

L'écran au pluriel

Le rapport à l'autre autour de l'écran mobile connecté < Ghislaine Chabert >

G-SICA, Laboratoire LLSETI, Université Savoie Mont-Blanc
Domaine Universitaire de Jacob-Bellecombette, 73011 Chambéry cedex, France
ghislaine.chabert@univ-smb.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 201

< RESUME >

Quelles sont les spécificités des écrans en termes d'interactions aux images et surtout d'interactions des spectateurs aux spectateurs à travers les écrans ? Pour répondre à ces questions, en particulier celle du rapport à l'autre autour de l'écran mobile connecté, l'auteur choisit de mobiliser une approche interdisciplinaire et multi sensorielle. Pour appréhender l'objet sensible qu'est l'écran mobile, des méthodes relevant de l'anthropologie visuelle et des *Space Studies* sont en effet associées. La chercheuse montre alors que les interactions des individus autour des écrans mobiles sont aussi dépendantes du contexte de la réception, de la scénographie des dispositifs que de l'expérience "spatio-sensorielle" qu'elles suscitent. Et que ce n'est qu'à ces conditions qu'il est possible de s'emparer de la pluralité de l'écran contemporain, en particulier mobile.

< Abstract >

What are the features of the screens as interacting with images and above all with other spectators are concerned? Here the author develops a multimodal and multisensorial approach to analyse the mobile screen as a sensitive object. She mobilizes *Visual Anthropology* and *Space Studies* to understand people's interactions 'through' but also 'among' the screens. She stresses that such interactions depends as much on the context of the reception, on the narratives and scenography of the devices as on the corporeal and 'spatio-sensorial' experience it arouses. She highlights also that this is only in those conditions that it's possible to approach the plurality of the contemporary screen, in particular mobile.

< Mots-clés >

Ecran-Espaces-Expériences-Autre-Visuel.

< Keywords >

Screen-Spaces-Experiences-Other-Visual.

1. Introduction

La multiplicité des usages des écrans passe à la fois par l'étude de plusieurs types de dispositifs, des postures spectatoriennes, et par l'observation des expériences tantôt individuelles tantôt collectives de ces objets ré-« inventant nos quotidiens » d'aujourd'hui. Quelles spécificités des écrans en termes d'interactions aux images ? D'interactions des spectateurs aux contenus et surtout d'interactions des spectateurs aux spectateurs¹ ? Sur la question des interactions qui se déroulent autour des dispositifs, il convient de comprendre différentes médiations comme celles reliées aux lieux et aux temps, aux corps et aux sensations et simplement au monde et aux autres dans les environnements connectés.

Dans la tradition critique des Sciences de l'information et de la Communication, l'objet sensible qu'est l'écran mobile sera appréhendé dans l'article au regard du sens qu'il représente dans les différents quotidiens vécus par les acteurs (socio-professionnel, culturel, intime), sens produit en écho à la culture visuelle de ces derniers mais aussi en résonance avec les "histoires" construites au fur et à mesure de l'évolution de leurs usages. C'est donc l'objet connecté pris dans ses espaces (Chabert, 2012) et aussi ses imaginaires qui se révèle ainsi à une analyse communicationnelle et sociale (partie 2). Ce que les utilisateurs font devant et sur l'écran (Turkle, 1997), seuls et à plusieurs, ce qu'ils disent (*l'actionnel et le gestuel*), ce qu'ils manifestent et vivent comme émotion (impatience, colère, étonnement, joie, ennui, immersion, agacement, fantaisie) (*l'émotionnel*) et enfin ce qu'ils peuvent sentir dans l'environnement dans lequel ils se trouvent (coprésence de stimulations visuelles, sonores, auditives, olfactives, thermiques et tactiles) (*le sensoriel*), est pris en compte simultanément dans cette recherche. La littérature sur les usages sociaux des écrans est dense (Casilli, 2010 ; Sonet, 2012, Turkle, 1997), cependant la question de l'interactivité à plusieurs dans les espaces physiques autour de

¹ La figure de « spectateurs » est choisie car elle signifie davantage l'idée d'expériences sensibles autour de l'écran.

l'écran a été relativement peu étudiée dans les recherches en communication. Cette problématique mérite pourtant toute notre attention pour comprendre les significations de l'écran d'aujourd'hui qui, en envahissant de plus en plus la sphère publique, devient un objet de la connexion et de corps à corps quotidiens.

Nouveau « partenaire de l'interaction » (Goffman, 1973, 9), cet "écran mobile" dont la forme peut prendre celle d'un smartphone, d'une tablette numérique ou d'un ordinateur, tous transportables dans nos espaces communs, sera l'objet de cette recherche. Pour appréhender la complexité de ses usages, des méthodes visuelles et réflexives (avec l'écran mobile) (Busher et al, 2011) seront expérimentées (partie 3). Cette méthodologie mixte, empruntant d'une part à la sociologie des usages, d'autre part à l'anthropologie visuelle, permet de capter quelques usages émergents de cet écran transporté et d'en faire éprouver quelques caractéristiques (partie 4) visant à qualifier ce que l'on peut nommer un "écran au pluriel".

2. Les relations sociales autour des écrans mobiles

L'histoire des médias a mis en lumière ces dernières décennies le passage de l'individualisation de la consommation et de sa fragmentation à la circulation des usages entre différents supports de communication. Dès lors, dans ce contexte, la circularité de l'information présente dans l'expérience individuelle ou collective des écrans est, à tort, souvent perçue comme une contrainte avec laquelle il faut composer dans l'exploration des relations aux médias. Dans son article théorique sur l'écran, Raphaël Lellouche exprime cette ubiquité où « le message n'adhère plus à son support. Il peut être affiché sur n'importe quel écran » et la retient comme étant « le principe de l'écran : il est interchangeable, substituable à un autre pour l'information qu'il affiche [...] l'écran se conjugue au pluriel ; il prolifère, s'immisce partout, envahit l'environnement technique » (Lellouche, 2004)². Cela est sans

² Lellouche, Raphaël. (2004). Théorie de l'écran ©, texte en ligne.

compter que, dans le quotidien des usages de l'écran, sont réinventées de nouvelles manières d'être relié aux autres, de se rapprocher et de communiquer et que, n'en déplaise aux ténors de l'individualisation, des liens sociaux se reconfigurent dans les différents contextes des usages numériques. Plutôt qu'une contrainte, cette mise en sens articulée aux multiples supports mobiles est une opportunité qui permet d'explorer la variété des modes de relations des individus aux individus et des modes de présences à l'autre à travers ces médias.

2.1 « L'écran au pluriel » : l'expérience des espaces dans les rites de mobilité

S'emparer de la notion de l'écran, par nature "barrière"³, dans l'analyse de la relation à l'autre constitue donc un défi pour la recherche. Comment peut-on en effet le définir quand il s'agit d'observer son usage social et ritualisé dans l'espace immédiat ? Dans la littérature, l'écran est souvent décrit comme « un *dispositif* à plusieurs entrées alliant dispositif social, dispositif technique qui le permet et dispositif narratif » (Frau Meigs, 2011). Si cette acception est à même de prendre en compte les usages sociaux présents dans les pratiques du numérique, elle reste encore vague quant à la part de l'expérience du lieu dans les rituels communicationnels, dimension pourtant récemment appelée de leurs vœux par plusieurs chercheurs sur les usages (Paquien Séguy, Carré in Vidal, 2012). Une recherche précédemment effectuée sur les usages des écrans nous a amenés, à partir des métaphores faites entre l'écran et certains objets du réel, à l'imaginer préférentiellement comme un *espace*, autrement dit non seulement un « voir sur » (surface), ni un « voir à travers » (fenêtre) mais un « voir dans, dedans et autour » (lieu) (Chabert, 2012). C'est une des raisons pour lesquelles nous proposons dans cet article l'étude du rapport à l'autre « autour » de l'écran mobile connecté. Il y a en effet dans les lieux de l'usage des médiations à explorer pour rendre compte de spécificités, en particulier la dimension affectivo-spatiale qui traduit les façons qu'ont les individus d'appréhender leurs relations aux autres dans des territoires médiatiques partagés.

³ D'après la racine étymologique datant du XIII^e siècle, « *escren* : panneau servant à se prémunir ».

Dimension dont on tire les enseignements de la géographie comportementale humaniste d'une part (Soja, 1996 ; Lefebvre, 1974 in Chabert, 2012), et des *Space Studies* d'autre part (Couldry et Mac Carthy, 2003). Dans cette perspective de rapprochement du concept de l'écran à celui d'espace, nous formulons ici l'hypothèse d'une expérience de spatialités (mouvements, places, corporalités) dans le rapport aux autres parmi les écrans et, symétriquement, d'une relation à l'autre fondamentale dans le vécu de l'espace. C'est sur cette double expérience que nous avançons, à partir de l'observation des usages des écrans mobiles, l'idée d'un "écran au pluriel"⁴, pluriel par son caractère social et aussi pluriel par ses multiples spatialités emboîtées.

2.2 Les images et les imaginaires partagés

Le principe d'une « mise en système des différents outils et contenus des médias (ordinateur, terminal de téléphonie mobile, réseau, télévision) » (Miège, 2007, 183), n'exclut pas une spécificité propre aux différents écrans. Ces derniers proposent des usages, des pratiques ou des relations à explorer dans leurs contextes. La culture informatique n'est, par exemple, pas juxtaposable à la culture de la téléphonie. C'est à travers cette multiplicité culturelle, cette multiplication de formes, designs et formats (téléphone mobile, tablette numérique, ordinateur portable, smartphone)⁵ et d'expériences que s'effectuent aujourd'hui les interactions dans la mobilité. En voici, préalablement à l'étude de terrain, quelques caractéristiques exploratoires issues de l'état de l'art.

Les images sur mobile sont nomades. Elles peuvent être vues par leurs utilisateurs sur différents supports en tous lieux et tous moments, aux yeux de tous parfois. L'information qui y circule, se déplace comme

⁴ L'écran "se conjuguant naturellement au pluriel", d'après Raphaël Lellouche (2004) dans son article sur une théorie de l'écran.

⁵ Lancien Thierry (2008). *Multiplication des écrans, images et postures spectatoriennes*, <http://intermedialite.blogspot.com/2009/10/multiplication-des-e-crans-images-et.html>

un nuage⁶, elle est mise au regard de l'autre et se synchronise en évoluant de l'un à l'autre des supports utilisés. Le spectateur se glisse dans la peau des personnages, devient de plus en plus friand d'expériences sensorielles immersives facilitées par les nouvelles prouesses de l'image (3D des images, réalités virtuelles et augmentées), qu'il peut consommer au gré de ses loisirs et désirs, seul ou à plusieurs⁷. Dans ce contexte, les usages deviennent tantôt relationnels, tantôt spectatoriels, tantôt éditoriaux (auto-productions d'images ou de vidéos avec les selfies par exemple). La mobilité encourage en effet l'apparition de formes d'expressions dédiées (Qrcodes, selfies, textos) qui s'adaptent aux nouvelles spatio-temporalités et qui s'invitent de plus en plus dans les modes de conversations des interacteurs. Ces conversations se déroulant fréquemment pendant des déplacements dans l'espace public, elles se partagent et s'entremêlent à celles des autres (texto au feu rouge, selfies au musée en famille, appels sur ses écouteurs dans la rue, visioréunions dans le train...).

En plus d'expériences spectatorielles marquées dans les "chairs" (Martin Juchat, 2008), les écrans incitent par ailleurs à des pratiques collectives où la médiation des autres et les modalités de présence aux autres dans les contextes d'usages sont très significatives. Nous ne croyons pas que l'écran soit « devenu transparent, caractéristique de l'individualisme démocratique de nos sociétés, repoussant sans cesse le social et le collectif pour leur substituer la silhouette solitaire de l'individu et son intimité » (Soulages, 2012, 48). Contrairement aux visions où l'écran généralisé serait souffrance de l'hyper-présence et incapacité de solitude (Turkle, *Alone Together*, 2012 in Vial, 2013, 221), nous pensons qu'il véhicule le « point de vue réflexif d'une communauté

⁶ La métaphore du nuage (« cloud ») pour parler de l'écran mobile semble tout à fait appropriée pour évoquer à son sujet, d'une part les dimensions spatio-temporelles, l'ambiance quasi atmosphérique du déplacement ritualisé et, d'autre part, un phénomène lisible par toute une société.

⁷ En témoigne l'engouement du public pour les expériences immersives avec les nouvelles images (Catégorie VR au Festival Tous Ecrans De Genève, Futuroscope, Laval Virtual...).

humaine sur elle-même [...], des visions assujetties à la présence du regard social » (Soulages, 2012, 44-45).

Les travaux contemporains sur les usages sociaux des écrans (Casilli, 2010 ; Soulages, 2012), nous apprennent en effet que la séparation entre une sociabilité en ligne ou hors ligne n'a pas de raison d'être, que dans tous les systèmes médiatiques nous sommes toujours en relation avec autrui et que les médias sont ces *espaces de rencontre avec l'autre*.

« Pour ses usagers, la sociabilité d'Internet ne se substitue pas aux rapports de travail, de parenté, d'amitié. Elle se cumule avec eux. Les technologies numériques ne représentent donc pas une menace pour le lien social. Elles en constituent des modalités complémentaires » (Casilli, 2010, 325).

Ces expériences communicationnelles reliées aux usages des écrans n'ont rien de virtuel. Les "amis" que je peux avoir dans un réseau social ne sont pas des amis virtuels : « ils sont aussi vrais que lorsque je dîne avec eux. La socialité en ligne n'a rien d'irréel » (Vial, 2013, 222). Aujourd'hui, chaque dispositif, chaque nouveau média produit une nouvelle manière d'entrer en interaction avec l'autre et en conséquence un nouvel imaginaire, une nouvelle perception de la relation à autrui. La mobilité n'échappe pas à cette règle. Le téléphone portable permet, par exemple, de se savoir connecté à l'autre en permanence, de tout contrôler d'un simple effleurement de doigt dans sa poche (Chabert et Veyrat, 2014). Il construit l'individu par et dans le social, au moyen de l'information et du culturel incorporé dans l'objet. De miroir du soi (règne des selfies) il devient miroir du social (monstration d'espaces sociaux traversés, chorégraphies d'usages à plusieurs autour des écrans). Il est ainsi possible de communiquer avec l'autre de multiples manières : du mode face à face au mode désynchronisé du partage dans les réseaux en passant par l'envoi de SMS, même si toutes ces manières de faire n'ont pas la même « aura phénoménologique » (Vial, 2013, 281),

ni la même « hétérophanie »⁸ de nos jours. Soulignons que sur la magie des phénomènes d'apparition/disparition⁹ propres à la figuration du visage à l'écran se développe toute une économie de la présence, dont Snapchat fait figure d'emblème aujourd'hui. Le visage, portrait « bavard »¹⁰ de l'intersubjectivité¹¹, ainsi épinglé et envoyé, transmet une forme contemporaine inédite d'ancrage à l'autre à travers les images. Par sa nature profondément haptique, il « touche » les publics alors témoins de ses apparitions sur l'interface, de ses voyages dans les espaces.

2.3 L'immersion partagée

Ces usages récents témoignent d'une forte volonté de socialisation aux autres, comme l'incarne le selfie qui, par l'image de soi partagée, forme une sorte de nouveau langage de la présence. Nous pourrions encore évoquer ici de nombreuses scènes collectives jouées actuellement dans la sphère publique autour de l'usage des écrans mobiles (jeux géolocalisés communautaires¹², flash mob connectés, installations urbaines, meetings politiques connectés...) mais arrêtons-nous seulement quelques instants sur une expérience spectatorielle de l'écran à plusieurs avec le film de cinéma *App The Movie*. Le cinéma simule en effet des mondes navigables, un « espace de synthèse dans

⁸ Concept proposé par Samira Ibnelkaïd dans sa thèse sur l'altérité à travers les écrans (2016). L'hétérophanie étant le mode de présence profondément phatique où l'autre m'apparaît en même temps qu'il m'aperçoit.

⁹ Serge Tisseron, à propos du « stade de la télécommande », parle du comportement jubilatoire des enfants qui font apparaître et disparaître des images à la télévision comme par magie. En référence aux travaux pionniers de Freud sur le « jeu de la bobine » (1996, 14-15).

¹⁰ Terme utilisé par Francis Jauréguiberry (2014) pour désigner le téléphone portable comme un objet dont on parle énormément et dont on entend beaucoup parler, un sujet de conversation en société.

¹¹ « Toute relation intersubjective passe par le visage » (Lévinas in Bourriaud, 1998, 21).

¹² Citons le projet de recherche autour de l'application ©boo (Chabert et Brandon, 2016), jeu géolocalisé numérique développé autour des légendes urbaines partagées sur la ville de Chambéry.

lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer “physiquement” » (Quéau, 1993, 13-14) à plusieurs. Le film *App* est désigné comme “second screen” par son réalisateur¹³, ce qui signifie que les spectateurs présents dans la salle de cinéma reçoivent des informations variées sur leur smartphone durant la projection (SMS, photos, vidéos, cartes). Dans cet environnement “augmenté”, l’écran de cinéma se double d’un second écran, celui du smartphone, dans l’écriture filmique.

Image 1. En regardant un film, Genève, novembre 2013



Les insertions visuelles à travers le smartphone permettent alors aux spectateurs présents de visualiser simultanément : le hors champ ou le contre-champ de l’image du grand écran, les plans montés en parallèle, l’espace filmique sous divers angles, les points de vue des personnages, les SMS que les acteurs rédigent ou reçoivent durant le film sur le smartphone, le reflet de ce qui est montré sur grand écran comme si le smartphone se comportait ici comme un miroir dans lequel se projettent les visages des acteurs (image 1).

Bien plus que la pratique individuelle « augmentée », ce qui frappe dans cet exemple, c’est cette expérience qui renforce pour les spectateurs un sentiment d’immersion partagée dans les images, car les non équipés regardent sur les écrans de leurs voisins qui se font un

¹³ *App the movie*, first second screen cinema experience, réalisé par Bobby Boermans, présenté au Festival Tous Ecrans de Genève, catégorie transmédia, novembre 2013.

plaisir de leur montrer ce qui se passe, toute la salle s'éclaire grâce aux écrans de smartphone allumés en une sorte de communion... Les dispositifs d'images sont ainsi de plus en plus des « espaces à explorer qui créent l'illusion d'une présence réelle des objets qui y sont représentés et dans lesquels le spectateur imagine pouvoir entrer avec d'autres spectateurs »¹⁴. C'est bien ce sentiment d'immersion à plusieurs qu'on va chercher à observer à présent sur le terrain.

3. « Chorégraphies » de la mobilité

3.1 Méthodes interdisciplinaires et visuelles

Seule une méthodologie interdisciplinaire peut permettre de comprendre l'écran dans sa pluralité : phénoménologique (Merleau-Ponty, 1945), anthropologique (Winkin, 1996) mais également corporelle et visuelle (Andrieu, 2011 ; MacDougall, 2006). Si l'analyse sémiologique permet de concevoir ce qui fait signe et sens pour les utilisateurs (mouvements et points de vue, sons et musiques, images et textes, corps et représentations), si elle incarne souvent par le design « relationnel » un projet social (Bourriaud, 1998), la sociologie des usages reste indispensable à la compréhension du sens et du rapport à l'écran mobile pour les individus. Aussi, toute une série d'entretiens avec des utilisateurs de smartphone a été effectuée¹⁵ durant lesquels il a été simplement demandé aux utilisateurs de parler de leur rapport à cet objet, par ailleurs souvent manipulé durant l'échange¹⁶. Ce ne sont donc pas les écrans mobiles en tant que tels mais bien les usages que les

¹⁴ Tisseron, Serge (1998). « La construction du sens chez le téléspectateur », Conférence lors de la journée APTE, Les écrans, les médias et nous, Paris, Novembre 1998. Nous avons déjà pu observer cette pratique à plusieurs lors d'études d'usages des interactifs dans les musées. Les écrans interactifs étant investis par des "grappes" de visiteurs (Chabert et Bouillot, 2010).

¹⁵ Entretiens réalisés dans le cadre d'un module de formation sur la sociologie des mobilités de 2010 à 2014 en Master Hypermédia et Communication/Création Numérique, à l'Université Savoie Mont Blanc.

¹⁶ Dans la plupart des cas, le smartphone était posé à proximité sur une table ou restait dans les mains des interviewés durant l'entretien.

individus en font collectivement, les relations qu'ils ont à ces écrans, les imaginaires qu'ils y projettent et les interactions qu'ils initient dans les espaces sociaux habités d'écrans que nous observons. Soit « la manière dont les techniques sont animées par les acteurs : c'est à dire la manière dont ces pratiques génèrent du sens commun (au sens sémiotique), du lien (l'être ensemble) et des normes sociales (un ordre social) » (Martin Juchat, 2008, 83-84). Dans cette voie, les notions de plaisir à lire sur l'écran, de plaisir à les manipuler, de plaisir à les montrer et à en jouer avec les autres, ont été approchées. Par exemple, pour le téléphone mobile « le simple fait d'ouvrir l'objet, de presser des boutons sur le clavier, mobilise des univers de récits et de sens agrémentés de visuel, de tactilité et d'effets tridimensionnels » (Manovich, 2007). Reste donc à comprendre ces différentes spatialités et sensorialités partagées incontournables à l'étude du rapport à l'autre autour des écrans.

Cette observation de l'usage des écrans mobiles en tant qu'expérience communicationnelle sensible, a impliqué d'élaborer des méthodes originales. Dans le contexte d'une ethnographie multi-située dans plusieurs lieux, il devient nécessaire de proposer une approche basée sur les connexions autour de l'écran, sur les interactions tissées entre différents espaces connectés et sur les sensorialités communiquées. Une proposition consiste à l'ajout de formes visuelles et numériques pouvant constituer une "résonnance" (Coover, 2009) du sens produit sur ces objets, pour montrer non seulement ce que les gens font à travers les écrans mais aussi l'imaginaire¹⁷ de la rencontre connectée. L'objet scientifique de réflexion qu'est l'écran, objet de vision et de sensorialité, amène à proposer naturellement une façon visuelle de l'appréhender. Par conséquent, en plus de la sociologie des usages retenue dans nos recherches, nous ajoutons donc une approche interdisciplinaire à partir des *Visual Studies* (MacDougall, 2006 ; Pink, 2007), des *Sensory Studies* (Martin Juchat, 2008 ; Pink, 2009) auxquelles nous associons en nouveauté les *Space Studies* (Couldry et Mac Carthy, 2003). Ces méthodes sont complémentaires. Elles sont utiles pour faire

¹⁷ D'après une formule célèbre de Jean Rouch, anthropologue visuel français.

émerger le sens et ouvrent par ailleurs les Sciences de l'Information et de la Communication à de nouvelles directions appelant à l'utilisation de l'image comme méthode de recherche, alors qu'elle est encore trop souvent absente sur les usages¹⁸. Cela permet aussi de faire évoluer ces recherches dans leurs pratiques interdisciplinaires autour de la capture des formes de communication.

3.2 Flâneries

Plusieurs images prises dans la mobilité de nos observations complètent les données ethnographiques de la recherche. Le point commun de ces images est qu'elles représentent toutes des personnes qui regardent un écran, qui sont en face à face et corps à corps avec eux dans les espaces physiques... Des personnes prises dans des contextes d'usages variés (se déplacer, visiter, bouger, se détendre, attendre) mais toujours en contact avec d'autres individus plus ou moins proches, co-présents ou inter-présents. Des images qui invitent à observer « la vie devant l'écran » (Turkle, 2007), les vies sociales autour de l'écran, qui traversent aujourd'hui les espaces publics comme privés, car les usages à plusieurs ne s'arrêtent pas à l'entrée de son "chez soi". Comme si, par la mise en visibilité des expériences à travers des images, des sons, des films, on pouvait en quelque sorte « faire éprouver » certaines interactions qui se jouent aujourd'hui à travers les écrans mobiles. L'image des pratiques sociales des individus devant les interfaces fige certaines scènes collectives d'écrans, des bribes de sensorialités et de corps communicants à même de faire vivre et « vibrer » leurs expériences (Dewey, 1934) auprès d'autres publics. Ces vécus sont révélés à travers un corpus d'images qu'on a nommé « flâneries interactives », qui montre les usages collectifs des écrans mobiles. L'idée de flânerie correspond parfaitement à ce que vit l'utilisateur de l'écran au pluriel. Il est à la fois « celui qui marche sans hâte, de manière aléatoire, s'abandonnant à des impressions et à ce qu'il voit dans

¹⁸ Chabert Ghislaine (2014). « Les usages des écrans : vers une anthropologie visuelle de l'expérience de l'écran », HDR en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Bordeaux Montaigne.

l'instant »¹⁹ et celui qui, dans sa pratique en mobilité, se balade et navigue à travers les multiples spatialités qu'il explore par son usage du numérique (Chabert, 2015 ; 2016). Au passage, ces flâneries rendent visibles toute la gestuelle des parcours, expressions des rythmes, des "respirations et des lenteurs"²⁰ (Banks, 2014) d'une société contemporaine en quête de nouveaux liens. Ces flâneries font résonner les pulsations d'une chorégraphie sociale et la manière qu'ont les individus de s'approprier un territoire à plusieurs.

C'est donc en croisant ces différentes focales qu'on a pu, par un processus d'immersion et d'empathie avec les acteurs, identifier et suivre les parcours écrans des usagers, leurs mouvements, leurs ressentis (curiosité, expérience esthétique, jeu, distraction, immersion) et l'émotionnalité communiquée face aux écrans. Toute « l'intermédialité » (Lancien, 2008) des interactions à travers les écrans mobiles se trouvant communiquée à travers un autre écran dans cette recherche (celui de notre propre smartphone).

4. L'autre et l'écran

4.1 Dans l'orchestre de l'écran

Les pratiques corporelles sont sources de compréhension et révèlent tout un jeu social (Goffman, 1974 ; Martin Juchat, 2008). En 1934, Marcel Mauss défendait déjà la thèse d'un social rejaillissant dans toutes « les techniques du corps » profondément enracinées des individus (1934). "Les corps émus dans la mobilité sont au cœur de l'intercompréhension et de la construction du sens social" (Martin Juchat, 2008). Ainsi, les interactions sont non seulement médiation entre formes tangibles (Andrieu, 2011) et interfaces, mais elles

¹⁹ En référence à la métaphore du flâneur de Walter Benjamin reprenant les écrits de Charles Baudelaire (Chabert, 2015).

²⁰ Ici on évoque le travail original de Marcus Banks dans le champ des « slow research » (2014).

s'inscrivent aussi en tant qu'expériences sensorielles multiples (spatiales et immersives mais aussi ludiques, identitaires et émotionnelles). De nombreuses attitudes spatiales, rituelles et corporelles liées à l'usage du smartphone dans un lieu public sont saisies à travers les images issues de nos flâneries, notamment le fait que les personnes qui répondent à un appel se mettent à bouger, à marcher en décrochant des regards alentour. L'objet peut parfois être utilisé comme paravent²¹ vis-à-vis d'autrui : stratégies d'évitement de l'autre à qui je manifeste mon indisponibilité en simulant le fait de consulter un message, à qui je refuse de répondre lorsque son numéro s'affiche... Il est aussi l'objet de scénarisations spatiales « réenchantées »²², notamment dans les territoires intimes de la mobilité : le portable au bar, dans la salle de bains, à la piscine, dans la voiture, sur la plage... Tel que l'évoque une de nos utilisatrices :

« Son absence me pèse, il est à Paris... Je place inconsciemment mon portable sur le bar de la cuisine. C'est le lieu de nos retrouvailles du soir, de nos échanges sur la journée, pas un lieu de passage dans la maison mais exactement à l'endroit où l'on se retrouve chaque soir [...] Un peu plus tard je le dépose sur la table de nuit, dans mon lit, au moment du coucher » (Verbatim, 2013)

Les marques d'affection et d'attachement vis-à-vis du portable sont nombreuses dans les paroles des utilisateurs interrogés : « on est attaché à son portable », « je suis pas très téléphone mobile », « je tiens à ma dernière tablette tactile », « je m'entends bien avec mon téléphone mobile » voire même « je suis "amoureux" de mon téléphone » (Verbatim, 2010). Le téléphone portable sollicite énormément l'affectif. On lui en veut de ne pas sonner ou au contraire de sonner de façon impromptue, de manifester exagérément notre présence aux autres quitte à nous faire "perdre la face" (Goffman, 1974). Objets d'attachement, contenus "attachés", dernières générations d'androïds, ces machines nous accompagnent, nous suivent et nous ressemblent, avatars de langage aux compétences conversationnelles de plus en plus développées.

²¹ Racine étymologique « escreen » évoquée ci-dessus.

²² Gilbert Simondon (1958). Du mode d'existence des objets techniques.

L'attachement est par ailleurs le leitmotiv dans les réseaux sociaux dans lesquels on manifeste qu'on "aime" ou non une information en le faisant savoir à toute sa tribu. Cette vision de l'écran comme artefact, beaucoup plus présente dans les recherches anglo-saxonnes (Jewitt et Triggs, 2006), permet d'une part de prendre en compte les rapports fétichistes, rituels et émotionnels à ces objets et, d'autre part, de voir comment ils entrent en résonance avec le social et les autres (Chabert et Veyrat, 2014). « Nous vivons avec les objets qui nous entourent [...]. Car contrairement aux autres humains dont nous pouvons être privés dans l'expérience de la solitude, nous ne sommes jamais séparés des objets. Nos liens avec eux sont permanents, ce qui explique qu'ils peuvent être durables et profonds » (Vial, 2013, 280-281). Les écrans mobiles, par nature banals et familiers "font partie" de nous, ils nous "imprègnent"²³. Ils existent dans un espace « mi-lieu » et « transitionnel » (Winnicott, 1969, 14), un troisième lieu²⁴ (Chabert, 2012). Transportés, tout près du corps, ils portent nos traces, nos empreintes, sont coulés dans le sensoriel primitif : l'odeur, le toucher, le goût, la vision (Winnicott, 1969, 15). Car, le smartphone, est dans sa nature un « écran de communication » (Sonet, 2012, 194), autorisant des dialogues et des échanges de différents types, textuels *via* le SMS ou le mail, visuels *via* les vidéos ou à distance *via* les applications Skype ou FaceTime, voire "sexuels"²⁵ aussi parfois. Il est un écran collectif qui « favorise le visionnement de contenus audiovisuels en groupe (de 2 à 20 mn), dans

²³ En référence à l'"imprégnation" définie par Ghislaine Chabert et Marc Veyrat comme « une infiltration du dispositif dans la chair du regardant ». In Veyrat M. (dir.) (2015) 100 Notions pour l'Art Numérique, Éd. de l'Immatériel, Paris, 141-142.

²⁴ Espace sensible qui incarne le va et vient entre les espaces réels et virtuels, cette flânerie des déambulations dans le numérique, cet espace devenant finalement LE lieu d'appartenance.

²⁵ En référence au concept de « sexto », Sophie Demonceaux (2014), « Être ensemble à l'heure du nomadisme communicationnel : le couple à l'épreuve des TIC », in *XIX^{ème} Congrès international de la Société française des Sciences de l'Information et de la Communication, Penser les techniques et les technologies*, Toulon, 4-6 juin 2014.

les bars, les restaurants, les gares et les aéroports. Il renforce ainsi le lien du collectif » (*Idem*) et permet d'*entrer dans l'orchestre*.

La figure suivante, basée sur un montage panoramique, montre quelle est la présence de l'objet connecté au sein du groupe dans un rituel de détente, ici le fait de prendre un verre en terrasse avec ses amis.

Image 2. En prenant un verre, Brest, mai 2012



Le point de vue donne l'illusion au lecteur de se trouver au centre de l'événement montré. Si la qualité (non conventionnelle) des images ici présentées souffre de conditions de prise de vue défavorables (images prises à la tombée de la nuit avec un smartphone), elle témoigne cependant, d'une certaine « vérité » du regard du chercheur sur la situation ethnographique. Cette esthétique met en visibilité l'espace des présences autour de l'écran et évoque plusieurs temporalités qui peuvent s'emboîter : celle de l'attente, celle de l'instant saisi à la volée du SMS de l'autre se manifestant, enfin, celle de la fin de journée... L'écran s'invite à la table et, bien que retourné pour le cacher, il reste présent durant la totalité de l'échange à l'esprit de sa propriétaire comme des autres invités. Sa propriétaire le prend dans les mains, le consulte fréquemment et inopinément tout en protégeant une part de son intimité numérique du regard des autres en le retournant sur la table. Elle introduit une présence au regard des autres, dans toute sa scénographie de l'attente²⁶. Dans cet exemple on voit combien l'absence

²⁶ « Il y a une scénographie de l'attente : je l'organise, je la manipule, je découpe un morceau de temps où je vais mimer la perte de l'objet aimé » Barthes Roland (1977). *Fragments d'un discours amoureux*, Seuil, 47.

peut être bruyante et combien le mobile devient un instrument de l'orchestre et de l'altérité.

Dans d'autres situations filmées, comme ici lors d'un concert de jazz, le smartphone est utilisé par de nombreux spectateurs pour enregistrer le spectacle et le partager immédiatement avec leur réseau. On distingue cette pratique au nombre d'écrans allumés parmi le public.

Image 3. En filmant le concert, Vienne, juillet 2012



Contrairement au cas précédent, en terrasse, où le sujet attendait un signe de manifestation de l'autre sur l'écran, ici c'est « Je » qui manifeste sa présence à l'autre à travers son écran. Cette action de communication s'appuie sur une forme d'apparition du soi, qui consiste à exhiber sa place et sa présence parmi les autres, comme trace de présence à un événement. La relation à l'autre à travers l'écran mobile se fait donc bien dans ce va et vient entre le rapprochement et la distance, ce tempo entre la présence et l'absence. Et cette partition se joue bien au pluriel dans les lieux partagés par les publics.

4.2 Corps à corps parmi les écrans

À l'image, on repère que de nouveaux rituels du corps sont associés à ces pratiques. D'ailleurs, il suffit de voir comment les marques

s'emparent de ces nouvelles formes d'expression pour communiquer²⁷. Les pratiques de l'écran ne surgissent pas de rien mais prennent en effet racine dans les expériences médiatiques qui lui ont préexisté. Elles sont "enchevêtrées" (Méadel et Proulx, 1998) aux pratiques préalables des autres médias qu'elles complètent, métissent et étendent à d'autres sphères. Elles révèlent ainsi des comportements déjà en germe dans les pratiques plus anciennes : manipulation tactile des tablettes évoquant le feuilletage d'un livre, visiophonie sur des modes de mise en images picturaux, SMS qui réinvente la communication textuelle télégraphique, cadrage avec sa tablette portée à bout de bras comme dans la photographie, jeux où il faut "gommer" l'écran avec ses doigts comme dans le dessin, mobiles qui communiquent et se touchent... Notons sur ce dernier point que l'artiste Ange Leccia avait travaillé sur ce concept de communication tactile entre écrans autour de sa série poétique des "arrangements" autour du baiser²⁸ (entre deux ordinateurs, deux télévisions, deux projecteurs...). L'artistique anticipant souvent les usages futurs des dispositifs. Ces pratiques imbriquées sont par nature plurielles, elles sont les composites de toute une archéologie de gestes et de rituels antécédents qu'elles rejouent avec le numérique.

D'autres gestualités impliquant le collectif sont totalement inattendues. Au gré de nos balades, certaines images d'usages collectifs des écrans nous ont interpellés quant à leurs mises en scène dans les espaces, véritables chorégraphies collectives proposées. Dans l'image 3 (à droite), un jeune homme, lors du concert, se met à faire danser ses doigts sur le smartphone de son amie assise à ses côtés, justement en train de filmer le spectacle avec son écran. Le geste capté interpelle sur l'appropriation de l'écran qui devient ici en quelque sorte un 3^{ème} personnage, ce « partenaire de l'interaction » venant s'immiscer dans

²⁷ En 2013, la publicité d'Apple pour son iPhone où toute une série de gestes d'écrans sont filmés et montés bout à bout témoigne très bien de ces nouvelles pratiques corporelles, notamment le fait de tenir le portable à bout de bras pour filmer ou se filmer dans l'environnement. Consulté le 14 septembre 2013 sur <https://www.youtube.com/watch?v=jnZ0yhsI6xc>

²⁸ Ange Leccia, Arrangement Le baiser, 1985-2004, Présentation à la Biennale d'Art Contemporain, Lyon, 2003.

l'intimité du couple, à l'exposition des autres. Ce geste bricolé manifeste en image un geste de « détournement » de l'usage (De Certeau, 1980), de réinvention de l'espace par le geste numérique. Ici, le fait de faire danser ses doigts sur le cadre du smartphone, alors que l'écran reproduit en abyme l'image et le son du concert qui se joue dans la scène musicale « physique ». Action qui devient elle-même objet de spectacle et de contemplation pour les personnes alentours.

4.3 Foules connectées

Le mobile devient aussi l'emblème de certaines relations en duo, voire trio lorsque les fratries s'en emparent et s'agglutinent en grappe autour d'un ou plusieurs écrans partagés en famille. Plusieurs saynètes de la vie courante illustrent aussi ce nouvel usage :

Image 4. En attendant le train, Loughborough, mars 2012



Dans l'espace public, un usage anodin de l'écran mobile peut, par exemple, être observé au sein des couples qui, dans des moments d'intimité, notamment liés à l'attente, vont copartager un bout de leur tablette et se créer un même « horizon fusionnel », « fondé par le partage et l'échange d'un contenu ou d'une œuvre » (Bourriaud, 1998,

57). Ci-dessus deux concubins, en attendant l'arrivée de leur train, regardent un film sur la tablette de l'un et copartagent le même écouteur. Scène qui se reproduit, en écho, par les publics alentours.

Par son fonctionnement profondément empathique, le mobile emboîte ainsi aux espaces publics, les territoires plus personnels des couples, des fratries, des amis et des groupes cassant en quelque sorte certaines injonctions séparatistes de la proxémie sociale (au sujet du sentiment amoureux ou de l'amitié en public par exemple). L'usage familial qu'on avait avec l'écran de télévision ou les écrans interactifs des musées, se déplace aujourd'hui de façon totalement inédite dans l'espace public, marquant bien cette hybridation de sphères autrefois cloisonnées. L'écran dans sa portabilité et son hybridité est un espace occupé et vécu à plusieurs et, comme nous venons de le voir, les échanges sont nombreux autour de l'écran partagé. Il marque des moments collectifs de grande richesse dans nos espaces et devient cet espace emboîté (Cauquelin, 2002), ce troisième lieu où « le sens transparaît à l'intersection de mes expériences et à l'intersection de mes expériences et de celles d'autrui » (Merleau-Ponty, 1945, 15). Les différentes scènes ethnographiques représentées ici montrent bien cette vie (silencieuse) des relations à l'autre et combien, contre toute attente, l'écran peut se conjuguer au pluriel.

Bibliographie et références

- Andrieu Bernard (2011). *Le corps du chercheur : une méthodologie immersive*, Presses Universitaires de Nancy : Epistémologie du corps, L'Harmattan, Nancy.
- Bourriaud Nicolas (1998). *Esthétique relationnelle*, Les Presses du réel, Paris.
- Büsher Monica, Urry John, Witchger Katian (2011). *Mobile methods*, Oxon Routledge.
- Casilli Antonio (2010). *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, Paris.
- Catoir Julie, Lancien Thierry (2012). Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du smartphone, *Revue MEI, Médiation et Information*, Ecrans et Médias, n°34, pp. 53-65.

- Cauquelin Anne (2007). *Le site et le paysage*, Quadrige, Essais débats, PUF, 1ère édition en 2002, Paris.
- Chabert Ghislaine (2015). Flâneries. *100 Notions pour l'Art Numérique*, Éditions de l'Immatériel, Paris, p. 102.
- Chabert Ghislaine (2012). Les espaces de l'écran. *Revue MEI, Médiation et Information*, Ecrans et Médias, n°34, pp. 203-215.
- Chabert Ghislaine, Veyrat Marc (2011). eMOTION, Pour une mobilité multi-sensorielle, *Revue Numérique ICCI, Images de la Culture/Culture des images*, n°1, pp. 95-99.
- Chabert Ghislaine, Brandon Carole (2016). @boo : journey through digital time of the city, *City temporalities*, Europa prod, pp. 81-90.
- Chabert Ghislaine, Bouillot Daniel (2010). Du réel au virtuel : une expérience de visite dans l'exposition, *Revue Culture et Musées*, n°15, pp. 117-135.
- Coover Roderick. (2009). On Vérité to Virtual : Conversations on the Frontier of Film and Anthropology, *Revue Visual Studies*, vol. 24 (3), pp. 235-249.
- Couldry Nick, Mac Carthy Anna (2003). *Mediaspace, Place, Scale and Culture in a media age*, Routledge, Royaume-Uni.
- De Certeau Michel (1980). *L'invention du quotidien*, tome 2, Folio essais, Gallimard, Paris.
- Dewey John (1934). *Art as experience*, Southern Illinois, University Press, *L'art comme expérience*, Folio Essais, 2010 pour l'édition française.
- Frau Meigs Divina (2011). *Penser la société de l'écran, dispositifs et usages*, Presses Sorbonne nouvelle, Paris.
- Goffman Erving (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*, tome 1, Editions de Minuit, Le sens commun, Paris.
- Goffman Erving (1974). *Les rites d'interaction*, Editions de Minuit, Le sens commun, Paris.
- Ibnelkaïd Samira (2016). *Identité et altérité par écran : modalités de l'intersubjectivité en interaction numérique*. Thèse en Sciences du langage, Université Lumière Lyon 2.
- Jewitt Carey, Triggs Teal (2006). Screens and the social landscape, *Revue Visual Communication*, 5/2, editorial, pp. 131-140.
- MacDougall David (2006). *The corporeal image : Film, Ethnography, and the Senses*, Princeton University Press, New Jersey.
- Manovich Lev (2002). The poetics of Augmented Space : Learning from Prada, *Revue Visual Communication*, 5(2), pp. 219-240.

- Martin Juchat Fabienne (2008). *Le corps et les médias - La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, De Boeck, Culture et Communication.
- Marzloff Bruno (2009). *Le cinquième écran, les médias urbains dans la ville 2.0*, Fyp, La fabrique des possibles.
- Méadel Cécile, Proulx Serge (1998). Accusé de réception, le téléspectateur construit par les sciences sociales. (Chapitre 4) in Proulx (dir.), Montréal, Presses Universitaires de Laval.
- Merleau Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris.
- Miège Bernard (2007). *La société conquise par la communication - Les TIC entre innovation technique et ancrage social*, Vol. 3, PUG, Grenoble.
- Pink Sarah (2007). *Doing visual ethnography*. Sage, London.
- Pink Sarah (2009). *Doing Sensory ethnography*, Sage, London.
- Quéau Philippe (1993). *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon, coll. Milieux.
- Sonet Virginie (2012). L'écran du smartphone dans tous ses états, Revue *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, pp. 189-199.
- Soulages Jean-Claude (2012). L'image écran, de la toile à l'interface, Revue *MEI, Médiation et Information*, n°34, pp. 43-52.
- Tisseron Serge (1996). *Le bonheur dans l'image*, Les empêcheurs de penser en rond, 2003 (1^{er} éd 1996), Le Seuil, Paris.
- Turkel Sherry (1997). *Life on the Screen - Identity in the Age of the Internet*, Weidenfeld & Nicolson, London.
- Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran, comment le numérique change la perception*, PUF, Paris.
- Vidal Geneviève (2012). *La sociologie des usages, continuités et transformations*, traité des Sciences et techniques, Hermès, Lavoisier.
- Winnicott Donald (1969). *Les objets transitionnels*, Petite bibliothèque Payot, Ed 2010 Paris.
- Winkin Yves (1996). *Anthropologie de la communication*, De Boeck Université, Bruxelles.