

# L'écran au pluriel : expériences de communication avec l'autre à travers les écrans

Chabert, Ghislaine

G-SICA, Laboratoire LLS (Lettres, Langues, Sociétés), Université de Savoie  
ghislaine.chabert@univ-savoie.fr

<b>1 Des expériences spatiales, sensorielles et émotionnelles.....</b>	<b>42</b>
1.1 Les espaces de l'écran.....	42
1.2 Les multisensorialités.....	43
<b>2 Les circulations autour des écrans.....</b>	<b>44</b>
<b>3 « Chorégraphies » de la mobilité .....</b>	<b>45</b>
<b>4 L'autre et l'écran .....</b>	<b>46</b>
<i>Image 1 : En prenant un verre, Brest, Mai 2012.....</i>	<i>47</i>
<i>Image 2 : Chorégraphies mobiles, Vienne, juillet 2012.....</i>	<i>48</i>
<b>5 « Agglutinés » .....</b>	<b>49</b>
<b>Références bibliographiques .....</b>	<b>49</b>

La multiplicité des usages des écrans implique l'articulation entre plusieurs types de dispositifs et de postures, entre des expériences individuelles et collectives de ces objets. Quelles spécificités des écrans en termes d'interactions aux images ? D'interactions des spectateurs aux contenus et surtout d'interactions des spectateurs aux spectateurs ? Pour répondre à ces questions, il convient de comprendre les différents types de médiations de l'écran, que ce soit en matière de relations aux lieux et aux temps, aux corps et aux sensations mais aussi simplement au monde et aux autres dans les environnements de contact concernés. Dans la tradition critique des Sciences de l'information et de la Communication, l'écran est appréhendé au regard du sens qu'il représente dans les quotidiens des acteurs (socio-professionnel, culturel, intime), sens qui est produit en écho à la culture visuelle de ces derniers ainsi qu'à leurs « histoires » avec les médias. C'est donc l'objet pris dans son environnement, ses espaces (Chabert, 2012) et son historicité qui se révèle ainsi à une critique communicationnelle et sociale. 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*), doit être pris en compte simultanément. Des méthodes de recherche multimodales, voire réflexives (à travers les écrans eux-mêmes) ont donc été expérimentées pour en appréhender toute la complexité. Cette méthodologie mixte, empruntant d'une part à la sociologie des usages, d'autre part à l'anthropologie visuelle, sera présentée et discutée dans l'article sur sa capacité à dégager quelques usages émergents des formes de communication autour de l'écran mobile. Plusieurs images, montrant des usages collaboratifs des écrans, élaborent donc le corpus qui sert de base à ce travail d'observation et de compréhension des expériences communicationnelles des écrans dans la mobilité. Les mises en scènes, les expressivités et les chorégraphies spatiales orchestrées dans les différents rituels collectifs de la mobilité y sont particulièrement observées dans le souci de tendre vers une proposition de définition de « l'écran au pluriel ».

## 1 Des expériences spatiales, sensorielles et émotionnelles

### 1.1 Les espaces de l'écran

L'écran, dans la littérature, peut être pensé d'abord comme un *artefact* qui propose une représentation de la réalité et de la médiation technique, ensuite comme une *interface* qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus, mais aussi comme un *dispositif* à plusieurs entrées alliant dispositif social, dispositif technique qui le permet et dispositif narratif (Frau Meigs, 2011). Cette dernière définition autour du concept de *dispositif* semble plus à même de prendre en compte le collectif et le social. Il semble utile en effet, dans une étude sur le rapport des individus aux dispositifs d'écrans, d'étendre la recherche à la prise en compte de l'écran dans différents contextes car ce dernier fait aussi sens dans un lieu et un cadre d'interaction. Plusieurs métaphores faites entre l'écran et certains objets du réel nous ont amené à l'imaginer comme un *espace* (interactif), autrement dit ni un « voir sur » (surface), ni un « voir à travers » (fenêtre) mais un « voir dans, dedans et autour » (lieu) (Chabert, 2012). Il est ainsi espace au niveau de l'interface utilisée et visitée mais aussi au niveau du vécu d'un entre-deux lieux, d'un « tiers-lieu » (idem).

L'écran simule en effet des mondes navigables, un « espace de synthèse dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer « physiquement » » (Quéau, 1993 : 13-14) à plusieurs. Un espace que l'on peut parcourir et habiter où « les techniques du virtuel convoquent le corps du spectateur-acteur au sein de l'espace simulé » (idem : 16). Il y a ainsi dans les lieux de leurs usages des médiations multiples qui sont encore à explorer pour rendre compte des relations sensorielles à ces objets. L'apport de Manovich est original sur cette question lorsqu'il observe

les relations entre l'espace physique habité par le spectateur de l'écran, son corps, et l'espace de l'écran, considéré comme un « espace augmenté » (2002) dans lequel le ou les utilisateurs pourraient se projeter. Une fenêtre ouvrant sur un espace dans lequel on peut être présent à distance. La notion d'interface, qui provient étymologiquement de l'Anglais et désigne la « surface à la frontière entre deux parties de matière ou d'espace », est d'ailleurs dans sa définition même « espace, lieu d'interaction et de jonction entre deux systèmes ou deux organisations » (idem). Jewitt et Triggs étudient également comment les individus communiquent et interagissent dans les espaces publics en fonction des écrans et comment ils se comportent vis-à-vis des informations et des contenus visualisés dans les environnements sociaux (comme les musées ou les galeries d'exposition). Ils se centrent ainsi sur l'écran comme point clé de l'appréhension des pratiques collectives des lieux :

« The screen may be understood as a designed interface (e.g television set, computers, information signage) and as a central place in representation and communication of the social landscape and in the cultural and technological imagination »<sup>1</sup> (Jewitt et Triggs, 2006 : 131).

Les pratiques contemporaines et mobiles des nouveaux médias ont, d'après les deux auteurs, énormément contribué à la transformation de l'écran en centrant sa définition sur le lieu. L'écran étant un « site [au sens de lieu] d'engagement et un site de communication » (idem : 132). Tandis que l'écran-miniature se glisse dans nos poches ou nos manches, des artistes et architectes pensent les espaces publics comme des écrans géants et conçoivent les expériences humaines dans ces espaces augmentés. Dans cette perspective et parce que c'est aussi ce que nous avons rencontré à plusieurs reprises sur le terrain, nous proposons de rapprocher naturellement le concept de l'écran à celui d'espace (Chabert, 2012) pour interroger l'idée d'une expérience des lieux (mouvements, places, sensorialités) dans le rapport aux autres parmi les écrans. Les espaces de l'écran « se conjuguant naturellement au pluriel »<sup>2</sup>.

## 1.2 Les multisensorialités

Mais les interactions des individus à travers les écrans sont aussi dépendantes de la matérialité du support, des conditions de la réception, de la scénographie des dispositifs, que de la posture corporelle qu'elles suscitent. « 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-elles non seulement médiation entre formes tangibles (Andrieu, 2011) et interfaces, mais s'inscrivent-elles aussi en tant qu'expériences sensorielles multiples (spatiales et immersives mais aussi ludiques, identitaires, rituelles et émotionnelles). Des travaux de médiologie s'attachent à mettre en évidence les sensorialités médiatiques, mais sous une forme souvent dictionnarisée et fragmentée. Or indépendamment du sens visuel, souvent surreprésenté, la textualité des écrans et le multisensoriel de dispositifs combinant œil, main, oreille doivent être convoquées pour réhabiliter dans l'expérience de l'écran des sens parfois délaissés, tels que l'olfactif et le mouvement. Dans la continuité, 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, sont à considérer. 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). De telles approches permettent de comprendre les différentes sensorialités qui paraissent incontournables à l'étude du rapport à l'autre dans la communication autour des écrans. Tout l'émotionnel peut être saisi dans

---

<sup>1</sup> « L'écran peut être compris en tant qu'interface désignée et aussi en tant que lieu central de la représentation et de la communication d'un paysage social et de l'imaginaire technique ».

<sup>2</sup> Expression reprise à Raphaël Lellouche (2004).

l'expérience, l'attachement (Winnicott, 1969) à ces objets rendu visible, le fétichisme rejoué, l'« androïsatation » approchée<sup>3</sup> :

« 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).

Cette vision de l'écran comme artefact, beaucoup plus présente dans les recherches anglo-saxonnes, 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 & Veyrat, 2011). Le téléphone, par exemple, sollicite énormément l'affectif. Les écrans sont par conséquent des objets auxquels nous nous attachons, des objets simples et familiers, qui « font partie » de nous, qui nous imprègnent et existent dans un espace de transition, de mi-lieu (Winnicott, 1969 : 14) voire de tiers-lieu (Chabert, 2012). Ils portent nos traces, nos empreintes, sont coulés dans le sensoriel primitif : l'odeur, le toucher, le goût, la vision (Winnicott, 1969 : 15). Cette imprégnation renvoie à l'empreinte du corps dans l'objet transitionnel. L'écran se salit, n'est pas lavé, est porté contre soi, recueille certaines semences et traces du corps. Il devient dès lors cet objet « doudou » auquel on confère de plus en plus d'attributs humanoïdes. Qu'en est-il à présent des médiations sociales qui s'animent autour de cet objet ?

## 2 Les circulations autour des écrans

L'histoire récente 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, la circularité de l'information (Lellouche, 2004)<sup>4</sup>, présente dans l'expérience individuelle ou collective des écrans, est une contrainte avec laquelle il faut composer dans l'exploration des relations à ces médias car « la production de sens ne se fait pas de manière disjointe » (Méadel et Proulx, 2008). L'écran devient aujourd'hui cet objet capable de saisir une information libérée de contraintes éditoriales, circulant entre différents médias. Raphaël Lellouche dans un article proposant une théorie de l'écran se centre sur cette pluralité 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).

Ce 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 cependant une spécificité propre aux différents écrans. Ces derniers proposent des usages, des pratiques ou des postures spectatorielles à explorer dans leurs contextes. La culture informatique n'est, par exemple, pas juxtaposable à la culture de la téléphonie et c'est à travers des écrans aux formes variées (téléphone mobile, tablette numérique, ordinateur, téléviseur) que s'effectuent des interactions de plus en plus multimodales (Lancien, 2008)<sup>5</sup>. Plusieurs illustrations peuvent être trouvées dans le domaine actuel du transmédia. Par exemple, dans l'expérience spectatorielle du film « App », désigné comme film « second screen » par son réalisateur<sup>6</sup>, les spectateurs dans la salle reçoivent des messages variés (SMS, photos, vidéos) sur leur smartphone durant la

<sup>3</sup> Voir le dernier film de Spike Jonze, *Her*, sorti en mars 2014 sur grand écran qui traite la question de l'amour à travers écrans interposés.

<sup>4</sup> Lellouche, Raphaël. (2004). *Théorie de l'écran*, <http://www.erba-valence.fr/modules/enseigner/jpb/theoriecran.htm>

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

<sup>6</sup> *App the movie*, first second screen cinema experience, Bobby Boermans, présenté au festival Tous écrans à Genève dans la catégorie transmédia, novembre 2013.

projection même du film en salle. Dans cette expérience « augmentée », l'écran de cinéma est doublé d'un second écran, celui du smartphone, dans l'écriture filmique. Les insertions visuelles à travers le smartphone permettent notamment aux spectateurs de visualiser ensemble le hors champ de l'image du grand écran ou une scène montée en parallèle, le champ et le contre champ en même temps, le paysage dans lequel évolue les acteurs du film, les messages par SMS que les acteurs s'envoient durant le film, de voir à travers leur écran comme dans un miroir dans lequel se projettent les visages des acteurs en train de regarder leur mobile... Ces expériences renforcent pour les spectateurs un sentiment d'immersion partagée dans les images, car les non équipés regardent sur les écrans de leur voisins qui se font un plaisir de leur montrer ce qui se passe, toute la salle s'éclaire grâce aux écrans de smartphone allumés...

S'il semble confirmé par plusieurs travaux et enquêtes que l'écran engendre des usages simultanés et multiples<sup>7</sup>, il reste à poser la question des représentations affiliées à cette circulation entre différents écrans (comprenant les écrans historiques tels que cinéma et télévision). Or les pratiques de l'écran ne surgissent pas de rien mais prennent racine dans les expériences médiatiques et visuelles qui lui ont préexisté notamment en termes de relations aux différentes interfaces informatives et aux différentes images. Elles sont entrelacées, « enchevêtrées » (Méadel, Proulx, 1998), tricotées aux pratiques préalables des autres médias qu'elles complètent, qu'elles métissent ou étendent à d'autres sphères. Elles révèlent des comportements déjà en germe dans des pratiques plus anciennes (zapping, navigation dans l'information, participation aux médias, production d'images, mise en abyme de soi...). Une difficulté consiste à pouvoir observer la circulation du sens et des pratiques entre les différents dispositifs d'écrans tout en prenant en compte les itinéraires et les trajets des usages en tant que trajets anthropologiques. Les images que nous avons pu saisir dans la mobilité de ces circulations sur notre smartphone, permettent d'appréhender une part de ces « histoires » plurielles jouées dans l'écran.

### 3 « Chorégraphies » de la mobilité

Si plusieurs travaux de recherches indiquent bien cette hybridation de dispositifs et d'usages (De Certeau, 1980 ; Marzloff, 2009), seule une méthodologie interdisciplinaire peut nous permettre de comprendre l'écran dans toute sa pluralité : phénoménologique (Merleau Ponty, 1945), ethno-méthodologique (Winkin, 1996) mais également corporelle et visuelle (Morel et Licoppe, 2009 ; Mac Dougall, 2006). Les travaux de Morel et Licoppe, ont apporté une appropriation intéressante des méthodes visuelles en France. Leurs analyses de la téléprésence à distance et des contenus autoproduits par les utilisateurs sur leur écran mobile à partir de corpus photographiques de visages à travers les écrans (« têtes parlantes », 2009) a retenu toute notre attention. L'image et « la vidéo jouant un rôle fondamental dans la saisie de l'interconnexion des modes, dans la capacité de les rejouer, les visualiser et à en isoler certains sens » (Norris, 2004 : 53). Si l'analyse sémiologique des écrans permet de concevoir ce qui est susceptible de faire signe pour l'usager, signes iconiques et visuels et le multimodal en jeu (mouvements et points de vue, sons et musiques, images et textes, corps et représentations...), la sociologie des usages est indispensable à la compréhension du sens attribué par les individus aux écrans (sens pratique et symbolique). Toutefois la perspective d'une observation de l'usage de l'écran en tant qu'expérience communicationnelle plurielle, implique d'élaborer des méthodes d'observation originales. Dans un contexte d'apparition d'une ethnographie multi-située, il devient nécessaire d'élaborer une approche basée sur les connexions entre et autour de l'écran, sur les interactions tissées entre différents espaces connectés, sur les sensorialités communiquées, cela dans le but de faire évoluer aussi les SIC dans leurs pratiques interdisciplinaires autour de la capture des formes de communication. Une proposition consiste à l'ajout de formes visuelles et numériques

---

<sup>7</sup> Enquête Ipsos, the new multiscreen world : understanding cross platform consumer behavior, août 2012, consulté à l'automne 2012, [http://www.ipsos.fr/sites/default/files/attachments/multiscreenworld\\_final2.pdf](http://www.ipsos.fr/sites/default/files/attachments/multiscreenworld_final2.pdf)

voire hypermédias (copies d'écrans, productions interactives, films immersifs, mouvements panoramiques...) pouvant constituer une « résonance » (Coover, 2009) du sens produit sur ces objets, pour non seulement montrer ce que les gens font à travers les écrans mais aussi leur imaginaire<sup>8</sup>.

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. Nous avons donc décidé d'observer cet objet de recherche, objet de signes, du visuel et du social, avec l'écran de notre propre mobile (Busher et al, 2011), lui-même doté d'une capacité à capturer des images (photos, vidéos, copies d'écrans...). Par conséquent, en plus de la sociologie des usages traditionnellement retenue dans nos recherches, a fortiori sur les relations spatiales (De Certeau, 1980), nous ajoutons donc une approche interdisciplinaire à partir des *Visual Studies* (MacDougall, 2006 ; Pink, 2007), des *Sensory Studies* (Martin Juchat, 2008 ; Pink, 2009, Turkle, 1997) auxquelles nous associons en nouveauté les *Space Studies* (Couldry & Mac Carthy, 2003, Busher & al, 2011). Le croisement de ces différentes focales permet, par un processus d'observation, d'immersion et d'empathie avec les acteurs, d'identifier et de 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 se trouve communiquée à travers un autre écran. Plusieurs images prises dans la mobilité de nos observations constituent donc le corpus établi. Discutons maintenant les apports de cette démarche qui sollicite le recours à différentes images des usages pour identifier les interactions humaines qui s'y expérimentent.

#### 4 L'autre et l'écran

En plus d'expériences spectatorielles marquées dans les « chairs » (Martin Juchat, 2008, Carbone, 2011), les écrans incitent 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 avons déjà pu observer cette pratique à plusieurs lors d'études d'usages des interactifs dans les musées (Chabert & Bouillot, 2010). Les projets d'« innovations ascendantes » par les usages (Cardon, 2005)<sup>9</sup> l'ont aujourd'hui parfaitement intégré dans leurs méthodologies et prennent en compte des collectifs citoyens d'utilisateurs dès les étapes de conception et de design des projets. Les développements pensés autour du concept des smartcities<sup>10</sup> dans lesquels la participation citoyenne « bottom up » est incluse au projet ou encore les innovations actuelles envisagées autour des expériences interactives dans les musées (méthodologies Muséomix<sup>11</sup>) peuvent par exemple être cités.

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

« Par téléphone cellulaire, ils /les « digital natives »/ accèdent à toutes personnes ; par GPS, en tous lieux ; par la Toile, à tout le savoir : ils hantent donc un espace topologique de voisinages alors que nous vivions dans un espace métrique, référé par des distances.

<sup>8</sup> D'après une formule célèbre de Jean Rouch, anthropologue visuel français.

<sup>9</sup> Cardon, Dominique (2005) De l'innovation ascendante, *Internet Actu*, consulté le 18/03/2014, <http://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>

<sup>10</sup> <http://www.songdo.com/>

<sup>11</sup> « People make museums » : <http://www.museomix.org/>

Ils n'habitent plus le même espace.

(...) Cela dit reste à inventer de nouveaux liens. En témoigne le recrutement de Facebook, quasi équipotent à la population du monde (...) Nous adultes n'avons inventé aucun lien social nouveau » (Serres, 2012 : 13-16).

Ainsi chaque dispositif, chaque nouveau média produit-il une nouvelle manière d'entrer en interaction avec l'autre et en conséquence une nouvelle perception de la relation à autrui (Vial, 2013). Par exemple le téléphone portable permet de se savoir connecté à l'autre en permanence, « de tout contrôler d'un simple effleurement de doigt » dans sa poche (Chabert et Veyrat, 2012 : 99). Il est ainsi possible de communiquer avec l'autre de multiples manières allant du mode face à face au mode désynchronisé du partage dans les réseaux sociaux en passant par l'envoi de SMS, même si tous n'ont pas la même « aura phénoménologique » (Vial, 2013 : 281) en termes de sentiment de présence à l'autre et de sociabilité.

De nombreuses attitudes rituelles et corporelles liées à l'usage du téléphone dans un lieu public sont observées sur le terrain et saisies à travers les images, notamment le fait que les personnes téléphonant se mettent à bouger et à marcher, décrochant des regards alentour. L'objet peut être parfois utilisé comme paravent de l'interaction avec autrui : processus d'évitement de l'autre à qui je manifeste mon indisponibilité lorsque je simule de téléphoner ou de consulter un message ; à qui je refuse de répondre lorsque son numéro s'affiche... Il peut aussi être un objet donnant lieu à des scénarisations domestiques spatiales diverses et variées : le portable au bar, dans la salle de bains, à la piscine, dans la voiture, sur la plage, le portable à qui je m'adresse comme aide-mémoire et dans lequel je glisse des messages personnels vocaux ou textuels. Nouveaux post-it permettant de stocker des messages secrets, des liens entre correspondants... Objets d'attachement, contenus attachés, dernières générations d'« androids », ces machines nous accompagnent, nous suivent et nous ressemblent, avatars de langage aux compétences conversationnelles de plus en plus développées. Le mobile produit enfin un effet sur le social en tant qu'objet de discours. On en parle énormément lui prêtant des caractéristiques aussi contradictoires que polémiques. Des fonctions identitaires et affectives sont en jeu avec le téléphone portable car on « s'entend » plus ou moins bien avec son mobile (extrait d'entretiens). 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).

Enfin, le smartphone, est dans sa nature un « écran de communication » (Sonnet, 2012 : 194), autorisant les dialogues et échanges de différents types, textuels via le SMS ou le mail, visuels via les vidéos ou à distance via les applications skype ou facetime. Il est un écran collectif qui « favorise le visionnement de contenus audiovisuels en groupe (de 2 à 20 mn), dans les bars, les restaurants, les gares et les aéroports. Il renforce ainsi le lien du collectif » (Idem : 194). L'image suivante basée sur un montage de photographies assemblées en mode panoramique, montre la présence de l'objet au sein du groupe dans des moments de détente, ici le fait de prendre un verre en terrasse dans un bar avec ses « amis ». L'écran s'invite à la table et, bien que retourné face écran cachée, reste présent durant les échanges à l'esprit de sa propriétaire comme des autres invités. Sa propriétaire le prend dans les mains régulièrement, le consulte dans une posture d'attente tout en protégeant une part de son intimité numérique du regard des autres en le retournant sur la table.



Image 1 : En prenant un verre, Brest, Mai 2012

L'association des trois images produit une vision en panoramique donnant l'illusion au lecteur de se trouver au centre de l'événement montré, comme cela arrive dans les visites virtuelles qui favorisent l'immersion dans les espaces représentés à travers un écran panoramique. Sur ce point le travail effectué par l'anthropologue visuel Roderick Coover, aux Etats-Unis, nous paraît exemplaire<sup>12</sup>. Le chercheur utilise en effet cette forme esthétique et filmique comme moyen d'expression digitale de ses recherches. Il intègre, en plus de l'image vidéo de fond, des objets interactifs placés dans ces panoramas de façon à jouer avec la curiosité du spectateur et à l'imprégner d'une ambiance et d'un espace à partir des mouvements rotatifs de la vidéo. Cette restitution filmique met en visibilité l'espace des présences autour de l'écran.

Par ailleurs, plusieurs temporalités peuvent se superposer, temporalité de l'instant saisie à la volée, du SMS indice de la présence de l'autre se manifestant, de l'image d'un événement capté grâce à l'appareil photo ou la vidéo embarquée et envoyée à son réseau, comme en témoigne le panoramique suivant (image gauche) issu d'une captation durant un concert. Dans cette séquence visualisée, le smartphone est utilisé en tant qu'enregistreur d'une partie d'un concert, immédiatement montrée et postée au réseau, en tant que signe de présence à un événement :



Image 2 : Chorégraphies mobiles, Vienne, juillet 2012

L'autre est là présent dans la scène et également toujours là présent à distance à travers le réseau, dans cette double expérience de communication à autrui :

« Il y a un internet de l'information (...) Mais il y a aussi un internet de communication. C'est l'espace où l'on échange des mails, où l'on chatte avec ses amis, où l'on partage de la musique et des photos avec des inconnus. Et cette communication est justement un fait social assisté et façonné par les ordinateurs » (Casilli, 2010 : 8).

Si la qualité (non conventionnelle) des images ici présentées souffre de conditions de captation défavorables (images prises à la tombée de la nuit avec un smartphone), elle témoigne en revanche d'une certaine réalité et présence du regard sur la situation. A l'image, on repère bien que de nouveaux rituels du corps sont associés à ces pratiques. Il suffit de voir comment les marques s'emparent de ces nouvelles formes d'expression pour communiquer. La dernière publicité d'Apple pour l'iPhone5 où toute une série de gestes d'écrans sont filmés et montés bout à bout témoigne très bien de ces nouvelles formes d'expressions corporelles<sup>13</sup>. Des pratiques antérieures sont présentes dans certaines gestualités rendues visibles par les images, faisant écho à un ensemble de gestes préexistants : manipulation tactile des tablettes numériques évoquant celle du feuilletage des pages d'un livre, visiophonie qui s'ancre sur des modes de mise en images picturaux, envoi de SMS qui réinvente le mode direct d'une communication textuelle télégraphique, posture de cadrage photographique avec sa tablette portée à bout de bras

<sup>12</sup> Voir <http://www.unknownterritories.org/APS.html>

<sup>13</sup> Consulté le 14 septembre 2013 sur <http://www.youtube.com/>

devant les yeux, jeux où il est nécessaire de « gribouiller » avec ses doigts comme sur un dessin, mobiles qui communiquent et se touchent... Notons sur ce tout 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 « baiser »<sup>14</sup> entre deux ordinateurs, deux écrans de télévision, deux projecteurs... L'artistique anticipant souvent les usages futurs des dispositifs.

Au gré de nos balades et de nos déplacements, certaines images d'usages collectifs des écrans nous ont donc interpellées par les gestualités et mises en scène collectives qu'elles proposaient. Dans l'image droite du panoramique ci-dessus, le jeune homme, lors du concert, fait bouger et « danser » ses doigts sur le smartphone de son amie installée à ses côtés, en train de filmer la scène. Ce geste capté interpelle sur l'appropriation de l'écran qui devient ici en quelque sorte un 3<sup>ème</sup> « personnage », venant s'immiscer dans l'intimité du couple, à l'exposition des autres.

## 5 « Agglutinés »

En effet, un usage tout particulier de cet objet peut être observé au sein des couples mais aussi des familles. Plusieurs scénettes de la vie courante illustrent ce nouvel usage. Des couples qui attendent ensemble ou prennent le train regardent un film sur l'écran de l'un et copartagent leurs écouteurs, des fratries qui « s'agglutinent » autour d'un écran partagé... Cet usage familial, tel qu'on l'avait avec l'écran de télévision ou les écrans interactifs des musées, se déplace aujourd'hui dans l'espace public, marquant bien cette hybridation de sphères autrefois cloisonnées.

« 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).

Pour conclure, retenons que les leçons de l'histoire des techniques et l'observation encore émergente des pratiques d'écrans dans la mobilité nous apprennent 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 des espaces de rencontre avec l'autre. Ces expériences communicationnelles reliées aux usages des écrans n'ont rien de virtuelles. Les « amis » que je peux avoir dans un réseau social ne sont pas des amis virtuels, « ils sont aussi vrais que lorsque je dine avec eux. La socialité en ligne n'a rien d'irréelle » (Vial, 2013 : 222). L'écran se conjugue donc bien au pluriel.

## Références bibliographiques

- Andrieu, Bernard (dir). (2011). *Le corps du chercheur : une méthodologie immersive*, Presses Universitaires de Nancy : Epistémologie du corps, L'Harmattan.
- Büsher, Monica., Urry, John., Witchger, Katian. (2011) *Mobile methods*, Oxon Routledge.
- Carbone, Mauro. (2011). La chair des images : Merleau Ponty entre peinture et cinéma, Vrin.
- Casilli, Antonio. (2010). Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ? Paris : Seuil.
- Catoir, Julie., Lancien, Thierry. (2012). Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du smartphone, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 53-65.
- Chabert, Ghislaine. (2012). Les espaces de l'écran. *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 203-215.
- Chabert, Ghislaine., Veyrat, Marc. (2011). eMOTION, Pour une mobilité multi-sensorielle, *Revue Numérique ICCI, Images de la Culture/Culture des images - Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens*, n°1 : 95-99.
- Chabert Ghislaine., Bouillot, Daniel. (2010). Du réel au virtuel : une expérience de visite dans l'exposition, *Culture et Musées*, n°15 : 117-135.

---

<sup>14</sup> Ange Leccia, Arrangement Le baiser, 1985-2004, Présentation à la Biennale d'Art Contemporain, Lyon, 2003.

- Coover, Roderick. (2009). On Vérité to Virtual : Conversations on the Frontier of Film and Anthropology, *Visual Studies*, vol 24 (3), 235-249.
- Couldry Nick., Mac Carthy, Anna. (2003). *Mediaspae, Place, Scale and Culture in a media age*, Routledge.
- De Certeau, Michel. (1980). *L'invention du quotidien, 2. Paris* : Folio essais, Gallimard.
- Frau Meigs, Divina. (2011). *Penser la société de l'écran, dispositifs et usages*, Paris : Presses Sorbonne nouvelle.
- Goffman, Erving. (1974). *Les rites d'interaction*, Paris, Editions de Minuit, Le sens commun.
- Jewitt, Carey., Triggs, Teal. (2006). Screens and the social landscape, *Visual Communication*, editorial.
- Lancien, Thierry. (2008). *Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles*, <http://intermedialite.blogspot.com/2009/10/multiplication-des-ecrans-images-et.html>
- Lellouche, Raphaël. (2004). *Théorie de l'écran*, <http://www.erba-valence.fr/modules/enseign/jpb/theoriecran.htm>
- MacDougall, David. (2006). *The corporeal image : Film, Ethnography, and the Senses*, New Jersey : Princeton University Press.
- Manovich, Lev. (2002) The poetics of Augmented Space : Learning from Prada, *Visual Communication*, 5(2).
- 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.
- Morel, Julien., Licoppe, Christian. (2009). La vidéocommunication sur téléphone mobile : quelle mobilité pour quels cadrages ?, *Réseaux*, n°156, 165-201.
- Norris, Sigrid. (2004). *Analysing Multimodal Interaction, A methodological Framework*, New York & London : Routledge.
- Pink, Sarah. (2009). *Doing Sensory ethnography*, London : Sage.
- Quéau, Philippe. (1993). *Le virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon.
- Sonet, Virginie. (2012). L'écran du smartphone dans tous ses états, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 189-199.
- Serres, Michel. (2012). *Petite Poucette*, Paris : Manifestes Le Pommier.
- Soulages, Jean-Claude. (2012). L'image écran, de la toile à l'interface, *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, n°34, 43-52.
- Turkel, Sherry. (1997). *Life on the screen, Identity in the Age of the Internet*, London : Weidenfeld & Nicolson.
- Vial, Stéphane. (2013). *L'être et l'écran, comment le numérique change la perception*, Paris : PUF.
- Winnicott, Donald. (1969). *Les objets transitionnels*, Petite bibliothèque Payot.
- Winkin, Yves. (1996). *Anthropologie de la communication*, De Boeck Université.