train de regarder et déclenche des animations ou des sons en conséquence, selon des paramètres spécifiques et uniques à chaque élément (durée d'observation ou de focalisation de l'élément observé, éléments vus précédemment par l'utilisateur, etc.) Il permet de rendre les personnages et l'environnement du film réactifs au regard de l'utilisateur. Par exemple, Raven doit surgir dans la scène et menacer Sam de son bâton. Elle le fera de toute façon au bout d'un moment mais l'utilisateur a la possibilité, pendant un laps de temps défini, de déclencher l'animation de Raven s'il regarde au bon endroit au bon moment. Cet exemple montre que la durée des scènes peut être influencée par les actes de l'utilisateur.

M-J. C-B : Comment tenez vous compte de la multiplication des écrans dans votre projet ?

E. T : Nous utilisons les principes du « World Building », c'est-à-dire que l'univers est d'abord imaginé dans son entier : les personnages, les lieux, etc. Puis une narration est construite à l'intérieur de celui-ci. Cela nous permet de raconter de multiples histoires dans le même univers et de les porter sur différents médiums qui peuvent se répondre. Nous croyons profondément que chaque support possède son propre langage et nous essayons

de comprendre au maximum les spécificités du médium en question. La narration sur 360° est pensée différemment si elle est diffusée en immersion dans un casque de réalité virtuelle ou en mode « fenêtré » sur une tablette ou un smartphone. L'univers de *Sequenced* sera également étendu sur le web et peut-être sur console dans l'avenir. Nous reprendrons dans ce cas l'écriture depuis la base afin d'imaginer la meilleure façon de produire une nouvelle expérience utilisant le même univers.

Figure 2. L'expérience de Sequenced sur tablette tactile.



M-J. C-B : Peut-on dire alors qu'il ne s'agit pas de démultiplier les écrans mais bien de générer des expériences différentes en tenant compte de la spécificité des médias ?

S. J : Tout à fait. Nous essayons à chaque fois de lier le contenu à son média, il faut que ça ait du sens. Nous ne pouvons pas simplement faire du copier-coller, une adaptation est toujours nécessaire.

M-J. C-B : Quels sont les effets des écrans multiples sur votre projet ?

E. T : Nous créons les contenus pour une plateforme donnée. Chacune à ses spécificités, son propre langage que nous souhaitons utiliser. *Sequenced* sera porté sur les casques de réalité virtuelle et les téléphones mobiles. La version mobile n'a pas exactement la même utilisation que la version VR. Bien que les expériences soient similaires, nous utilisons le mobile d'une façon inhabituelle, et avons recours au gyroscope afin de raconter une histoire. Nous utilisons peu l'élément d'interaction habituel tel que le *multi-touch*. Par contre, les utilisateurs étant peu habitués à une interaction « passive » sur tablette, nous devons ajouter des indications et des feedbacks dont nous n'avons pas nécessairement besoin en mode VR (réalité virtuelle). Pour la VR, c'est encore plus logique d'utiliser l'interactivité sur 360°, mais le fait de visualiser en 3D demande aussi une adaptation. Toutes les indications que nous avons ajoutées sur mobile font brouillon et nuisent à la lecture, il faut donc repenser la navigation par rapport au mobile.

M-J. C-B : Comment opérez-vous ce travail de traduction d'un écran à l'autre du point de vue du design d'interaction ?

S. J : On teste un maximum de choses avec le public (amis, famille, expositions). C'est un des seuls moyens fiables pour se rendre compte de ce qui fonctionne bien ou non. On se pose la question du support, de ses spécificités (gyroscope, taille de l'écran, multitouch) de son affordance et également des habitudes des utilisateurs déjà existantes. La notion de feedbacks est importante quand on passe d'un support à un autre, elle n'est pas la même. Il n'est souvent pas possible de passer le même contenu d'un support à un autre, il faut l'adapter et le penser pour le support sur lequel il existe.

M-J. C-B : Comment envisagez-vous l'interaction entre le dispositif, le spectateur et l'environnement de l'utilisateur lors de la conception du projet ?

E. T : *Sequenced* est issu d'un travail de fin d'études (IDNA, une courte histoire sur tablette). Les principes de base en sont donc issus, même si beaucoup d'éléments ont été modifiés, améliorés,

complexifiés. Les premiers casques sur lesquels nous avons travaillé n'avaient fondamentalement pas plus de fonctionnalités qu'une tablette, outre un sentiment d'immersion tout autre. Dernièrement, nous avons transposé l'expérience sur le HTC Vive, un casque autorisant les déplacements dans l'espace, qui permet de faire quelques pas, de s'approcher des personnages, jusqu'à parfois sortir des limites que nous avons prévues et avoir un aperçu de « l'envers du décor ». Il est possible qu'au fur et à mesure des innovations matérielles, nous décidions d'implémenter de nouvelles fonctionnalités. Cependant, le principe d'interaction de base de *Sequenced* reste – et restera – une expérience contemplative, ou le spectateur ne franchit pas la frontière du jeu, même s'il s'en approche.

Figure 3. Expérience de Sequenced sur casque à réalité augmentée.



S.J: C'est aussi par son aspect contemplatif que nous privilégions les plans fixes, mais pas seulement: il est très dérangentant de regarder des plans mobiles en VR, surtout s'ils ne correspondent pas à nos mouvements. De ce fait, nous limitons les plans mobiles à certaines scènes très spécifiques, dont la mobilité virtuelle est justifiée et conçue de manière à ne pas perturber l'utilisateur ni provoquer un phénomène de « motion sickness ».

M-J. C-B: Quel est l'apport du spatial storytelling en termes d'expérience utilisateur ?

E. T : Le spatial storytelling apporte une certaine magie à être transposé au centre d'un récit. Le récit réagit aux mouvements de l'utilisateur qui sont aussi naturels que de déplacer une caméra (ou sa tête). Le spatial storytelling permet ainsi une expérience individuelle et unique. Personne ne verra l'histoire de la même façon. En intégrant des mécaniques narratives et ludiques propres au 360°, nous justifions son utilisation afin qu'elle ne soit pas un gadget mais bel et bien un langage réfléchi au service de la narration.

M-J. C-B : Comment Sequenced réinterroge selon vous la terminologie et le rapport à l'écran ?

S. J : L'écran est mobile mais c'est surtout son contenu qui de ce fait, le devient également. Nous pouvons croire durant quelques instants que nous faisons partie réellement du récit et que l'on y participe. Avec la version mobile (tablette), le rapport à l'écran est distancié par rapport au casque à réalité augmentée. On tient une fenêtre vers un autre monde. Ce n'est pas pour autant le « parent pauvre » de la VR, c'est simplement une expérience différente. Le point faible de la version mobile est l'aspect parfois un peu trop physique : bouger n'est pas toujours évident avec un Smartphone ou une tablette. Dans un parc, il est facile de se déplacer, de se retourner, d'effectuer des rotations avec son appareil ; dans le métro, c'est une autre histoire. D'où l'ajout d'une fonctionnalité optionnelle permettant de naviguer avec le doigt.

M-J. C-B : Avez-vous envisagé cette fonctionnalité optionnelle suite à des tests utilisateurs ?

E. T : Oui, cette fonction a été influencée en grande partie par les tests utilisateurs. Même si le mode d'interaction par défaut est de pivoter la tête, nous ne voulons pas priver l'histoire à ceux qui n'ont pas envie de bouger physiquement, c'est pourquoi nous proposerons aussi cette option.

S. J : Avec le casque à réalité augmentée, le rapport à l'écran est très différent. On ne sait plus où l'on se trouve, le monde extérieur n'existe presque plus, de manière sensorielle. Notre présence est

transposée dans l'expérience que nous regardons et écoutons. L'écran d'un casque n'est pas ressenti comme tel, puisqu'il devient notre champ de vision tout entier.

M-J. C-B : le développement de Sequenced sur un casque à réalité augmentée de type oculus Rift était-il lié à la volonté de pousser plus avant l'expérience immersive ? Quel est l'enjeu de ce dispositif en termes de responsive design ?

S.J : Nous sommes avides de technologie et testons tous les appareils que nous avons à disposition. Et dès les premiers tests de l'Oculus Rift, la transposition de *Sequenced* nous est apparue comme une évidence. Le casque est plus immersif car l'écran se confond (de manière perceptive) avec notre champ de vision, mais ce n'était pas un objectif en soi. Nous restons convaincus que le mode « fenêtré » des tablettes est un mode d'interaction différent, et non une version « au rabais » de l'expérience avec un casque de réalité virtuelle.

M-J. C-B : Comment votre projet engendre-t-il un autre rapport à l'image voire une nouvelle forme d'interaction avec les images ?

E. T : L'interaction par le regard est une idée nouvelle, et qui peut paraître étrange au premier abord. Le monde de l'interaction est d'origine digitale, tactile. On peut même aller jusqu'à dire que les mains entraînent depuis la nuit des temps des modes d'interaction plutôt actifs, alors que le regard est plutôt considéré comme un récepteur. L'un des défis du projet est de faire accepter et comprendre au public ce nouveau mode d'interaction qui peut se résumer ainsi : « Vous n'avez besoin que de vos yeux pour interagir. »

M-J. C-B : Quelles sont les valeurs (parti-pris artistiques ou de conception) qui vous tiennent à cœur dans votre démarche ?

E. T : L'animation japonaise est une influence indéniable (les films du studio Ghibli, notamment), même si *Sequenced* s'inspire également du cinéma de science-fiction, de la fantasy et de la bande dessinée.

S. J : Je crois que nous ressentons le besoin de revenir à la 2D, surtout dans le domaine interactif. La 3D aurait pu paraître logique dans un projet sur 360°, mais les dessins traditionnels ressortent non seulement magnifiquement dans le casque, et apportent aussi un aspect artisanal qui peut être rassurant, en contraste avec l'aspect novateur du médium.

M.-J. C-B : Quelle est votre vision du design d'interaction à travers le projet Sequenced ?

S. J : Nous vivons une période passionnante, avec de perpétuelles innovations matérielles et donc de perpétuelles demandes de nouveaux modes d'interaction. Le jeu vidéo est à la fois une énorme industrie portée par des sociétés multimilliardaires, et un foyer d'innovations souvent proposées par des équipes réduites, voire une seule personne. Les plateformes de développement deviennent accessibles au plus grand nombre, les formations dans les écoles se multiplient.

E. T : *Sequenced* est une sorte d'hybride, que l'on pourrait qualifier de « cinéma interactif », mais je pense que le public actuel est suffisamment habitué aux nouvelles expériences pour l'adopter.

Écrans, filières sémiotiques et paratextualité

< Catherine Saouter >

*Institut du patrimoine, Université du Québec à Montréal, Canada
saouter.catherine@uqam.ca*

DOI:10.978.284932/0952.1 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé >

Prenant appui sur un BDreportage, un webdocumentaire et un journal en ligne, trois objets conçus spécifiquement pour le web, cet article discute de l'incidence des caractéristiques de l'écran de l'ordinateur ou de la tablette sur les opérations de configuration, de médiation et de médiatisation des énoncés. L'étude tend à montrer comment, d'une part, la gestion sémiotique de l'écran tire profit d'une polysémioticité fondée sur des langages et des genres multiples, visuels, sonores ou scripturaux, grâce à une compétence acquise dans les médias antérieurs, constituant ce qui est appelé ici des filières sémiotiques. Cette performance communicationnelle de l'écran est accomplie, d'autre part, par la réactualisation des éléments marqueurs de l'énonciation, inventant, selon le terme de Gérard Genette, un nouveau paratexte, notamment interactif.

< Abstract >

Basing itself on a graphic report, a web documentary and an online newspaper, three media designed specifically for the web, this article addresses the impact of computer or tablet screen attributes on configuration, mediation and mediatization of statements. This study shows, on one hand, that the screen display semiotics benefit from polysemiotics founded on multiple languages and genres, visual, auditory or scriptural, due to skills acquired from earlier media, constituting what are now called semiotic files. The communicational capability of the screen is accomplished, on the other hand, by updating marker elements of the statement, creating, as described by Gérard Genette, a new interactive paratext.

< Mots-clés >

Ecran, filière, sémiotique, polysémioticité, paratextualité, configuration, médiation, médiatisation

< Keywords >

Screen, semiotic file, polysemiotics, paratextuality, configuration, mediation, mediatization

1. Introduction

La présente étude entreprend une discussion sur les relations entre écrans et productions sémiotiques en prenant appui sur trois objets disponibles sur le web : un BDreportage, un webdocumentaire et un journal électronique. Ceux-ci ont en commun d'être diffusés par le même média Internet, d'utiliser l'écran de l'ordinateur, et de recourir à l'interactivité, ce qui les placent dans une sémiose synchronique. Ils ont aussi des spécificités propres, chacun appartenant à un genre particulier, la bande dessinée, le documentaire et le journalisme, largement antérieurs à l'introduction des technologies numériques, ce qui les placent dans une sémiose diachronique. Tous trois utilisent différents médiums, dessin, vidéographie, photographie, audiographie, etc., qui font d'eux des productions polysémiotiques. Deux d'entre eux sont aussi accessibles sur tablette *via* une application. L'étude tend à montrer comment, d'une part, la gestion sémiotique de l'écran tire profit d'une polysémiotité fondée sur des langages et des genres multiples, visuels, sonores ou scripturaux, grâce à une compétence acquise dans les médias antérieurs, constituant ce qui est appelé ici des filières sémiotiques. Cette performance communicationnelle de l'écran est accomplie, d'autre part, par la réactualisation des éléments marqueurs de l'énonciation, inventant, selon le terme de Gérard Genette (1987), un nouveau paratexte, notamment interactif.

L'écran, aux usages aujourd'hui démultipliés sur des supports toujours plus variés – ordinateurs, tablettes, mobiles, panneaux d'affichage, etc. – est envisagé ici dans son rapport avec des productions à caractère documentaire, documentaire étant entendu au sens large, de la tradition cinématographique qui forgea le mot, au document, c'est-à-dire cette catégorie de production discursives visant prioritairement un référent réel dans le monde physique. Dans cet univers de discours, selon l'expression d'Umberto Eco, le bref corpus retenu est composé de *Anne Frank au pays du manga* (BDreportage mis en ligne le 15 novembre 2012), *d'Épluche ta ville*, (webdocumentaire mis en ligne le 30 mai 2013), de *La Presse+* (journal mis en ligne et disponible quotidiennement depuis le 18 avril 2013).

Présenté dans son générique de fin comme une « BD documentaire et interactive », coïncidant avec la production et la diffusion télévisuelle par

Arte du film documentaire *Général Ishiwara, l'homme qui déclencha la guerre*, réalisé par Paul Jenkins en 2012, le BDreportage *Anne Frank au pays du manga*, aussi produit par Arte.tv, disponible sur le web et sur tablette, rapporte une enquête approfondie réalisée au Japon par le journaliste français Alain Lewkowicz, mettant en parallèle l'engouement que les Japonais portent à Anne Frank et son *Journal*, avec la mémoire qu'ils conservent de la Deuxième guerre mondiale. *Le journal*, converti sous forme de manga, est un véritable livre-culte, phénomène que le journaliste cherche à comprendre. En parallèle, il scrute le souvenir et le discours actuels des Japonais concernant le conflit, notamment le massacre de Nankin perpétré en Chine en 1937. Le bilan de cette enquête est essentiellement exprimé par un protagoniste, le révérend Makoto Otsuka, fondateur et directeur du *Mémorial à Anne Frank et à la Shoah*, à Hiroshima :

La guerre, c'est horrible. Et nous en avons été les plus grandes victimes lorsque les Américains ont largué leurs bombes atomiques sur nous. [...] C'est facile de parler d'Anne Frank et de l'Holocauste. Ce n'est pas notre histoire. Mais parler des crimes que nous avons commis pendant la Seconde guerre mondiale en Asie, ce serait comme nous trahir nous-mêmes. C'est impossible pour nous (chapitre IV, p. 3).

Le webdocumentaire *Épluche ta ville*, produit par l'organisation citoyenne et montréalaise Équiterre, rassemble une série de courtes capsules vidéo dédiées à la présentation et à la promotion de l'agriculture urbaine, telle qu'elle est pratiquée actuellement à Montréal et dans la région métropolitaine. Potagers en milieu scolaire, jardins communautaires, marchés de quartier, popotes roulantes, portraits de fermiers, de restaurateurs, d'intervenants et de spécialistes déclinent l'engagement de l'organisme créé en 1993, dont la volonté est

[de] porter l'attention sur les aspects fondamentaux de la vie. Manger, se transporter, habiter, jardiner, consommer : des besoins vitaux, mais aussi des moyens à la portée de chacun pour agir de façon responsable et changer le monde un geste à la fois (souligné par Équiterre). (equiterre.org/a-propos, consulté le 24 septembre 2013).

La Presse+, journal québécois produit par l'entreprise *La Presse Ltée.*, est une version électronique du quotidien d'abord pensée pour la tablette iPad, offerte pour Android depuis mai 2015. La consultation de cette nouvelle mouture laisse constater des spécificités qui la distinguent tout à fait de la version papier (fondée en 1884, à Montréal) et du site Internet (créé en décembre 2000). Le téléchargement de l'application gratuite, 250 000 fois en 5 mois, franchissant le cap des 500 000 fois en date du 31 mai 2014 (s. : *La Presse*, 31 mai-1er juin 2014), illustre le succès retentissant de cette nouvelle version. En 2013, le concours Tabby Awards l'a placée parmi les 60 meilleures applications au monde et parmi trois finalistes dans la catégorie « nouvelles », première distinction dans une série de nombreux prix à venir.

Ces objets ont été choisis en raison d'une caractéristique précise qu'ils partagent tous trois. Ils sont représentatifs de ces objets conçus et configurés spécifiquement pour être consultés à l'écran via leur diffusion sur Internet, c'est-à-dire que ces trois productions *sont totalement pensées pour les nouveaux écrans, et, en ce sens extrêmement difficiles voir impossibles à retranscrire en papier* (Gasnier et Brisson, 2013). Dans ce qui suit, vont être décrites les solutions proposées par chacun des objets pour réaliser de façon efficiente la prise en compte de l'écran comme support de configuration, de médiation et de médiatisation. Cet exercice permettra de placer les trois objets dans leur contexte sémiotique dont les filières seront dégagées selon les axes diachronique et synchronique. À noter, cette étude débute pour chaque aspect considéré par la consultation de la dernière génération d'écrans, celle des tablettes de type iPad.

2. Le rapport à l'écran

L'écran, avant d'être *une interface qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus* (Chabert, 2012, 203), est d'abord un support comme le livre, le papier, le tissu, le mur, la page, ou quoi que ce soit d'autre, que l'on considère pourtant comme radicalement différent en raison de ce que l'on appelle la convergence technologique à laquelle il participe. Du temps de l'hégémonie de l'imprimé, les choses se déroulaient en opérations et moments successifs, recourant à des matérialités et à des lieux

spécifiques, distinguant le manuscrit de la maquette éditoriale, puis de l'impression sur rotatives. Aujourd'hui, on configure numériquement sur l'ordinateur, imitant ou numérisant au besoin toutes sortes de médiums, on utilise pour conserver le résultat des formats et des fichiers numériques sur le même ordinateur, et pour faire part de la chose, celle-ci est diffusée sur le réseau Internet, intégré au même ordinateur *via* des solutions elles aussi numériques et électroniques. La doxa a cru cette convergence être une véritable fracture de civilisation, on a annoncé la fin du livre : des études savantes ont proliféré pour stigmatiser, célébrer, puis nuancer ce qui fut appelé révolution numérique, dont rendent compte par exemple Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier (2005). Quelle que soit l'ampleur des incidences de ces nouvelles technologies dans le champ socio-politique et culturel, cette convergence technique, *per se*, ne concerne que l'aspect matériel sur lequel reposent les trois opérations de configuration, de médiation et de médiatisation, nécessaires et indispensables à la conception, à la consignation et à la diffusion des discours, parfaitement distinctes et pérennes quel que soit le recours à l'une ou l'autre technologie ou matérialité retenue par l'aventure humaine dans le temps long de l'Histoire. De même qu'on ne peut ni ne doit confondre civilisation de l'écriture et civilisation du livre, on ne peut, ni ne doit considérer la nouvelle culture numérique comme une épiphanie préfigurant, à terme, ce que d'aucuns appellent déjà une post-humanité. Elle a en effet au moins partie liée avec l'histoire des écrans cinématographique et télévisuel, et elle a encore une courte histoire, qui n'offre comme certitude pour le moment que des constatations en termes de générations de perfectionnement technique et de complexification des pratiques et usages sociaux.

D'un point de vue sémiotique, observer le rapport à l'écran de l'ordinateur exige prudemment et correctement de faire les distinctions entre les différentes phases de la communication d'un énoncé : comment est-il configuré, c'est-à-dire quelles sont les opérations sémiotiques retenues pour produire une représentation signifiante ? Comment est-il médié, c'est-à-dire quels sont les médiums utilisés pour fixer la configuration dans sa forme particulière ? Comment est-il médiatisé, c'est-à-dire comment est-il marqué par les conditions de sa diffusion ?

L'écran sert à lire, à visionner, à écouter, à regarder. La configuration, opération de formulation rhétorique et sémiotique, son élaboration de l'énoncé étant aujourd'hui polysémiotique (Lemke, 2002), donne à déchiffrer des images fixes, des images animées, des textes, des bandes audio, du langage visuel, du langage verbal écrit et oral. Cela donne lieu pour l'opération de médiation, procédure de consignation, à la construction de sémiophores (Pomian, 1994), recourant à des médiums diversifiés, numériques ou transposés en version numérisée (productions initiales, planches de BD, archives photographiques et cinématographiques, reprises d'émissions radiophoniques, etc.). Cette abondance de médiums sinon de langages, toujours croissante depuis la mise en place du web 2.0 et des développements en matière d'ergonomie et de fonctionnalité, aboutit, avec l'ère de la tablette, à une médiatisation d'une convivialité de haut niveau, qui tend à estomper les conditions techniques de diffusion et de réception tout en rendant possible une gestion davantage raisonnée de chacune des trois opérations.

2.1 Les incidences sur la configuration

Dans les cas retenus, le BDreportage, le webdocumentaire et le journal en ligne composent une page selon le rectangle horizontal de l'écran. La page à l'écran glisse de droite à gauche – c'est l'écran dit défilant – et n'offre pas de déroulement de haut en bas. La composition de l'interface est saisie en entier dès l'affichage. Aussi, dans deux cas, la page affichée occupe exactement l'écran, faisant disparaître nombre de ces éléments, qui, suivant Gérard Genette, *entourent et prolongent le texte [...] pour assurer sa présence au monde, sa réception et sa consommation* et relèvent de ce qu'il appelle le paratexte (1987, 7). Mal conçu, le paratexte devient pour Marie Després-Lomprès le *fatras sémiotique* de l'ordinateur du début du présent siècle (2004) : barre des menus, fond d'écran, barre des logiciels, multiples icônes, etc. Reformulant complètement le paratexte, éliminant même la souris, les conditions d'énonciation des trois objets considérés ici sont épurées au profit de l'accès à l'énoncé, notamment par l'interactivité tactile.

Pour la BD, c'est un retour au « format à l'italienne » dans la tradition de l'édition imprimée, qui rappelle étonnamment la première publication de plusieurs aventures de Tintin, notamment *Le Temple du soleil*

(1946-1948, premier numéro de la revue *Tintin* et suivants). *Anne Frank au pays du manga* est composé de planches divisées en deux bandeaux, jamais plus, avec quelques planches pleine page, qui renvoient dès lors au format paysage traditionnel. Cette composition très simple de la planche surprend après des décennies de BD aux compositions complexes, aux cases éclatées, aux mille et un formats, dont on ne fera pas ici l'histoire, mais que chacun tient dans son Encyclopédie lorsqu'il aborde *Anne Frank*. La tablette donne accès à une planche à la fois, le format de la double planche ne pouvant s'adapter à ce format – les cases seraient trop petites et illisibles. Cela aussi indique une utilisation simplifiée du genre. Signalons encore que cette BD est en noir et blanc, et nous aurons compris qu'une bonne part de sa grande efficacité sémiotique vient de cette sobriété. Ses différentes planches sont regroupées en chapitres et un système très simple de consultation permet à la fois d'accéder à une table des matières et de retrouver la page où l'on est rendu.

Pour le webdocumentaire *Épluche ta ville*, la composition reste simple et efficace. Sur une interface, des pastilles sont superposées à une image de fond, proposant les différents thèmes traités. Choisir une de ces pastilles conduit à une seconde interface, composée comme une sorte de table des matières. Ne reste qu'à visionner, dans l'ordre que l'on veut, les capsules vidéos et lire les textes proposés. Chaque visionnement achevé ramène à l'interface « table des matières ». Cette conception, quasi rudimentaire, résout en fait un problème majeur de ce nouveau genre. Le webdocumentaire, par définition interactif, perd régulièrement l'internaute dans un dédale d'interfaces et de bifurcations sans solutions de continuité. L'expérimentation en ce domaine est bien observée par plusieurs sites de veille, qui font tous le même constat : c'est déjà une prouesse de retenir un internaute quelques minutes, alors que peuvent être offertes une ou deux heures de contenu.

À son tour, l'interface de *La Presse+* donne à saisir le contenu entièrement circonscrit par le format de l'écran. Un système très simple donne accès à deux « tables des matières », l'une rendant compte des différentes sections du journal, l'autre des différents articles à l'intérieur d'une section.

Peuvent être remarqués dès à présent plusieurs motifs saillants concernant la composition et la disposition des contenus. Dans les trois

objets, l'écran est compris comme un cadre et comme une page, la page étant une acception particulière du cadre. Le cadre est un motif sémiotique fondateur, dont l'institution devient hégémonique à la Renaissance (Stoichita, 1984), *signe organisateur de l'inscription qui permet de focaliser l'attention du lecteur-spectateur vers des points déterminés de l'espace graphique* (Beguin-Verbrugge, 2006, 37). La reconduction de la page, comme formatant l'interface selon un motif paratextuel apparu avec l'invention du codex, est assortie de la reconduction de la table des matières, apparue pour l'objet livre au XVI^e siècle, et de la division de l'énoncé en chapitres, utilisée depuis le XVII^e siècle (Barbier, 2012, 212-213). La tablette, qui, à n'en pas douter, inaugure une nouvelle conception de l'ordinateur et de ses usages, expose que sa « nouveauté » et son étonnante efficacité proviennent au moins de motifs, issus d'une part, de la tradition du tableau et ses avatars récents – affiche, tirage photographique, écrans cinématographique et télévisuel –, d'autre part, de la tradition du livre, tous motifs complètement réactualisés. Cette capacité de « ré-invention » dans les trois objets considérés ici n'est cependant pas généralisable. L'écran, comme surface circonscrite exigeant une composition tenant compte des systèmes sémiotiques à supporter (essentiellement, langages verbal et visuel) reste régulièrement une interface technique sans investissement ni sémiotique, ni rhétorique : les sites des musées, dans le champ des usages culturels, fournissent un exemple probant (Saouter, 2014). Au fait de cette « ré-invention innovante », *Anne Frank au pays du manga* offre, en page frontispice, un petit guide de l'interactivité proposée dans l'œuvre, et *La Presse+* offre, dans chacune de ses livraisons et dans son site dédié, une section *Aide* et des tutoriels.

2.2 Les incidences sur la médiation

Dans les trois exemples retenus, à la sobriété du dispositif et à l'usage des traditions du tableau et du livre reconvertis, correspond, au plan de la médiation, un usage raisonné de la multiplicité des médiums, qui dans les trois cas observés, consiste en une hiérarchisation : un médium, et éventuellement un genre qui lui est rattaché, portent le propos et la structure principale de l'énoncé.

Dans *Anne Frank*, le propos est assujetti à un récit principal rapporté sous forme de bande dessinée en noir et blanc. La lecture de cette seule BD livre de façon complète et cohérente les grands arguments et les grandes étapes de cette enquête. Ce qui est porté par les autres médiums peut être considéré soit en relation de relais et de renforcement du récit principal dessiné, soit comme des catalyses. Alors que les planches de BD sont accessibles par un simple toucher qui les fait défiler, les compléments le sont par l'activation de discrètes icônes. La matière sonore est utilisée de deux façons. D'une part sous forme d'illustration sonore, offrant un bruit d'ambiance à la planche (bruits de rue et de circulation, de halls de gare, de centres commerciaux, etc.). D'autre part sous forme de documents complémentaires (chants religieux psalmodiés, entrevues avec divers protagonistes, etc.). Ainsi aussi pour le médium vidéo : il peut servir à créer un arrière-plan derrière les vitres d'un train à grande vitesse, mais aussi, régulièrement, à de longues entrevues avec les protagonistes rencontrés pour les besoins de l'enquête. Utilisés au service de l'effet de réel ou des catalyses, les médiums de second plan renforcent la cohérence et l'unité de l'œuvre, assujettis qu'ils sont à un récit principal.

Dans *Épluche ta ville*, le médium premier est la vidéographie, et tout le dispositif est pensé pour inciter au visionnement prioritaire des 21 courts-courts métrages (en moyenne, 2 minutes 28 secondes). Chaque section, véritable chapitre, est accompagnée d'une capsule « Saviezvous que ? » exposant essentiellement des données chiffrées, qui remplit adéquatement la fonction de note de bas de page : les informations n'y sont effectivement que complémentaires et non essentielles à la validité du propos principal audio-visuel. Produit avec un budget limité, sans application pour tablette, la réalisation ne peut offrir le visionnement plein écran, mais masque le fond d'écran et tire profit d'un rectangle horizontal, cadre dans le cadre, qui infère un visionnement « comme au cinéma ».

Dans *La Presse+*, le médium dominant est l'écriture et les autres médiums lui sont assujettis. Des capsules vidéos complètent parfois les propos, mais peuvent aussi à l'occasion porter le propos principal, dans lequel cas des interfaces dédiées leur sont réservées. L'usage de la colonne est réactualisé. Élément paratextuel et emblème par excellence

de la presse imprimée, prépondérante, elle occupe cependant la portion congrue de l'interface et il faut la dérouler de haut en bas, comme dans un site classique. Cette composition doublée d'un geste interactif permet à la fois une mise en contexte (la colonne est associée à une image photographique ou dessinée, à des données chiffrées, à un diagramme, etc.), une discrimination dans l'interface (une telle colonne peut jouxter une publicité), ou simplement une lecture en diagonale, rituel associé à la lecture d'un quotidien de la presse écrite. Profitant de l'interactivité à mettre en œuvre par la tactilité, *La Presse+* permet au lecteur de hiérarchiser ses lectures : celles qu'il fera de la première à la dernière ligne de la colonne, celle qu'il survolera en ne prenant note que du titre. Des illustrations dessinées sont abondamment utilisées. Comme dans de nombreux autres médias, le lecteur découvre ici un retour en force des matières graphiques, bien au-delà du petit huitième de colonne attribué au caricaturiste. D'une part, ces illustrations imposent un fond coloré aux colonnes de texte, véritable rupture du genre, mais ils entrent en dialogue avec le texte journalistique, ce qui traduit *de facto* une ligne éditoriale, une sorte de prise de position, autre rupture du genre lorsque l'on sait que la presse nord-américaine distingue strictement la partie éditoriale du travail journalistique proprement dit.

2.3 Les incidences sur la médiatisation

Ce court corpus laisse constater une progression considérable au cours des dix années écoulées (Saouter, 2009). Il est clair que s'est développée une compétence rhétorique permettant de passer de transpositions malhabiles sur la nouvelle plate-forme à une reformulation pour le nouveau média en termes de disposition et d'élocution (Beguin-Verbrugge, 2006), exploitant puis subsumant une compétence sémiotique acquise dans les médias antérieurs.

Ces trois objets, cependant, ne recourent pas aux mêmes stratégies en matière d'efficiences sémiotique et communicationnelle. La performance d'*Anne Frank au pays du manga* repose sur une hiérarchie stricte des médiums. Il n'est plus l'heure de démontrer une capacité à tout faire et tout utiliser, mais bien plutôt, à servir un propos et son argumentation. Il y a donc ce à quoi l'on renonce, notamment, comme on l'a vu, en optant pour le dessin en noir et blanc, alors que la 3D en couleur était

techniquement tout à fait disponible. *Épluche ta ville* opte pour la simplification. La division en chapitres des déclinaisons du propos est assez proche du principe de la liste, les 21 courts-métrages pouvant être visionnés dans n'importe quel ordre. Aucun effet trans-sémiotique ou trans-médiatique n'est recherché : tout ce qui n'est pas vidéographique fait partie d'un appareil de notes, c'est-à-dire d'un paratexte. *La Presse+* repose sur une rhétorique de la fragmentation. La colonne, au bout de deux ans de publication, devient progressivement la portion congrue du traitement des nouvelles, laissant même apparaître une sociologie de la colonne : la voici réservée aux éditorialistes, aux chroniqueurs, à des contributeurs attitrés (experts et autres leaders d'opinion), laissant toujours davantage de place à une segmentation de l'information par fragments thématiques regroupées et accessibles dans une carte interactive *via* des pastilles, dans une liste d'encadrés substantivant un sujet, dans une page de nouveau déroulante pour le courrier des lecteurs. Cette culture du fragment, telle que d'aucuns la nomment, découle certainement du musement familier sur Internet, mais aussi, dans la diachronie, du reportage télévisuel et de la pratique du zapping. Mais *La Presse+* donne aussi sa place à un genre très nouveau, le BDreportage, et sait alors trouver à son tour la pertinence de la hiérarchie des médiums, comme le montre la dernière publication de la journaliste Judith Lachapelle, *Le Dernier Été du Horse Palace* (dimanche 19 juillet 2015), dans laquelle le dessin encadre photographie et vidéographie. Ce corpus donne des indicateurs quant à ce qui mériterait d'être surveillé dans le champ des inscriptions à l'écran : la combinatoire, sinon la hiérarchie des médiums, la pertinence de la linéarité ou de la nonlinéarité des énoncés, le paratexte adapté à l'écran et au média Internet, dans ces solutions spécifiques et héritées.

L'étude a permis d'identifier les composantes mises en œuvre pour réaliser et articuler entre elles les opérations de configuration, médiation et médiatisation dédiées à la production d'un énoncé cohérent, tenant compte de ses conditions de communication et de réception, à savoir *via* un écran numérique et électronique. Ces composantes, polysémiotité, paratextualité, médiation, médiatisation et interactivité, forment ce qui peut être sans doute considéré comme un *protocole sémiotique du rapport à l'écran*, dont les déclinaisons spécifiques sont effectuées suivant les

opérations de configuration, médiation et médiatisation (voir tableau cidessous).

Tableau 1. Protocole sémiotique du rapport à l'écran

	CONFIGURATION	MÉDIATION	MÉDIATISATION
<i>Anne Frank au pays du manga</i> ordinateur tablette	langage verbal langage visuel récit principal catalyses entrevues BDreportage intertexte littérature radiophonie poésie	bande dessinée animation vidéographie audiographie diaporamas	web tablette écran-page écrans défilants toucher icônes interactives table des matières chapitres pagination page titre
<i>Épluche ta ville</i> ordinateur	langage verbal langage visuel court-court métrage intertexte statistiques	vidéographie écriture	web écran horizontal interfaces fonds d'écran menu souris chapitres notes

<p><i>La Presse+</i> tablette</p>	<p>langage verbal langage visuel articles chroniques éditoriaux BDreportage brèves caricature opinions courrier avis de décès horoscope mots croisés intertexte parole publique</p>	<p>écriture dessin photographie vidéographie audiographie bande dessinée illustration carte tableau diagramme galerie photos fragments titrés</p>	<p>tablette toucher écran-page colonne déroulante écrans défilants galerie de photos pastilles interactives table des matières <i>une</i></p>
---------------------------------------	---	---	---

3. Les filières sémiotiques

Cette progression rhétorique, qui se trouve être aussi ergonomique, résulte de l'intersection de deux écosystèmes – pour employer une métaphore de plus en plus courante. L'un est inscrit dans la diachronie et concerne les grands paradigmes historiques des médias et de la culture. Le second est inscrit dans la synchronie et concerne la génération numérique telle qu'on la connaît aujourd'hui, avec ses solutions techniques et les nouveaux genres poétiques et discursifs auxquels elle est en train de donner lieu.

L'identification des filières sémiotiques, c'est-à-dire des ensembles signifiants articulés diachroniquement (Saouter, 2012) ou synchroniquement, permet de repérer non seulement les intertextes et univers de discours, mais aussi leurs arrimages avec des catégories et des appareillages nécessaires à leur communication, menant à circonscrire la place et le rôle des nouvelles technologies, et, *in fine*, de l'écran. Dans la présente étude, effectuée sur un échantillon documentaire, le protocole

sémiotique du rapport à l'écran convoque la mise à contribution de cinq filières sémiotiques principales.

Tout d'abord, une filière auctoriale. Celle d'*Anne Frank au pays du manga* est composée en tout premier lieu par les deux enquêtes précédentes sur le même sujet effectuées en 2010 pour France Culture et Revue XXI (voir supra), aussi, en arrière-plan, par le corpus des travaux d'Alain Lewkowicz. Celle de *Épluche ta ville* est composée par l'instance Équiterre et le corpus des textes et autres productions de l'organisme. Celle de *La Presse+* est composée d'une institution de presse et du corpus publié par elle depuis 1884, sous forme imprimée, puis numérique.

En deuxième lieu, une filière intertextuelle. *Anne Frank au pays du Manga* renvoie à *Mein Kampf* (1925) et au *Journal* (1952). *Épluche ta ville* recourt abondamment aux données statistiques, décrets, débats publics et autres. *La Presse+* entretient un dialogue intertextuel soutenu avec toutes sortes d'écrits de la sphère publique, des textes de lois aux courriers des lecteurs, en passant par les gazouillis sur Twitter et les articles des compétiteurs, sources en rapport avec le mandat d'Équiterre.

En troisième lieu, une filière architextuelle, qui concerne *l'ensemble des catégories générales – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier* (Genette, 1979). La poétique et la rhétorique d'*Anne Frank au pays du manga* est liée à celles du BDreportage, du manga, de la radiophonie, de la vidéographie, de l'album de bande dessinée. *Épluche ta ville* est lié au documentaire, au slogan, au court-métrage, au discours argumentaire. *La Presse+* appartient au monde de la rhétorique journalistique, tout en reprenant à son profit le court-métrage vidéographie et l'illustration.

En quatrième lieu, le corpus étudié étant à caractère documentaire, une filière contextuelle – ou événementielle –, autrement dit un ensemble de faits relevant autant de la profondeur historique que de l'actualité immédiate, inscrits dans un espace-temps. *Anne Frank au pays du Manga* renvoie explicitement à la seconde guerre mondiale (1939-1945), à la Shoah (1942-45), au massacre de Nankin (1937), aux bombes d'Hiroshima et Nagasaki (1945). *La Presse+*, à l'opposé, traite les événements du temps présent le plus immédiat, ceux que l'on inclut dans les « actualités ».

Épluche ta ville s'inscrit dans la génération des mouvements citoyens et écologiques dont une part des actions portent sur ladite écologie urbaine. Dans le temps long, sa filière événementielle peut, si on le veut, remonter jusqu'au néolithique, qui inventa l'agriculture (environ 12 000 ans avant Jésus-Christ).

Enfin, en cinquième lieu, une filière paratextuelle. À l'heure actuelle, elle est composée du réseau Internet et son arsenal technologique, caractérisé, pour l'essentiel, par un potentiel de diffusion inégalé, une médiation exclusivement numérique, deux formats d'accès, le site et l'application, un unique moyen d'exposition, l'écran, et un procédé de consultation, la dite interactivité. Les trois objets du corpus sont exemplaires de cette filière, dont ils démontrent une maîtrise encore peu fréquente.

4. Les gains de la diachronie, les gains de la synchronie

La qualification de ces filières reste ici générale. Selon la problématique ou la perspective retenues, la filière contextuelle d'*Épluche ta ville*, par exemple, pourrait fort bien être subdivisée en filière socio-politique (écologie et environnement, réchauffement climatique) et filière agricole (agriculture de subsistance, industrie agro-alimentaire, polyculture, agriculture urbaine). Les filières sont des classes, des paradigmes, qui, à ce titre, sont déclinables à volonté dans le champ de l'Encyclopédie.

Le but de cette étude n'a pas été d'analyser les tenants et aboutissants de ces trois productions en matière de traitement de leurs sujets respectifs. Elle a plutôt cherché à mesurer une cohérence et une densité sémiotiques, sémantiques, référentielles dorénavant servies par un usage particulièrement performant des rhétoriques de l'écran. Cela est dû, de toute évidence, et tout d'abord, à une émancipation de l'écosystème diachronique. Chaque production, peu ou prou, tire un profit raisonné de la longue généalogie des médias dont elle est la dernière mouture. Du codex à la télévision, les emprunts de genres et de formes sont reconduits dans leurs fonctions, mais réactualisés dans leurs configurations, autant la table des matières, le court-métrage, le court-court-métrage, la colonne ou quoique ce soit d'autre, y compris le retour à la glose, que Michael

Bourgatte nomme *annotation* dans une étude consacrée à YouTube (2012). La longue phase de l'imitation est révolue. Il n'est plus question d'encadrer une vidéo mise en ligne avec des rideaux simulant la salle de cinéma, comme il fut fait dans un site universitaire de recherche sur le cinéma des premiers temps, dont on ne donnera pas la référence. Finis aussi les fac-similés de l'œuvre de Stendhal, dont l'interactivité consistait à tourner des simulacres de pages en papier, œuvre encore d'un groupe de recherche, cette fois en études littéraires.

Cela est dû aussi à une émancipation de l'écosystème synchronique. Les trois objets indiquent leur distance loin d'un mythe de l'ubiquité et de l'innovation tous azimuts, assumant plutôt une sélection stricte parmi des opérateurs et des genres nés à la faveur des nouvelles technologies et du développement du web, propices à l'élaboration d'un propos construit, hiérarchisé et argumenté. On retrouve ici le propre de la démarche documentaire, enrichi des profits tirés de l'avènement du web 2.0, de la constitution progressive de genres spécifiques à ce média – eBD, webdoc, blogue, court-court-métrage, etc. – qui ont rendu possible et réalisé une intermédialité et une polysémiotité au service du domaine. Un discret et remarquable exemple de ce fin filtrage est donné par une réactualisation particulière, à l'initiative des revues scientifiques, que l'on conviendra d'être peu portées sur les extravagances éditoriales loin des traditions de l'écrit : la note de bas de page interactive, autrement plus efficace que celle du livre, telle qu'on la trouve sur les plates-formes Persée et autre revues.org, illustre la performativité possible lorsqu'elle résulte de la compréhension et de la maîtrise des deux écosystèmes. Ce qui résulte de l'étude entreprise ici désigne un lieu très précis de la communicabilité sur les nouveaux écrans : la constitution raisonnée d'un paratexte, fondé sur la polysémiotité et l'interactivité, propre à rendre convivial, ergonomique et performant la consultation d'un document sur écran. Enfin, et à la suite, le gain sémiotique obtenu par la concomitance dans un même objet de l'écrit, de l'image animée ou fixe et du son, selon des vecteurs linéaires et/ou arborescents combinables entre eux, pointe un décloisonnement entre culture haute, culture de l'écrit, et culture basse, culture de l'image et de l'oral. Parce qu'il investit maintenant les filières architextuelle, paratextuelle et médiatique dans une articulation nouvelle au service de la production du sens, se trouve en cela probablement l'apport spécifique et déterminant de l'âge de l'écran.

Bibliographie

- Barbier Frédéric (2012). *Histoire du livre en Occident*, Armand Colin, Paris.
- Beguïn-Verbrugge Annette (2006). *Images en texte, images du texte, dispositifs graphiques et communication écrite*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Bourgatte Michael (2012). L'écran-outil et le film-objet, *MEI*, n° 34, p. 103-119.
- Chabert Ghislaine (2012). Les espaces de l'écran, *MEI*, n° 34, p. 201-213.
- Després-Lonnet Marie (2004). Écrits d'écrans : le fatras sémiotique, *Communication et Langages*, n° 142, p. 33-42.
- Gasnier Édouard, Brisson Justine (2013). *Bande dessinée et documentaire pour raconter le monde*, leblogdocumentaire.fr.
- Genette Gérard (1987). *Seuils*, Seuil, Paris.
- (1979). *Introduction à l'architecte*, Seuil, Paris.
- Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel (2005). L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran, *Communication et langages*, n° 145, p. 3-15.
- Lemke Jay L. (2005). Multiplying Meaning : Visual and Verbal Semiotics in Scientific Text, *Reading Science: Critical and Functional Perspectives on Discourses of Science*, London, Routledge, p. 87-113.
- Pomian Krystof (1994). Histoire culturelle, histoire des sémiophores, *Pour une histoire culturelle*, Paris, Gallimard, p. 73-100.
- Sauter Catherine (2014). Discours de la photographie, discours de la médiation, *Les Médiations documentaires des patrimoines*, Paris, L'Harmattan, p. 21-37.
- (2012). « Battle at Kruger : web2.0 et filères sémiotiques », *L'Économie des écritures sur le web*, Paris, Hermès/Lavoisier. p. 37-50.
- (2009). Des cyberformats pour la photographie : quelques repérages dans la presse en ligne, *La Révolution Internet*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, p. 97-108.
- Stoichita Vitor (1993). *L'Instauration du tableau*, Méridiens Klincksieck, Paris.

Webgraphie

annefrank.artetv.fr

cyberpresse.ca

epluchetaville.org

plus.lapresseplus

Applications

Anne Frank au pays du manga

Lapresse+

La sujétion des médias traditionnels aux dispositifs mobiles de publication

Le cas des applications sur smartphone

< **Virginie Sonet** >

*Institut Français de Presse – CARISM, Université Paris II – Panthéon Assas
virginie.sonet@gmail.com*

DOI:10.978.284932/0952.2 © AFDI 2016 IN_DOI

< **Résumé** >

Poussées par l'évolution des usages, les chaînes historiques de télévision ont engagé depuis 2009 la publication de leurs applications sur les smartphones. Pour cela, les médias doivent s'inscrire dans un cadre économique et technologique particulier aménagé par les plateformes mobiles. Cet article se propose donc de comprendre en quoi l'intégration des médias traditionnels dans l'environnement techno-économique inédit du smartphone contribue à l'altération de leur autonomie. Les symptômes en seraient l'effritement de la maîtrise du dispositif de mise à disposition de l'objet médiatique et celui de l'antériorité de l'offre, et enfin l'opacification de la singularité éditoriale.

< **Abstract** >

Since 2009, as they are driven by the changing uses, TV channels have undertaken to publish their applications on smartphones. For traditional media such as TV channels, publishing on this new screen, involves creating applications and registering in the technological and economic framework set up by mobile platforms. This article aims to understand the reason why the integration of traditional media in the smartphone techno-economic environment contributes to the deterioration of their autonomy. We suggest that in this peculiar ecosystem, the symptoms would be the crumbling of control of the final product providing system, the lose of the offer primacy, and finally the blurring of their editorial singularity.

< **Mots-clés** >

Application, agrégation, développement, dispositifs techno-économiques, écran, édition, intermédialité, plateformes mobiles, publication, smartphone, télévision

< **Keywords** >

Application, aggregation, development, techni-economic systems, editing, intermediality, mobile platforms, publication, smartphone, TV

1. Introduction

En juillet 2008, Apple ouvre l'App Store, une boutique d'applications pour iPhone. En améliorant drastiquement l'expérience du smartphonaute pour l'accès, la recherche, l'installation et la facturation d'applications, Apple a contribué à propager ce mode de distribution des contenus mobiles. Fin 2009, les chaînes historiques de télévision engagent la publication de leurs applications sur les smartphones en intégrant les plateformes mobiles iOS (Apple) et Android (Google). Au moins deux explications conjoncturelles émergent.

La première est la nécessité pour les chaînes de suivre les usages afin de retrouver des audiences. Cette période est celle de la fragilisation économique des chaînes de télévision. Le paysage audiovisuel français a été bousculé par le développement des offres de télévision par ADSL (2003) et de la TNT (2005). La concurrence s'est accrue, les audiences s'émiettent et avec elles les revenus publicitaires. En outre, les pratiques audiovisuelles évoluent vers la consommation de contenus délinéarisés. Les écrans se diversifient et se nomadisent (ordinateur, smartphone). Le discours ambiant promeut « *l'atawad* » (*anytime, anywhere, anydevice*, que l'on peut traduire par « n'importe quand, n'importe où, quel que soit le terminal »). Les chaînes gratuites, en tant que marchés bifaces ont besoin de produire une audience la plus large possible (téléspectateurs), en vue d'attirer des revenus publicitaires (annonceurs). Suivant cette logique, elles sont incitées à intégrer les plateformes mobiles, et de surcroît celles qui rassemblent le plus grand nombre de smartphonautes⁵ comme autant d'audience potentielle pour leurs applications.

La seconde explication tient ainsi à la structure de marché des plateformes mobiles. En effet, dans le sillage de l'iPhone, sorti fin 2007, les smartphones se démocratisent. Android, se répand largement, notamment grâce à sa licence libre, qui permet aux équipementiers de l'utiliser pour équiper leurs propres terminaux (Samsung, LG).

Aujourd'hui iOS et Android occupent la quasi-totalité du marché⁶. Ils sont en position de concurrence monopolistique sur le marché des

⁵ Nous identifions par le terme de « smartphonautes » les utilisateurs finaux de smartphone et de leurs multiples applications.

⁶ Au niveau mondial, ils détiennent à eux deux 48 % des parts de marchés des OS mobiles en 2010 et 96 % depuis 2013 (IDC *Smartphone OS Market Share, 2011, 2014*).

smartphonautes, et de facto, sur le marché des éditeurs d'applications qui cherchent à atteindre cette audience potentielle. iOS et Android sont devenus incontournables pour les éditeurs d'applications.

Pour se déployer sur ce nouvel écran, les médias traditionnels comme les chaînes de télévision doivent s'inscrire dans le cadre technologique et économique aménagé par les plateformes mobiles, en créant des applications. Le rôle des applications est essentiel dans cet environnement: référencées dans la boutique qui leur assure une certaine visibilité, elles sont sélectionnées puis téléchargées par les smartphonautes, et contribuent ainsi à singulariser les fonctionnalités du terminal. Développées spécifiquement, elles garantissent une meilleure expérience de navigation et de consommation des contenus. Du point de vue formel, ces applications sont des créations *textuelles intermédiatiques*. Comme le rappelle Altman (2000 : 317): « *L'intermédialité au sens fort désigne une étape historique transitoire, pendant laquelle une forme destinée à devenir un média à part entière se trouve encore à tel point prise entre plusieurs médias existants que sa propre identité reste encore en question.* » Qu'est-ce qui guide la mise en écran des applications des médias traditionnels? Quelles sont les conditions de publication dans les boutiques? Que montre l'évolution de leur mise en écran? Quelles en sont les implications pour les chaînes de télévision, mais aussi pour les autres médias traditionnels?

Ces problématiques sur le renouvellement de la production, de la circulation et de la consommation des contenus médiatiques intéressent directement les SIC. Cet article se propose donc de comprendre en quoi l'intégration des médias traditionnels dans l'environnement technoéconomique inédit du smartphone contribue à l'altération de leur autonomie. Les symptômes en seraient, selon nous, la réduction du contrôle du dispositif de mise à disposition de l'objet médiatique, la perte pour l'éditeur de l'antériorité de l'offre, mais aussi l'opacification de la singularité éditoriale. Nous proposons deux hypothèses: tout d'abord, les modalités de développement et de distribution des applications prescrites par les plateformes mobiles contribuent à placer les éditeurs en position d'utilisateurs dépendants d'un dispositif d'écriture et de publication. Ensuite, la mise en écran applicative incite à la surenchère et à l'homogénéisation, opacifiant ainsi la singularité éditoriale essentielle aux médias traditionnels.

Afin de comprendre quels sont les ressorts et les implications de cette mise en écran inédite de contenus médiatiques, nous avons commencé notre recherche par l'étude des chaînes de télévision historiques⁷. Nous nous appuyons sur une série de 37 entretiens qualitatifs réalisée auprès notamment de professionnels de la télévision et de la téléphonie mobile entre 2010 et 2012. Nous avons également procédé à l'observation de l'évolution des applications des chaînes, mais aussi de radio et de presse entre fin 2009 et 2015.

Dans une première partie, nous analysons le pouvoir conatif des plateformes mobiles aux niveaux technique et éditorial, en l'éclairant par le parcours d'une application au sein d'iOs⁸. Puis dans la seconde partie, nous montrons les ressorts et les implications de l'opacification de la singularité éditoriale des médias traditionnels, à travers l'analyse de deux tendances de l'évolution des applications: la surenchère et l'homogénéisation.

2. Les médias traditionnels, éditeurs d'applications relégués au rang d'utilisateurs du dispositif de mise à disposition des contenus

Dans cette partie, nous exposons en quoi l'injonction d'utilisation des outils d'écriture des applications et la soumission aux règles de publication, de commercialisation et de référencement imposées par la plateforme confisquent aux médias éditeurs d'applications la maîtrise du dispositif – aussi bien technique, éditorial que commercial – de mise à disposition de leur objet médiatique auprès des consommateurs finaux. Nous cherchons ainsi à montrer que les conditions posées par Apple en contrepartie de la publication et du référencement d'applications dans sa boutique tendent à positionner les éditeurs au rang de simples *utilisateurs* du dispositif. En effet, selon nous, l'antériorité de l'offre est ici transférée à la plateforme qui en contrôle la conception et la publication. Le média éditeur d'applications perd alors sa qualité de primo-offreur.

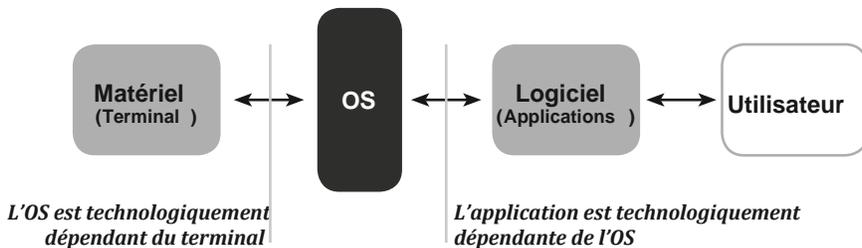
⁷ Notre périmètre retient les chaînes TF1, France 2, France 3, France 5/ Arte et M6 et la partie en clair de Canal+.

⁸ Nous illustrons majoritairement nos propos avec Apple et l'iPhone. En effet, lors de nos premières observations, c'est la plateforme la plus populaire et qui revient le plus dans les témoignages des professionnels.

2.1. Le cadre techno-économique

Une application est un logiciel, dont le volume et l'interface sont optimisés aux spécificités du terminal. Les applications sont développées pour des systèmes d'exploitation spécifiques – les OS⁹ – selon un code de programmation propre, à l'aide des *Software Development Kits* (SDK).

Figure 1. Principe de fonctionnement des éléments logiciel et matériel d'un smartphone (source : auteur).



D'un point de vue économique, les plateformes mobiles comme iOS et Android articulent au moins deux faces de marchés : les smartphonautes d'une part et les éditeurs d'applications d'autre part. Plus le volume d'applications disponible dans leur boutique est important, plus les smartphonautes sont incités à rejoindre la plateforme en acquérant un terminal. Réciproquement, le nombre de smartphonautes dont se revendique la plateforme est synonyme d'audience ou d'acheteurs potentiels pour les éditeurs d'applications, qui sont alors eux aussi incités à l'intégrer. À défaut de pouvoir les produire elles-mêmes, pour des raisons évidentes de coûts¹⁰, iOS et Android ont donc besoin que les éditeurs rejoignent massivement la boutique pour y proposer leurs applications. Pour cela, les plateformes ont mis gratuitement leur code source à disposition des développeurs. C'est « l'ouverture des SDK », qui se présente comme une aubaine pour les chaînes de télévision, qui peuvent sortir de l'escarcelle des opérateurs de téléphonie pour la distribution mobile de leurs contenus. Les boutiques sont des

⁹ Un OS (pour *Operating System*) est un progiciel qui assure la gestion du fonctionnement d'un ordinateur. En mobilité, le principe est le même, les OS permettent le fonctionnement informatique des smartphones.

¹⁰ En 2014, ce chiffre atteint 800 000 pour les boutiques App Store et Google Play. ⁷ On parle de *coopétition*, notamment dans les situations *d'infomédiation*. Ces logiques sont très bien décrites dans les travaux de Rebillard et Smyrniaios (2010) et Rieder et Smyrniaios (2012).

plateformes capables de mettre en relation une offre hétérogène et pléthorique d'applications avec une demande éclatée. Elles offrent donc de la visibilité aux éditeurs d'applications en échange de leurs contenus⁷. Mais cette relation économique est déséquilibrée, notamment en raison de la position de force occupée par ces plateformes devenues incontournables pour les éditeurs d'applications. Ceci coûte aux éditeurs la renonciation aux données personnelles et d'utilisation des smartphonautes, que les plateformes conservent jalousement, et permet – à Apple particulièrement – d'imposer un cadre économique, technique et éditorial injonctif et contractualisé.

« Apple nous dit "C'est ça ou rien". » (P4)

« Apple, la seule façon de publier une application c'est de passer par eux. On soumet des applications et après c'est la boîte noire. » (P1)

Ainsi, ces plateformes qui se positionnent en « facilitatrices neutres » d'usages et d'affaires sont en mesure de soumettre les éditeurs d'applications à des conditions établissant une situation de sujétion.

2.2. Le parcours d'une application dans l'iOs

Une succession d'étapes positionne les médias éditeurs d'applications au rang *d'utilisateur* du dispositif de développement et de publication, contribuant ainsi à la confiscation de l'antériorité de l'offre.

Tout d'abord, l'enregistrement à l'« *Apple iOS Developer Program Enrollment* » ouvre l'accès au SDK, qui procure le code de programmation pour développer et tester l'application. L'éditeur reçoit alors un guide de plus de 180 pages « *The iOS Human Interface Guidelines* » qui fournit des préconisations de conception des interfaces des applications. Elles exhortent à intégrer les outils et fonctionnalités qu'Apple choisit de mettre en avant, comme la reconnaissance vocale, l'appareil photo, les fonctions de partage, la synchronisation des contenus multiterminaux. Ces *Guidelines* n'ont rien d'officiellement coercitif, mais les inflexibles vérifications techniques réalisées ensuite par Apple enjoignent aux éditeurs de les respecter scrupuleusement.

« On intègre des fonctions de partage et de confort dans les applications. On intègre Facebook, Twitter, les commentaires, ce

genre de choses. Et typiquement le « airplay »¹¹, le replay, les notifications, etc. » (P2)

Une fois développée, l'application est soumise à des vérifications prépublication. Apple vérifie la qualité de l'application, les conditions de son usabilité, la bonne intégration des différents outils et fonctions, l'absence de *bug* ou de logiciels espions. À ce stade s'opère aussi une validation éditoriale opaque. La firme s'autorise à refuser toute application contraire au droit (violation des droits d'auteur, pornographie), mais également à sa propre politique commerciale (concurrence directe ou indirecte avec les applications et les services fournis par Apple). Si l'application est acceptée, elle est publiée dans la boutique (à défaut, l'éditeur doit effectuer les modifications exigées et resoumettre son application). L'éditeur signe enfin l'accord de licence avec la plateforme « *The iPhone Developer Program License Agreement* » qui pose les conditions que l'éditeur doit accepter pour être distribué et garantit à Apple le contrôle autoritaire de sa boutique. Les éditeurs y sont notamment confrontés à des principes de référencement sibyllins, l'article 4.2 les enjoint par exemple à « faire de leur mieux ». Les règles de révocation de la boutique sont radicales. La plateforme peut supprimer une application de sa boutique sans fournir de motif, interdit aux éditeurs de se distribuer sur d'autres plateformes indépendantes d'iOs. L'article 10.4 proscrit même l'évocation ou la circulation dudit accord.

Dans cet environnement fermé qui se distingue du web, les chaînes de télévision sont donc considérées comme les utilisatrices d'un dispositif de mise à disposition de leur objet médiatique qu'elles ne maîtrisent pas et qui les contraint aux niveaux économique, technologique et éditorial. Dès lors, le seul moyen d'en détourner les règles et de reconquérir une certaine autonomie est de procéder à des bricolages comme la *webisation* des applications ou le *responsive design*; c'est-à-dire de rejoindre les espaces libres de l'internet. Ces solutions d'auto-distribution reposent sur la création de versions mobiles optimisées de sites web. Elles offrent comme avantage de s'extraire des fourches caudines des plateformes mobiles, mais ont pour inconvénient de complexifier l'optimisation de la rencontre entre l'offre et la demande. En effet, le site mobile n'étant référencé dans aucune boutique, le smartphonaute doit s'engager dans

¹¹ La technologie dite « Airplay » permet de diffuser en wifi un contenu depuis un smartphone vers un téléviseur équipé du boîtier *Apple TV* ou la clé USB *ChromeCast* pour Google.

une démarche proactive, *via* une recherche délibérée depuis un navigateur.

« La difficulté, c'est que le marché est trop faible. Sauf pour des groupes comme le Financial Times. Ils ont sorti une web app et sont sortis d'Apple. Mais ils ont une clientèle très claire qui a besoin d'eux. Nous on ne peut pas dire avec certitude que les gens aient besoin de nos contenus. » (P2)

Ces solutions corroborent le fait que les éditeurs sont assujettis au dispositif pour développer et distribuer leur application. Ainsi, au sens de De Certeau (1990), les détournements qu'ils opèrent relèvent bien de la tactique et non de la stratégie¹². Usagers du dispositif dans les termes voulus par la plateforme, les éditeurs demeurent sur le terrain du concepteur. Or, comme le relève George (2012), celui-ci détient l'antériorité de l'offre et la relation avec l'utilisateur final. Le rôle structurant de l'offreur originel de contenus est donc singulièrement érodé.

Nous allons voir à présent comment ces conditions se traduisent dans la mise en écran des applications des chaînes et quelles en sont les implications.

3. Ressorts et implications de la mise en écran applicative

L'évolution de la mise en écran des applications des différents médias traditionnels (télévision, radio, presse écrite) est marquée par deux tendances : la surenchère (3.1) et l'homogénéisation des applications (3.2).

3.1. La surenchère

Entre 2010 et 2015, nous avons procédé au recensement, au sein des applications des chaînes historiques, de l'ensemble des fonctions et contenus disponibles. En 2010, on trouvait systématiquement la version synchrone de la chaîne (l'antenne), quelques programmes en rattrapage, et de manière anecdotique des services pratiques et des contenus

¹² De Certeau (1990 : 51) distingue la stratégie de la tactique : « Ce qui distingue tactique de stratégie, ce sont des types d'opérations, en ces espaces que les stratégies sont capables de créer, produire, quadriller, imposer ; alors que les tactiques peuvent seulement les utiliser, les manipuler, les détourner. »

amateurs et multimédias. Le tableau ci-dessous synthétise nos observations en 2015 et constate la surenchère dans la mise en écran des applications, qui témoigne de l'évolution du métier du diffuseur et qui conduit, dans ces environnements, à réduire la valeur de l'antenne.

Tableau 1. – Services et contenus observés dans les applications des chaînes de télévision historiques en 2015.

Programmes et services proposés	Intégration des fonctions de partage
Live Antenne	Fonctions de Partage Facebook
TVR (programmes en rattrapage)	Fonctions de Partage Twitter
Extraits, bonus	Fonctions de Partage Mail/SMS
Guide de programmes	Interaction application/TV (écran compagnon)
Formats intertextuels	Commentaire / partage (écran compagnon)
Liens vers d'autres sites ou applis	Présence d'outils de confort
Jeux	Gestion des favoris
Accessibilité	Alerte personnalisée
Accessibles en 3G	Contrôle du direct
Accessible en Wifi	Recherche
Disponibilité de l'application sur les deux plateformes principales (iOs et Android)	Airplay / Chromecast
	Géolocalisation
	Sous-titres et audio description
	Téléchargement des vidéos pour un visionnage hors connexion
	Autres : contrôle parental, synchronisation multi-terminaux

La propension des chaînes à proposer des applications « portails » s'explique d'abord par leur stratégie économique. Dans une logique d'audience et d'adaptation aux usages mobiles, elles visent à offrir une palette variée de services et de contenus pour faire de l'application un outil pertinent de captation de l'attention de l'utilisateur.

Kessous (2011), qui observe ce qu'il se passe lorsque des firmes entrent en concurrence pour capter l'attention des consommateurs, montre en effet que les entreprises doivent émettre plus de signaux, fournir encore plus d'informations et plus variées.

Par ailleurs, comme nous l'avons montré, les *Guidelines* et les SDK, a fortiori chez Apple, enjoignent aux éditeurs d'intégrer un nombre croissant de fonctionnalités.

« Sur les supports mobiles, franchement, la difficulté c'est plus de suivre, et d'adapter notre offre et d'être à la hauteur. » (P3)

Comme les CMS (*Content Management System*) des sites web étudiés par Jeanne-Perrier, les SDK relèvent des architextes (2006, 100) c'est-à-dire des « (...) outils d'écriture qui, dans leurs formes et leurs structures,

portent un certain nombre de modèles de textes, de pratiques d'élaboration et de suivi de ces textes. » Pour Jeanne-Perrier, ces éléments laissent des traces sur l'objet médiatique final qui contribuent à en modeler l'énonciation éditoriale. En mettant en évidence certaines ressources, en rendant plus difficile l'accès à d'autres, en interdisant certaines, les SDK, comme les CMS, amèneraient donc les éditeurs d'applications « ... à proposer, à leur insu, des types de contenus et de relations finalement préaménagés » (*ibid.*, 100). Les SDK et leurs *Guidelines* sont donc des outils d'écritures des applications fortement conatifs, d'autant plus qu'ils ne sont pas interopérables et sont imposés aux développeurs.

De surcroît, la publication d'applications contribue à un glissement de la modalité d'agrégation originelle des médias de flux comme les chaînes de télévision. Elle requiert de nouvelles compétences et encourage une forme de commoditisation – de devenir matière – de l'antenne. Ce processus conduit des biens non substituables ayant une valeur économique, à devenir de simples marchandises (des *commodities*), des biens substituables pour le marché ou le consommateur. Selon nous, cela revient ici à transformer un produit fini – l'antenne – en une matière première d'un autre produit – l'application portail-. Médias de masse, généralistes, les chaînes sont des marques fortes qui s'appuient sur un métier d'origine et un savoir-faire particuliers : l'agrégation temporelle de programmes dans un flux prescripteur de la consommation de contenus audiovisuels. Pourtant, leurs applications relèvent de ce que Bomsel (2013) identifie comme des protomédias ; des objets éditoriaux transitoires et complexes. En effet, les applications des chaînes agrègent les formes existantes de distribution de la télévision – le flux – ainsi qu'une variété de services inédits. L'agrégation applicative exige donc la fabrication d'un nouveau média.

« Pour nous, il y a une différence entre le métier d'éditeur sur mobile et le métier traditionnel. C'est-à-dire que les applications que l'on fait sur smartphone doivent avoir nos offres de base, mais doivent rajouter des éléments de personnalisation, de géolocalisation, etc. Il faut rajouter ces éléments, propres à ces écrans. » (P3)

De programmeur-diffuseur, les chaînes migrent vers le métier d'éditeur d'application multimédia et multiservice. Elles doivent assembler et présenter différemment leur offre et proposer des services qui ne relèvent pas de leur métier d'origine.

« Ce que je veux dire, c'est qu'on fabrique des objets nouveaux. Différents. Cela demande tout un travail d'édition, ce n'est pas de la diversification. Ça exige de penser de nouveaux médias. » (P2)

De surcroît, alors que leur modèle originel est celui du flux, l'agrégation applicative des chaînes de télévision emprunte au modèle éditorial pour le type de produit publié et consommé, *i.e.* des contenus discrétisés, délivrés « à la pièce » (Miège, 2000). Dans ce passage du flux au modèle éditorial, l'antenne devient matière. Proposée intégralement au sein de l'application, produit du travail du diffuseur, elle est réduite à une simple commodité mise en concurrence avec les autres contenus et services. Sa valeur éditoriale et économique en est affectée. Contraint dans sa mise en écran et calibré dans l'étendue des fonctions et services proposés, le contenu proposé par les chaînes sur les smartphones n'est donc plus de la télévision.

3.2. Un nivellement éditorial pernicieux

Si les médias traditionnels (télévision, radio, presse) sont initialement très distincts, leurs applications sont loin d'opposer des frontières nettes. Leur volonté de suivre les usages et les injonctions des outils d'écritures expliquent cette tendance à l'homogénéisation de leurs applications. Nous assistons à un nivellement des mises en écran qu'observait déjà Jeanne-Perrier (2005, 72) à propos des sites internet : *« les sites ont souvent un « air de famille », à partir du moment où leurs créateurs ont employé un même CMS pour les établir, et ce, quand bien même les objectifs de communication de chacun sont largement divergents. »* Or, selon nous, ce nivellement se trouve exacerbé par les dispositifs imposés par les plateformes mobiles, entraînant l'opacification de la singularité éditoriale, manifestation supplétive de l'effritement de la souveraineté des médias dans ces environnements spécifiques incitant à l'applification.

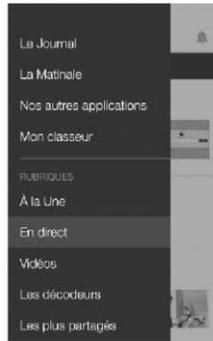
En nous appuyant sur une comparaison entre les applications des chaînes et celles de radio et de presse écrite, nous avons relevé trois marqueurs de cette homogénéisation : tout d'abord la similitude formelle des fonctionnalités, puis la généralisation de la vidéo enfin, la dépoliarisation entre les modèles de flux et d'édition. Les captures d'écran ci-après illustrent ces trois phénomènes.

Figure 2. Les similitudes formelles et fonctionnelles des applications de radio, de presse et de télévision (2015).

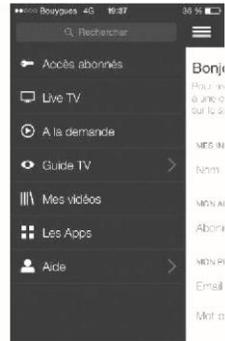
La sujétion des médias traditionnels aux dispositifs mobiles de publication < 59 >



France Inter



Le Monde



Canal +

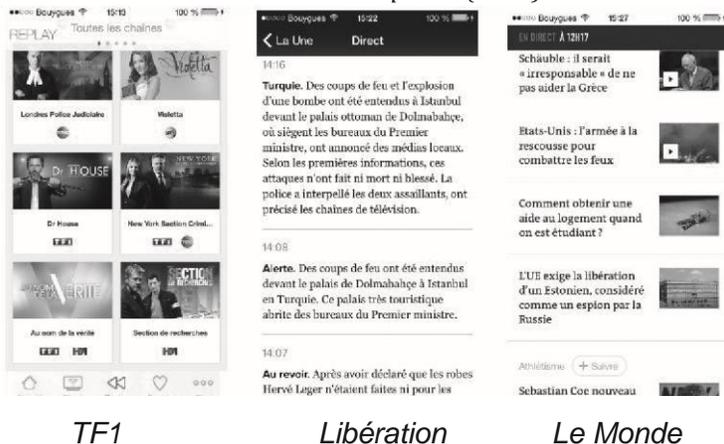
Les applications de radio, de presse écrite et de télévision exploitent des ressorts similaires de mise en écran, d'accès et les mêmes fonctionnalités, troublant les spécificités éditoriales originelles.

Figure 3. La généralisation de la vidéo dans les applications de radio et de presse écrite (2015).



Au-delà des chaînes de télévision, les applications de radio et de presse écrite mobilisent de plus en plus couramment les supports vidéos qui rejoignent les contenus relevant de leur format historique (sons et textes).

Figure 4. La dépoliarisation des modèles de flux et d'édition dans les applications de télévision et de presse (2015).



– La chaîne propose un accès «catalogue» aux contenus de ses différentes chaînes, sans indication de leur emplacement originel dans la grille temporelle des programmes (TF1, TMC, NT1, HD1).

– *Les titres de presse quotidienne diffusent sous forme de flux en temps réel, horodaté ou non, des pastilles d'information.*

Les applications de télévision, mais aussi de radio, proposent des formats plus éditoriaux en délivrant « à la pièce » programmes et services. La presse, à l'inverse, mobilise progressivement le flux, en proposant des *lives* ou des directs (ce qui fait aussi écho aux usages des réseaux sociaux numériques en mobilité). Dans le cadre des applications mobiles des grands médias traditionnels, nous assistons donc à une forme de dépoliarisation des modèles d'édition et de flux. Pour Bomsel (2013), l'objet médiatique relève d'un protocole éditorial, qui induit une certaine modalité de consommation sur laquelle se fonde sa commercialisation. L'éditeur est celui qui présente les contenus au public sous une forme institutionnalisée et les protocoles éditoriaux déterminent le métier de l'éditeur (éditeur de livre, station de radio, chaîne de télévision). La forme et les modalités d'accès aux publications relèvent d'une relation tacite entre les producteurs et les lecteurs et des référents communs façonnent les cheminements d'appropriation des informations et de reconstruction du sens (Chartron et Rebillard, 2004). Or, sur le smartphone, les frontières formelles entre les médias sont de plus en plus perméables. En cela, les applications mobiles sont des contenus emblématiques d'un moment d'intermédialité, qui pour Altman (*op. cit.*, 11) ne consiste pas « (...) en un simple mélange de médias, mais désignerait plutôt une période pendant laquelle une forme destinée à devenir un média à part entière se trouve encore à tel point tiraillée entre plusieurs médias que son identité reste en suspens. » L'homogénéisation que nous avons relevée porte donc le risque de la réduction de la singularité éditoriale qui définit le métier de l'éditeur, le contrat de lecture entre le producteur et le récepteur, et supporte les modalités de création de la valeur et de consommation des différents médias.

4. Conclusion

Poussés par l'évolution des usages, les grands médias et notamment les chaînes de télévision ont engagé depuis fin 2009 la publication d'applications à destination du smartphone. Mais cet écran induit une modalité singulière de distribution des contenus médiatiques. Ainsi, notre étude des applications des grands médias nous a permis de montrer que l'iniquité de la relation économique qui s'établit entre les éditeurs d'applications et les plateformes mobiles permet à celles-ci

d'aménager les conditions technologiques économiques et éditoriales de la distribution des contenus. Dans ce dispositif maillé d'un système d'exploitation, d'outils de développement et d'écriture, de *Guidelines* et d'une boutique d'applications exclusifs (notamment Apple), les médias, éditeurs d'applications parmi des centaines de milliers, se voient confisquer le rôle de primo-offreur pour n'occuper que le modeste statut d'utilisateur, contraint à se soumettre aux règles de la plateforme sous peine d'invisibilité.

Notre travail permet alors de mettre en lumière la différence fondamentale qui existe entre les outils d'écriture du web « libre » et ceux des plateformes d'applications. En effet, si les CMS contribuent bien à donner aux sites web « un air de famille », sur internet, ces derniers demeurent relativement autonomes dans leur conception et surtout indépendants dans leur circulation et leur distribution. *A contrario*, les espaces clos que sont les plateformes mobiles exhortent à une « *applification du web* » dénoncée par T. Berners-Lee dès 2012¹³. Or, nous souhaitons montrer ici qu'au-delà des implications sur la liberté d'information des utilisateurs, réduite par la non-interopérabilité des applications, ce phénomène contribue à faire des applications la matière première d'un tiers acteur économique qui s'arrogue les profits de leur mise à disposition, en s'imposant comme un intermédiaire incontournable pour les deux faces du marché que sont les éditeurs d'une part et les smartphonateurs d'autre part. Cette dégradation de la souveraineté des médias dans ces environnements spécifiques a des implications considérables. Exacerbées par la nécessité économique de s'adapter à des usages renouvelés, les contraintes éditoriales du dispositif de publication favorisent la surenchère de fonctionnalités dans les applications. Ceci contribue à faire glisser les chaînes de télévision d'un modèle de flux à un modèle éditorial et à réduire la valeur économique et

¹³ « Vous devez aider à la construction d'un monde ouvert pour les applications mobiles. Si quelqu'un vous demande de développer une application mobile, diteslui qu'une application web ouverte peut être tout aussi bonne, tout aussi sexy. [...] Le web, ce sont des standards, et chaque internaute doit pouvoir accéder au même contenu » Communication à l'occasion de la XXI^e CONFERENCE MONDIALE DU WEB, Lyon du 16 au 20 avril 2012, Key Note de T. Bernes-Lee, <http://www2012.wwwconference.org/media/videos/keynote-tbl/>

d'usage de l'antenne, à travers sa *commoditisation*. De surcroît, nous avons éclairé une tendance à l'homogénéisation formelle des médias (télévision, radio, presse écrite) s'illustre à travers la similarité des mises en écran, la généralisation de la vidéo, mais surtout à travers un mouvement de dépoliarisation entre les modèles de flux et d'édition. Ce nivellement accélère la réduction de la singularité éditoriale si essentielle aux médias. À terme, ce processus pourrait selon nous, contribuer à dévaloriser la marque même des grands médias ; ce capital amenuisé, leur dépendance au dispositif de distribution ne saurait alors que s'accroître.

Bibliographie

- Altman Robert (2000). « Technologie et textualité de l'intermédialité », in La croisée des médias, Sociétés et Représentations, n° 9, Editions CREDHESS, p. 11-20.
- Badillo Patrick-Yves et Nicolas Péliissier (2015). « Usages et usagers de l'information numérique. Renouveau des problématiques et nouveaux enjeux pour les SIC », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, en ligne : <http://rfsic.revues.org/1448>
- Bomsel Olivier (Dir.) (2013). *Protocoles éditoriaux. Qu'est-ce que publier ?*, Paris : Armand Collin.
- Bernes-Lee Tim (2012). Communication à l'occasion de la *XXIe Conférence Mondiale Du Web*, Lyon du 16 au 20 avril 2012, <http://www2012.wwwconference.org/media/videos/keynote-tbl/>
- Chartron Geneviève et Franck Rebillard (2004). *Modèles de publication sur le web*, Rapport d'activité AS-CNRS 103, RTP 33.
- De Certeau Michel (1990, 1^{ère} édition 1980). *L'invention du quotidien, tome I, Arts de faire*, Paris, Gallimard, Folio Essais.
- George Éric (2012). « L'étude des usages des TIC au prisme de la recherche critique en communication » in Vidal (Dir.) *La sociologie des usages, Continuités et transformations*, Cachan, Lavoisier, p. 25-62.
- Jeanne-Perrier Valérie (2005). « L'écrit sous contrainte: les Systèmes de management de contenu (CMS) » in *Communication et langage* n° 146, p. 7181.
- Jeanne-Perrier Valérie (2006). « Des outils d'écriture aux pouvoirs exorbitants ? » in *Réseaux*, n° 137, p. 97-131.
- Kessous Emmanuel (2011). « L'économie de l'attention et le marketing des traces », *Actes du colloque « Web social, communautés virtuelles et consommation »*, ACFAS, Université de Sherbrooke, 11 mai 2011.
- Miège Bernard (2000). *Les Industries de contenu face à l'ordre informationnel*, Grenoble, Presse Universitaires de Grenoble.

Références des verbatims

- P1 : Responsable Contenus à la demande/multisupports, Chaîne de télévision privée, juillet 2010.

P2 : Responsable du développement numérique, Chaîne de télévision publique, août 2012.

P3 : Directeur de la prospective et de la stratégie, Chaîne de télévision publique, juin 2012.

P4 : Directeur de la conception de services TV mobile, Opérateur mobile, août 2012.

Nouveaux écrans, nouveaux scénarios

< Sophie Beauparlant >

FIGURA, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire

Cégep de Jonquière

2505, rue Saint-Hubert, Jonquière, Canada sophiebeuparlant@cegepjonquiere.ca

DOI:10.978.284932/0952.3 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé

Cet article s'intéresse à des procédés de scénarisation de webdocumentaires et webséries mettant en scène une interaction avec le spectateur, qui devient un lecteur actif, en répondant au dispositif technique ou en s'impliquant, directement ou indirectement, dans la scénarisation des contenus. Notre questionnement est le suivant : de quelle façon les composantes des médiums numériques participent-elles au développement de pratiques scénaristiques distinctes du cinéma et de la télévision ? Comment les *nouveaux scénarios* sont-ils à l'origine d'un nouveau régime spectatorial ? Le corpus est composé des productions suivantes : *Dans les murs de la Casbah*, *Émilie*, *Et Caetero*, *Anarchy* et *Solange te parle*.

< Abstract

The feature article propose to define some new process of scriptwriting for webdocumentaries and webseries that involve interaction with the viewer, which become sometimes active viewer that react to a technical device, and other times he is engaged, directly or not, in the creation of content. The main issues are : how the components of digital mediums are contributing to the further development of scriptwriting distinct from cinema and television ? How the *new scripts* are creating new viewers ? The selection of productions includes *Dans les murs de la Casbah*, *Émilie*, *Et Caetero*, *Anarchy* and *Solange te parle*.

< Mots-clés

Scénarisation, interactivité, spectateur, websérie, webdocumentaire.

< Keywords

Scriptwriting, interactivity, viewer, webseries, webdocumentaries.

1. Introduction

La scénarisation est une forme d'écriture complexe, qui implique notamment des notions narratologiques, sémiotiques, esthétiques et

médiatiques. L'écriture de scénario consiste à mettre sur papier un acte de narration pensé pour l'image et le son. Une fois transposé à l'écran, le scénario devient un récit filmique mis en forme par les moyens d'expression du médium (Gardies, 1993). Mais qu'advient-il du processus de scénarisation lorsque les composantes de l'image et du son et le dispositif de diffusion deviennent une interface qui permet une interaction entre les créateurs et les spectateurs, comme c'est le cas pour les webdocumentaires et certaines webséries de fiction ? De quelle façon les composantes des médiums numériques participentelles au développement de pratiques scénaristiques distinctes du cinéma et de la télévision ? Comment les *nouveaux scénarios* sont-ils à l'origine d'un nouveau régime spectatoriel ? Voilà les questions auxquelles nous souhaitons répondre dans cet article. Nous employons l'expression *nouveaux scénarios* pour désigner tous les contenus narratifs dont le visionnement se fait sur les *nouveaux écrans* (ordinateur, tablette numérique, téléphone intelligent) ainsi que les productions des médiums plus traditionnels (télévision, cinéma), qui utilisent les supports numériques pour entrer en relation avec le spectateur.

Les séries web et les autres productions numériques invitent les théories du scénario à ne plus se concentrer uniquement sur les modalités du récit (Chion, 1985), mais à tenir compte également des enjeux de l'interface numérique (Di Crosta, 2009a ; 2009b ; Châteauvert, 2014). La scénarisation est une discipline en pleine mutation, en raison notamment des possibilités narratives et interactives offertes par les environnements numériques. Depuis quelques années, le web est un lieu d'émergence de nouveaux procédés scénaristiques et stylistiques qui impliquent l'internaute-spectateur (Châteauvert, 2012). De l'interactivité à l'écriture participative, plusieurs projets sont créés pour solliciter une implication du public, ce qui du même coup modifie le rôle du spectateur face aux contenus. Il y aurait donc un renouveau scénaristique qui implique non seulement le texte, mais également l'interface numérique et le système de communication multiplateforme mis en place par les équipes de création. Ainsi, les scénarios fictionnels et documentaires écrits pour les nouveaux

écrans se distinguent des scénarios filmiques et télévisuels notamment pour deux raisons : 1) ils proposent au spectateur une lecture interactive, 2) ils sollicitent la participation du spectateur dans le processus de création. Nous souhaitons observer des formes narratives émergentes en questionnant les liens entre le scénario, le scénariste, le spectateur et l'interface. Notre hypothèse est que l'une des spécificités des nouveaux scénarios se trouve dans cette dynamique quadripartite.

Notre analyse se focalise en particulier sur le rôle joué par le dispositif numérique dans le procédé de scénarisation en analysant un corpus de productions qui ont en commun de solliciter une interaction avec le spectateur. Les productions de type fiction ou documentaire qui impliquent le spectateur sur le plan narratif se présentent comme étant interactives, participatives, collaboratives, évolutives et transmédiales¹⁴. Ainsi, notre étude portera sur les différentes formes de coopérations narratives qui sont à la base des modèles de scénarios¹⁵ spécifiques aux nouveaux écrans. Les modalités scénaristiques qui attirent notre attention mettent toutes à profit les possibilités de la production numérique, de la diffusion sur les nouveaux médias et de l'interaction avec les spectateurs par divers moyens de communication.

2. L'interface numérique comme médiation de scénarisation

La production et la diffusion numériques de contenu fictionnel et documentaire laissent voir un renouveau dans les théories du scénario. Comme le fait remarquer Isabelle Raynauld à propos des manuels de scénarisation cinématographique : « la majorité de ces ouvrages se ressemblent et recommandent globalement des règles et recettes quasi-identiques et quasi-inchangées depuis les débuts du cinéma » (Raynauld, 2012, 6). Or, voilà que les *règles* et les *recettes* de l'écriture de scénario se métamorphosent et cela ne se passe pas sur un écran de

¹⁴. La création transmédia (Jenkins, 2006) permet d'articuler et de développer un univers narratif sur plusieurs supports médiatiques et/ou par une convergence des usages faits par le spectateur de ces dispositifs numériques.

¹⁵. François Jost (2014) propose pour sa part une typologie des séries web en quatre catégories : les webséries ouvertement fictives, les séries ancrées dans le réel, les blagues ou les sketches et les webséries dévoilant la situation d'énonciation.

cinéma ou de télévision. Les créateurs à l'origine des nouveaux scénarios ont une volonté de créer un système d'interaction avec le public qui a un impact sur le plan narratif. Ainsi, puisqu'il existe un « régime communicationnel de l'interactivité propre aux médias numériques » (Di Crosta, 2009b, 87), l'interface devient un lieu de médiation de scénarisation, alors que le spectateur réagit et participe aux scénarios soit par une lecture dynamique ou en communiquant avec les créateurs par le biais de réseaux sociaux numériques tels que Facebook ou Twitter, comme nous le verrons plus loin dans notre analyse. Le spectateur n'est plus un simple lecteur ; il s'engage dans la fiction et le documentaire comme dans un jeu vidéo et il peut « non seulement comprendre l'action représentée, mais aussi participer à son développement » (Archibald et Gervais, 2006, 34).

Nous croyons qu'il existe un lien sensible entre les nouvelles pratiques de scénarisation et l'interface numérique. Ce que le web permet et que le cinéma et la télévision ne permettent pas (ou si peu), c'est une forme de dialogue avec le spectateur. En plus des contenus narratifs, ce sont les types de réactions du spectateur – que nous qualifierons d'interactives, de participatives ou de relationnelles – sollicitées par les nouveaux écrans qui nous invitent à voir des formes émergentes de scénarios. Face aux *nouveaux contenus* (Delavaud, 2009), le spectateur devient un *interacteur* (Bouchardon et Ghitalla, 2003). On ne peut qu'être frappés par la volonté affirmée des scénaristes et des réalisateurs de ne plus avoir le plein contrôle sur leurs œuvres, en acceptant l'intervention du spectateur-usager ou du spectateur-scénariste¹⁶. L'interface numérique devient véritablement un lieu de médiation scénaristique alors que les contenus se créent et se lisent dans un mouvement collaboratif et dynamique.

Par sa dimension intermédiaire, le support de diffusion devient aussi un lieu d'échange et d'écriture. La circulation des idées (blogues, réseaux sociaux, espaces de commentaires sur des plateformes de diffusion) et leur remédiatisation font partie des fondements des

¹⁶. On est bien loin du concept de Politique des auteurs, initié notamment par François Truffaut en 1955 dans *Les Cahiers du cinéma*. Il s'agit d'une idée selon laquelle le réalisateur est le véritable auteur du film, excluant le scénariste et les autres artisans.

nouvelles pratiques d'écriture. Les liens entre le dispositif, la narration et le spectateur ont été mis en exergue par Bouchardon et Ghitalla (2003) qui distinguent trois lieux d'interaction : 1) le *dispositif lectoriel*, où le spectateur peut contrôler la lecture, 2) le *dispositif narratif*, qui permet d'intervenir sur le récit, par exemple sur l'ordre des événements, 3) le *dispositif diégétique*, où l'on peut agir sur l'histoire et les personnages. Nous verrons de quelle façon les scénarios de notre corpus se positionnent par rapport à cette catégorisation.

3. L'interactivité comme propulseur de la narrativité en documentaire et en fiction

La notion d'interactivité appelle plusieurs définitions. Pour notre étude, nous définissons l'interactivité comme étant une « possibilité pour l'utilisateur d'un récit d'influencer ses déroulements narratifs, que cela passe par une action *sur* le dispositif ou *par* le dispositif » (Hurel, 2013, 100). En effet, les projets interactifs de type webdocumentaire et websérie de fiction invitent parfois le spectateur à intervenir directement *sur* le dispositif en cliquant par exemple sur des choix qui lui sont proposés, alors qu'à d'autres occasions, on lui propose de s'engager dans le processus de scénarisation *par* le dispositif. Selon Marida Di Crosta, l'interface numérique peut être pensée selon un double enjeu, esthétique et performatif : « elle doit représenter de façon dynamique les actions à accomplir et en même temps régler les boucles d'action-perceptionréaction propres à cette forme de communication » (Di Crosta, 2009a, 161). Cela engage le spectateur dans une position active, sans quoi le fonctionnement narratif ne sera pas enclenché. Si elle est souvent associée au jeu vidéo (Arsenault et Mauger, 2012) ou au film interactif (Di Crosta, 2009a), la notion d'interactivité peut aussi être pensée en terme scénaristique pour la fiction et le documentaire.

La notion d'interactivité fait l'objet de nombreuses études dans le domaine des jeux vidéo ; la composante narrative des jeux vidéo est documentée depuis les années quatre-vingt-dix (Szilas, 2014) tout comme l'expérience de l'utilisateur dans un contexte ludologique (Marti et Baroni, 2014) où les immersions par le biais d'avatars et les communautés de joueurs amènent l'interactivité à son plein potentiel. La notion d'interaction intéresse aussi le domaine de l'art visuel, où des

créations réinventent le rôle du spectateur pour en faire un intervenant (Dezainde et Robert, 2011). De la même façon, les scénarios proposent des expériences qui ne sont plus seulement narratives puisqu'elles sont également médiatiques. Par un mode de lecture qui n'est plus linéaire, par des choix narratifs qui orientent l'action des personnages ou par une forme de dialogue entre l'œuvre et le spectateur, les productions interactives sont scénarisées précisément en regard des plateformes numériques; elles ont besoin, à des moments stratégiques, de l'intervention du spectateur pour progresser.

L'interactivité des contenus rend possible de nouvelles pratiques scénaristiques puisque les écritures interactives demandent de maîtriser non seulement les enjeux du récit, mais également ceux du dispositif. Cela concerne donc les usages de ces contenus, puisque les créateurs invitent le spectateur à adopter une position active, induite par l'interface numérique (au contraire des écrans de cinéma et de télévision). Ainsi, comme c'est le cas pour le jeu vidéo, l'interactivité en fiction et en documentaire met en scène une « nouvelle forme d'interdépendance relationnelle de l'auteur et du récepteur vis-à-vis de la construction de l'expérience et du contenu narratif, visuel et sonore » (Di Crosta, 2009a, 13). Nous proposons d'analyser plus en détail deux productions, soit le webdocumentaire *Dans les murs de la Casbah* et la websérie de fiction *Émilie*, pour voir de quelle façon la composante interactive initie à la fois des scénarios et un régime spectatoriel inédits (Odin, 2014).

3.1. La lecture interactive du webdocumentaire Dans les murs de la Casbah

Le webdocumentaire est une forme médiatique spécifiquement développée pour l'interface numérique; sans spectateur-utilisateur rien ne fonctionne. Ce format utilise les possibilités techniques du médium non seulement pour diffuser du contenu, mais également pour narrer. Il propose donc du contenu interfacé (Bootz, 2003). Composé la plupart du temps de vidéos, de photos, de narrations et de textes, le webdocumentaire est intentionnellement scénarisé de façon non-linéaire pour susciter de l'interactivité. Par exemple, le spectateur de *Dans les*

*murs de la Casbah*¹⁷ doit cliquer sur l'un ou l'autre des signes passeurs (Bonaccorsi, 2013) comme des flèches ou des icônes qui apparaissent à l'écran pour orienter le déroulement de la narration. Aussi, c'est par cette dimension manipulable (Bouchardon, 2011) qu'il a la possibilité de voir et d'entendre des entrevues complémentaires, mais qui sont non essentielles à la compréhension du récit global. Cela peut faire penser à l'interaction suscitée par le jeu vidéo, alors que le spectateur adopte un rôle de joueur en cliquant sur l'image pour découvrir la suite de l'histoire. En entrevue, la réalisatrice Céline Dréan fait remarquer que pour le webdocumentaire « la narration n'est plus prise en charge par le récit linéaire, mais surtout par la navigation et le design¹⁸ ». Conséquemment, l'écriture se fait non seulement en regard du sujet, mais demande également de « dessiner un projet d'arborescence⁶ », nouvelle étape de création que l'on ne retrouve pas au cinéma et à la télévision. Il y a donc une architecture dynamique qui doit être pensée dès l'étape de la scénarisation, pour permettre non seulement la narration mais également une interactivité technique (Hurel, 2013).

Selon Roger Odin, nous sommes impliqués de façon cognitive et affective dans la lecture d'une œuvre audio-visuelle. Il nomme cette modalité participative la *mise en phase*, qu'il décrit comme un processus qui conduit le spectateur à « *vibrer au rythme* des événements racontés » (Odin, 2000, 39). Or, qu'advient-il de la mise en phase lorsque le spectateur pratique une lecture presque aléatoire ? La question se pose puisque le spectateur-usager vit une expérience au gré de ses choix, qui peut laisser présager une mise en phase en-deçà de la lecture d'un récit linéaire. À ce sujet, Céline Dréan fait remarquer que pour le webdocumentaire « il y a toujours le risque [...] que l'internaute zappe la moitié d'une vidéo, ou bien ne saisisse pas bien les enjeux d'une séquence, parce que justement il n'a pas forcément vu d'autres éléments qui auraient dû les nourrir¹⁹ ». Or, alors qu'Odin nous dit que « la caractéristique majeure de la mise en phase est d'être liée au travail

¹⁷ . Le webdocumentaire français *Dans les murs de la Casbah* créé par Céline Dréan a été mis en ligne le 3 avril 2012 : www.danslesmursdelacasbah.fr

¹⁸ . Extrait d'une entrevue accordée par Céline Dréan à *Le blog documentaire*, publiée en ligne le 4 avril 2012 : <http://leblogdocumentaire.fr/dans-les-murs-de-la-casbah-un-webdoc-de-celine-drean/> 6. Cf. Le blog documentaire, déjà cité.

¹⁹ . Cf. Le blog documentaire, déjà cité.

cognitif de construction du récit » (Odin, 2000, 38), ici le scénariste n'a plus le contrôle sur la façon dont ce *travail* se fera, puisque la construction du récit tient à la réactivité du spectateur.

Le webdocumentaire propose un parcours où le spectateur a l'impression d'être en plein contrôle du déroulement narratif, mais au fond il y a un certain calcul de l'intrigue (Szilas, 2014). Il y a en effet un nombre d'options prévues à l'avance et le spectateur ne peut générer du récit en dehors des choix proposés. On pourrait conclure que le webdocumentaire *Dans les murs de la Casbah* est basé sur un modèle de scénario qui, selon la typologie de Bouchardon et Ghitalla (2003), permet aux spectateurs de poser des actions sur deux types de dispositifs : *lectoriel*, puisqu'il contrôle l'environnement de lecture et *narratif*, puisqu'il peut manipuler l'ordre des événements. Toutefois, il ne peut intervenir sur le dispositif *diégétique*, puisqu'il ne peut agir sur l'histoire, les possibles narratifs étant préprogrammés par les concepteurs du scénario et de l'interface du webdocumentaire.

3.2 L'interaction transmédiatique de la websérie *Émilie*.

Le projet *Émilie*²⁰ se définit comme étant une expérience interactive, une fiction évolutive et une websérie transmédia. On propose aux spectateurs une expérience augmentée technologiquement. L'interactivité est suscitée de différentes manières : le spectateur peut recevoir des messages textes en entrant ses coordonnées dans l'espace prévu lors du visionnement, il peut aussi recevoir un appel d'*Émilie* ou appeler un numéro à l'écran pour laisser un message sur la boîte vocale du personnage principal. Ici, les développements technologiques permettent l'avancement des stratégies narratives et interactives, tel qu'en témoigne l'intention des créateurs : « avec ce projet, nous voulons faire tomber la distance entre les personnages et le spectateur/internaute pour que celui-ci se sente immerger plus profondément dans l'univers du projet, dans le monde d'*Émilie*²¹ ». Le défi relevé par les créateurs du projet *Émilie* est de générer une interactivité personnalisée.

²⁰ . La websérie québécoise *Émilie* créée par Francis Delfour, Guillaume Lonergan et Jean-Christophe Yacono a été mise en ligne le 28 février 2013 : <http://emilie.radio-canada.ca/>

²¹ . Cf. <http://attractionimages.ca/fr/productions/79/Emilie>

Figure 1. Image tirée de l'épisode 1 de la websérie *Émilie*.



Le scénario de la websérie *Émilie* est pensé pour intégrer des moments de communication entre les personnages de fiction et le spectateur. D'ailleurs, la lecture s'arrête si ce dernier ne réagit pas à ce que le contenu interfacé lui propose. Tel qu'illustré à la figure 1, un personnage de la websérie invite le spectateur à inscrire ses coordonnées téléphoniques dans l'image du téléphone mobile présenté à l'écran. Le visionnement demande donc l'accès à un appareil connecté, muni d'un clavier. En peu de temps, le spectateur reçoit un appel (préenregistré) d'*Émilie*, le personnage principal de l'intrigue. L'interaction suscitée donne l'illusion d'impliquer le spectateur dans le dispositif *diégétique*, en le faisant entrer dans l'univers fictionnel, mais également en brouillant les frontières entre la fiction et la réalité. Comment un personnage de fiction pourrait-il nous appeler sur notre téléphone mobile ? En effet, il y a là une forme de jeu auquel il faut adhérer, un système de croyance (Niney, 2002) qui nous est proposé et sans lequel la mise en phase ne peut opérer. Toutefois, même si le spectateur est en relation avec les personnages par l'interface numérique, il demeure un lecteur en position externe (Ryan, 2001).

L'interactivité narrative proposée par *Dans les murs de la Casbah* et par *Émilie* nécessite la mise en place d'un dispositif et d'une arborescence qui laissent voir une familiarité certaine avec le jeu vidéo. Les scénaristes doivent ainsi créer un récit tout en configurant une interface dynamique et fonctionnelle. Mais la dimension interactive de ces projets ne se limite pas à la lecture en temps réel puisqu'ils proposent au spectateur une

convergence des usages des supports médiatiques (Jenkins, 2006). Par exemple, le spectateur de *Dans les murs de la Casbah* peut inscrire ses données Facebook pour mémoriser son parcours dans l'éventualité d'une interruption du visionnement. Ainsi, la lecture de l'œuvre est une action non seulement individuelle mais personnalisée, avec une empreinte sur un réseau social qui devient un espace de médiation entre le spectateur et l'œuvre. Par une narration transmédia, le projet *Émilie* propose au spectateur de s'impliquer dans l'univers narratif en recevant sur son téléphone intelligent les messages textes que les personnages s'échangent dans la web série. En défiant les règles du récit linéaire et des univers diégétiques clos, les auteurs à l'origine des écritures interactives impliquent le spectateur par le biais de dispositifs lectoriels et narratifs, ce qui marque l'une des transformations importantes qui s'opèrent dans les pratiques de scénarisation à l'ère numérique.

4. Des procédés de scénarisation participative

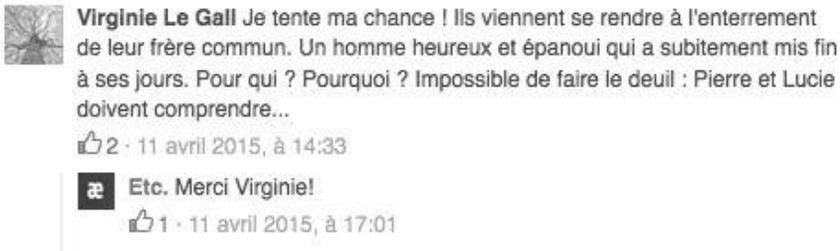
Les nouveaux scénarios se distinguent également par des procédés d'interaction qui invitent, à divers degrés, le spectateur à devenir scénariste. À la distinction des projets interactifs qui demandent une interaction *sur* le dispositif lors de la lecture, les projets participatifs²² mettent en place un système de communication intermédiatique. L'interaction se fait donc *par* le dispositif. À l'ère numérique, où l'on voit prendre forme une authentique culture participante (Compiègne, 2011), la culture du transmédia invite les scénaristes à ouvrir le flux de la création. Pour saisir certaines spécificités de la scénarisation participative, nous proposons de nous pencher maintenant sur la websérie *Et Caetero* et le projet transmédia *Anarchy*.

²² . Une des premières séries participatives françaises a été *What ze Teuf*, diffusée sur la chaîne de télévision D8 en 2013. Les spectateurs étaient invités à donner des suggestions pour le scénario via un compte Twitter (#wzt).

4.1 Scénaristes des réseaux sociaux : la websérie *Et Caetero*

Le projet *Et Caetero*²³, diffusé sur la plateforme Vimeo, se présente comme une websérie collaborative. Sur la page Facebook²⁴ de la websérie, les spectateurs étaient sollicités pour contribuer à l'écriture, en envoyant des propositions scénaristiques de cinq lignes maximum. (figure 2). Ces idées devenaient en quelque sorte un réservoir d'inspiration pour les auteurs. Les suggestions étant transmises sur la page Facebook, elles étaient accessibles à tous, ce qui pouvait créer une dynamique non seulement entre les spectateurs et les créateurs, mais également entre les spectateurs-scénaristes et les spectateurs qui étaient abonnés à la page sans y participer. C'est donc un processus de création ouvert qui a été mis en place.

Figure 2. Suggestions pour le scénario de la websérie *Et Caetero*, communiquées par les spectateurs sur la page Facebook de la production (etcbrest).



En se donnant le défi de dépasser le mode d'interaction par des choix déterminés, les créateurs se sont retrouvés face à de nombreuses propositions scénaristiques qui devaient être lues, évaluées, triées, et reprises pour en faire un scénario final. Cette forme d'écriture participative mobilise fortement l'équipe de réalisation en raison du contexte d'écriture généré par cet appel à tous. L'écriture participative amène les créateurs à écrire et produire sous pression : les épisodes étaient diffusés le samedi et les spectateurs pouvaient transmettre les suggestions jusqu'au mardi suivant. Le scénario final était écrit en une journée, afin de permettre le tournage et le montage pour une diffusion le samedi suivant. Ce processus de scénarisation ouvert participe à créer

²³ . La websérie française *Et Caetero* créée par Fabien Migliore et Simon Pensivy a été mise en ligne le 4 octobre 2014 : <https://vimeo.com/etcbrest>

²⁴ . Cf. <https://www.facebook.com/etcbrest>

des pratiques d'écriture inusitées, tout en commandant un rythme soutenu aux équipes de production. L'étape de la scénarisation, qui se fait habituellement dans l'ombre, laisse dorénavant ses traces sur les réseaux sociaux numériques. L'expérience proposée par *Et Caetero* engendre donc une intervention indirecte axée sur le dispositif *diégétique*.

4.2 Le projet Anarchy : une communauté de scénaristes

La télésérie *Anarchy* (8 épisodes de 26 minutes) a été diffusée sur la chaîne France 4 en 2014. Le projet est décrit comme étant : « une fiction d'anticipation transmédia dans laquelle les narrations web et tv se parlent et se répondent. L'internaute crée l'histoire, engendre ses personnages, les nourrit sur le Web et participe à l'écriture²⁵ ». Ce projet se distingue des autres productions de notre corpus puisqu'il a été diffusé d'abord sur un médium conventionnel, la télévision, puis sur internet. Nous le considérons comme un *nouveau scénario* en raison de sa dimension transmédiatique et de l'implication directe des spectateurs dans le processus de scénarisation. Son originalité tient au fait que le projet est lié à un site internet très complet²⁶, un compte Twitter et une application Android et IOS. Ces extensions numériques sont autant de canaux de communication pour mettre en place l'interaction avec les spectateurs qui sont appelés à participer directement à l'écriture de la série. Un des créateurs, Boris Razon, explicite son rapport à la création à l'ère numérique en disant « qu'il croit à l'attraction du dispositif et du concept et que cette forme d'écriture permettra de faire naître des idées qu'une équipe de scénariste seule n'aurait pas forcément pu imaginer²⁷ ». En effet, de façon très organisée, le projet *Anarchy* met en place un système où le public peut créer des personnages²⁸ pour la série ou intervenir sur le

²⁵ . Entrevue avec Boris Razon, publiée en ligne le 30 octobre 2014 : <http://www.nextinpact.com/news/90687-ce-soir-france-4-fera-dans-anarchy-participative.htm>

²⁶ . Cf. <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>

²⁷ . Cf. <http://www.nextinpact.com/news/90687-ce-soir-france-4-fera-dans-anarchy-participative.htm>

²⁸ . On notera que le créateur d'un personnage retenu pour *Anarchy* était considéré comme un scénariste de la série et signait un contrat de droits d'auteur.

destin des cinq personnages établis par l'équipe. Chaque épisode était écrit, tourné et diffusé dans la même semaine.

L'expérience *Anarchy* a élevé l'écriture participative à un niveau supérieur. Sur le site internet, on retrouve le classement des spectateursscénaristes et le nom des gagnants suite au cumul des points obtenus lorsqu'une proposition était retenue. Ces nouvelles modalités de scénarisation participative créent donc des communautés de scénaristes, qui font penser à celles des joueurs de vidéoludiques. Le réseau de scénaristes constitué par le projet *Anarchy* acceptait de créer du contenu tout en participant à une compétition²⁹. Ici, l'engagement était total et ce n'est pas une intervention sur les dispositifs *lectoriel* ou *narratif* qui est en jeu, mais une empreinte bien visible sur le dispositif *diégétique*.

L'écriture participative semble un procédé tout indiqué pour les environnements numériques. En se déployant tout à la fois sur les réseaux sociaux, les sites web, les applications et les médiums traditionnels, la dynamique qui s'installe entre les créateurs et les spectateurs peut prendre différentes formes. Ainsi, on peut penser que la scénarisation participative et collaborative va participer à l'évolution d'une discipline qui, jusqu'ici, s'était développée essentiellement au cinéma et à la télévision.

5. L'écriture relationnelle

Notre dernière partie porte sur une dynamique scénaristique particulière, que nous proposons de nommer l'écriture relationnelle. Le principe fondateur de cette forme d'écriture est la communication entre les créateurs et les spectateurs. Ce procédé de scénarisation implique les blogues et les réseaux sociaux, par le biais desquels les spectateurs s'expriment sur le projet en cours ou encore s'adressent directement aux créateurs. Ainsi, c'est une forme de dialogue indirect entre le réel et la fiction qui est mise en scène et remédiatisée dans le scénario. L'intervention n'est pas faite directement *sur* le dispositif, mais bien *par*

²⁹. Selon le site du projet *Anarchy*, presque 2 200 auteurs étaient inscrits et plus de 1 100 personnages avaient été créés quatre semaines après le début de l'expérience collaborative.

les modalités transmédiales. Si le spectateur ne peut agir directement sur les dispositifs *lectoriel*, *narratif* et *diégétique*, il peut tenter sa chance pour le faire de façon indirecte. Voyons quelques-uns des mécanismes de l'écriture relationnelle mis en scène dans la websérie *Solange te parle*.

5.1 *Solange te parle, scénariste sous influence*

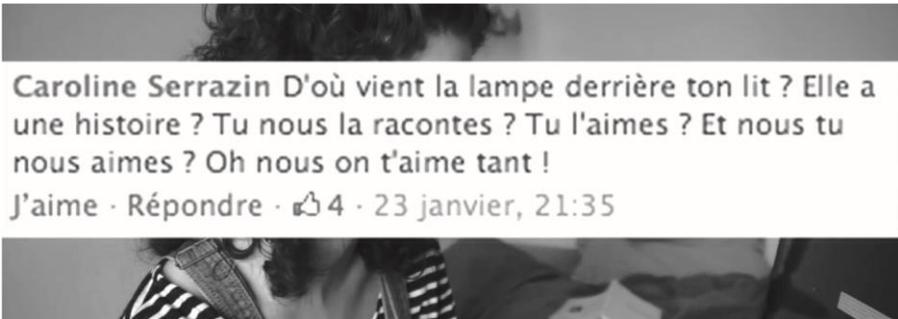
La websérie *Solange te parle*³⁰ met en scène une jeune femme dans la trentaine qui partage aux spectateurs ses états d'âme, ses frustrations et ses désirs à la manière d'un journal intime. Ina Mihalache alias Solange s'amuse à jouer avec les frontières du réel et de la fiction. Ainsi, le personnage de Solange s'adresse directement au spectateur pour l'interpeller (Châteauvert, 2012). Cette relation écranique ne se limite pas à la websérie, puisque ce lien relationnel se tisse également sur un blogue³¹ qu'elle écrit sous le pseudonyme de Solange et par le biais des commentaires que font les internautes sur les réseaux sociaux ou sur sa chaîne YouTube. Ainsi, ces formes d'écriture multiples influencent la scénarisation de la websérie, ce qui enclenche un procédé de scénarisation relationnelle. Par exemple, à la fin de l'épisode « Je suis une cougar acrobate »³², Solange demande au spectateur : « comment m'as-tu connue ? ». Interpellés, les internautes ont été nombreux à répondre dans l'espace de commentaires sur la page YouTube.

Figure 3. Image tirée de l'épisode « Superman, un mouton et des mycoses vaginales » de la websérie Solange te parle, diffusée sur YouTube.

³⁰ . Le websérie française *Solange te parle* créée par Ina Mihalache a été mise en ligne en novembre 2011 : <https://www.youtube.com/user/SolangeTeParle>

³¹ . Cf. <http://solangeteparle.com/>

³² . Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=hiEHaEvxrLw>



Ces commentaires des spectateurs-internautes sont le point de départ de cette écriture relationnelle. Tel qu'illustré à la figure 3, le personnage de Solange répond aux messages des internautes dans la narration de la websérie. Ici, une spectatrice lui demande « D'où vient la lampe derrière ton lit » et Solange lui répond qu'il s'agit d'un accessoire utilisé lors du tournage de son long métrage. Ainsi, le spectateur se trouve à être impliqué directement dans la diégèse sans avoir eu l'intention de l'être au départ.

L'échange est donc transmédiatique et joue avec les notions de fiction et de réalité. Comment un personnage de fiction peut-il réagir à de *vrais* commentaires ? Mais ce dialogue avec les spectateurs-internautes inspire une forme de scénarisation tout à fait dynamique. En reprenant des commentaires publiés sur les réseaux sociaux, les scénarios de *Solange te parle* initient une dynamique relationnelle que seules les productions des nouveaux écrans peuvent réaliser.

6. Conclusion

Les théories et les pratiques de la scénarisation se sont surtout développées autour des médiums cinématographique et télévisuel. Or, il semble que les modèles de scénarios se métamorphosent sur le web, en considérant l'aspect écranique du support de diffusion qui permet une réaction du spectateur de nature interactive, participative ou relationnelle. Les nouvelles formes d'écriture créent des productions distinctes des médiums traditionnels en proposant des expériences dynamiques conséquentes à la réactualisation du rôle du scénariste, de la

pratique du scénario, du régime spectatorial, des modalités de lecture et de l'usage du dispositif dans la narration.

L'analyse du corpus a permis de dégager certaines spécificités des nouvelles formes d'écriture scénaristiques pensées pour les nouveaux écrans. L'un des traits distinctifs des récits du web sont les dispositifs de lecture qui mettent en scène un ou plusieurs lieux d'interaction (lectorial, narratif et diégétique), tels qu'explicités par Bouchardon et Ghittala. Aussi, l'internaute-spectateur défini par Châteauvert est susceptible de devenir un spectateur-usager ou un spectateur-scénariste. De plus, les enjeux de l'interface numérique et le régime communicationnel de l'interactivité nommés par Di Crosta pour caractériser les jeux vidéo et les films actables semblent transférables aux productions de types webdocumentaire et websérie. Inspirés par la pensée du numérique développée par Delavaud, nous avons tenté de démontrer que les nouveaux scénarios peuvent faire partie de ces contenus qui se créent *par* et *pour* les nouveaux médias.

Même si les scénaristes du web ne sont pas dans l'obligation de créer des œuvres interactives (plusieurs webséries ressemblent à des téléseries de format court), les possibilités du numérique laissent entrevoir un renouveau des contenus narratifs en fiction et en documentaire. À la lumière des travaux de Bouchardon et Ghittala, nous pouvons conclure que « concilier interactivité et narrativité, c'est permettre à l'interacteur de réfléchir le récit et son dispositif, l'interacteur étant inclus dans celui-ci » (Bouchardon et Ghittala, 2003, 10). Ainsi, nous pouvons croire que les pratiques de scénarisation se développeront en tenant compte du récit, mais également du dispositif, de l'interactivité et du rôle du spectateur, tel que l'énonçait notre hypothèse de travail en introduction. En conclusion, nous retenons que le travail d'écriture ne se fait plus dans l'ombre. Souvent bien moins connus et reconnus que les réalisateurs, voilà que le travail des scénaristes, professionnels et amateurs, se retrouve au cœur de ces productions inédites.

Productions citées

Tous les liens internet ont été consultés le 29 décembre 2015.

- Anarchy* (2014), Michel Hassan, France. <http://www.france4.fr/emissions/anarchy>
- Dans les murs de la Casbah* (2012), Céline Dréan, France. <http://casbah.france24.com/>
- Émilie* (2013), Francis Delfour, Guillaume Lonergan et Jean-Christophe Yacono, Québec. <http://emilie.radio-canada.ca/>
- Et Caetero* (2014-), Fabien Migliore et Simon Pensivy, France. <https://vimeo.com/etcbrest>
- Solange te parle* (2011-), Ina Mihalache, France. <https://www.youtube.com/user/SolangeTeParle>
- What ze Teuf?* (2013), Benjamin Euvrard, Charly de Witte, Benjamin Dumont et Ingrid Monley-Pegge, France. <https://whatzeteuf.welovecinema.fr/>

Bibliographie

[Tous les articles en ligne ont été consultés le 29 décembre 2015.]

- Archibald Samuel, Gervais Bertrand (2006). Le récit en jeu : narrativité et interactivité, *Protée*, vol. 34, n° 2-3, p. 27-39.
- Arsenault Dominic, Mauger Vincent (2012). Au-delà de l'envie cinématographique. Le complexe transmédiatique d'Assasins Creed. *Nouvelles Vues*, n° 13. <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/no-13-lecinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatiquedassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>
- Bonaccorsi Julia (2013). Approche sémiologique du web, *Manuel d'analyse du web en sciences humaines sociales*, Armand Colin, Paris, p. 125-141.
- Bootz Philippe (2003). Approche du rôle de la mémoire dans la conception et la réception de quelques œuvres en littérature numérique, *Communication dans le cadre des Journées d'étude « Hypertexte, mémoire et fiction »*, Montréal, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00078598/document
- Bouchardon Serge (2011). Des figures de manipulation dans la création numérique, *Protée*, vol. 39, n° 1, p. 37-46.
- Bouchardon Serge, Ghitalla Franck (2003). Récit interactif, sens et réflexivité, http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon_article-colloqueH2PTM%2703.pdf

- Châteauevert Jean (2012). Les séries web de fiction. Interpeller, *Nouvelles Vues*, n° 13, <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/numero13-hiverprintemps-2012/le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirigeparelsbeth-tulloch/articles/les-series-web-de-fiction-interpeller-parjeanchateauvert/>
- (2014). Les séries web de fiction, L'expérimentation. *Écranosphère*, n° 1, <http://www.ecranosphere.ca/archives.php>
- Chion Michel (1985). *Écrire un scénario*, Cahiers du cinéma / INA, Paris.
- Compiègne Isabelle (2011). *La Société numérique en question(s)*, Sciences Humaines Éditions, Auxerre.
- Delavaud Gilles (dir.) (2009). *Nouveaux médias, nouveaux contenus*, Éditions Apogée, Rennes.
- Dezainde Karine, Robert Jocelyn (2011). Art et interaction, *Inter: art actuel*, n° 109, p. 26-29.
- Di Crosta Marida (2009a). *Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film. Métanarration et interactivité*, De Boeck / INA, Bruxelles.
- (2009b). L'interface-film. Le contenu comme espace de production d'actes narratifs informatisés, in Gilles Delavaud (dir.), *Nouveaux médias, nouveaux contenus*, Éditions Apogée, Rennes, p. 85-96.
- Gardies André (1993). *Le Récit filmique*, Hachette, Paris.
- Hurel Pierre-Yves (2013). Récit et interactivité: typologie des interactions narratives. *Mosaïque*, n° 10, p. 94-117. http://revuemosaïque.net/wpcontent/uploads/2013/11/MOSAIQUE-10.06_HUREL.pdf
- Jenkins Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York.
- Jost François (2014). Webséries, séries TV: allers-retours. Des narrations en transit, *Télévision*, vol. 1, n° 5, p. 13-25.
- Marti Marc, Baroni Raphaël (2014). De l'interactivité du récit au récit interactif, *Cahiers de narratologie*, n° 27, <http://narratologie.revues.org/7077>
- Marti Marc (2014). La narrativité vidéoludique: une question narratologique, *Cahiers de narratologie*, n° 27, <http://narratologie.revues.org/7009>
- Niney François (2002). *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, De Boeck, Bruxelles.
- Odin Roger (2000). *De la fiction*, De Boeck, Bruxelles.

— (2014). Quand le téléphone portable rencontre le cinéma, *Téléphone mobile et création*, Armand Colin, Paris, p. 37-53.

Raynauld Isabelle (2012). *Lire et écrire un scénario : le scénario de film comme texte*, Armand Colin, Paris.

Ryan Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, vol. 1, n° 1, juillet. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

Szilas Nicolas (2014). Où va l'intrigue ? Réflexions autour de quelques récits fortement interactifs, *Cahiers de narratologie*, n° 27, <http://narratologie.revues.org/7065>

Le sens collectif de l'écran dans la ville

< Julia Bonaccorsi >

ELICO, Université de Lyon

Institut des Sciences de l'homme, 14, avenue Berthelot, 69007, Lyon

julia.bonaccorsi@univ-lyon2.fr

DOI:10.978.284932/0952.4 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé >

L'article fait l'examen de la multiplication des écrans selon une méthodologie ethno-sémiotique et souhaite analyser la tension singulier/pluriel en jeu dans la construction de l'écran comme un objet de recherche, selon une perspective d'anthropologie culturelle. Les régimes de présence de l'écran électronique sont analysés dans l'espace public urbain : d'abord, l'espace public constitue une « macro-syntaxe » pour les écrans parmi d'autres objets d'écritures ; ensuite, l'espace public engage des effets de sens instituants de l'écran en tant que forme et média. Les écritures exposées numériques refondent ainsi une « étrangeté mutuelle des passants » médiatisée et connectée, manifeste des industries numériques. Le sens collectif de l'écran se définit dans un double mouvement d'inscription : à partir des formats et des cadres ; à partir des réseaux et des lieux.

< Abstract >

The article examining the multiplication of screens with an ethno-semiotic method and aims to analyze the tension between singular / plural use involved in the construction of the screen as an object of critical research. The modalities of the screen are analyzed in urban public space : first, the public space is a « macro-syntax » for screens among other writing objects ; then, the public space legitimizes the screen as a form and as a medium. In this context, the digital exposed writings transform the configuration of the public space and « l'étrangeté mutuelle des passants », now publicized and connected, because involving the digital industrialization. The collective signification of the screen is defined in a dual movement : from the formats and frameworks ; from networks and locations.

< Mots-clés >

Espace public - culture écrite - médias numériques - ville

< Keywords >

Public space – Written culture – Digital mediatization – City

1. Introduction

Il y a trente ans, Umberto Eco faisait le constat de la « multiplication des médias », montrant la nécessité de décaler les cadres de l'analyse sémiotique des messages médiatiques (Eco, 1985) : dans ce court texte pour l'*Espresso*, Eco posait le projet de regarder le « média » comme texte, support et forme circulante et disséminée, dont les pouvoirs sont indiscernables et fragmentés. La multiplication des écrans questionne leur intégration sociale et culturelle et par là, les cadres théoriques, problématiques et méthodologiques des recherches nécessitant d'appréhender leur diversité formelle, culturelle et pratique, les relations des écrans entre eux, qu'elles soient symboliques, techniques, industrielles. Bien sûr, « l'écran » n'est pas « les médias » questionnés par Eco, mais il constitue pour les sciences humaines et sociales un objet concret à former en objet de recherche. La problématisation de l'écran par les sciences de l'information et de la communication (notamment en raison du point de vue sémiotique qui occupe une partie de la discipline) considère tout particulièrement l'écran en tant que forme symbolique « *design-ée* » pour permettre la vision et l'interprétation de configurations significatives : lieu d'écriture et de lecture, surface et lieu d'affichage et d'inscription, objet physique.

« L'écran », « les écrans », « un écran », « des écrans » : les discriminations entre les types d'écran réalisées par les praticiens (designers, graphistes, producteurs de contenus) comme les usagers dans leur expérience et perception sont l'objet d'une homogénéisation sémantique dans certains usages discursifs du mot « écran » comme « le temps d'écran »³³, « la consommation d'écran », « trop d'écrans », ou encore la rubrique créée par le journal *Libération*, « Écrans » et dont le titre insiste justement sur la polysémie.

La visée de cet article est bien de mettre en discussion le singulier générique d'« écran », employé par exemple dans le syntagme « culture

³³ « Un temps global d'écran par jour », *Le Monde*, 23 janv. 2013.

d'écran », c'est-à-dire, l'écran devenant un « *nom collectif* » (Riegel, Pellat, Rioul, 1996, p. 173). Plus précisément, nous souhaitons travailler la tension singulier/pluriel en jeu dans la construction de l'écran comme un objet de recherche, selon une perspective d'anthropologie culturelle.

Il s'agira dès lors d'examiner la multiplication des écrans selon une méthodologie ethno-sémiotique (observation et collecte photographique). Pour ce faire, nous nous centrerons précisément sur les régimes de présence de l'écran électronique dans l'espace public urbain (Quéré, Brezger, 1992, Joseph, 1984) à partir de trois exemples exploratoires, déployant ainsi deux hypothèses qui sous-tendront la recherche : d'abord, l'espace public constitue un « espace d'accueil » ou « macro-syntaxe » pour les écrans parmi d'autres objets d'écritures (Fontanille, 2005, p. 191) ; ensuite, l'espace public engage des effets de sens instituants de l'écran en tant que forme et média.

Nous partirons d'une analyse de l'« écran » comme catégorie de représentation qui, à l'instar de l'image au XIX^e siècle (Hamon, 2001), engage une transformation politique de la culture écrite dans l'espace public ; sur ces prémices, nous analyserons la tension entre l'usage du singulier et le sens collectif de l'écran à partir de l'observation sémiologique de régimes de présence de l'écran dans la ville.

2. L'écran, l'écriture et la ville : une question politique

« Aux alentours de 650, avec l'écriture monumentale et publique, commencent à apparaître de grandes pierres levées couvertes de lettres, les tables d'écritures (...), de large supports entièrement réservés à la gravure. Autre manière d'écrits, nouveau statut de l'écriture. C'est alors que l'écrit fait son entrée dans la cité : sur une surface largement déployée et à des fins essentiellement politiques. » (Detienne, 2010, p. 12).

2.1. Culture écrite et espace public

Si les types d'écrans sont divers et hétéroclites, ils peuvent néanmoins être réunis par les traits suivants : ils définissent une surface de visibilité pour une économie signifiante (une inscription et une lecture) ; cette économie signifiante est dissociée du support matériel écranique et par

là instable et éphémère; ces modalités d'inscription reposent sur une mémoire (celle du codage numérique par exemple). L'écran bouleverse la culture écrite. Plus encore, puisque nous *indistinguons* le texte à lire, l'objet à tenir, le cadre à définir dans les acceptions quotidiennes du mot « écran »; puisque les industries culturelles ou médiatiques se confondent avec les industries technologiques dans des convergences économiques qui associent système informatique, objet et contenu culturel (l'« appli »), l'écran peut être appréhendé comme une *métacatégorie de la représentation* dont la valeur anthropologique s'établit dans les glissements entre ces objets concrets (Colombo, 2010).

Saisissons donc l'écran, ainsi que nous l'avons posé en introduction, par ses attaches avec la culture écrite. Ce, en raison des liens entre surface, support, mémoire et inscription que l'écran électronique contribue à complexifier; de plus, l'écran participe des médiations symboliques qui contribuent à instituer l'espace public, non seulement en raison de sa dimension médiatisante mais également par la « publicisation » de son propre pouvoir sémiotique (écran médiatisé). C'est en cela que l'écran peut être entendu comme métacatégorie de la représentation: il participe d'un « nouveau statut d'écriture » qui matérialise la configuration du politique dans l'espace public (Rancière, 2000). Examinons donc, avec un éclairage historique, certains traits caractéristiques de la dimension politique de la culture écrite dans l'espace public urbain.

Différentes époques reconnaissent au pouvoir sémiotique de la surface des statuts variables, l'écriture alphabétique ayant progressivement atténué cette réflexivité symbolique sur le support du texte. On retiendra ici le caractère évolutif et relatif de la relation symbolique des signes avec la surface d'inscription, en tant que cette relation répond à une pensée située dans l'espace et dans le temps. L'exemple de la machine solonienne de publicisation des lois dans le Prytanée grec permet de souligner très clairement le processus de monumentalisation par l'écriture des règles fondamentales de la vie dans la cité: règles typographiques garantissant la lisibilité, autoréférence de l'écrit (intertextualité des lois, qualités de rigueur et d'exactitude de l'écriture, etc.) (*ibid.*, p.14 et 18). Régler l'espace de publicité de l'écriture se fonde ainsi sur les médiations conjointes d'une pensée de l'écran et du geste d'inscription, dans un

espace de lecture qui est celui de la cité comme surface au second degré. La pierre gravée ou peinte participe à l'organisation du politique parce qu'elle prend place dans l'espace physique et symbolique de la ville (le Prytanée mais aussi les grands sanctuaires), intégrant les éléments physiques (la lumière, l'ombre) et sociaux (les pratiques de circulation codifiées). « L'économie monumentaire est donc celle d'une mémoirepierre, qui s'érige et se conserve, contextuellement. » (Merzeau, 1999, p. 49).

On se gardera bien de généraliser les caractéristiques propres à l'émergence de l'écriture dans la Grèce ancienne, mais ce détour historique nous rappelle que la surface est aussi matière. C'est à la jointure entre ces deux dimensions (surface, matière) que le statut de l'écriture se définit et que l'on peut désigner le texte comme une forme ; ensuite, la surface ne peut se penser qu'en situant la surface de la stèle ou du document-monument dans celle, physique et pratiquée, de la Cité. Si Anne-Marie Christin décrit un écrit à *plat*, en deux dimensions (le texteimage de la « déraison graphique »), le point de vue de Marcel Detienne permet d'intégrer une troisième dimension, qui relève en fait d'une mise en abyme de l'écriture dans un espace à interpréter (l'inscription dans la ville en lien avec son organisation symbolique et politique).

De nombreuses recherches ³⁴ ont montré que la ville est depuis longtemps un espace d'inscription et un espace à écrire (Béroujon, 2009), une « ville aux murs parlants » (Farge, 2000, p. 53) et cette dimension prend une forme extrême au XIX^e. La ville peut être également le lieu d'une patrimonialisation de l'écriture (sa matérialité) elle-même : ainsi le Festival Gutenberg organisé en 1840 à Strasbourg, où une statue de l'« inventeur » est érigée, cristallise une véritable idéologie de la révolution de l'imprimé (Lyons, 2008).

2.2. Mutations des publicités de l'écrit

Dans cette perspective, l'espace public devient le lieu où s'exerce une mise en scène des textes (selon un enjeu de *publicité*) mais également de

³⁴ (Petrucci, 1993 ; Arabyan, 2005 ; Varga, 2000 ; Fraenkel, 1994)

la culture écrite elle-même (lecture/écriture) : ce sont par exemple les représentations de l'imprimé (l'image-texte) dans les réclames pour la presse et la librairie. Le XIX^e siècle voit l'expansion continue des représentations publicisées de la culture écrite qu'il s'agisse de la presse, des romans populaires : l'affiche, l'invention de l'homme-sandwich, etc. participent à un déferlement d' « images sans qualités », c'est-à-dire liées à des stratégies commerciales et promotionnelles. Représenter visuellement la culture écrite, c'est figurer un public ou un lectorat, des gestes, des textes, des objets, des lieux, des pratiques. Surtout, ces images de l'imprimé, par leur prolifération et leur présence dans l'espace urbain et quotidien, participent à redéfinir les termes du rapport à l'écrit : jetable, échangeable, consommable, la réclame en fait une matière de séduction.

« Lorsque la page s'affiche elle a pour vocation essentielle de donner à voir ou de donner à lire. Elle se définit alors autour d'une pratique de communication et remplit cette mission dans le cadre d'une scène de lecture publique. Espace du visible – avant que d'être espace du lisible –, elle s'offre à l'homme de la rue et répond de ce fait aux lois de l'image et de la lecture à distance. » (Souchier, 1999, p. 33).

Ainsi, dans la ville, la présence de l'imprimé est extrêmement forte et évolue rapidement, façonnant un décor pour les contemporains chargé en signes, textes et images, qui relèvent aussi de ce que Balzac nomme le « grand poème de l'étalage » dans *Le Diable de Paris* en 1845. Philippe Hamon décrit cette inflation des images (au sens de représentations analogiques) à la fois propre aux formes signifiantes elles-mêmes (les objets plurisémiotiques et multimodaux que sont la carte postale, l'affiche, etc.) et manifestée sur les murs où se mêlent le commercial, le politique et le pornographique en « juxtapositions disparates », créant une « nouvelle promiscuité, une intertextualité dans des mêmes sites d'objets complètement hétéroclites » (Hamon, 2001). La juxtaposition, la fragmentation, le caractère composite et plurisémiotique de ces images deviennent, selon Hamon, des motifs qui innervent la création littéraire et provoquent les formes, comme la métaphore, la métonymie, c'est-à-dire qu'ils définissent un nouvel imaginaire : des « systèmes d'images ». Tout comme l'écran s'intègre dans l'espace urbain comme une « écriture exposée » (Petrucci, 1993) à travers, d'une part, les publicités portant sur

les médias numériques et, d'autre part, les nouveaux affichages électroniques, sur lesquels nous reviendrons par la suite.

Ce détour historique considère une mutation majeure de la culture écrite. Si la masse de textes produits et diffusés au XIX^e a subi une augmentation remarquable, la place occupée par l'image (produite et diffusée) transforme radicalement le rapport à l'inscription : image iconique, mais également image du texte. L'affiche de librairie est un des lieux de ce métadiscours sur la surface et sur la « dénaturation de la lettre » (Christin, 2009, p. 291) puisque les affichistes vont provoquer des effets visuels par des jeux typographiques et graphiques : *manipuler* l'écriture remplace bientôt la figuration d'un personnage. Si l'on perçoit ici de quelle manière la surface, le support mais aussi la situation d'affichage vont conduire à de nouveaux statuts sémiotiques des formes écrites, il nous faut maintenant examiner en détail les propriétés énonciatives de l'écran comme surface d'affichage parmi d'autres écrits urbains.

On peut dire que les caractéristiques énonciatives de l'affichage urbain relèvent d'un acte tonique. Ainsi, Sémir Badir aborde la distinction numérique et analogique pour décrire ce qui, pour les deux, fait affichage (Badir, 2004). Il constate à juste titre que la référence à l'affichage numérique en désigne d'abord la dimension matérielle et technique, à revers d'un geste social pourrait-on ajouter. Badir décrit trois types de qualités intensives. La première est liée à la *spatialisation* de l'affichage : « L'affichage est une surface tonique, un plan ou une dimension qui s'ajoute à l'espace. Il est paramétré de manière à témoigner de cet ajout. » (*Ibid.*). L'affichage numérique se produit, écrit le sémioticien, toujours par production d'un avant-plan sur un *fond d'écran*. Pour être plus précis, rappelons que l'affichage manifeste spatialement l'écart entre ce qui est là (l'image d'un fond d'écran stable) et ce qui est nouveau.

« La *temporalisation* de l'affichage est dotée d'une tonicité similaire. Un affichage apparaît, survient, surgit, fait événement. » (*Ibid.*). L'introduction de la temporalité comme qualité intensive de l'affichage est particulièrement opportune pour le texte numérique : la formetableau fixée dans les images publicitaires de l'écran est bousculée par les affichages numériques dont l'impermanence relève d'un autre régime : c'est ce que souligne Badir quand il affirme que la dimension temporaire

de l'affiche s'effectue par contraste avec des supports permanents comme la signalétique. Enfin, l'*actancialisation* constitue le dernier type de qualité intensive : « un acte sémiotique (...) peut aussi viser ses propres ressources, l'analyse formelle à partir de laquelle cet acte est reconnu pour sémiotique. C'est comme s'il tendait sa carte de visite. (...) Que ce soit ou non à travers une affiche, l'affichage tend à se réaliser dans son acte³⁵. » (*Ibid.*)

L'affichage a donc à voir selon cette caractérisation avec l'événement et auto-désigne son actualisation : Alain Mons analyse ainsi ces « disparitions et réapparitions » qui impactent directement l'objet représenté en le déplaçant, le décontextualisant dans « entre-deux aspirant » (*ibid.* p. 76) : le spectateur, bousculé, est placé selon Mons dans une « inquiétude anthropomorphique », face à des formes toujours éphémères, et « transitoires » : le sens est aussi dans la « béance » qu'elles produisent. Cette analyse déplace clairement l'analyse de l'image publicitaire en sa clôture, celle du cadre, à une analyse de l'entre-deux, du « « border-line » de *l'espace-image* ». Se joue dans ces affichages instables une « variabilité des limites entre les images et la ville. » (*Ibid.*)

3. Les écritures exposées numériques : présence de l'écran d'affichage, prédication d'écrans reliés

Tirons les principaux enseignements de ce parcours historique articulant culture écrite et publicisation de celle-ci, en tant qu'écrits urbains c'est-à-dire « l'expression d'un conflit – et le résultat d'une négociation – entre intérêts publics et intérêts privés ayant en jeu l'occupation d'une surface visuelle » (Arabyan, 2005, p.90). Pour comprendre de manière plus fine certaines caractéristiques de l'opérativité sociale de l'« écran » dans l'espace public, il est nécessaire de nous intéresser aux écritures exposées numériques à partir de trois cas réunis selon une visée exploratoire.

3.1. L'affiche et l'écran

Ainsi, nous soulignons que que les affichages numériques renforcent la qualité d'actancialisation des affichages dynamiques. Cette tendance

³⁵ C'est nous qui soulignons.

s'opère dans un mouvement d'auto-désignation qui fait du cadre et de la matérialité numérique de nouveaux types d'opérateurs symboliques de la limite entre texte et espace social, du rapport vue/matière mais également des altérations même du texte. Afin de mieux saisir cela, nous prendrons un premier exemple, celui d'une panne technique d'un écran dans un couloir du métro parisien.

Photographie 1 - Panne d'écran, Paris, métro, 2011.



La panne génère une inscription qui, si elle constitue une écriture (elle reste linguistique et lisible) manifeste de plusieurs manières le dysfonctionnement.

D'ailleurs, celui-ci n'est pas forcément interprété en tant que tel par le passant : au contraire, celui-ci peut s'arrêter pour lire, intrigué par ce nouveau genre publicitaire mais aussi parce que « *tout texte affiché est destiné à être lu* » (Jacobi, Clouteau, 2011, p. 114). Mais la contrainte physique que suppose le sens de lecture (il faudrait se tordre le cou pour lire), le défaut de lisibilité dû à la longueur des lignes et du texte, la langue anglaise et technique, conduisent rapidement à classer ce texte parmi les inscriptions rencontrées dans d'autres lieux, notamment sur les écrans des ordinateurs personnels. La « panne », parce qu'elle nécessite l'affichage d'un texte, met en évidence une rupture énonciative. Adressé au technicien, ce texte est tourné vers l'intérieur de la machine, comme si

elle se parlait à elle-même. Alors que le support d'affichage lumineux laissera entrevoir son ossature, l'écran numérique remplace le texte par un nouveau texte.

Le passant acculturé reconnaît le texte sans le comprendre parce qu'*il l'a déjà vu s'afficher* dans d'autres contextes (privés par exemple) ce qui renvoie à une iconisation du texte. Cette reconnaissance peut le conduire à l'interpréter de manière erronée comme un détournement par des publicitaires : en raison du changement d'échelle (démensurément agrandie par rapport à l'écran d'ordinateur, située dans l'espace public plutôt que domestique ou professionnel) que subit l'inscription en quelque sorte familière malgré son opacité. Exclu par l'interprétation, le statut marchand (celui de la publicité) du texte s'efface pour être remplacé par un statut hybride, pragmatique : il s'agit de l'écran *mis à nu* dans l'espace physique du métro.

Comprendre et caractériser la formation culturelle de l'écran comme métacatégorie de la représentation est, comme nous l'avons montré, lié à une analyse des transformations de la publicité de l'écrit dans l'espace physique de la ville. Dans l'espace urbain, la culture écrite est à la fois présente comme médiation, mais elle s'auto-représente en tant que telle, dans ses variations, ses innovations, manifestant sa *cohérence*. Nous ferons l'examen de trois régimes de présence et de représentation de l'écran dans l'espace public, tous les trois portant *a priori* sur la propriété *affichante* de l'écran comme surface d'écrits urbains – « écritures exposées ». Le premier régime concerne l'usage institutionnel de panneaux numériques d'affichage. Le deuxième régime observé concerne un itinéraire culturel jalonné dans la ville d'Arles par de faux écrans intégrés dans les murs. Un troisième cas approfondira la tension entre espaces privés et publics en tant qu'elle se manifeste par un conflit d'écritures.

3.2. Cas 1 : Le panneau d'affichage public et les enchâssements de ses écritures exposées

« Dans la ville, le gigantisme des panneaux n'a pas d'autres fins : ce qui se crée par ce moyen, c'est une surface de visagification qui fait des bâtiments alentour un imposant corps-support et de la ville entière un public qui nous regarde. » (Badir, 2004).

Prenons un premier cas pour pénétrer de quelle manière cet écran unique peut désigner et signifier un singulier collectif. La question concerne, comme le souligne Badir, l'énonciation d'un méta-public (« qui nous regarde », mais surtout, qu'on *reconnait*) à travers la monumentalisation des figures et de l'écriture même. Ceci concerne ainsi aussi bien des images que des formes textuelles et l'épaisseur des pratiques qu'elles convoquent : par exemple, la représentation agrandie d'un échange SMS désigne l'interaction sociale médiatisée en même temps que les modalités médiatiques et matérielles singulières dans lesquelles elle est réalisée. La photographie ci-dessous montre un extrait du fil Twitter de la Mairie de Paris, « @Paris ».

Photographie 2 – Ecran d'information Ville de Paris / Twitter, 2012.



Non marchand, le texte édité sur cet écran est désigné par une signature inscrite dans la matière solide du support même, « Paris Informations... », et qui surplombe la marque, plus lisible, de l'afficheur JCDecaux. Ces deux inscriptions fixes délimitent l'espace d'affichage « tonique » de lui-même « signé » de plusieurs logos : celui de la firme Twitter en haut à droite, redoublé par l'oiseau bleu emblématique qui ponctue l'énoncé twitté, composé d'une photographie de trois anonymes

dans un restaurant, et du texte « Jérémie et Antonia 2 électeurs parisiens à Bombay #Paris ».

La mention « Publié il y a 3 heures » constitue un embrayeur temporel tout à fait singulier sur lequel nous allons nous arrêter. En effet, cet embrayage se démarque de la temporalisation telle que décrite par Badir précédemment : l'impermanence n'est pas seulement celle de l'affichage dynamique, c'est-à-dire liée au « passage », à l'événement - être là quand la forme écrite apparaît, ce qui est généralement le cas quand l'écran numérique encadre une successivité d'images. En fait, cette intensivité est générée ici par un autre dispositif d'écriture et de lecture, Twitter.

Cet élément nous semble essentiel en ce que le texte montré dans l'espace urbain, agrandi pour remplir sa fonction de « visagéification », désigne un autre texte mais, surtout *un ou plusieurs autres écrans* (celui de l'ordinateur, du smartphone qui ont édité, relu le twitt). De même, il faut ajouter que l'utilisation du hashtag « #Paris », redouble cette démultiplication de cet écran d'affichage institutionnel dans l'espace public. Si les Parisiens parlent aux Parisiens, c'est à la fois dans l'ici et maintenant de l'affichage dans la ville, mais aussi dans l'indistinction des actions des énonciateurs (la Mairie de Paris, Twitter, Jérémie et Antonia ?), notamment le tag « #Paris » (indexation minimaliste reconnaissons-le) qui présuppose le rassemblement documentaire d'autres énoncés similaires. Ces écrits urbains participent ainsi d'un espace public en matérialisant sémiotiquement une sociabilité que Louis Quéré et Dietrich Brezger désignent comme « l'étrangeté mutuelle des passants » (Quéré, Brezger 1992), formes de l'anonymat et d'un regard indifférent nécessaires à l'espace public démocratique.

3.3. Cas 2 : Le mur et l'écran : nouveaux modes de relation des écrits urbains dans la surface d'exposition de la ville

Si dans le premier cas l'écran présent signale d'autres écrans absents mais de manière abstraite, nous allons nous pencher sur un deuxième cas pour mieux explorer les modes de relation des écrits urbains dans la ville. En Arles, une nouvelle signalétique est expérimentée au cours de l'été 2012 : le dispositif culturel s'intitule « Sentiers numériques »⁴. Cette signalétique a pour objectif de transformer les objets d'écriture en imaginant des supports matériels contrastant avec les supports

classiques de la communication qu'ils déclinent et transforment, notamment par le recours à la lumière (Led). La signalétique modifie l'espace public en intervenant sur le statut d'un objet qui est le boîtier de compteur d'électricité Erdf.

Nous nous intéresserons plus particulièrement à l'intégration des objets d'affichage que sont les *tabaluz* dans l'économie scripturaire d'un mur, en situation : mis en scène pour le dossier de presse dans une image qui accentue le contraste entre la lumière bleue du (faux) écran, moins spectaculaire dans la photographie de jour prise par nous.

Photographie 3 - Tabaluz, Rue des Arènes, Arles, juillet 2012.



4« Sentiers numériques », <http://www.lessentiersnumeriques.com/> et <http://vide.eu/projet-3/>. Le projet est conçu par la société VIDE Vibrant_Design en collaboration avec la ville d'Arles et a obtenu le label Marseille Provence 2013, dans le cadre du projet de Capitale européenne de la Culture.

Un des effets de sens désiré par les concepteurs est aussi de produire un contraste plastique avec l'espace urbain, dans une ville dont l'*imagibilité* est d'abord celle de l'« antique » et d'un bâti ancien : comme dans beaucoup de villes du sud, les rues et les murs sont défraîchis. Contraste de la texture (rugueux/lisse, brillant/mat) mais aussi du modelé, les lignes du boîtier soulignées par sa luminosité contrastant avec les courbes des tags, l'arrondi des pierres. Le faux-écran numérique *incrusté* dans le mur en devient un élément : sur les murs de la ville, il devient un écrit urbain parmi d'autres. L'ambition du projet est de porter

à la fois sur les objets d'écriture et sur l'espace public. On peut remarquer comme le fait Sarah Labelle que « ces manifestations composent des formes d'investissement et de réécriture de l'espace social ordinaire par une esthétique de la technique. » (Labelle, 2008, p. 74).

Ainsi, les tableaux gris, mats et opaques des compteurs Erdf sont transformés en supports lumineux (LED) pour des feuilles imprimées rodoïdes : ces cadres lumineux fonctionnent dans l'espace urbain de manière ambiguë. Ils s'apparentent à des écrans dynamiques et *ressemblent* à du papier électronique : pourtant, ils sont matériellement imprimés, et leur modification implique l'ouverture manuelle de la boîte et le remplacement de la feuille rodoïde. Baptisés « Tabaluz » par l'agence Vibrant Design commanditée, ces faux écrans font sens en contraste avec la matité et l'opacité des compteurs Erdf qu'ils « habillent »³⁶. Ce dispositif signalétique intègre une certaine trivialité de l'écran d'affichage dans l'espace public avec une culture de la textualité numérique. Les Tabaluz doivent donc être lumineuses pour faire sens comme des textes numériques : seule leur *trame* en gros plan (visible de près) peut se substituer à leur luminosité (visible de loin) dans le métadiscours qu'elles produisent sur l'écran.

À cette première observation, il nous faut en ajouter une seconde portant sur la fonction sémiotique de ces écrans. D'un point à l'autre, le trajet/sentier est celui du visiteur et celui du texte qui est à venir, sur un autre écran. Par le biais des balises Qrcode, le faux texte numérique renvoie à un autre document activable au moyen d'un smartphone ou d'une liseuse ayant accès à internet. Dernier avatar de la mobilité, ces balises déterminent un statut de document secondaire³⁷ pour les Tabaluz. Le crénelage du pictogramme figurant le promeneur représente à la fois

³⁶ Vibrant Design. <http://vide.eu/category/projects/>, consulté le 20 juin 2012.

³⁷ On appelle document secondaire les documents comportant des informations de nature signalétique ou analytique sur des documents primaires : banque de données bibliographiques, bibliographie, (...). (Source ADBS, http://www.adbs.fr/document-secondaire-16888.htm?RH=OUTILS_VOC, consulté le 10 janvier 2012)

la texture du QR code, composé de petits carrés, et l'écran, démultiplié en autant de micro-écrans.

3.4. Cas 3 : L'écran comme lieu du conflit dans le partage de l'espace public

À partir d'un dernier cas, nous allons approfondir la manière dont l'écran définit des *liaisons politiques* avec les textes qu'il affiche et expose dans l'espace public. Non seulement il signifie d'autres écrans en raison de préfigurations et de prédilections sémiotiques comme dans le cas des Tabaluz, mais ces préfigurations ne sont pas neutralisées par les médiations numériques (à rebours d'une pensée de la dématérialisation). Au contraire, la multiplication des écrans ainsi décrite démontre une capacité singulière à agglomérer une épaisseur sociale, institutionnelle c'est-à-dire, politique (Lamizet, 2007). De fait, la circulation par le biais du QRcode entre le faux écran des tabaluz et le site web d'information sur le smartphone du passant, est déterminée par l'autorité énonciative des institutions patrimoniales dans la ville. De même, l'affichage municipal de la Ville de Paris condense plusieurs écrits urbains de statuts différents (privé/marchand/public), participant de la légitimation d'un espace public fondé sur ces entre-deux. Ici, nous allons nous intéresser au mouvement associatif « Danger Ecranpub » mobilisé contre les écrans à « mesure d'audience intégrée » en 2009-2010³⁸.

*Photographie 4 - Ecran barbouillé à la station Denfert le 24 novembre 2010
(Photographie du Collectif Danger EcranPub).*

³⁸ « Les anti-pub s'attaquent aux écrans animés du métro parisien », *Libération*, 26 novembre 2010.



Nous pouvons voir superposées à l'écran d'affichage publicitaire des « couches » de différents types : celle, opaque, des affichettes autocollantes, et celle translucide, de l'écriture à la bombe ou au marker, comme un calque. En dégradant la surface (la vitre), le geste militant en renforce la présence puisqu'il n'affecte pas le texte numérique qui persiste à s'afficher *en dessous*, en contraste avec les cicatrices, les maquillages et les dégradations des affiches papier. L'intervention militante de détournement et de dégradation de l'affichage n'est pas propre aux écrans numériques (c'est aussi le cas des graffitis, lacérations des affiches papier, bombage des abribus, etc.) ; mais il est remarquable que la pratique militante porte ici sur le dispositif technologique lui-même, et non plus seulement sur le message publicitaire ou encore sur les entreprises de la publicité. La représentation d'un objectif de caméra sur une des affichettes souhaite notamment rendre visible un élément caché dans le cadre/support et que le texte affiché participe à *masquer*.

De fait, on peut considérer que la désignation et la dénonciation de l'écran comme machine à *voir* et à *enregistrer* radicalise l'observation faite par Jacques Fontanille à propos de l'autonomisation du support d'affichage du « corps » d'origine (le magasin, le mur, etc.). Fontanille traite ici des objets d'affichage pour lesquels « la manipulation du passant se complique : purement visuelle et cognitive au début du processus, elle devient pragmatique et motrice (l'obstacle), voire pathémique (l'encombrement, l'agacement, la séduction immédiate). » (Fontanille, 2004). Si l'encombrement des trottoirs ou l'obstacle visuel relève d'un

impact physique du support d'affichage sur le passant, les actions des militants Danger EcranPub soulignent ici un autre niveau, interne à la machine. Le passant ne peut le *contourner* puisque le dispositif de l'écran pourrait éventuellement se connecter à d'autres textes, c'est-à-dire les données personnelles contenues dans le téléphone portable du passant.

Conclusion

Il est certain que les écrans numériques constituent des supports d'affichage qui reconfigurent sensiblement la question de la *publicité*, au sens kantien : dynamiques, ils supposent une actancialisation de l'affichage non plus mécanique (et analogique) mais qui fait appel à la mémoire et à la trace. Le parcours effectué dans cet article a permis d'éclairer plusieurs dimensions de cette actancialisation, pragmatique et toujours située sans doute, mais surtout « chargée » par la médiation politique que l'écran engage dans l'espace public. Ainsi, le nom collectif « écran » désigne autant l'objet présent, qu'il signifie la culture écrite d'une société et constitue une méta-catégorie de la représentation. Plus encore, l'intégration dans l'espace public d'écrans d'affichage, apparaissant comme des agrandissements des écrans personnels, font de tous les passants des regardeurs, mais qui pourraient être enregistrées par les écrans eux-mêmes. L'écran ou les écrans numériques impliquent que soient associées à l'inscription de nouvelles vertus : d'une part, faisant constamment signe vers l'appareillage technologique, ils conduisent à donner au support du texte une position auto-énonciative ; d'autre part, ils peuvent produire d'autres inscriptions, c'est-à-dire accueillir d'autres énonciateurs et ce de manière plus ou moins visible, bouleversant par là les propriétés des écrits urbains, de la visibilité et de la lisibilité.

Cependant, cette polyphonie est d'autant plus relative qu'elle est orchestrée unilatéralement par un sur-énonciateur hybride. En effet, l'écran présuppose d'autres écrans (d'autres formats, comme on l'a vu au sujet des Tabaluz), faisant du regardeur un potentiel scripteur participant, mais selon une logique de *contribution* de contenus ou de données, propre aux industries de la communication contemporaines.

Notamment, les « industries médiatisantes »³⁹ apparaissent « maîtres d'un espace global, celui de l'expression, et toujours contraint[e]s d'*agir dans le lieu de l'autre et d'y faire des coups*, comme si, en un renversement spectaculaire, c'était l'utilisateur qui agissait dans son lieu propre et l'industriel qui braconait » (Jeanneret, 2014, p. 644). Les écritures exposées numériques refondent ainsi une « étrangeté mutuelle des passants » médiatisée et connectée, manifeste de cette « néo-industrialisation » de la communication (Moeglin, 2015, p. 59). À ce titre, le sens collectif de l'écran et ses pouvoirs se définissent dans un double mouvement de multiplication : à partir des formats et des cadres ; à partir des réseaux et des lieux.

Remerciements

Je remercie François Provenzano pour sa précieuse relecture et ses suggestions.

Bibliographie

- Arabyan Marc (2005). « Limoges ville écrite, une étude de l'espace visuel urbain ». *L'écriture entre support et surface*, Arabyan Marc et Klock-Fontanille Isabelle (dir.), Paris, L'Harmattan, p. 90-108.
- Badir Sémir (2004). « Intensités d'affichage », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=1565>
- Béroujon Anne (2009). *Les écrits à Lyon au XVII^e siècle*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble.
- Christin Anne-Marie (2009). *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion.
- Colombo Fausto (dir.) (2010). *Tracce : atlante warburghiano della televisione*, con fotografie di Jacopo Benassi, Milano, Cologno Monzese, Link.

³⁹ Yves Jeanneret distingue trois modalités industrielles : les industries médiatiques (productrices instituées de contenus), les industries médiatisées (marques-médias), enfin, les industries médiatisantes valorisées par le calcul, l'activité d'organisation de l'information selon un objectif de "passage" (Jeanneret, 2014, p. 643).

- Detienne Marcel *et al.* (dir.) (2010). *Les Savoirs de l'écriture en Grèce ancienne*, Villeneuve d'Asq, Presses universitaires du Septentrion.
- Eco Umberto (1985). « La multiplication des médias », *La guerre du faux*, Grasset, p. 136-140.
- Farge Arlette (2000). *La chambre à deux lits et le cordonnier de Tel-Aviv*, Paris, Seuil.
- Fontanille Jacques (2004). « Affichages: de la sémiotique des objets à la sémiotique des situations », *Nouveaux Actes Sémiotiques*, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/1113>
- Fraenkel Béatrice (1994). « Les écritures exposées », *Linx*, n° 31, p. 99-110.
- Hamon Philippe (2001). *Imageries, littérature et image au XIX^e siècle*, Paris, Éditions José Corti.
- Jacobi Daniel, Clouteau Ivan (2011). « Lire l'art contemporain: à propos du travail de Joseph Kosuth », *Culture & Musées*. n° 17, p. 107-129.
- Jeanneret Yves (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris, Éditions Non-Standard.
- Joseph Isaac (1984). *Le Passant considérable. Essai sur la dispersion de l'espace public*. Paris, Librairie des Méridiens.
- Labelle Sarah (2008). « Le spectacle « La Cathédrale, de Monet aux pixels » : réécriture monumentale d'un espace public ». *Études de communication*. n° 31, p. 59-76.
- Lamizet Bernard (2007), « La polyphonie urbaine: essai de définition », *Communication et organisation*, n° 32, mis en ligne le 1er décembre 2010, <http://communicationorganisation.revues.org/1141>
- Lyons Martyn (2001), « Les nouveaux lecteurs du XIX^e siècle: femmes, enfants, ouvriers ». *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Cavallo, Guillermo, Chartier Roger (dirs.). Paris, Seuil, p. 393-430.
- Moeglin Pierre (2015), « Pour une économie politique de la création. De la trivialité à la créativité », *Communication & Langages*, n° 185, p. 67-88.
- Mons Alain (1993), « L'affiche et la ville, les métamorphoses entrelacées », in *Dans la ville, l'affiche*, revue EIDOS, n° 4.
- Petrucci Armando (1993), *Jeux de lettres. Formes et usages de l'inscription en Italie, XI^e-XX^e siècles*. Paris, Ehes.

Quéré Louis, Brezger Dietrich (1992). « L'étrangeté mutuelle des passants. Le mode de coexistence du public urbain », *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 57-58, p. 88-100.

Rancière Jacques (2000). *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique.

Riegel Martin, Pellat Jean-Christophe, Rioul René (1994). *Grammaire méthodique du français*, Paris, PUF.

Souchier Emmanuël (1999). « Histoires de pages et pages d'histoire », in Zali Anne (dir.). *L'Aventure des écritures : la page*, Paris, BNF, p. 149.

Éléments critiques de la culture écranique

À partir du spectacle *Kiss & Cry*

< Pierluigi Basso Fossali >

Laboratoire ICAR (ENS de Lyon) / Université Lumière Lyon 2

15, parvis René-Descartes, Lyon, France pierluigi.basso@univ-lyon2.fr

DOI:10.978.284932/0952.5 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé >

La multiplication des écrans propose une équivalence et une compétition paradigmatique des rôles actantiels précédemment incompatibles (par exemple, à la fois téléspectateur et enquêteur privé des informations). Est-ce qu'on peut trouver les traces d'une contre-culture, susceptible de problématiser les visées pratiques et les enjeux éthiques dans la *communication multi-écran*? Nous voudrions proposer l'exemple d'une œuvre multimédia récente, *Kiss & Cry* (mise en scène par Jaco Van Dormael), qui cherche à s'opposer à la finalisation dominante des productions sémiotiques pour l'écran, à travers une réinscription du cinéma dans l'espace théâtral. L'appréhension multiple des différents plans de l'expression qui coexistent, entrent en compétition, activent des remédiations mutuelles, devient dans *Kiss & Cry* un défi poétique, car l'exhibition des médiations en acte ne semble pas soustraire la magie originelle du média, mais en revanche la récréer.

< Abstract >

The multiplication of screens ensures some equivalence and a paradigmatic competition between previously conflicting actantial roles (for instance, "television watcher" and "data miner"). But could a counterculture arise in order to contest and throwing into question practical goals and ethical issues concerning *multi-screen communication*? We would give the example of a recent multimedia work, *Kiss & Cry* (directed by Jaco Van Dormael), that seeks to resist the dominant finalization of all semiotic products for the screen. So, this show tries to reinscribe cinema in the theatrical space. Multiple constructions of different expression planes can coexist, compete and trigger mutual remediation; this is what *Kiss & Cry* try to demonstrate promoting a poetic challenge. The exhibition of mediations in real time doesn't take the original

magic away from the technological media ; on the contrary, that gives it the chance for a renewal.

< Mots-clés >

Ecran, remédiation, monitoring, image, cinéma, théâtre

< Keywords >

Screen, remediation, monitoring, image, cinema, theater

1. Petite critique théâtrale de la culture écranique

1.1. Introduction

Dans les sciences de la culture, les relations problématiques entre les typologies scientifiques et les taxonomies sociolectales des productions sémiotiques ont été la première reconnaissance que la théorisation objectivante et explicite (approche *etic*) rencontre toujours, dans ses objets d'élection, des formations conceptuelles qui revendiquent une capacité autointerprétative, même si à travers des critères le plus souvent implicites et hybrides, toujours générateurs de tensions polémologiques et de contradictions aiguës (ce qui justifie une approche *emic*). Or, sur le plan de la conjoncture historique, on assiste à la convergence paradoxale entre, d'une part, la tendance postmoderne qui a conduit l'art à se transformer dans l'autoréflexion de ses lisières domaniales et de ses principes internes, et, d'autre part, la crise d'un paradigme herméneutique face au flux des données et à la représentation *écranique* de la vie sociale. Cet éloignement progressif entre la conceptualisation programmatique et la diffusion massive d'images prêtes aux usages les plus erratiques semble poser la théorie dans une position encore plus précaire et irrésolue. Elle trouve à la fois un excès de métadiscours doués de prétentions autodéfinitoires et une prolifération d'objets et des textes qui semblent être accompagnés par des pratiques réfractaires à toute herméneutique. Certes, cette condition paradoxale n'a pas eu un effet paralysant sur les sciences humaines, mais a conduit des disciplines, comme par exemple la sémiotique, à affaiblir leur vocation critique pour assumer une attitude plus « constative » et parcellisée de l'observation.

Sans aucune prétention de dépasser d'emblée cette « crise », nous voudrions tout simplement assumer une œuvre artistique qui semble afficher sa nature de *fictional essay* et sa portée critique afin de profiter de ses plis métadiscursifs pour continuer un jeu de réflexions culturelles susceptible de faire émerger non seulement ses articulations internes (argumentation), mais aussi des notions heuristiques concernant la condition écranique de notre société (conceptualisation). En effet, entre la modélisation déjà offerte par l'œuvre et le métalangage de notre théorisation, on a besoin de situer un espace innovateur de conceptualisation où l'élaboration *intensionnelle* ne prépare que le terrain pour des études de corpus qui seules peuvent en valider la portée extensionnelle.

1.2. La trans-médialité dans le spectacle *Kiss & Cry*

L'œuvre en question est le spectacle trans-médial *Kiss and Cry*⁴⁰, qui a débuté le 20 mars 2012 mais qui sera encore en tournée en 2016. Le succès de ce spectacle est probablement lié à sa capacité de connecter l'origine phénoménologique de l'image à son destin social; en outre, l'œuvre offre un mariage d'exception entre un lyrisme fortement intériorisé et une exploitation maximale des artifices de manipulations des images, qui conduit le spectateur à réfléchir sur les pratiques de vision multi-écran, désormais très répandues. En effet, ce spectacle n'est pas seulement la création en direct d'un film sous les yeux des spectateurs. En profitant de la numérisation des supports, le tournage sans coupures d'un long-métrage entier devient une solution poétique disponible, et du reste, déjà exploitée par le cinéma (le cas le plus célèbre est le plan séquence ininterrompu du film *Arche russe*, tourné en 2002 par Alexander Sokurov). Toutefois, *Kiss & Cry* a montré la possibilité de répéter à l'infini la production *live* d'un film, en transformant pleinement

⁴⁰ *Kiss & Cry*, un spectacle de Michèle Anne De Mey et Jaco Van Dormael; texte: Thomas Grunzig; chorégraphie: M. A. De Mey et G. Grosjean; mise en scène: J. Van Dormael; décor: Sylvie Olivé; lumière: Nicolas Olivier; production: Charleroi Danses. Sur youtube.com une série des documents sont disponibles pour avoir une idée des niveaux de complexité de l'œuvre. Notre analyse est fondée en revanche sur la vision du spectacle au Théâtre des Célestins de Lyon (février 2014).

le cinéma en un art allographique du spectacle et en réouvrant ainsi le médium à des conditions environnementales locales.

La théâtralisation d'un *making of* cinématographique s'articule avec une réflexion profonde sur le « repositionnement médiatique » du théâtre (Larrue, 2008, 24). Après une réaction oppositive aux nouveaux médias, qui a impliqué le choix d'une pauvreté radicale de la mise en scène (on a parlé de théâtre « pauvre » ou « direct ») et l'option électorale pour une centralité du corps de l'acteur, le théâtre a ouvert une saison de critique de la « présence » (Auslander, 1993), avec un affichage exhibé de sa matérialité, de son « hypermédiatisation » originaire (Boenisch, 2006).

Or, le spectacle, conçu par la chorégraphe Anne De May et par le cinéaste Jaco van Dormael⁴¹, est structuré justement comme un système des remédiations emboîtées qui semble suivre un programme d'affichage de leurs ressources individuelles, en refusant le modèle romantique du « théâtre total », mais aussi la vision « déconstructionniste » de Brecht avec sa poétique du *Verfremdung*, de la distanciation (cf. Nelson, 2008, 33-34). La « parataxe » apparente des contributions médiatiques (danse, cinéma, théâtre) se révèle finalement un projet poétique cohésif, avec un régime de jouissance syncrétique, mais doué d'une ambition critique qui vise à opérer un déconditionnement du spectateur.

Il faut expliquer avant tout que le spectacle *Kiss and Cry* mobilise une trentaine de décors en miniature, disposés sur le plateau, qui deviennent les espaces d'exécution d'une série de « nano-chorégraphies » performées à travers les mains de deux « danseurs ». À cet égard, les trains électriques en miniature font exception, en restant deux scènes sans chorégraphies, tout en exhibant des figurines, comme les autres décors. Autour des mondes en miniature, il y a un set de tournage qui occupe les espaces libres de la scène, tandis qu'au-dessus du plateau, le metteur en scène a installé un grand écran cinématographique, où les images prises avec plusieurs caméras sont visualisées en direct. Enfin, il

⁴¹ Certaines solutions poétiques élaborées pour *Kiss & Cry* trouvent une attestation dans le dernier film de Van Dormael, *Le tout nouveau testament* (2015), en témoignant d'une ultérieure remédiation possible, certes circulaire (du cinéma au théâtre et du théâtre au cinéma) mais productive par application récursive.

faut préciser que le plateau n'est pas totalement neutralisé en tant que scène théâtrale "classique", vu que parfois les danseurs rendent totalement pertinents les configurations exprimées par l'interaction de leur corps, au-delà de la restriction focale des caméras sur leurs mains et sur les scènes en miniature. On est face à une virtuosité trans-médiale de proportions inédites, vu qu'on peut reconnaître au moins quatre plans d'expression distincts du spectacle, dotés de plusieurs relations de remédiation :

i) les *nanodanses* dans les décors en miniatures, où les mains des danseurs sont les protagonistes d'une série des scènes amoureuses ;

ii) le *film en direct* projeté sur le grand écran ; ce film ne documente pas seulement les nanodanses, mais ajoute aussi des images qui s'entremêlent à la juxtaposition des performances chorégraphiques, afin de transformer la continuité du tournage dans une véritable linéarité du discours cinématographique : les pauses "techniques" dans le passage d'un décor à l'autre sont alors cachées par les vapeurs de la locomotive ou par des prises de vue internes/externes au train ;

iii) le *tournage du film* qui montre et spectacularise la mise en scène dans un monde de jouets, à travers la réalisation extravagante des effets spéciaux, les acrobaties avec le *travelling* et ses deux grues, etc. ;

iv) les *performances* à corps libre des danseurs sur le plateau qui se propose de nouveau comme une "machine" théâtrale traditionnelle, surtout dans la partie finale du spectacle. Mais il faut ajouter aussi la performance d'une partie de la troupe, surtout le metteur en scène, qui se détache de la réalisation du film pour se proposer localement comme un acteur qui lit un conte littéraire qui semble construire un fil narratif entre les différentes nanographies.

La tension trans-médiale commence avec la disproportion⁴² éclatante entre la salle du théâtre et les micromondes des nanodanses : la remédiation du dispositif filmique seule peut rendre les chorégraphies des doigts finalement saisissables. À son tour l'illusion du discours cinématographique, à laquelle participe la voix off du narrateur, est

⁴² Sur la notion de *disproportion*, voir Basso Fossali (2015).

remédiée avec le filtre opaque du *making of* qui reconduit la textualisation sur l'écran au procès extrêmement virtuose de la réalisation du film en acte. Après, le plateau, apparemment consacré à la spectacularisation de la technique, subit une nouvelle remédiation par la machine théâtrale traditionnelle qui, en exaltant les figures à corps libre des danseurs, semble les homogénéiser aux actes cinétiques, mais légers, de la troupe, en révélant une sorte de chorégraphie intégrale qui oblige le public à recadrer, encore une fois, les événements sur la scène.

Pour résumer, dans *Kiss and Cry* on peut bien trouver tous les éléments typiques de la remédiation : (i) la restructuration des variables spatiotemporelles, presque obligatoire dans la proposition des « nanodances » dans un espace théâtral ; (ii) l'action de filtrage du média qui reste diaphane (ici, la semi-transparence de la médiation devient une véritable exposition du *making of*), (iii) la garantie de contingence, qui est soutenue par la virtuosité risquée des performances "manuelles", aussi bien que par l'impropriété de la remédiation opérée (par exemple, l'espace théâtral partiellement illuminé n'est pas totalement propre à la jouissance d'un film sur l'écran).

1.3. Le réenchantement de la médiation contre le monitoring

La présence « totémique » de l'écran est ainsi déracinée par rapport au fonctionnement traditionnel, dédié à l'implémentation des entités culturelles produites ailleurs, pour entrer dans un environnement médiatique qui « possibilise » de nouveau les dispositifs convoqués. La *possibilisation* s'oppose aux protocoles de traitement de l'information, introjectés par les dispositifs comme des paramètres de rationalisation figés, afin de situer localement une exigence de réinterprétation. En effet, la *possibilisation* n'est que le déplacement de la gestion du possible du *système* à l'*environnement*, ce qui permet l'irréductibilité de la vie des langages au réservoir interne d'occurrences virtuelles et à leur combinaison grammaticale⁴³. C'est pourquoi l'environnement médiatique se comporte comme un espace sans cartographie préalable, comme un

⁴³ Cette définition de la *possibilisation* est une réconceptualisation sémiotique du terme utilisé par Luhmann.

espace d'expérimentation sociale, ce que le cinéma-théâtre de Van Dormael veut exalter.

Dans *Kiss & Cry* nous trouvons, d'une part, la spectacularisation des diverses énonciations en acte, avec leurs efforts de délimitation d'un plan de l'expression pertinent ; de l'autre, la concurrence entre ces différents plans et par conséquent l'élimination d'un centre topique des événements scéniques, tout comme la déstabilisation radicale de leur hiérarchisation. Cela ne peut qu'avoir des effets sur la focalisation de l'attention de la part du public, qui assiste à une sorte de crise de la dominance de l'écran en tant qu'espace d'implémentation canonique, normalement prêt à finaliser toute opération productive sur la lumière, le maquillage des visages, les trucages de la scène, les mouvements de la caméra, etc.

Dans le spectacle *Kiss & Cry* on peut reconnaître alors une instance trans-médiale, étant donné qu'il semble accueillir un régime de jouissance qui renvoie à l'affirmation contemporaine de la *multi-screen communication*. Cette dernière, désormais entrée dans l'habitus des acteurs sociaux, pose des questions de distribution de l'attention, ce qui a sollicité l'analyse des pédagogues et des psychologues ; mais il est évident que la disposition du récepteur réclame la précision de l'organisation de la scène médiatique, qui peut être un véritable réseau ou, au contraire, une simple juxtaposition de plateformes. Mais l'opposition même entre l'intégration critique et l'accumulation simple de l'information relève probablement d'une modélisation, voire d'une idéologie de la communication, qui n'est plus pertinente ou adéquate aujourd'hui. Selon une telle correction de perspective, l'intérêt théorique pour la notion d'environnement ne relève pas seulement d'un raffinement des modèles sémiotiques, mais d'une demande d'adéquation à des formes nouvelles de gestion du sens. Du monitoring passionnel à la suspension épistémique, la conduite interprétative ne semble plus avoir nécessairement un horizon strictement herméneutique. La remédiation continue et directe semble dessiner un nomadisme intellectuel qui n'est, lui non plus, superposable à la notion d'usage ou à la consommation unilatérale et gratifiante

L'appréhension multiple des différents plans de l'expression qui coexistent, entrent en compétition, activent des remédiations mutuelles, cette saisie synoptique – disions-nous – devient dans *Kiss & Cry* un défi

poétique, car l'exhibition des médiations en acte ne semble pas soustraire la magie originelle du média, mais en revanche la récréer. Un spectacle aussi sophistiqué sur le plan des remédiations opérées semble démontrer que la stupéfaction ingénue engendrée par la « machine théâtrale » peut rester encore un modèle pour les nouveaux médias. Parallèlement, il faut remarquer que les "mains" – métonymie sévère du corps du danseur – se proposent comme l'exemplification maximale du contrôle « artisanal », susceptible de réagir avec sagesse aux contingences de la production, bien au-delà des prothèses et des interfaces les plus évoluées. Au-delà des mains des danseurs qui doivent entrer dans un monde minuscule, en interagissant avec des objets-jouets à partir de postures fortement précaires, il y a les mains des opérateurs et des décorateurs qui doivent réaliser des effets spéciaux extrêmement précis, bien qu'apparemment naïfs ; il y a enfin les mains thématiques dans le récit lu par la voix du narrateur.

Dans ce texte littéraire⁴⁴, les mains sont au cœur de la narration : la protagoniste, Gisèle, n'a eu qu'un amour véritable dans sa vie, connu à douze ans et seulement pour treize secondes, le temps d'un contact accidentel entre ses mains et celles d'un homme rencontré dans le train. À la légitimation du premier contact par les biais d'une contingence médiatique (le train porte les mains à se toucher), le spectacle ajoute la problématisation de la position du sujet, toujours appuyé sur deux espaces de médiation voire davantage. L'emblème de ce double positionnement est le titre même du spectacle : *Kiss and Cry*. Comme le texte de la voix narratrice l'explique bien, l'expression « Kiss and cry » désigne, dans le jargon des patineurs artistiques, le banc où ces derniers attendent le vote du jury. Le banc est en même temps le lieu public où les télévisions prévoient la remédiation de la réaction du patineur au vote du jury et l'endroit d'une élaboration destinale fortement intime, par rapport à la compétition en cours et plus généralement à la carrière. Devant le banc « Kiss and Cry », il y a le mélange entre un sourire prescriptif et une véritable commotion à retenir, entre une théâtralisation institutionnelle et une expression affective intenable, ce qui semble obliger à "remédier" promptement aux déséquilibres instaurés vers une polarité ou l'autre, au détriment de toute véracité.

⁴⁴ Gunzig Thomas (2012), *Kiss and Cry*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles.

La remarque subtile qu'on peut tirer de cette petite scène canonique dans la médiatisation du sport est que chaque remédiation directe (ou vécue en direct) fonctionne comme un *double bind*, une double contrainte ; par exemple, on cherche à sauver la *face* à travers un masque opportun devant la caméra et en même temps à s'autoriser une expression libre des émotions. D'ailleurs, la remédiation en direct favorise des observations de deuxième ou troisième ordre, ce qui semble activer une aptitude interprétative nécessairement dégoûdée.

Tout comme les espaces de médiations de ce spectacle de précision absolue, l'histoire racontée qui l'accompagne s'avère pleine de calculs, de chiffres, de quantifications ; mais finalement tous les événements les plus importants de la vie Gisèle relèvent de la pure contingence, du hasard. Paradoxalement, les mains, qui semblent un épitomé de l'action experte deviennent un réceptacle de la contingence (« le train avait dû freiner, [...] les mains s'étaient touchées ») ou de la mémoire involontaire (« de ses amants, Gisèle ne se rappelle que de leurs mains »).

La morale de la petite histoire pourrait être résumée par l'idée que chaque dispositif de médiation permet une nouvelle modalisation des acteurs impliqués, qui échangent l'absolutisation de la volonté ou du devoir – effet typique de la transformation prothétique des médias institutionnalisés – avec une nouvelle contingence de savoirs et de pouvoirs. Ainsi, la virtuosité absolue du tournage en direct et des nanodanses n'est qu'un renversement des déterminations de la haute technologie (nouveaux médias) qui finit par réaffirmer le caractère naïf et presque magique d'un artisanat ludique, capable d'homogénéiser la *live electronics* avec des trains électriques, des figurines et des effets spéciaux très sophistiqués.

1.4. La forme de vie des images entre perception et énonciation

Suspendu entre Méliès et le spectacle trans-médial technologiquement avancé, *Kiss & Cry* fournit un questionnement du statut des images qui semblent promouvoir une réflexion parallèle à celle qui traverse actuellement les *visual studies*. Dans le spectacle, il y a d'une part, une enquête radicale sur l'image comme origine de la sémiotisation du monde à travers la prise en compte de l'apparence ; d'autre part, une téléologie

de la manipulation du visuel qui réclame, dans l'arborescence des écrans et dans l'exfoliation possibles des couches d'élaboration, une finalisation herméneutique et un usage averti.

En effet, la théorie de l'image semble passer aujourd'hui par deux reconnaissances épistémologiques :

(i) l'image comme *origine* (archéologie discursive) : elle serait la forme inaugurale d'un déplacement de pertinence (du *perçu* au *perceptible*⁴⁵, de l'écologie opératoire de l'existence à la prise en compte de toute apparence) et d'une récursivité d'investissement (l'ombre portée peut devenir un théâtre d'ombre et ce dernier, s'élever à un raisonnement figural d'ordre philosophique⁴⁶) ;

(ii) l'image comme *destin* (monitorage public) ; les médias visuels contribueraient de plus en plus à la construction du social jusqu'à une forme de monitorage⁴⁷ garantissant un contrôle généralisé des pratiques aussi bien que des événements.

Par rapport à de telles tendances extrêmes d'un imaginaire épistémique postmoderne, les *Visual Studies* s'insèrent dans le débat scientifique avec plusieurs issues théoriques, dont nous voudrions souligner deux tangences avec une pensée strictement sémiotique :

a) selon Mitchell (2005, tr. fr. 342), la question définitoire des études visuelles, par rapport à l'esthétique et à l'histoire de l'art, est la reconnaissance des médiations omniprésentes dans la production et la réception des images⁴⁸ ;

⁴⁵ Cf. Jullien (2014, 94).

⁴⁶ Basso Fossali (2016).

⁴⁷ On définira le *monitorage* comme la multiplication de points de vue disponibles synchroniquement, laquelle favorise l'approfondissement de la distance (hiatus implicatif) entre l'observateur et les paysages sociaux observés.

⁴⁸ Une définition actuelle de la sémiotique pourrait se limiter à affirmer qu'elle est la science de toutes les médiations qui filtrent l'élaboration du sens au-delà des déterminations biologiques.

b) la reproduction est au départ de l'image comme l'écriture pour le langage (*ibid.*, 343), bref la culture visuelle ne commence qu'avec la reproduction. Cela ne peut que créer une distinction conceptuelle entre l'*image* comme *famille de transformation* et la *picture*⁴⁹ qui localement en garantirait une manifestation textuelle.

La théorie et l'expression artistique semblent pouvoir se rejoindre aujourd'hui dans les opérations de (re)cadrage continu des dispositifs culturels (non seulement technologiques) et dans l'enquête de la *forme de vie* des images (*ibid.*, 107), vu leur vitalité transformative (*ibid.*, 110⁵⁰), par rapport aux enjeux de la réception spectatorielle.

Ainsi, afin d'alimenter sans interruption l'enquête du spectateur, le régime d'énonciation de *Kiss & Cry* aspire à la totale fluidification, avec des montages cachés par l'interposition des figures, des noirs scéniques ou les passages par les vapeurs du train électrique. Cette fluidification est renforcée par l'absentification des rumeurs de la production, au profit de l'écoute de la musique et de la voix qui raconte l'histoire de Gisèle. D'ailleurs, l'effort pour limiter au maximum les bruits de tournage vise à rencontrer l'idéal de légèreté de la danse. Les oscillations garanties par la remédiation, sous un régime fluide d'interventions, poussent le spectateur à approfondir le va-et-vient entre la perception et l'énonciation, l'homogénéisation bidimensionnelle et la problématisation tridimensionnelle, le régime indexical diégétisé et le régime indiciaire, l'autonomisation fictionnelle et l'archéologie productive, la suspension de l'incrédulité et l'objectivation investigatrice.

1.5. Panoptisme et réappropriation

Cette vie paradoxale d'une image à la fois flottante et persistante, qui bénéficierait d'une multiplication de dispositifs de visualisation, ne constituerait qu'un approfondissement et une complexification de sa nature sémiotique sans l'intervention d'un renvoi critique à un

⁴⁹ On trouve ce néologisme dans la traduction de Mitchell (2005).

⁵⁰ La notion wittgensteinienne de *forme de vie* a été fortement réélaborée en sémiotique à partir des années 1990. De manière indépendante par rapport à Mitchell, on a commencé à enquêter en sémiotique la forme de vie des objets (Basso Fossali, 2012b) et pas seulement des sujets (Basso Fossali, 2012a).

changement social plus général et à une conjoncture historique qui imposent finalement une discontinuité épistémologique et épistémique. Le nano-monde possible de Gisèle n'est que le renversement poétique et héroïque d'une démocratie faussement affichée comme transparente, où les moyens de reproduction et de diffusion sont partagés librement par la citoyenneté. Il y a seulement une *démocratie du visible* partagé par des écrans. *Kiss & Cry* signale alors une forme de réappropriation, avec des clés de production et d'interprétation pour la « montée » à l'écran et la descente vers un plateau où l'analogisation empathique aussi bien que la dissonance émotive entre l'*intime* et le *public* peuvent être encore explorées et entendues comme un événement productif.

En revanche, le *data-panoptism*⁵¹ est le mirage d'une transparence qui distribuerait le pouvoir, mais en réalité on ne donne qu'une apparence visible aux interventions des acteurs sociaux; une apparence infinitésimale, disséminée et finalement si peu influente que son efficacité rapsodique est toujours un événement. D'ailleurs, tous les petits pouvoirs éparpillés et morcelés des individus sont enfin localisés et monitorés.

C'est pourquoi, dans *Kiss & Cry*, on ne cesse jamais de souligner l'*en deçà de l'écran* (la réalisation en acte du film) et l'*au-delà de l'écran* (le prolongement de la performance à travers le corps entier des danseurs). La pénombre du tournage et la magnification lumineuse du plateau signalent comment la présence métonymique des doigts est couplée à un espace – l'écran – qui, en tant qu'articulation détachée et partielle de la réalité, attend poétiquement une restitution, une réincorporation, voire une amplification imaginative dans un horizon modal qui dépasse le cadrage de l'information garantie. Comme nous l'avons déjà suggéré, l'exercice poétique et en même temps « thérapeutique » du spectacle est l'éloignement de l'effet de « suture projective » dans le monde possible de l'écran (identification) aussi bien que du *Verfremdungseffekt* (distanciation): on cherche une spectacularisation circulaire où la médiation technologique reste un passage qui s'impose mais qu'on dépasse aussi, selon des phases d'action guidée (protocole de tournage), de « passivisation » (stupeur de l'image écranique) et de réactivation (réoccupation de la scène en violation de l'implémentation dédiée). Cette

⁵¹ Cf. Sadin (2015).

circularité trans-médiale préserve une « magie » des relations, un hiatus explicatif, une sublimation, voire une transsubstantiation de la matière expressive qui peut rendre cathartique l'expérience esthétique seulement à travers une « mobilité » interprétative du spectateur, disponible à traiter l'écran moins comme une fenêtre pour accéder à des mondes de référence que comme une « greffe » qui germe une restructuration de l'environnement vécu. Pour ce qui nous concerne, cela mérite bien un prolongement de la réflexion en suivant la piste théorico-critique de *Kiss & Cry*.

2. Petite grammaire écranique

2.1. Image-écran et image-écran

Malgré l'apparence de spectacle féerique, *Kiss & Cry* semble pousser le spectateur à réfléchir critiqueusement sur deux pouvoirs intransitifs de l'image qui semble aujourd'hui faire la pluie et le beau temps : (i) le pouvoir de monitoring et (ii) le pouvoir d'exfoliation. Le premier trouve sa réalisation dans l'*image-écran*, laquelle semble assurer une appréhension intégrative et continue, qui garantirait une fraîcheur synthonique par rapport aux données visualisées. Le second substitue à l'organisation temporelle des productions iconiques une exploitation de leur composition stratifiée (cf. Manovich, 2013), de manière à déconstruire différents plans signifiants, au profit de la ré-synthétisation locale d'une stabilité textuelle (*picture*). Bref, à l'image-écran s'opposerait une image-écran susceptible, comme un coffret de virtualités internes, de donner lieu à différents cadres indiciaires ou opérationnels, en renvoyant asymptotiquement toute prise référentielle aussi bien que toute stabilisation statutaire.

Au lieu de profiter de la divergence et de la dialectique de ces deux types d'image, selon une circulation critique qui est exploitée exemplairement dans le spectacle ici analysé, on est en train d'assister à leur conciliation progressive, bien que leur compatibilité puisse sembler paradoxale. En effet, il est évident que le monitoring s'oppose à la manipulation, et vice-versa, leur activation ne pouvant qu'être combinée syntaxiquement en séquence. La solution valable pour leur compatibilité

forcée passe alors à travers la recherche d'une intransitivité, d'un arrêt sur les images mêmes. La manipulation de l'image-écran n'aura alors plus une syntaxe avisée passant par des étapes telles que l'hypothèse et la démonstration, ou encore elle ne sera plus une exploration qui vise en tout cas à la performativité, à une finalisation d'emploi ; la manipulation restera plutôt un sondage, une exploitation des contrôles disponibles sur les composantes iconiques, souvent dans l'ignorance radicale des processus subjacents. De même pour ce qui concerne le monitoring, qui ne doit pas favoriser des implications subjectives sélectives par rapport aux paysages des valeurs appréhendés.

Bref, la « compatibilisation » entre écran et écran semble pouvoir s'affirmer seulement comme (A) une suspension de l'opposition entre activité et passivité et (B) une voie moyenne entre deux rêves historiques liés aux « excès » de la vision : celui de *pénétrer* dans l'image, selon une fusion prothétique capable d'*énacter* une autre forme de vie, et celui de *monitorer* en multipliant les interfaces et les possibilités de contrôle, selon un approfondissement de la distance et du détachement. Ces tensions contradictoires trouvent une solution, bien qu'instable, dans une culture dominée par la notion de *dispositif*, lequel s'impose en tant que formatage neutre des interactions, en dépassant l'opposition entre automatisation et hétéro-activation, entre l'implicite et l'explicite, l'illocutoire et le perlocutoire, l'objectif et le subjectif. La perspective du dispositif ne connaît que des configurations actantielles émancipées du désir (jouissance) tout comme d'une maïeutique (pédagogie) ; le dispositif offre seulement des *diathèses moyennes*, lesquelles ont « grammaticalement » un effet *décausatif*, en éclipsant le sujet opérateur au profit d'une variation aspectuelle des valorisations qui est libérée de toute imposition sur les proportions de l'interaction. Cette « désappropriation » des images ne serait alors que l'antithèse de la circulation trans-médiale subjectivante de *Kiss & Cry*, ce qui suggère d'assumer la première comme la cible critique de la seconde.

Comme dans certaines langues, la diathèse moyenne permet de rester dans un *no man's land* où la scène actantielle profilée n'est que le spectacle même de ce formatage formel. Cette poursuite « décausative » explore les potentialités expressives du dispositif comme un arc d'existence de l'image (du *swish pan* au *freezing*) qui ne doit plus être

doublé par un arc herméneutique (explication, compréhension, appropriation). D'ailleurs, le visuel, en tant qu'« art taciturne » (Derrida, 2013) qui se maintient dans une densité réfractaire à toute détermination définitive de ses relations internes, semble favoriser la boîte noire des dispositifs et l'implication de leur sens efficient.

Ainsi, l'*anthropologie symétrique* (Latour 1991) qui devrait s'affirmer pour dénoncer la fausse conscience de la modernité devant le tribunal de la diversité culturelle, pourrait aussi montrer une condition émergente qui relève d'une épistémè nécessitant des coordonnées d'autointerprétation au-delà de la simple explicitation de ses modes de production, ce repliement épistémologique étant le mythe le plus véritable de la modernité.

L'alliance entre l'image-écran et l'image-écran nous mène à un *intermonde* anonyme où les proportions de la confrontation avec les défis communautaires ne sont plus claires et la thésaurisation systématique du passé déborde toute possibilité de gérer les héritages de la tradition. La diathèse décausative est profilée par une solution inédite qui n'est finalement pas superposable à la généalogie de la représentation classique, où le rêve de la pénétration dans l'image, aussi bien que le rêve du monitoring, étaient canalisés et sublimés par la rationalité avisée des espaces d'implémentation institutionnels, lesquels ont toujours fonctionné comme des emboîtements successifs de cadres de pertinence.

2.2. Écran-greffe et écran-display

Lev Manovich (2001) a justement parlé d'une autre généalogie, celle du radar, où l'image est une émergence détectée en temps réel, non une projection⁵². À ce propos, le problème est moins de distinguer des classes généalogiques de textes et des traditions linguistiques ou technologiques (cinéma vs télévision), que de discriminer des régimes symboliques. Or, étant donné que l'écran n'est pas un simple support, nous proposons de le concevoir comme une « greffe » dès qu'il abandonne une scène d'implémentation dédiée en s'émancipant des contraintes externes (il est

⁵² Manovich pense finalement que le concept d'image n'est plus valable (2001, chap. 2).

alors indépendant de conditions d'illumination, indifférent à l'angle de vision et finalement nomade).

La greffe, d'une part, ne manque pas de renvoyer à l'idée de « faire une incision » (du latin *graphiare*), d'autre part, pousse cette insertion au-delà de la surface, en insérant des caractères propres dans une réalité « organique » autonome. Ainsi, la greffe devient à la fois un point aveugle (l'insertion couvre partiellement l'instance d'accueil) et une transplantation qui origine de l'intérieur une reconfiguration, sans une assimilation complète entre les deux parties en jeu⁵³. L'écran couvre et s'insère partiellement dans l'environnement social en continuant à signaler de petites différenciations entrantes et sortantes, mais en garantissant aussi des redoublements des plans de référence qui commencent à avoir une vitalité et une propagation propres, bien que non autonomes. La conciliation entre expression et perception qui est anthropiquement réalisée à travers le miroir montre, à travers l'écran, une autre forme opérationnelle : la greffe médiatique, qui s'instaure apparemment comme une simple visualisation du monde, exprime en réalité la réaction de ce dernier aux changements d'apparence « anatomique » (exfoliations iconiques) et aux modifications « physiologiques » (monitorages diffus). Si l'écran pouvait rejoindre le statut du miroir, il serait un miroir pour l'environnement objectal même. En effet, il stimule une sémiotisation qui ne cherche plus des emboitements contextualisants (cadres d'implémentation), mais plutôt des transplantations de fonctionnement, afin d'explorer l'émergence de nouvelles images⁵⁴.

⁵³ Il est vrai que le regard médiatisé peut activer une circularité entre « perception d'expressions et expression de perceptions » et que cette perméabilité ne permet pas une dissimilation radicale entre l'image filmique et le corps du spectateur ; toutefois, il y a une dissimilation toujours active entre les instances en jeu et la persistance d'une médiation (cf. Sobchack, 1991).

⁵⁴ La *greffe* médiatique est le corrélat « objectal » de la vision *prothétique* de la technologie, selon un couplage toujours inachevé et nécessitant des médiations ultérieures qui montrent comment la phénoménologie traite moins des *ontophanies* ou des *modes d'instauration* que des dissimilations critiques entre des guides eidético-structurelles et des thématisations intentionnelles. D'ailleurs, ce croisement modal et cette perméabilité des matières du contenu, en nourrissant les *formes de vie* objectales et subjectales, sollicitent une

Ainsi, la multiplication des écrans n'est pas en soi un changement épistémique univoque ; elle peut changer la « proprioception » du social, sa sensibilisation à ses lisières et à ses connexions internes, selon deux directions antinomiques relevant de l'assomption de l'écran en tant que « greffe » ou en tant que « display ». Le terme « display » vient du latin *displicare* et ce qui vient à image ne distingue plus ce qui est une déclinaison des potentialités de l'objet et ce qui relève de la recherche empirique du regard. La réalité augmentée peut donc se transformer dans la réalisation d'une culture « écranique » marquée par une superposition radicale des valeurs d'*expérience* et des valeurs encyclopédiques (d'*existence*⁵⁵), ce qui soutient évidemment un régime actantiel fondé sur une diathèse moyenne, décausative, sans friction entre savoirs et manifestations. Les énonciations sont enfouies selon des strates anonymes que l'écran se limite à déployer à chaque fois.

L'*écran-display* n'est pas une prothèse ni un système de contrôle, étant donné son indifférence aux impressions subjectives tout comme aux impressions matérielles, les images informatiques (paquets de données) pouvant déroger à leur passé tout comme à leurs promesses futures. Ainsi, l'épistémè écranique semble introduire une fracture dans le couplage des mémoires (empreintes mnésiques et empreintes environnementales), ce qui semble suggérer de se mettre à l'abri grâce à un présent constatif, si riche à chaque moment qu'il faut en réduire la densité et la dissémination d'informations.

Si dans les siècles passés, il y avait une tension utopique de l'image, liée à l'effort, presque émouvant, de détailler paradoxalement l'inconnu, de capturer l'élément fugitif à travers la « fiction » de sa figurativisation anticipée, voire abusive⁵⁶ (cf. Pierantoni, 2003), la modernité tardive doit

articulation entre la tradition phénoménologique et la sémiotique, ce qui semble la base la plus solide pour une médiologie. Pour une confrontation avec d'autres perspectives, voir Lipovetsky & Serroy (2007 : en particulier, l'idée d'écran assisté, p. 289), Frau-Meigs (2011, pour la thématisation finale du passage de l'écran-interface à l'écran-prothèse), et surtout Vial (2013).

⁵⁵ Cf. Fontanille (2007).

⁵⁶ L'imagination était déjà une forme de citoyenneté existentielle accordée, une extension du monde de l'expérience vu des connaissances considérées comme trop restreintes et pauvres.

visualiser en revanche le résultat des traitements synthétiques d'une information toujours excédante. Or, il est évident que l'intervention réductrice ne peut que s'accompagner par d'agnosie progressive de l'utilisateur, incapable d'opérer des reconnaissances directes (les observables sont déjà formatées), tout comme de pénétrer cognitivement les processus informatiques opérés sur les données brutes. L'*écran-display* offre une progression « émergentiste » d'informations qui déplace vers le *nonsense* toute recherche de profondeur, tout acte libérateur de lacération de la surface.

Certes, la multiplication des monitors nous libère de la scénarisation de l'écran unique qui prescrit, dans le fonctionnement du dispositif, l'immobilité du spectateur. Ainsi, le désistement progressif vers l'interprétation est combattu aujourd'hui à travers la gestion responsable des plusieurs écrans en même temps, selon des usages critiques qui s'opposent à la diathèse moyenne de tout dispositif favorable à la transformation des acteurs sociaux en spectateurs d'un *intermonde* : un écran fonctionne de syntonisation prothétique avec le monde public médiatisé et un autre écran, interactif, active l'exfoliation privée des contenus latéraux de la transmission en cours.

Si la multiplication des écrans-greffes semble pouvoir promouvoir une nouvelle « physiologie » de l'environnement vital, la logique du simple *displaying* peut bien la transformer dans l'instrumentation d'un *spectateur-modèle* dont l'interprétation est substituée par l'ostension infinie de la capacité de remédiation, le parcours de visualisation n'étant qu'un sondage des digressions possibles. D'où la sensation que l'accomplissement du travail (une activité à la fois) est presque une canalisation contre-nature par rapport aux déploiements de possibilités visualisables (pendant l'écriture/lecture, on sait bien que le pointeur risque de l'emporter toujours sur le curseur). Les opérations ne sont plus électives et on réalise des choix sur un paradigme limité des possibilités, en suivant des écarts de « composition » qui ont été déjà formatés en fonction de l'écran. En effet, le logiciel sert à contrôler la gamme des solutions exploitables et la performativité du dispositif latéralise ainsi la prestation du sujet et ses tensions indiciaires, ce qui ne peut qu'avoir un effet d'aplatissement sur les enjeux sémantiques, réduits parfois aux connexions réalisées à partir des pistes suggérées.

L'écran s'illumine sur une *distalité* déjà conquise (souveraineté du regard), mais durant l'appréhension visuelle, l'individuation n'est plus la garantie d'une individualisation (détection de l'altérité dans une profondeur espacée). Cela démontre comment l'épistémè écranique s'éloigne de la perspective d'Alberti qui a été thématifiée comme le cadre d'accès à la « fenêtre de l'âme »⁵⁷ ou à l'ethos réfléchi par le paysage. Par contre, l'écran de visualisation est sous l'égide d'une anamorphose potentiellement infinie, dépourvue de balises identitaires préalables. On explore des synthétisations locales des configurations actantielles, la candidature à la signifiante n'étant qu'une poursuite possible.

C'est pourquoi, comme au Moyen Âge, le verbe « scruter » devient un synonyme de « scruter » : le *scrutinium* de la réalité sociale est avant tout un sondage, un examen qui attend d'élire les « représentants » par calcul. Le *data-panoptism* attend la force des candidatures pour représenter un horizon de référence, selon une planification à court terme, vu qu'il y a toujours d'autres visualisations possibles et, par surcroît, d'autres greffes, d'autres médiatisations concurrentielles. On peut naviguer dans les paysages des données en suivant l'implication maximale du visuel, tout comme on peut descendre vers une exploitation fine des informations à travers la reconnaissance instrumentée des formes (la confiance dans des logiciels de reconnaissance semble rendre de plus en plus inutiles les enquêtes indiciaires individuelles). L'écart entre les deux dispositions coalescentes semble suggérer en soi l'abandon d'un paradigme herméneutique, au profit d'une saisie *moltaire* de la signification, à savoir une appréhension par stocks de valeurs immédiatement disponibles⁵⁸.

Or, d'une part, il faudrait "remédier" à la *non-innocence* d'un médium déjà affirmé en offrant des accès concurrents aux informations, de manière à révéler les incrustations symboliques qui couvrent des connaissances directement manipulables, en apparence (hétérogénéité révélée). D'autre part, on devrait remédier à la *non-immédiateté* de la nouvelle initiative de médiation, à travers des solutions qui seraient, à leur tour, de plus en plus transparentes (homogénéité proposée de nouveau). Le caractère contradictoire de l'opération montre que la cure

⁵⁷ Cf. Belting (2001).

⁵⁸ Voir Geninasca (1997).

est toujours imparfaite et que la remédiation ne peut que renouveler le rôle crucial de l'instance critique de l'interprète⁵⁹.

Bibliographie

Auslander Philip (1993). *Presence and Resistance. Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*, University of Michigan, Ann Arbor.

Basso Fossali Pierluigi (2012a). Possibilisation, disproportion, interpénétration : trois perspectives pour enquêter sur la productivité de la notion de *forme de vie* en sémiotique, *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n° 115, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2673>, 44 p.

— (2012b). À nous la philologie. L'implémentation numérique du cinéma et l'identité filmique dans l'horizon théorique de Gérard Genette, *Cinéma & Cie*, vol. XII, no. 18, Spring 2012, p. 101-12.

— (2015). Émancipation et disproportion : pour une problématisation de la notion de culture en sémiotique. *Culture et valeurs*, Université Jean-Jaurès, Toulouse, p. 65-81.

— (2016). Les espaces de l'énonciation sous la sollicitation de leurs vides : le discours comme optimisation de l'expérience, M. Colas-Blaise, L. Perrin & G. Tore (eds.), *L'énonciation*, Lambert-Lucas, Limoges.

Belting Hans (2001). *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Wilhelm Fink Verlag, Munich ; tr. fr. *Pour une anthropologie des images*, Gallimard, Paris, 2004.

Boenisch Peter (2006). Aesthetic Art to Aesthetic Act: Theatre, Media, Intermedial Performance, F. Chapple & C. Kattenbelt (eds.), *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam–New-York.

Bolter Jay David, Grusin Richard (1999). *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge-London.

Carbone Mauro (ed.) (2013). *L'empreinte du visuel. Merleau-Ponty et les images aujourd'hui*, MetisPresse, Genève.

⁵⁹ L'interprète est une sorte de médiateur rétrospectif, qui exhibe son filtrage méthodologique et sa contiguïté avec d'autres instances culturelles, sans aucune tentation de les dépasser.

- Derrida Jacques (2013). *Penser à ne pas voir. Écrits sur les arts du visible 1979-2004*, La Différence, Paris.
- Dixon Steve (2007). *Digital Performance*, MIT Press, Cambridge-London.
- Fontanille Jacques (2007). « Paysages, expérience et existence », dans I. Marcos (ed.), *Dynamiques de la ville. Essais de sémiotique de l'espace*, Paris, L'Harmattan.
- Frau-Meigs Divina (2011). *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*, Presses Sorbonne Nouvelle, Paris.
- Geninasca Jacques (1987). *La parole littéraire*, PUF, Paris.
- Goodman Nelson (1984). *On Mind and Others Matters*, Harvard University Press, Cambridge (Mass.) ; tr. fr. part. *L'art en théorie et en action*, Édition de L'Éclat, Paris, 1996.
- Jullien François (2014). *Vivre le paysage ou l'impensé de la Raison*, Gallimard, Paris.
- Larrue Jean-Marc (2008). Théâtre et intermédialité. Une rencontre tardive, *Intermedialités*, n° 12, p 13-30.
- Latour Bruno (1991). *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, Paris.
- Lipovetsky Gilles & Serroy Jean (2007). *L'écran global. Du cinéma au smartphone*, Seuil, Paris, nouv. éd. 2011.
- Luhmann Niklas (1996). *Die Realität der Massenmediem*, Westdeutscher Verlag, Oplande.
- Manovich Lev (2001). *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge (Mass.).
- (2013). *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, London-Ney York.
- Mitchell W.J.T. (2005). *What do Picture Want. The Lives and Loves of Images*, Chicago University Press, Chicago ; tr. fr. *Que veulent les images ? Une critique de la culture visuelle*, Les Presses du Réel, Paris, 2014.
- Nelson Robin (2008). After Brecht : The Impact (Effects, Affects) on Intermedial Theatre, *Intermedialité*, n. 12, p. 31-48.
- Pierantoni Ruggero (2003). *Vortici, atomi e sirene. Immagini e forme del pensiero esatto*, Electa, Milano.

Sadin Éric (2015). *La vie algorithmique. Critique de la raison numérique*, Éditions L'Échappée, Paris.

Sobchack Viviane (1991). *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton.

Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, PUF, Paris.

L'écranalyse ou la mise en réflexivité des écrans à l'ère de leur multiplication

< Olivier Aim¹ > < Pauline Escande-Gauquié² >

1. *Gripic, Université Paris-Sorbonne77,
rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine
olivier.aim@celsa.paris-sorbonne.fr*

2. *Gripic, Université Paris-Sorbonne77,
rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine
pauline.escande-gauquie@celsa.paris-
sorbonne.fr*

DOI:10.978.284932/0952.6 © AFDI 2016 IN_DOI

< Résumé >

L'usage des surfaces de regard, de consommation et d'activation des contenus audiovisuels et numériques suscite une très grande réflexivité discursive sur le phénomène de « la société des écrans ». La réflexivité porte avant tout sur les effets cognitifs postulés (perte de l'attention, zapping), le domaine métapsychologique (« narcissisme », « paranoïa », « schize ») et comportemental (addiction notamment). Face à ces métadiscours, nous proposons une hypothèse théorique et méthodologique sous le nom d'« écran-analyse » ou plutôt d'« écranalyse », comme mode principal d'appréhension du développement de ce champ de réflexivité bio-sociale des pratiques. Pour faire ressortir cette forme amplifiée de réflexivité embarquée et de critique du « soi » numérique, nous nous appuyerons sur l'analyse de deux objets empiriques diversifiés : le phénomène du « selfie » en général et le clip de la chanson *Carmen* de Stromae.

< Abstract >

Both use of watching, consuming and activating of audiovisual and digital contents arouses a certain discursive reflexivity towards the phenomenon called « a screen society ». Reflexivity concerns mostly cognitive effects such as lack of attention and zapping, meta-psychological effects such as narcissism, paranoia and schizophrenia and behavior effects such as addiction. Regarding these metadiscourses we propose a theoretical and methodological hypothesis, called « screen-analysis » (or « screenanalysis ») which is a way to understand the

development of this kind of activities' bio-social reflexivity. In order to point out this large form of reflexivity and digital self criticism, we will center our study on the analysis of two empirical objects : the « selfie » phenomenon in general and Stromae's *Carmen* video clip.

< **Mots-clés** >

Écrans, médias, écranalyse, schizo-analyse, selfie, Stromae, Black Mirror

< **Key-words** >

Screens, media, screenanalysis, schizo-analysis, selfie, Stromae, Black Mirror

1. Introduction

Comme le montrent depuis plusieurs décennies les travaux sur les usages et les discours d'escorte, les médias se caractérisent par une diffusion et une circulation toujours très denses de représentations. Que ce soit sous la forme d'« imaginaires » techniques, de fantasmes « technologiques », de promesses publicitaires, de discours sociaux, le fait est que les médias sont « escortés », « accompagnés », pétris d'une « discursivité » intimement liée à leurs « effets » observés, postulés ou prophétisés.

Dans cette première perspective, le point de départ de notre approche consiste à préciser l'objet de cette discursivité sociale, et à considérer les écrans comme un écosystème spécifique au sein d'un écosystème plus large, celui des médias. Parce qu'ils sont par définition liés à « l'économie des visibilitées »⁶⁰, les écrans inscrivent la question du regard et de la mise en signes de l'expérience dans un environnement symbolique qui leur est spécifique. En premier lieu, nous postulerons que la dimension « faciale » des écrans induit une dimension d'autant plus remarquable en termes de discursivité : une dimension visuelle et méta-visuelle qui articule de manière intriquée le champ de la représentation intime et celui, plus social, de la réflexivité.

À l'avant-plan de cette concrétion réflexive, la question du nombre, de l'inflation, voire de la saturation des écrans, joue un rôle crucial et

⁶⁰ Foucault Michel (1975), *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris.

constitue une sorte d'archi-discursivité. Traduite en termes critiques, la « multiplication des écrans » est volontiers décrite comme perverse au sens où, *faites écrans*, les médiations peuvent aisément être décrites comme faisant écran à la réalité et à la relation.

Loin de verser dans la prophétie de la dématérialisation, notre approche tend, au contraire de cette conception « immatérialisante », à prendre au sérieux le mouvement de re-matérialisation qui est au cœur, selon nous, de cette discursivité générale.

Du reste, il suffit de puiser dans un certain nombre de réservoirs méta-discursifs (vernaculaires, culturels, médiatiques, politiques ou artistiques) pour observer à quel point cette pente critique trouve dans la réflexivité l'objet parfait de son inclinaison. Nous ne citerons ici qu'un exemple marquant qui, pour être singulier, n'en devient pas topique en termes de discursivité sociale : la série *Black Mirror* (2011-2015). En faisant le portrait anticipé de nos relations sociales, intimes, professionnelles et intellectuelles – telles que la multiplication des écrans les reconfigure et les reformate – cette série « anthologique » anglaise est en passe de devenir un emblème de notre nouvelle écranosphère réflexive⁶¹.

Dans la traîne de cette représentation paradigmatique (que l'on pourrait nommer la *pervasion* écranique), la réflexivité porte avant tout sur les effets postulés, reliés aux grandes descriptions nosographiques sauvages, articulant plus particulièrement le domaine cognitif (perte de l'attention, déconcentration, effet zapping généralisé, etc.), le domaine métapsychologique (« narcissisme », « paranoïa », « schize », etc.) et le

⁶¹ Pour plus d'éléments sur la place de cette série dans la théorie sociale des écrans, voir notamment l'article d'Olivier Aïm <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1196540-black-mirror-sur-france-4-impossible-d-y-etre-indifferent-cette-serie-est-brillante.html>, ainsi que l'article à paraître Olivier Aïm et Pauline Escande-Gauquié, « Eléments pour une « écranalyse » : pratiques et réflexivité des pratiques d'Écrans », Actes du colloque international *D'un écran à l'autre : les mutations du spectateur* (21-23 mai 2014), organisé par l'Université Paris 8 (Centre d'études sur les médias, les technologies et l'internationalisation, CEMTI), l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), l'Institut National de l'Audiovisuel (INA).

plan comportemental avec la grande métaphore de l'« addiction », de l'isolement et de la déréalisation.

En ce sens, l'écran se présente avant tout comme l'autre du miroir, et réfracte d'un bloc tout ou partie des questions macrosociales que posent la mondialisation, le spectacle et, ce que Daniel Bougnoux appelle la « crise de la représentation⁶²». Précisément du fait que ce que d'aucuns appellent la « société des écrans » ou l'« écran global », entérine à la fois la dimension oculo-centrée de nos prothèses et de nos machines diverses, et la dimension personnalisée et identificatrice de leur relation privilégiée de communication.

De plus, les écrans ont cette particularité empirique qu'ils désignent une réalité sociale très aisément appréhendable : nous nous sentons et nous nous disons être quotidiennement entourés d'écrans, quelle que soit l'aire d'activité que nous occupons. Non seulement, nos champs traditionnellement découpés de l'activité sont occupés par des écrans (le travail, le loisir, le transport, etc.), mais nos pratiques écraniques se trouvent elles-mêmes démultipliées selon des pratiques communément nommées « double screening » ou « multi-tasking » (jouer en regardant un écran, travailler en opérant une ou plusieurs autres activités sur Internet, etc.).

Quand la proclamation de la société de la communication nécessite encore que son objet abstrait soit incarné, l'annonce de la société des écrans, du spectacle globalisé ou de la convergence, a cet avantage empirique et rhétorique de faire référence à une série de situations à la fois générales et spécifiques, à la fois collectives, individuelles et reliées, à la fois spéculatives et spéculaires.

Tant et si bien qu'à un niveau actantiel individuel, de même que collectif, un autre *grand partage* est en train de s'effriter peu à peu, héritage structuraliste de la réflexion sur les images et les rôles : l'opposition entre « agent » et « spectateur », entre *regardant* et *regardé*. À la fois théorique et incarnée, cette reconfiguration des rôles écraniques permet de sortir de l'aporie des autres paradigmes trompeurs : opposition entre « passivité » et « participation », opposition entre

⁶² Bougnoux Daniel (2006), *La Crise de la représentation*, La Découverte, Paris.

voyeurisme et narcissisme, opposition entre médias anciens et médias nouveaux, notamment.

À travers les logiques de mise en série, de réseaux ou de flux, les usages de l'écran fondent des processus où l'« Un » est en relation consubstantielle avec le « Multiple », pour reprendre les catégories cardinales de l'approche « rhizomatique » de Gilles Deleuze et Félix Guattari. Approche que nous considérons ici dans la fin de cette introduction comme primordiale, dans la mesure où *L'Anti-Œdipe*⁶³ constitue, pour nous, une œuvre séminale dans l'analyse « réflexiviste » que nous voulons mener sur les écrans. Les écrans incarnent, en effet, selon nous, les nouvelles « machines de subjectivation », au sens que cette notion revêt dans l'ouvrage de Deleuze et Guattari :

La subjectivité schizoanalytique s'instaure à l'intersection de flux de signes et de flux machiniques, au carrefour de faits de sens, de faits matériels et sociaux et, surtout, de leurs transformations résultant de leurs différentes modalités d'agencement. Ce sont ces dernières qui lui font perdre son caractère de territorialité humaine et qui la projettent vers des processus de singularisation à la fois les plus originels et les plus futuristes – devenirs animaux, végétaux, cosmos, devenirs immatures, sexe multivalent, devenirs incorporels... Par cette subjectivité, sans cesser d'être tout à fait un roseau pensant, l'homme est à présent adjacent à un roseau « qui pense pour lui », à un phylum machinique qui l'entraîne bien au-delà de ses possibles antérieurs.⁵

Dans le prolongement heuristique de cette description, il nous paraît nécessaire, pour une étude pertinente des écrans, d'opérer un déplacement des grandes oppositions synthétiques (passif/actif, regardant/regardé, exhibitionnisme/narcissisme, etc.) en faveur d'une analyse « réflexiviste » en actes qui prennent en compte les flux de productions, de consommation et de recyclage des signes comme autant de gestes machiniques réfléchis et réflexifs.

C'est pourquoi nous proposons une hypothèse théorique et méthodologique pour décrire le mode principal de développement de ce

⁶³ Deleuze Gilles et Guattari Félix (1972), *L'Anti-Œdipe*, Editions de Minuit, Paris. 5 *Ibid.*, p. 329.

champ de la réflexivité bio-sociale, sous l'appellation d'« écran-analyse » ou, plus simplement encore, d'« écranalyse ».

2. L'héritage « schizo-analytique » de l'écranalyse

La pensée de l'écran favorise la réflexivité des pratiques médiatiques, d'abord parce que l'écran est, non seulement, le support d'un regard, mais aussi d'un commentaire, d'une prise en charge et d'une écriture qui redéfinissent en permanence les frontières entre l'intériorité et l'extériorité. Dès lors qu'il est l'objet d'une incorporation matérielle explicite ou implicite, l'écran – en tant que phénomène – pose la question de savoir ce qui est de l'ordre de la « pensée de l'écran » ou de « l'écran de la pensée ».

L'écran n'est pas seulement objet de projection extérieure mais également processus d'internalisation et d'incorporation. Or, ce qui semble apparaître dans l'empirie des écrans, c'est une surdétermination de la question de l'identité, du fonctionnement psychique et de ce que les chercheurs américains (après Donald Winnicott ou Charles Taylor) appellent traditionnellement le « *Self* ». L'écran pose la question de la place du spectateur, de sa marge de manœuvre, de son « agentivité », si l'on veut parler avec la rhétorique sociologique actuelle ; de ces « territoires » et de ces « *lignes de fuite* », si l'on veut parler avec les mots de la « schizoanalyse » de Deleuze et Guattari.

L'écran nous semble, en effet, constituer une réalité matérielle qui croise, de plus en plus, un questionnement identitaire (psyché, intimité, regard sur soi) à travers des représentations et des enjeux spatiaux analysables en termes de projection, d'introjection, de déploiement, de « multiplicité », voire de polytopie.

De la même manière que la sémantique et la sémiotique ont pu prendre provisoirement, sous la plume de Julia Kristeva, le nom de « sémanalyse »⁶⁴, il nous semble que le propre de la sur-réflexivité des

⁶⁴ Kristeva Julia (1969), *La Sémanalyse. L'engendrement de la formule*, Seuil, Paris. Prenant ses distances d'une sémantique structurale, trop cartésienne pour définir les mouvements de la signifiante, la sémanalyse cherche à mettre en lumière ce « signifiant-se-produisant en texte » (Kristeva, 1969 : 217) en considérant « le signe comme l'élément spéculaire (réflexif), assurant la représentation de cet engendrement [...] » (p.218).

écrans contemporains est qu'elle ne renvoie plus seulement à une conception des usages et des effets, mais à une réflexion permanente sur les processus, les pratiques et leurs *feedbacks*, les rétroactions et leurs reterritorisations. Le discours sur les écrans n'est pas seulement intégré à une réflexivité ordinaire des individus ; il redouble une conception déjà là de leur propre vie psychique telle que les nouvelles technologies sont envisagées comme le ferment de sa reconfiguration.

Ainsi, notre concept d'écranalyse se présente comme une mise en forme esthétique et synesthésique de cette pensée de l'étoilement en surface ou rhizome. La force réflexive et spéculaire de l'écranalyse est qu'elle ne cherche plus à percer les profondeurs « matricielles » de notre illusion commune, mais à figurer et investir le bourgeonnement médiatique comme processus : le devenir écran où l'individu lui-même est pensé comme un écran.

Ouverte, notre hypothèse de l'écranalyse trouve des devanciers heuristiquement forts : la schizo-analyse, elle-même en réaction à la *psycho-analysis*. Elle retrouverait également une autre approche avec laquelle il s'agirait nous semble-t-il de faire un pont heuristique : la *frameanalysis* de Goffman. Le devenir écran a tout à gagner comme processus à se refléter dans la réflexion interactionniste fondatrice sur les « cadres de l'expérience ». À cette différence essentielle près que l'écran n'est pas *stricto sensu* le cadre, même s'il constitue le motif obsédant de notre propre réflexivité expérientielle.

Voilà pourquoi nous imaginons l'écranalyse comme un « regard » en situation, qui nous permettrait de mieux comprendre les différents cadrages relationnels qui étendent nos apparences, nos « agentivités » et nos « résonances » médiatiques. Et donc de mieux comprendre comment le *soi* se loge dans un rapport constant aux autres à travers toute une architecture intriquée d'écrans. À la fois personnels, collectifs et techniques, ce sont bien les écrans qui, toujours plus nombreux, nous confèrent des rôles sociaux, mais aussi des postes communicationnels liés aux outils qui iconisent notre « présence à l'autre » selon une force à la fois centrifuge (d'expression), centripète (d'introjection) et concentrique (de reterritorialisation).

3. Les réseaux sociaux comme support pour une « écranalyse » de soi

Il s'agit en pratique de reconsidérer le statut de l'image de soi, relativement aux circuits de sa diffusion, aux modalités de sa production/réception ; mais cette analyse ne peut se faire que si l'on s'attache à prendre d'abord en compte la nature complexe de l'écran (pour soi et pour l'autre) et la nature labile du statut de spectateur : je regarde l'image que je prends de moi en anticipant l'image que l'autre va voir de moi, tout en m'inscrivant dans une collection d'images déjà là – la série – et de publics déjà éprouvés. Les réseaux sociaux favorisent la « machine à flatter » pour reprendre le terme du philosophe Éric Sadin⁶⁵ dans le sens où elle fonctionne comme un esperanto. En effet, la plupart des réseaux, en tête desquels *Facebook*, présentent un dispositif technique prioritairement destiné à louer l'individu-roi contemporain, notamment par l'expérience internaute qu'elle permet. Le sujet s'érige lui-même en « maître absolu de son environnement social en ligne ». L'ergonomie de la majorité des sites de partage favorise une omnipotence d'un individu qui s'écranalyse. Le profil, avec la photo, le nom et le prénom, se situe au sommet de chaque fenêtre de publication. Que ce soit *Flickr*, *Twitter*, *Instagram* ou *Snapchat*, toutes ces plateformes proposent de poster juste au bas du bandeau de son profil. C'est donc bien une « scénographie de surplomb » qui encourage un « égotrip » de l'internaute, qui se voit et se regarde poster. Dans la société des écrans, le « self » est toujours à la recherche d'un regard. Dans la pensée du self, les interfaces à maîtriser ne sont pas uniquement celles des écrits d'écrans ou des prises photographiques (je me regarde écrire, photographier, etc.) mais aussi celles de la publicisation, sinon de la publicitarisation des contenus (être regardé *via* les blogs, les sites traditionnels de partage, les profils sur les réseaux sociaux) qui cherchent à capter un regard (je te regarde me regarder). Les écrans favorisent ce « bal des egos » dont parle le psychiatre Laurent Schmitt, devenu un langage commun dans lequel l'individu exprime sa personnalité de manière hypertrophiée, démesurée même. Le cadre social contemporain gratifie cette mise en scène de soi et la récompense constamment par le système des *likes*. Les écrans participent ainsi d'une activité au service d'un processus de sociabilité et de socialisation plus global où, pour l'anonyme, l'estime de soi ne se

⁶⁵ Sadin Eric (2014), « Selfie, tous égocentrés ? », dossier *Fisheye*, N°4.

trouve plus uniquement dans la sphère privée mais aussi dans la sphère numérique.

La participation au monde se fait en partageant, en suscitant le post, le commentaire, le like, le buzz. Cette logique de l'exposition fonctionne selon une modalité du regard inédite : je me regarde, mais je te regarde aussi et je te regarde me regarder. Si ces postures de regardants et regardés sont interchangeables, elles rompent néanmoins avec la formule du psychanalyste Jacques Lacan selon laquelle dans le « champ scopique », je suis nécessairement regardé ou regardant, c'est-à-dire soit je suis tableau ou spectateur du tableau. Ces écrans « spéculaires » réfléchissent la lumière comme un miroir : le moi de l'individu est constitué par l'image de l'autre en glace, elle lui révèle sa propre identité en miroir de l'autre. Regarder, se regarder et être regardé : la pulsion écranique est dans ce plaisir de mise en scène spiralée du regard. Le sujet cherche une intime reconnaissance, sans savoir toujours ce qui le motive réellement. Si le champ visuel est optique, la pulsion le rend « haptique ». Cela signifie qu'elle confère à l'œil la fonction haptique de toucher par le regard, de dévêtir, de caresser des yeux⁶⁶. Les écrans permettent à l'individu de se déshabiller au regard de l'autre pour être « touché des yeux ». Le caractère « agalmatique » du sujet qui se met en scène provoque ainsi du désir : « L'agalma est toujours décrit par son éclat, sa beauté, ce qui brille comme un joyau qui fulgure sous la lumière, comme un point d'où part la lumière » souligne le psychanalyste Antonio Quinet. « Le caractère de l'objet agalmatique est comme une parure, un ornement qu'on offre aux dieux, un piège à regards »⁶⁷. Le selfie par exemple est un agalma, un trompe-l'œil pour faire valoir le regard et piéger l'autre. Il est un « poussé-à-jouir scopique », au jeu duquel le sujet est poussé à se donner à voir « comme en pâture à l'œil gourmand de l'Autre ».

Ces fragments énonciatifs dans lesquels l'individu s'adonne et se donne bénéficient de la démultiplication des plateformes de partage comme Flickr, Instagram, Tumblr, Whatsapp et des réseaux sociaux comme Twitter, Facebook, etc. Ainsi, notre époque pousse l'individu à s'inscrire compulsivement dans une dialectique communicationnelle de l'écranalyse de soi (ce que je pense, ce que je ne pense, pas, ce que j'aime,

⁶⁶ Escande-Gauquié Pauline (2015), *Tous selfie*, Éditions François Bourin, Paris.

⁶⁷ Quinet Antonio, (2014) « Le trou du regard », *lacanian.memory.online.fr*.

où je suis, ce que je fais, etc.). La performativité des écrans⁶⁸ amènent à impliquer l'autre par toutes les actions possibles. Sur les réseaux sociaux tout le monde « communique ». Ils ont pour objectif de « faire faire quelque chose » aux internautes : faire partager, faire connaître, faire savoir, faire voir, faire penser, faire réagir, faire buzzer, faire baiser... Au sein d'une « communauté communicante » ce qui compte c'est donc de provoquer du commentaire, du buzz, du like, du tweet et retweet. La tactilité *performative*⁶⁹ des écrans propres aux interfaces numériques amplifient et sollicitent constamment la valeur expressive et communicationnelle de soi et surtout de soi soumis aux regards des autres. Cette hyperperformativité numérique expose bien ce qui est au cœur de notre concept d'écranalyse : une surdétermination de la question de l'identité, du Self, via des représentations en termes de projection, d'introjection, d'introspection, de déploiement, et redéploiement, de « multiplicité ».

Parmi les discours qui portent cette réflexivité en acte, nous avons choisi de prendre en considération un *texte* à la fois ordinaire comme un exemple de discursivité et singulier comme une œuvre : le clip de la chanson *Carmen* du chanteur (auteur et compositeur) Stromae.

4. Analyse du clip *Carmen* de Stromae

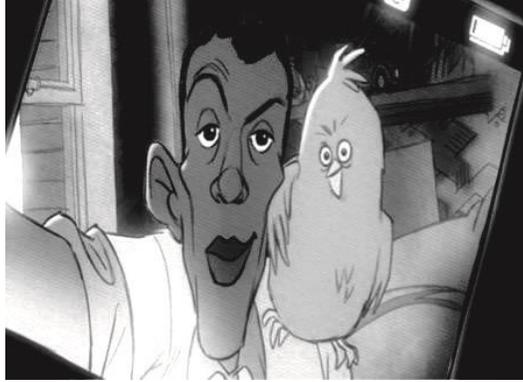
Le titre de la chanson et le film animé qui en constituent le « clip » citent explicitement l'opéra de Bizet *Carmen*. Ils forment même plus précisément un *contrafactum* de l'aria « L'amour est un oiseau rebelle » tiré du premier acte de l'œuvre.

Dans une première analyse, « l'oiseau de Twitter » se substitue à « l'oiseau rebelle », censé lui-même métaphoriser l'amour à travers la cruauté de son sentiment. Comme passion, le sentiment amoureux est soumis à une « loi » supérieure qui se présente comme une attraction difficilement résistible, d'autant plus fatale qu'elle peut être réciproque, indirecte ou non partagée : « si tu ne m'aimes pas, je t'aime, prends garde à toi ! ».

⁶⁸ *Ibid.*

⁶⁹ Aim Olivier, « Formes et enjeux de la communication performative » in Aim Olivier et Billiet Stéphane (2015), *Communication*, Dunod, Paris.

Figure 1. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



Le clip met en spectacle sous la forme d'un dessin animée l'écranalyse du chanteur Stromae qui est figuré sous les traits d'un jeune homme, aux abords de l'adolescence. On le voit se regarder en miroir dès le plus jeune âge sur son écran de Smartphone et s'activer sur le réseau social Twitter, ainsi que le figure l'oiseau bleu qui l'accompagne tout à long du clip. Au fur et à mesure que le personnage grandit et vieillit, nous comprenons que le réseau social et donc l'écran participent de sa construction identitaire car l'oiseau prend une place de plus en plus importante à ses côtés, jusqu'à devenir monstrueux. Le clip procède ainsi d'une ligne droite graphique totalement assumée : l'enrichissement, l'accroissement, l'augmentation visuels de l'oiseau twitter métaphorisent les valeurs quantitatives de l'être-à-l'écran et reprennent ainsi les *topoi* de l'obésité de l'info et de la boursoufflure de l'égo. Le sentiment d'amour de soi confine à l'abîme de soi dans le miroir monstrueux de l'autre : « Prends garde à toi. Si tu t'aimes garde à moi. Si je m'aime garde à nous. Garde à eux. Garde à vous ». Le « *like* » est mis à l'ordre de la garde et du bataillon. Les répétitions de « Et puis chacun pour soi » scandent les paroles, ancrant la métaphore de la dégradation de soi par la relation écranique à l'autre. L'écranalyse, comme phénomène de soi à soi et de soi aux autres, est donc « lourdement » mise en scène dans le récit de ce clip qui pose la question de savoir ce qui serait non plus de l'ordre d'une « pensée de l'écran » mais d'un écran à la pensée.

L'individu Stromae entre dans la doxa bêtifiante et aliénante du quantitatif suggérée par l'enflure de l'oiseau elle-même surlignée par les paroles de la chanson. La jubilation du *comment* tu m'aimes passe à un

combien tu m'aimes ? « Et c'est comme ça qu'on s'aime. Et c'est comme ça qu'on somme » disent les paroles.

Figure 2. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



La « morale » de la relecture moderne de Stromae est directement communicationnelle. Elle repose sur la nature du trajet affectif pris dans sa plus grande généralité, qui est dorénavant médiatisé par des « réseaux » quantitatifs. La personnification ne porte plus tant sur le sentiment que sur sa mise à l'écran. Le « twitt » devient une monnaie d'échange affectif qui affecte l'ensemble des relations humaines comme le souligne la scène de la relation amoureuse et charnelle du chanteur Stromae avec sa petite amie empêchée par son écran de Smartphone.

Figure 3. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



Ce que nous montre cette scène, c'est que la médiatisation transforme la relation en des fins comptables et chiffrées qui priment sur la vraie relation face à face. Ce clip offre une réflexion sur les processus et sur les pratiques écraniques selon l'hypothèse d'une pathologie contemporaine

de type pandémique, puisque le personnage principal se trouve bientôt rejoint par une horde d'individus, plus ou moins célèbres, eux-mêmes escortés par leur oiseau twitter (on peut voir apparaître des stars du réseau social comme Kim Kardashian, Lady Gaga, ou des personnalités comme Obama et la reine d'Angleterre).

Figure 4. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



Le discours sur les écrans qu'offre ce dessin animé n'est pas seulement intégré à une réflexivité ordinaire sur les usages des individus ; il est redoublé d'une conception sur leur propre vie psychique telle que les nouvelles technologies le leur imposent. Ce clip procède en cela d'une écranalyse explicite.

Mais ce n'est pas tout : le clip nous montre comment les écrans nous renvoient à une exigence de définition de soi en fonction de sa propre visibilité sociale. Les scènes où la figure de Stromae est montrée dans son intimité (dans sa chambre d'enfant, à table en famille, à sa fête d'anniversaire, puis avec sa petite amie) posent des questions individuelles, intimes mais aussi collectives ou sociales : l'attention, la distraction, la surveillance et le narcissisme via les écrans sont exposés comme s'inscrivant naturellement dans un quotidien ; il y a bien une surdétermination de ce que l'on appellera ici les « pathologies du regard », qui s'inscrivent dans une mise en application et en scène de notre concept d'écranalyse.

Figure 5. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



Cette mise en avant de la « cote » d'amour plutôt que de la qualité du lien rejoint une autre interrogation théorique, celle de la consommation. Héritière de l'industrie culturelle et de la théorie critique, la charge reprend le schéma de l'excès, de la surenchère et de la voracité (la séquence finale est une reprise directe du film *The Wall* d'Alan Parker et des Pink Floyd). Le petit oiseau chantant et twittant (« gazouillant ») se transforme en une machine autotélique et dévorante : de l'ordre de la rapacité et de la monstruosité.

Mis à jour par les gonflements des flux narcissiques, les motifs typiques de la théorie critique font ici le retour : la corruption, l'objectivation, la réification, l'addiction et l'aliénation. Le flux narcissique montré à l'image est « câblé » sur l'imagerie classique du flux alimentaire de la consommation excessive.

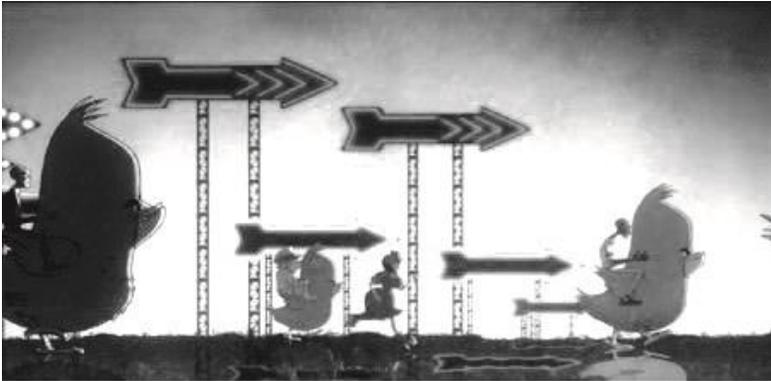
Figure 6. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen »



Dans la scène où les personnes sont portées par leur oiseau twitter et suivent le même chemin fléché, c'est un individu sous perfusion écranique qui nous est présenté. Il est figuré en train de consommer au profit d'une machine médiatique englobante : le réseau social lui-même. La petite

machinerie selfmédiatique nourrit une mégamachine d'échelon bien supérieur : Twitter. Au sens propre, le réseau social s'engraisse sur le dos des individus connectés à eux-mêmes...

Figure 7. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».



Les petites machines solitaires, si ce n'est solipsistes, se gavent de narcissisme pour alimenter une « machine célibataire » sans âge. La critique des écrans numériques consacre alors la revanche de l'industriel sur le numérique. La promesse immatérielle des écrans se trouve renversée et la « révolution digitale » se retrouve cul par-dessus tête : selon une logique collante de rematérialisation des actes de communications intimes, extimes et selftimes⁷⁰.

Toujours est-il que les réseaux sociaux sont alors présentés comme autant de maillons d'une machinerie colonisatrice : l'énorme oiseau twitter apparaît comme devant être nourri par chacun des profilsautruches qui viennent lui apporter son lot de twitts. Dans une sorte de basse-fosse, l'oiseau monstrueux se réduit à une double valeur « machinique » primale : avaler et chier.

Figure 8. Capture d'écran du clip de Stromae « Carmen ».

70

Aïm

Olivier

(2014),

<http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1228866secret-story-8-allo-nabilla-la-tendance-de-la-tele-realite-c-est-l-empowerment.html>



La force illustrative de ce clip devient alors édifiante. Elle visualise une autre représentation dominante de la réflexivité propre au concept d'écranalyse : la valeur « stercoraire » des fragments sémiotiques mis en circulation. Cette seconde hypothèse réflexive, qui prend ici une puissance visuelle remarquable, est de l'ordre de ce qu'il nous faut appeler « écranalité ».

5. De l'écranalyse à l'écranalité

Si nous avons repris le clip de Stromae c'est parce que nous pensons que l'« oiseau de Twitter » figuré dans ce dessin animé peut être aussi rapporté à une seconde tradition intertextuelle : l'esprit de conversation tel que les salons numériques sont parfois décrits comme leur nouveau support. Sans citer ici l'immense littérature scientifique qui a décrit le motif de la conversation numérique, nous pouvons évoquer une partie plus littéraire de ces travaux qui envisage les réseaux sociaux comme de nouveaux espaces où peut s'exprimer le mot d'esprit, l'à-propos, l'esprit de salon. En favorisant la rapidité de la formulation et de la diffusion des éclats spirituels, Twitter est ainsi désigné comme un espace privilégié de mise en scène de soi et de ses fragments comme l'a montré l'analyse du clip. Le mot d'esprit est lié au principe de recherche de valorisation de soi, typique de la conversation (l'« éclat » et le « trait »). Mais cette facilité à produire en rafale des railleries, des calembours et des « pointes », ne peut que remotiver la critique bien connue d'un Victor Hugo qui voyait dans le mot de salon « la fiente de l'esprit qui vole ». L'« esprit qui vole »

s'apparente ici au réseau social Twitter vu comme une mise en surfaces et en réseaux des « fragments narcissiques »⁷¹.

Le clip de Stromae est ainsi incroyablement direct et cru dans la mise en scène de cette réflexivité écranale. Twitter se révèle être un immense « miroir aux alouettes » pour des « esprits » qui volent et fientent.

La fin du clip réactualise alors cette critique des écrans comme surfaces de captation et de transformation des énergies relationnelles en matière narcissique qui forme une vaste bouillie fécale. La séduction de la machine consommatrice est directement reliée à une séduction de type narcissique : celle des écrans absorbants. Absorbés par les écrans, les individus sont finalement avalés et chiés directement sans être digérés. Leur égo est une matière première dont ils sont dépossédés.

Le narcissisme est depuis longtemps décrit par la psychanalyse et la sémiologie comme une machine à contempler ses propres déjections. C'est ce qui nous autorise à parler d'écranalité¹⁴, afin de faire apparaître ainsi le rôle de plus en plus prépondérant que jouent les écrans dans l'imaginaire contemporain de la facilitation mais aussi de la compulsion et de l'autosatisfaction. Les écrans sont alors présentés comme développant un effet laxatif sur l'ensemble des processus de communication.

6. Conclusion

Dans ce grand « selfie » littéraire et inquiet qui s'appelle *Roland Barthes par Roland Barthes*⁷², l'auteur décrit le principe et le danger scripturaires du fragment de la manière suivante : « Production de mes fragments, contemplation de mes fragments. Contemplation de mes déchets » (narcissisme)⁷³. On ne peut mieux dire la valeur narcissique potentielle de l'écriture fragmentaire, dès lors qu'elle est pensée et représentée comme chronique. Le temps est, en effet, l'autre dimension

⁷¹ Aïm Olivier et Escande-Gauquié Pauline (2015), « De l'écran-analyse à « l'écranalité », une hypothèse de lecture sur la capture des écrans », *Specimen*, Lyon. 14 *Ibid.*, p.68.

⁷² Barthes Roland, *Œuvres complètes, Livres textes, entretiens, tome IV*, « Roland Barthes par Roland Barthes », 1972-1976, Seuil.

⁷³ *Ibid.*, p. 670.

de la production possiblement en continu des flux graphiques et photographiques de nos communautés réticulées. C'est le même Barthes qui rappelait que « le journal autobiographies au XVI^e siècle s'appelait un *diaire* » comme un croisement entre « diarrhée et glaire ». Bien évidemment, l'étymologie est fautive et traduit l'inquiétude du graphomane qui produisait quotidiennement son propre lot de fragments.

En cela, le papier était l'écran de Barthes. Après l'informatisation de nos activités professionnelles et intellectuelles, la mise en réseaux de nos sociabilités augmente l'inquiétude réflexive de notre propre goût à produire et contempler des fragments graphiques. Démentant tous les discours catastrophés sur la fin de l'écriture, les écrans numériques et les réseaux sociaux qu'ils portent, réactivent, à rebours, une intense réflexivité « scripturale » liée au spectre de la perte de maîtrise, de mesure et de ce que l'on appelait à l'âge classique : la *continence*.

Ainsi figurée, l'écranalité constitue un stade régressif de l'activité de transmission, d'échange et de communication. Elle offre le pendant critique à une approche contemporaine de l'agentivité et de l'expression, qui considère les espaces de nos outils numériques comme autant de nouvelles potentialités d'expérimentation de soi.

Renouvelant la théorie pratique des médias, l'écranalyse pointe de manière réflexive les fantasmes contrariés d'une exaltation ou, à l'inverse, d'une dilution du soi dans l'inflation des écrans. Apte à s'incarner dans des pratiques, des discours ou des œuvres, l'écranalyse prend acte de l'émergence de l'ensemble des ressources et des dangers qu'offrent la multiplication des supports et la démultiplication des surfaces. À la fois objet et méthode, elle nous semble particulièrement riche heuristiquement pour décrire de manière affinée comment l'expérience médiatique s'est affinée réflexivement dans les pratiques et dans les discours en expérience des interfaces numériques. Elle est l'opérateur et l'indice d'un renouvellement de la conscience des médiations et des supports de leur manifestation. Elle engage ainsi, selon nous, un renouvellement des représentations de l'environnement (*Umwelt*) en actes et en situations de la vie psychique et sociale des individus en flux et en réseaux.

Bibliographie

Aïm Olivier (2015). « Formes et enjeux de la communication performative » *in Communication*, Dunod, Paris.

Aïm Olivier, Escande-Gauquié Pauline (2015). « De l'écran-analyse à l'écranalité, une hypothèse de lecture sur la capture des écrans », *Revue Specimen*.

Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger (2014). *Téléphone mobile et création*, Armand Colin, Paris.

Barthes Roland, *Œuvres complètes, Livres textes, entretiens, Tome IV*, « Roland Barthes par Roland Barthes », 1972-1976, Seuil, Paris.

Bataille Georges (1970). *L'Anus solaire*, Gallimard, Paris.

Baudrillard Jean, (1968) *Le Système des objets*, Gallimard, Paris.

— (1970). *La Société de consommation*, Gallimard, Paris.

Bougnoux Daniel (1995). « La communication contre l'information », Hachette, Paris.

Deleuze Gilles, Guattari Félix (1972). *L'Anti-Œdipe*, Editions de Minuit, Paris.

Escande-Gauquié Pauline (2015). *Tous selfie*, François Bourin, Paris.

Foucault Michel, *Surveiller et punir*, Gallimard, 1975, Paris.

Kristeva Julia (1969). « L'engendrement de la formule », *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Editions du Seuil, Paris.

Quinet Antonio (2014). « Le trou du regard », *lacanian.memory.online.fr*

Sadin Eric (2014). « Selfie, tous égocentrés ? », *Fisheye*, n° 4.

Notes de lecture

Psychologie des écrans

Xanthie Vlachopoulou et Sylvain Missonnier

Presses Universitaires de France, 2015

Publié dans la célèbre collection *Que sais-je ?* des PUF, *Psychologie des écrans* annonce dès son titre un programme fort ambitieux particulièrement intéressant et pertinent pour le monde francophone.

L'ouvrage a tout du format habituel : 124 pages, peu de chapitres (trois en fait, plus une conclusion rapide mais éclairante), texte sans illustration, etc. Malheureusement, certaines faiblesses éditoriales viennent assombrir le programme, voire parfois décourager la lecture. En premier lieu, il faut impérativement signaler que le titre de l'ouvrage est trompeur. Après 45 pages de lecture (la totalité du premier chapitre), soit plus du tiers de l'ouvrage, il n'est pas exactement question de psychologie dans son acception générale – ce que laisse entendre la formulation du titre que vient un peu corriger le surtitre en quatrième de couverture (*Pour une clinique du virtuel*). Il est davantage question du virtuel, surtout (et presque exclusivement) discuté sous l'angle philosophique et psychanalytique. Certes, on dira que la psychanalyse freudienne relève du champ de la psychologie, mais cela est matière à débat et ne tombe pas immédiatement sous le sens pour tous les lecteurs qui ont des attentes légitimes quant aux frontières et contenus disciplinaires de la psychologie de 2015-2016 (entendons ici cognition, perception, charge mentale, ergonomie cognitive, etc.). En effet, quand on pose la question à Paul Bloom, éminent chercheur en psychologie et professeur à Yale, il rétorque que, dans les universités américaines de la *Ivy League* (les huit grandes), la psychanalyse freudienne ne s'enseigne désormais que dans les départements d'histoire et de littérature (Bloom 2007 : *PSYC 110 Introduction to psychology*, Open Yale courses). Un titre plus adéquat selon nous se présente lorsque les auteurs invitent leurs collègues de l'Hexagone à prendre activement part au programme d'une « authentique psycho(patho)logie psychanalytique du virtuel quotidien » (p. 47). Certainement trop long pour les normes de la collection mais bien plus juste quant au contenu réel de l'ouvrage.

Il nous faut aussi noter le choix discutable des auteurs en ce qui concerne la référence systématique à la réalité virtuelle (RV), concept conducteur évoqué d'un couvert à l'autre pour désigner autant l'interaction avec un jeu vidéo qu'une simple utilisation du Web conventionnel. Compte tenu du sens déjà

précis et, dirions-nous, « réservé » de l'expression *réalité virtuelle* (« simulation informatique interactive immersive », Wikipédia), une note à ce propos aurait au moins pu rassurer le lecteur en montrant que les auteurs étaient bien conscients de ce chevauchement terminologique artificiellement créé qui, selon le contexte, peut engendrer de la confusion (la RV des auteurs ou la RV d'acception générale ?).

Si le premier chapitre présente un examen du virtuel selon une chronologie de nature philosophique très inspirante (après le classique exposé sur Lascaux, les contributions examinées d'Aristote, de Leibniz, de Bergson, de Deleuze et de Lévy), seul le lecteur déjà bien initié pourra réellement y prendre plaisir. Malgré ses efforts et sa bonne volonté, il ne sera cependant peut-être pas toujours aisé pour ce dernier d'extraire le sens juste et complet d'énoncés comme : « l'originalité de la RV, c'est [...] de proposer [...] un frayage ne se contentant pas d'une reprise psychique artificiellement isolée, mais qui réédite trivialement la perception interactive des actions psychomotrices d'un "moi-corps" infantile jouissivement restauré. » (p. 30) Compte tenu de la fréquence de ce genre d'énoncés au premier chapitre, le lecteur devient trop souvent spectateur d'un exposé qui risquera de lui échapper en bout de ligne.

Le deuxième chapitre est définitivement plus accessible tant par son contenu que par l'organisation des thèmes et leur progression. Les auteurs y explorent d'abord le virtuel au quotidien en incarnant leur propos dans une diversité de situations et de genres : envoi de courriel, groupe de discussion, jeu vidéo, gestion de la vie amoureuse dans le virtuel de même que certaines situations de travail. Ensuite, la déclinaison des problématiques potentielles se fait en suivant le cycle de vie de l'*homo virtualis*, de la vie fœtale à la mort, en passant par l'enfance, l'adolescence et le vieillissement. Si les propos sont globalement intéressants et parfois très efficacement formulés (« la vertu ludique du jeu vidéo s'interrompt là où commence la tragique solitude du rituel », p. 58), on reste un peu sur notre faim dans certains cas, voire non convaincu de la démonstration ou de l'explication. Pour illustrer un cas d'acte manqué (toujours en territoire freudien), les auteurs évoquent le cas du courriel envoyé sans la pièce jointe annoncée ou la faute de frappe qui n'en serait pas une. On veut bien. Mais le sentiment qui s'installe progressivement chez le lecteur est celui-ci : au lieu d'un examen inductif qui aurait réellement pris en compte la complexe réalité technologique des objets, situations, genres évoqués – pour proposer un examen psychopathologique concret et renouvelé –, les auteurs semblent plutôt avoir pris le parti de l'illustration de la théorie freudienne pour en démontrer la pertinence. Défense et illustration de la psychanalyse à l'ère du numérique. Le sentiment perdure au troisième et dernier chapitre de l'ouvrage, là où les auteurs présentent un panorama des psychopathologies du numérique suivi d'un bilan des perspectives psychothérapeutiques. Ici, on est parfois surpris des généralités et de certaines absences : comment les auteurs ont-ils pu laisser de côté l'extraordinaire phénomène du *Fear of missing out* (FOMO) tant décrié et si ravageur ?

Mais adoucissons la critique pour cette fois rendre hommage à l'intention des auteurs : lancer un appel aux collègues français pour qu'ils investissent et investiguent le champ des psychopathologies de la RV. Renfort demandé.

Éric Kavanagh

École de design, Université Laval

L'illusion pixel. Pourquoi le numérique ne changera pas le monde Susan Perry

Lemieux Éditeur, Collection « Demain matin », Paris, 2015

Publié aux éditions Lemieux en 2015, l'ouvrage de la politologue francoaméricaine Susan Perry s'intitule « *L'illusion pixel. Pourquoi le numérique ne changera pas le monde* ». Cet essai de philosophie politique déploie sur une centaine de pages une réflexion consacrée aux technologies numériques. Fruit d'un *militantisme* inattendu, il questionne plus particulièrement les répercussions et enjeux des solutions numériques sur le terrain, *là où les citoyens de différents milieux se croisent et apprennent les uns des autres*. Ce souci d'adéquation au réel se trouve notamment reflété par une bibliographie et des sources documentaires détaillées sur près d'une trentaine de pages

Partant de la nécessité d'un encadrement réglementaire du numérique, comparable au *Code de la route*, l'auteur présente comme objectif de ce livre de mieux *éclaircir le débat* entre innovations technologiques et protection des générations futures. Pour cela, le propos s'organise en trois grandes parties : la première considère la *sobriété* par rapport au numérique, la seconde sa *transparence* et la troisième la *concertation*.

La posture de sobriété est d'abord celle adoptée par l'auteur qui se définit comme *éco-raisonnable*, aussi enthousiasmée que prudente. Le cas concret du déploiement des compteurs sans fil, destinés à être installés au sein de chaque foyer, servira non seulement d'illustration mais également de fil conducteur à l'ensemble de l'écrit. Outre le surcoût économique et l'impact sur l'environnement, Susan Perry décrit le défi du stockage des mégadonnées (big data) qui se présentent comme la *matière première de la nouvelle économie du XXI^e siècle*. L'auteur souligne la diversité qui se cache derrière ce terme de *métadonnées*, désignant à la fois la capacité à produire des données, mais également à les collecter, les stocker, les analyser et les communiquer en temps réel aux usagers. Ainsi, démêlant les assertions les plus variées, elle distingue la catégorie des *mégadonnées*, comme collecte massive d'un seul type d'informations, de celle des *métadonnées*, comme interconnexion entre données de diverses sources. Les solutions évoquées pour aller dans le sens de la sobriété numérique commencent par la nécessité d'une coordination et d'une mise en

cohérence des politiques publiques vis-à-vis de l'innovation technologique. Mais également, outre des propositions techniques telles que l'usage du câble pour lutter contre les ondes électromagnétiques, la chercheuse propose des actions d'éducation au numérique pour les nouvelles générations. On peut regretter dans cette partie, une impression de survol des problèmes tels que l'économie de l'attention, la numérisation des rapports humains, la propagande numérique ou encore le recul d'une matérialité pérenne que l'on sent pourtant en filigrane dans le texte.

La seconde partie sur la transparence reprend un paradoxe de la communication numérique : celui d'une apparence *limpide* et *épurée* du numérique cachant la réalité d'une *surveillance directe ou indirecte de notre vie de tous les jours*. L'auteur identifie un processus de *banalisation des captations automatiques de données personnelles* dont les dispositifs potentiels constituent un bel objet d'étude pour les sciences de l'information et communication. Elle s'engage alors dans une discussion autour des droits et libertés au sein de l'espace virtuel, abordant tantôt les violations de la vie et de la propriété privée, tantôt les enjeux de cette surveillance généralisée.

Au final, du côté des usagers, elle parvient à esquisser *une participation citoyenne bien informée et raisonnée*, garante de la transparence des interactions avec les données numériques, tandis que du côté des concepteurs, l'accent est mis sur les *contraintes de protection de la vie privée*, intégrées dès le stade de la conception des produits. Elle présente ensuite des déclinaisons concrètes de cette démarche de *privacy design* qui vont des procédures d'évaluation préventive de l'impact sur la vie privée (*PIA : Privacy Impact Assessment*) aux technologies curatives renforçant notre protection de la vie privée (*PETs : Privacy Enhancing Technologies*). Cependant, elle souligne qu'aucune de ces propositions sur la protection de la vie privée n'offre comme alternative le droit fondamental de refuser entièrement la technologie numérique (pouvoir vivre déconnecté).

La partie consacrée à la *concertation sur le numérique* oriente le propos sur les sociétés engendrées par les différents choix politiques adoptés par rapport au numérique. Des décisions qui pourraient arbitrer le choix entre des *démocraties encore plus émancipées et participatives* et des *sociétés surveillées, étriquées, focalisées sur le seul acte de consommation*. L'option privilégiée par Susan Perry étant celle de la citoyenneté, elle répartit les enjeux en quatre grandes thématiques : la notion d'espace public, la fracture numérique, le contrat social et le libre arbitre. Concernant l'espace public numérique, elle rappelle la distinction entre le collectif comme groupe d'individus, le commun comme biens naturels et le public comme biens socialement construits. Rappel qui lui permet de démontrer combien le numérique brouille notre *idée du partage collectif, commun ou public* et soulève de nombreuses questions concernant des *biens à la fois matériels et immatériels*.

Les questions de la fracture numérique et du contrat social permettent ensuite de poser deux problèmes : celui d'organiser à la fois une politique

destinée à tous ceux qui veulent avoir accès au numérique, et une politique destinée à ceux qui réclament le droit de refuser entièrement les technologies numériques. Elle dépeint alors une nouvelle ségrégation sociale qui placerait les plus riches dans des zones blanches privatisées dépourvues d'ondes électromagnétiques et pourvues du droit de se déconnecter, et des zones pour les moins riches, inondées d'ondes toujours plus puissantes et accueillant des habitants incapables de se soustraire à une connexion permanente. Enfin, le libre arbitre est abordé du point de vue des relations entre les hommes et les machines, un vivre ensemble qui nécessiterait la rédaction de protocoles hommes-machines juridiques définissant les responsabilités de chacun. Pour illustrer ses propos, Susan Perry compare les figures du cyborg humain et du robot tueur.

En conclusion, cet ouvrage nous fait cheminer sur un ensemble bien construit de questions posées autour du déploiement des technologies numériques. Si le petit format de l'ouvrage se prête bien à la découverte, il peut cependant laisser le lecteur sur sa faim. En effet, de nombreuses interrogations mériteraient d'être approfondies, notamment sous l'angle de l'information, de la communication et du design. Autre remarque allant aussi dans ce sens, le titre principal *L'illusion pixel* peut laisser perplexe après la lecture, puisque l'ouvrage ne concerne pas la production/interprétation des images numériques. L'appréhension, l'appropriation et l'utilité de la manifestation visuelle des données numériques, par et pour des usagers humains, n'est finalement pas la question centrale. En revanche, la qualité indéniable de cet essai est de nous alerter, nous aider à penser et à agir pour une citoyenneté numérique. Ensemble de visées que l'auteur remplit tant par ses écrits que par la richesse des informations fournies à la fin du livre, désignant de fait une voie pour exprimer notre propre militantisme inattendu.

Vivien LLOVERIA

Université de Limoges

Designing Multi-Device Experiences — An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices

Michal Levin

O'Reilly Media, 2014

Designing Multi-Device Experiences — An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices est paru sous la bannière O'Reilly Media en 2014. Cette publication d'O'Reilly Media s'ajoute à une impressionnante série de livres qui traitent du design d'interaction et permettent à cet éditeur américain de devenir un acteur incontournable dans ce domaine.

Bien qu'une grande majorité des ouvrages de cette maison s'adresse à un lectorat de praticiens novices ou intermédiaires, cela n'empêche pas cet éditeur

d'offrir des contenus d'une qualité particulièrement raffinée. Le livre de 300 pages de Michal Levin sur les écosystèmes du design numérique s'inscrit parfaitement dans cette lignée de livres bien réalisés.

Michal Levin est titulaire de deux baccalauréats de l'Université de Tel Aviv en psychologie de la communication et en management organisationnel. Dans son livre, elle puise à même les cas concrets de ses expériences professionnelles chez Google, et ailleurs dans l'industrie du logiciel, pour mettre en relation de façon pertinente les savoirs théoriques et les savoir-faire pratiques.

Dès le départ, le lecteur plonge dans le vif du sujet et passe facilement à travers les principales approches proposées par l'auteure. Par le biais de nombreux exemples, les tableaux, images, schémas et graphiques offrent la variété nécessaire à une compréhension des propos sans efforts ni lourdeur pour le lecteur. Plusieurs exemples contextualisés aident à intensifier la compréhension d'un sujet qui pourrait, sans cette astuce, sembler hermétique. De plus, chaque chapitre propose une bibliographie digne de ce nom invitant le lecteur à approfondir ses découvertes. Ainsi, novices et praticiens aguerris du domaine y trouvent leur compte.

Dans le premier chapitre, Michal Levin fait un état des lieux et présente les enjeux des nouvelles tendances qui changent la façon de concevoir les logiciels d'aujourd'hui. Elle insiste sur la nécessité de juxtaposer les grandes approches en design, qui positionnent l'expérience utilisateur au centre du processus et les nouvelles considérations qui mettent en relief les écosystèmes complexes dans lesquels les utilisateurs contemporains manipulent une panoplie de dispositifs numériques au quotidien.

L'auteure explore les mérites de cette nouvelle façon de concevoir les interfaces numériques et fait une présentation sommaire de quelques données essentielles qui confirment l'urgence d'adapter le design de dispositifs numériques aux réalités de la pensée « *multidevice* » d'aujourd'hui.

Pour renforcer son argumentaire, Levin s'appuie sur des faits démontrables et cite à l'occasion de récentes recherches et statistiques. Par exemple, 30 % des utilisateurs de tablette numérique complètent les informations vues à la télévision par des contenus puisés sur le Web. De même, 2013 fut une année où les ventes d'applications pour mobiles dépassèrent les 26 milliards de dollars américains et d'ici les cinq prochaines années, le nombre d'appareils numériques connectés dépassera les 20 milliards d'unités.

Le lecteur qui désire investir son temps de lecture à des sujets tangibles qui l'amèneront vers une meilleure compréhension des impacts des nouvelles réalités numériques trouvera son compte dans cette première partie. De plus, il est clair que ce contenu a tout le potentiel de raviver la flamme entrepreneuriale chez celui qui espère créer la prochaine application lucrative totalement connectée.

Avec cette entrée en matière captivante, Michal Levin nous fait comprendre à quel point notre quotidien numérique et nos relations avec les technologies de

l'information se sont transformés en quelques années. Nous voyons naître des artefacts de la communication numérique qui se côtoient, se complètent, s'entremêlent et engendrent une multiplication des possibilités interactives. Ce nouveau contexte d'utilisation fait appel à une panoplie d'objets numériques communiquant les uns avec les autres et fait vivre à l'utilisateur une expérience continue d'où un nouveau paradigme de la conception émerge.

Ces nouveaux produits interactifs mettent au premier plan le concept d'écosystème numérique où le continuum d'utilisation des applications de communication numérique est de plus en plus difficile à baliser. Dans ce sens, l'auteure cherche à organiser l'ensemble des nouvelles applications en trois grandes approches visant à maximiser l'expérience utilisateur de façon à la rendre contextualisée en fonction de l'objet numérique utilisé dans un processus multi-objets.

D'abord, « l'approche cohérente » vise une expérience utilisateur uniforme d'un objet connecté à un autre tout en maximisant l'interface logicielle en fonction des contraintes physiques du produit numérique qui la soutient. Par la suite, « l'approche continue » préconise la fragmentation de la tâche de l'utilisateur en différentes étapes optimisées en fonction des possibilités du produit numérique concerné. Par exemple, à partir de l'interface de recherche d'un ordinateur de bibliothèque, les résultats seront transférés et s'afficheront sur un appareil mobile capable de guider pas à pas l'utilisateur vers l'emplacement du livre recherché. Pour finir, « l'approche complémentaire » a pour objectif la coopération des différents objets connectés. Cela nous mène vers une utilisation synchrone des différents logiciels en jeu pour créer une seule et même expérience. Il devient alors possible pour un utilisateur de changer en temps réel la prise de vue d'une émission écoutée à la télévision à partir d'une tablette numérique comme s'il devenait un réalisateur d'un soir.

La découverte de cet ouvrage demande un minimum d'efforts de compréhension. Pour s'assurer d'en saisir toutes les nuances, le lecteur méticuleux complétera sa lecture par l'expérimentation tangible de produits numériques à sa portée. En fait, l'exploration du fonctionnement de certaines applications complexes est un complément pratiquement incontournable à la lecture de cet ouvrage. Si le but de l'auteure était de nous faire découvrir que ces logiciels aux interfaces multiples composent déjà notre environnement proche, le livre accomplit agréablement cette mission.

Levin ne cherche pas à nous transporter dans le monde de demain. Elle ne cherche pas non plus à théoriser sur la réalité numérique de façon extravagante. Cependant, elle parvient manifestement à capter la réalité des interfaces numériques d'aujourd'hui comme un photographe qui, par une capture du réel, réussit à nous présenter le monde dans lequel nous vivons. Cet instantané nous renvoie une image surprenante de la pénétration des technologies numériques et des interfaces continues.

Le seul bémol à apporter concerne la complexité derrière les subtilités fines qui définissent chaque type d'interface. En effet, si le lecteur n'est pas lui-même

un averse consommateur de produits numériques et ne possède pas une certaine expérience de manipulation d'interfaces numériques de tout genre, celui-ci risque de ne pas arriver à saisir toutes les nuances et abstractions entre les différentes approches proposées par l'auteure. Dans ce cas, il finira sans doute par se sentir dépassé par l'offre numérique qu'on lui propose. En contrepartie, le lecteur numériquement « branché » sera comblé par ce petit livre capable d'organiser sa compréhension de ce « nouveau monde » d'objets connectés.

Dans cet ouvrage, la force de Levin repose sur le postulat que l'actuel écosystème numérique dans lequel nous interagissons mérite toute notre attention. Cela permet aux lecteurs de constater que les réalités numériques se sont construites si rapidement qu'il devient nécessaire de prendre le temps d'organiser et de structurer ces environnements dans un tout cohérent. La démonstration de certaines complexités des nouvelles interfaces numériques aurait été inutile sans y apporter une certaine lumière capable d'orienter le lecteur sur les possibilités interactives des prochaines applications multidispositifs. Dans ce sens, Michal Levin vise juste et offre une réflexion de qualité par la mise en place d'une nouvelle organisation fondamentale de l'espace numérique.

Frédéric Lépinay

Professeur, Université Laval

Le Mythe de la culture numérique

Philippe Godard

Le Bord de l'Eau Éditions, 2015

Tablettes, ordinateurs, objets connectés, MOOC, domotique... encore et toujours, notre interaction avec l'univers virtuel n'a de cesse de se renforcer, que nous le voulions ou non, que nous le sachions ou non. Pour autant, qu'augure ce changement présenté comme positif sous de nombreux aspects ? La « culture numérique » est-elle la révolution espérée et attendue ?

C'est au travers d'une analyse sociétale ambitieuse que Philippe Godard, directeur de collection d'ouvrages jeunesse et essayiste, décompose le mythe de cette nouvelle forme de la culture si particulière, que tout le monde s'accorde à discuter mais que peu peuvent clairement définir, afin d'en comprendre les objectifs et d'en décrypter les intentions.

Contextualisant d'abord l'héritage du numérique, Monsieur Godard commence son analyse en situant la précédente révolution cognitive qu'a constitué le passage de la culture orale à la culture écrite, transition douloureuse où les avantages, certains, n'ont pu cependant gommer des inconvénients qui ont constitué et constituent encore des pertes importantes et inestimables dans le

patrimoine des connaissances humaines. À qui est destinée la connaissance ? Comment le livre a-t-il redistribué les cartes de la culture, du savoir et donc du pouvoir ? Ce premier état des lieux nous aide à comprendre l'héritage à la fois gagné et perdu contenu dans l'ouvrage physique, et qui, selon l'auteur, est à présent lui-même en proie au nouveau canal numérique.

Il est ainsi établi que la culture, loin d'être un absolu transposable sous n'importe quelle forme sans subir de changements, se veut au contraire intimement liée aux médiums, concrets ou abstraits, à travers lesquels elle s'exprimera et se transformera inéluctablement.

En prenant l'exemple du genre encyclopédique, ses évolutions, sur supports papier, CD puis DVD pour enfin devenir totalement « virtuelle », la culture numérique expose alors ses premières fêlures suivant l'auteur, l'exhaustivité et la qualité de l'information s'effaçant devant le besoin d'immédiateté et de profusion naissant. Pourquoi une telle divergence ? Philippe Godard pointe du doigt l'écueil de la culture numérique : une politique éditoriale – « humaniste » dans le cas de l'encyclopédie –, simplement absente dans le cybermonde.

L'auteur prend pour terrain de réflexion l'endroit même où le métissage du numérique et du réel se confronte ; l'école, observatoire passionnant des mutations culturelles en cours et à venir. Les constats faits dans cet ouvrage sont d'ailleurs ici édifiants ; y est décrite une institution où se déroule un basculement de « connaissances » à « compétences », où chaque savoir acquis doit à présent être impérativement absorbé dans l'optique d'une réutilisation sociétale « pratique », productive et immédiate, ne laissant plus de place à une connaissance et une culture « simples », dénuées d'utilité directe, qui ne sont présentées et acquises que dans le plus pur plaisir de la réflexion. De là, au-delà d'un appauvrissement culturel évident (l'auteur parle même d'« abrutissement digital »), l'esprit critique, défini et analysé comme la partie émancipatrice de la culture, en est lui-même diminué.

Sur le plan social, il s'agit donc d'un abaissement du niveau de culture, entraîné par le numérique qui, outrepassant sa vocation d'outil simple, devient sous le prisme d'entreprises puissantes un instrument de contrôle des masses, dangereux et aux effets directement perceptibles. L'auteur évalue la numérisation de la culture en termes de régression, notamment des comportements et des communications, plus brutales, plus violentes, moins profondes et moins réfléchies. De là, l'illusion de liberté et l'atomisation (terme préféré de l'auteur à « l'individualisation » pour sa connotation plus neutre) de l'être deviennent ainsi le nouvel « opium du peuple », un mythe au sens de Barthes.

Sous ce constat sombre se profilent pourtant des futurs possibles pour la survie de la culture à en croire Philippe Godard, de par la nature même de l'être à vouloir dépasser les possibilités qui lui sont offertes, et par là la possibilité de sortir d'une « torpeur numérique » pour en délivrer l'esprit critique indispensable en vue d'une remise à plat du futur culturel virtuel. La pédagogie est l'un des maîtres mots de cette liberté à retrouver et à reconquérir, car c'est

au travers d'une profonde refonte de celle-ci que pourront naître les germes d'une nouvelle révolution-réflexion, plus saine. À défaut de cette refonte et devant la virtualisation même de l'école, l'auteur préconisera de valoriser ces « espaces de libertés », même temporaires, où l'esprit fleurit et où la pensée peut vaquer aux diverses possibilités pour s'évader.

L'auteur conclut ainsi sur la nécessité constante de toujours lutter pour l'autonomie, pour une culture intacte et toujours au service de la pensée, non de l'asservissement.

Un ouvrage qui pourra étonner par son appel à une mobilisation citoyenne et réfléchie, par sa profondeur, son exigence et sa contextualisation particulièrement d'actualité, mettant chacun face à ses responsabilités pour (re)penser la culture avec bienveillance. Une déconstruction d'un mythe qui appelle à l'édification d'une nouvelle approche de la culture numérique, plus critique et constructive.

Christian Chung,

Web développeur

Parutions récentes

Recensements Benoît Drouillat

À quoi rêvent les algorithmes : Nos vies à l'heure des big data

Dominique Cardon

Seuil, 2015

Parmi les espoirs et les craintes que suscite la numérisation de nos sociétés, la constitution de grandes bases de données confère une place de plus en plus centrale aux algorithmes qui gouvernent les comportements de chacun. L'ambition de ce livre est de proposer une exploration critique de la manière dont les techniques de calcul façonnent nos sociétés. Classement de l'information, personnalisation publicitaire, recommandation de produits, orientation des déplacements, mesures corporelles, etc., les calculateurs sont en train de s'immiscer, de plus en plus profondément, dans la vie des individus. Cet ouvrage voudrait montrer comment les techniques statistiques qui prennent leur essor avec les big data enferment des conceptions différentes de la société qu'elles calculent. Loin d'être de simples outils techniques, les algorithmes enferment un projet politique. La thèse défendue dans cet ouvrage est que la personnalisation des calculs est à la fois l'agent et la conséquence de l'individualisation de nos sociétés. Elle témoigne de la crise des catégories statistiques traditionnelles qui permettaient à la société de se représenter. Elle encourage le déploiement de la course méritocratique vers l'excellence, la compétition des individus pour la visibilité et le guidage personnalisé des existences. Comprendre la logique des nouveaux algorithmes du web, c'est aussi donner aux lecteurs les moyens de reprendre du pouvoir dans la société des calculs.

Internet et la démocratie numérique

Philippe Ségur

Presses Universitaires de Perpignan, 2016

Apparu dans un contexte d'affaiblissement de la démocratie représentative classique, l'Internet offre une tribune mondiale de libre expression à tout un chacun et transforme virtuellement l'individu en « e-citoyen ». De ce fait, il change radicalement la relation au pouvoir, bouleverse les circuits habituels de décision et induit de nouvelles modalités de participation à la vie politique. Mais

s'agit-il d'un complément des pratiques démocratiques traditionnelles ou d'un renouvellement pur et simple de celles-ci ?

Le tournant numérique des sciences humaines et sociales

Valérie Carayol, Franc Morandi (dir.)

MSHA, 2016

Mouvement, bifurcation, révolution, tournant ? Les termes et métaphores par lesquels sont décrites les mutations des pratiques de recherches en sciences humaines et sociales, opérées et nécessitées par l'usage des technologies numériques sont nombreux. L'étude de ces mutations, et des nouvelles pratiques qu'elles entraînent et autorisent, dessine un champ de réflexion, désormais englobé sous le terme d'Humanités digitales, qui a particulièrement stimulé la réflexion des chercheurs ces dernières années en Sciences humaines et sociales, mais aussi dans le champ des Humanités et des Arts. L'ouvrage que nous proposons s'inscrit dans la lignée de ces études sur les bouleversements technologiques et leurs implications, dans le domaine scientifique, à la fois sur les communautés épistémiques, mais aussi sur la nature des savoirs, leurs modes d'élaboration, de diffusion et de patrimonialisation, notamment dans le domaine des Sciences humaines et sociales. La plupart des textes qui sont présentés dans cet ouvrage ont fait l'objet d'une communication lors de journées d'étude sur les Humanités digitales, organisés par le laboratoire MICA (Médiations, Information, Communication, Arts EA 4426) de l'Université Bordeaux Montaigne, en collaboration avec sept laboratoires du campus universitaire bordelais, mais aussi de Paris 3 et de l'IRI, le laboratoire de recherche du Centre Pompidou. Ces réflexions poursuivent l'ambition de fournir des matériaux pour la réflexion, dans un domaine qui suscite des interrogations nombreuses et sur lequel l'Université Bordeaux Montaigne poursuit une réflexion active, notamment à travers des journées d'études annuelles depuis 2011.

La postmodernité à l'heure du numérique : Regards croisés sur notre époque Michel Maffesoli

Editions François Bourin, 2016

Faut-il être optimiste à propos du numérique et du monde connecté ? Est-ce une chance ou un péril pour l'humanité ? Deux intellectuels atypiques s'affrontent sur cette problématique qui est en train de bouleverser le monde des idées. D'un côté, Michel Maffesoli, le « dionysiaque », considère le numérique comme la paradoxale continuité des sociétés pré-modernes. Et de l'autre côté, Hervé Fischer, le « prométhéen », pousse le « maître » dans ses retranchements : pour lui le numérique propose un nouvel avenir à l'Humanité. À l'un la continuité,

à l'autre la rupture. En amis attentifs à la réflexion de l'autre, ils parviennent à dresser une nouvelle carte de la pensée sociologique adaptée aux temps qui s'annoncent.

Crépuscule des bibliothèques

Virgile Stark

Les Belles Lettres, 2015

L'autodafé symbolique a commencé. La nuit tombe sur l'esprit. Une fournise barbare s'élève dans le pâle horizon de la Culture. Le papier brûle. Les livres brûlent. Nos livres. Nos bibliothèques, emportées par la Vague numérique. Sur leurs ruines, on construit des « troisièmes lieux », des « hyperlieux », des « *learning centers* », des « bibliothèques 2.0 ». On ne jure que par la « dématérialisation ». Tout doit être immolé d'urgence à l'Écran Total ; et tant pis si la civilisation de l'imprimé s'effondre, tant pis si les lecteurs sont consumés par la flamme innovante. Le Progrès n'est pas nostalgique. On oubliera. On peut tout oublier. Qui regrettera le passé ? Il n'y a plus de « temples du savoir », mais des biblioparcs où l'homme moderne assouvit son besoin de distractions ; il n'y a plus de « gardiens du Livre », mais des techniciens enragés, fossoyeurs de leur propre héritage.

Poétique(s) du numérique 3

Virgile Stark

L'Entretemps, 2015

Troisième titre de la série *Poétique(s) du numérique*, cet ouvrage concerne cette fois-ci l'espace urbain. Organisé en trois parties, « Poétique en devenir de la ville », « L'artialisation des villes » et « Les lumières numériques de la ville », ce livre permet une approche pluridisciplinaire du potentiel poétique des villes en confrontant des points de vue littéraires, esthétiques, sociologiques et anthropologiques. De l'héritage littéraire de Prague à l'art contemporain urbain en Inde, en passant par la ville virtuelle du jeu vidéo *Grand Theft Auto V* aux possibilités sans limites, *Poétique(s) du numérique 3* nous présente l'espace urbain à l'époque numérique comme lieu créateur d'arts et de représentations scéniques nouvelles.

Le mirage numérique : Pour une politique des big data

Evgeny Morozov

Les Prairies Ordinaires, 2015

Avec l'Internet des objets et les big data, qui reposent sur la collecte et le partage de données en temps réel, une poignée d'entreprises californiennes promet de nous offrir abondance, prospérité, émancipation. Mais à quel prix ? L'affaire Snowden, qui a révélé le système de surveillance planétaire mis en place par le gouvernement américain avec la complicité de la Silicon Valley, ne fut en réalité qu'un symptôme. Dans ce livre incisif, Evgeny Morozov nous invite à résister à ce qu'il appelle le « solutionnisme », croyance largement partagée, des hackers aux makers, en passant bien sûr par les couloirs de la Maison blanche : la tendance à voir dans la technologie numérique une panacée qui résoudra tous nos problèmes, des plus banals (trouver un restaurant) aux plus complexes (éradiquer la pauvreté et les inégalités). Les services de renseignement furent pionniers dans ce domaine : se désintéressant des racines historiques et politiques du terrorisme, ils le traitèrent comme un simple problème d'identification de suspects et de récolte d'informations en continu. Surtout, du renseignement à la vie quotidienne – et retour ! –, un nouveau système de gouvernance s'installe : la « régulation algorithmique », qui menace, plus que notre vie privée, nos libertés mêmes. A-t-on encore besoin de lois quand on dispose de capteurs numériques qui analysent notre comportement ? Et, tandis que l'« informationnalisation » de la société rend l'individu totalement transparent, l'État et les multinationales sont quant à eux libres de poursuivre tranquillement leurs desseins, dans la plus grande opacité. Contrairement à ce que certains prédisaient, les nouvelles technologies n'ont altéré ni les rapports de pouvoir ni la concentration au sein du système capitaliste : elles pourraient même, à brève échéance, les renforcer. La technologie est donc devenue une affaire beaucoup trop grave pour être laissée aux informaticiens, aux entrepreneurs et aux gouvernants.

Architecture and Adaptation : From Cybernetics to Tangible Computing

Socrates Yiannoudes

Routledge, 2016

Architecture and Adaptation discusses architectural projects that use computational technology to adapt to changing conditions and human needs. Topics include kinetic and transformable structures, digitally driven building parts, interactive installations, intelligent environments, early precedents and their historical context, socio-cultural aspects of adaptive architecture, the history and theory of artificial life, the theory of human-computer interaction, tangible computing, and the social studies of technology. Author Socrates Yiannoudes proposes tools and frameworks for researchers to evaluate examples and tendencies in adaptive architecture. Illustrated with more than 50 black and white images.

The Stack | On Software and Sovereignty

Benjamin H. Bratton

MIT Press, 2016

What has planetary-scale computation done to our geopolitical realities? It takes different forms at different scales — from energy and mineral sourcing and subterranean cloud infrastructure to urban software and massive universal addressing systems; from interfaces drawn by the augmentation of the hand and eye to users identified by self — quantification and the arrival of legions of sensors, algorithms, and robots. Together, how do these distort and deform modern political geographies and produce new territories in their own image?

*In *The Stack*, Benjamin Bratton proposes that these different genres of computation — smart grids, cloud platforms, mobile apps, smart cities, the Internet of Things, automation — can be seen not as so many species evolving on their own, but as forming a coherent whole: an accidental megastructure called *The Stack* that is both a computational apparatus and a new governing architecture. We are inside *The Stack* and it is inside of us.*

*In an account that is both theoretical and technical, drawing on political philosophy, architectural theory, and software studies, Bratton explores six layers of *The Stack*: Earth, Cloud, City, Address, Interface, User. Each is mapped on its own terms and understood as a component within the larger whole built from hard and soft systems intermingling — not only computational forms but also social, human, and physical forces. This model, informed by the logic of the multilayered structure of protocol “stacks”, in which network technologies operate within a modular and vertical order, offers a comprehensive image of our emerging infrastructure and a platform for its ongoing reinvention. *The Stack* is an interdisciplinary design brief for a new geopolitics that works with and for planetary-scale computation. Interweaving the continental, urban, and perceptual scales, it shows how we can better build, dwell within, communicate with, and govern our worlds.*

Digital_Humanities

Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp

The MIT Press, 2015

Digital_Humanities is a compact, game-changing report on the state of contemporary knowledge production. Answering the question “What is digital humanities?” it provides an in-depth examination of an emerging field. This collaboratively authored and visually compelling volume explores methodologies and techniques unfamiliar to traditional modes of humanistic inquiry – including geospatial analysis, data mining, corpus linguistics, visualization, and simulation – to show their relevance for contemporary culture. Written by five leading

practitioner-theorists whose varied backgrounds embody the intellectual and creative diversity of the field, Digital_Humanities is a vision statement for the future, an invitation to engage, and a critical tool for understanding the shape of new scholarship.

Digital Literacy : A Primer on Media, Identity, and the Evolution of Technology

Susan Wiesinger, Ralph Beliveau

Peter Lang Publishing Inc., 2016

The Internet, World Wide Web, and digital devices have fundamentally changed the way people communicate, affecting everything from business, to school, to family, to religion, to democracy. This textbook takes a wellrounded view of the evolution from media literacy to digital literacy to help students better understand the digitally filtered world in which they live.

The text explores digital literacy through three lenses :

- *Historical : reviews snapshots of time and space to delineate how things were in order to lend context to how they are;*
- *Cultural : explores how values and ideals are constructed and conveyed within a given cultural context - how humans absorb and share the informal rules and norms that make up a society;*
- *Critical : illuminates how social changes - particularly rapid ones - can put certain people at a disadvantage.*

All three angles are helpful for better understanding the myriad ways in which our identities and relationships are being altered by technology, and what it means to be a citizen in a society that has become individualized and is in constant flux. Written in a conversational and approachable style, the text is easy to navigate, with short chapters, short paragraphs, and bullet points. Comics and images illustrate complex topics and add visual interest. The text is ideal for media literacy, digital information literacy, and technology courses that seek to integrate human impact into the mix. It is also a good starting point for anyone wanting to know more about the impact of communication technologies on our lives.

Calm Technology : Principles and Patterns for Non-Intrusive Design

Amber Case

O'Reilly Media, 2016

How can you design technology that becomes a part of a user's life and not a distraction from it? This practical book explores the concept of calm technology, a method for smoothly capturing a user's attention only when necessary, while

calmly remaining in the background most of the time. You'll learn how to design products that work well, launch well, are easy to support, easy to use, and remain unobtrusive.

Author Amber Case presents ideas first introduced by researchers at Xerox PARC in 1995, and explains how they apply to our current technology landscape, especially the Internet of Things. This book is ideal for UX and product designers, managers, creative directors, and developers. You'll learn:

- *The importance and challenge of designing technology that respects our attention;*
- *Principles of calm design – peripheral attention, context, and ambient awareness;*
- *Calm communication patterns – improving attention through a variety of senses;*
- *Exercises for improving existing products through calm technology;*
- *Principles and patterns of calm technology for companies and teams;*
- *The origins of calm technology at Xerox PARC.*

Ubiquitous Computing, Complexity and Culture

Edited by Ulrik Ekman, Jay David Bolter, Lily Díaz, Morten Søndergaard, Maria Engberg

Routledge, 2015

The ubiquitous nature of mobile and pervasive computing has begun to reshape and complicate our notions of space, time, and identity. In this collection, over thirty internationally recognized contributors reflect on ubiquitous computing's implications for the ways in which we interact with our environments, experience time, and develop identities individually and socially. Interviews with working media artists lend further perspectives on these cultural transformations. Drawing on cultural theory, new media art studies, human-computer interaction theory, and software studies, this cutting-edge book critically unpacks the complex ubiquity effects confronting us every day.



COMMANDE ET
ABONNEMENT 2016

Abonnement

La revue *Interfaces numériques* est disponible par abonnement dans sa version papier par an pour la somme préférentielle de 60 € TTC, soit 20 € TTC par ouvrage (prix de port).

Une simple commande à l'adresse : abonnement@editions-design-numerique.fr avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher et vous recevrez une facture.

Commande à l'unité

La revue *Interfaces numériques* est disponible à l'unité pour 25 € TTC par ouvrage. Une commande à l'adresse :

commande@editions-design-numerique.fr

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher et vous recevrez une facture, payable à réception.

En librairie

Toutes les parutions d'*Interfaces numériques* sont disponibles au prix de 25 € TTC en France et de Belgique, qui peuvent les commander via notre distributeur POLLEN.

www.editions-design-numerique.fr contact@editions-design-numerique.fr
Achévé d'imprimer par Maqprint (87202 Saint-Junien) en mars 2016 pour le compte de
Solilang/Editions Désign Numérique.

© AFDI 2016

ISBN 978-2-84932-095-2

ISSN en cours d'attribution

Dépôt légal : mars 2016