



HAL
open science

Symposium / présences : l'Écran au lieu du soi

Carole Brandon, Ghislaine Chabert, Karleen Groupierre, Anaïs Guilet,
Ibanez-Bueno Jacques

► To cite this version:

Carole Brandon, Ghislaine Chabert, Karleen Groupierre, Anaïs Guilet, Ibanez-Bueno Jacques. Symposium / présences : l'Écran au lieu du soi. Présences, 2016, Lyon, France. hal-02114716

HAL Id: hal-02114716

<https://hal.science/hal-02114716v1>

Submitted on 29 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

IMPEC 2016 Interactions Multimodales Par ÉCran

6-8 juillet 2016

À l'Institut Français de l'Éducation (IFé)

ENS de Lyon

SYMPOSIUM / PRÉSENCES : l'écran au lieu du soi

Nous proposons dans une approche phénoménologique et transdisciplinaire, d'envisager l'écran comme lieu : c'est-à-dire un espace habité, intime, ancré. Paradoxalement, l'écran, "où l'espace flotte, vient et repart, s'articule à telle ou telle des sollicitations listées qui lui donne ses caractéristiques et les modifient à volonté" (Cauquelin, 1999), aujourd'hui déborde. L'écran ne peut plus être envisagé comme surface de séparation ou d'affichage, mais comme enveloppement merleau-pontien : il permet des porosités et des hybridations de nos présences, de part et d'autre, en contagion, par les connexions. Dans l'intervention - *les écrans de la présence* -, nous nous intéresserons aux usages des écrans non plus seulement du point de vue des corps en présence (la chair du monde comme point originel de la vision) mais selon les différents espaces de rencontres. Nous aborderons la notion de présence par les réseaux de liens que permet cet écran portable (sur, devant, à côté, au-delà, dedans...) créant ainsi, malgré la mobilité des corps et des données, des lieux durables.

Effectivement, *l'espace d'être ensemble* (Pastinelli, 2006) n'est plus seulement ce *living web* (Crumlish 2004) numérique, mais une interface lieu d'une co-existence où le corps-sujet se construit par des *Wesen sauvages* (Merleau-Ponty, 1964), des *concrétudes*, une texture inhérente, invisible qui double la *chair des choses*. Le rôle des présences dans ces espaces-intermédiaires (entre tissu et latence) sera interrogé lors de l'intervention - *corps hacker, le lieu comme logique d'extension* -, à partir de l'analyse d'un *streetart* interactif. Dans l'oeuvre, nos présences qualifient l'écran du téléphone portable comme lieu inédit, de mixages et suspensions de temps où "l'extension à tous les sens de la réversibilité caractéristique de la chair est selon nous la condition essentielle de possibilité d'une télé-vision interne à l'être dans laquelle le Soi se retrouve, retourné, à l'extérieur de lui même" (Duportail, 2008). Or ici, cet extérieur nous présentifie à chaque réactivation et prolifère dans une stratification d'espaces suspendus.

Il ne s'agit donc plus de l'écran de projections du cinéma ou de la télévision, c'est-à-dire une somme de récits mais une pluralité d'expériences émotionnelles et charnelles vécues instantanément, nouant dans un même élan, corporéité et altérité. Cet *écran relié* (Archibald, 2009), "modifiable en temps réel, qui s'appuie sur des technologies d'inscriptions numériques et permet l'accès aux différents réseaux" matérialise ce paradoxe d'être et se regarder être, ce retournement du sensible, démultiplié dans ces espaces-flottants nés du numérique connecté.

"La construction de l'autre dans l'espace du média est extrêmement générale et anonyme. En même temps, cet autre fait partie du quotidien : on converse tous les jours avec lui et l'on passe ensemble des heures sur le réseau. Avec les médias électroniques, il devient possible de vivre dans un monde à la fois d'abstraction et de proximité." (Velkovska, 2002). En effet, cette télé-présence ne désigne plus une image à voir sur un écran, dans une logique de face-à-face. Cette nouvelle présence en extensibilité permanente (Manovich, 1989) propose, comme nous l'expliquons

avec l'intervention - *Vers une possession télé-tactile de l'autre par l'écran du smartphone ?* - un modèle complexe d'immersion. Nous montrerons par l'analyse d'un seriousgame, que le corps ne réagit plus seulement dans un unique processus d'identification (via des personnages) mais s'immerge réellement dans l'expérience. L'écran semble se fondre dans la jointure des espaces, se corporise en un lieu spécifique, signifiant l'in-carnation.

Dans un contexte où les artistes numériques créent des espaces de passages entre réalité et fiction (immersions, confusion, etc.) grâce à des dispositifs se renouvelant sans cesse (installations interactives immersives, fictions transmédia...), la posture de l'utilisateur, du spect-acteur à l'immersant (Davies 1995), amène le corps au centre des préoccupations. C'est ce que l'intervention - *L'expérience du corps entre réalité et fiction* - se proposera d'étudier au travers l'analyse de divers oeuvres immersives et interactives. Nous interrogerons ainsi comment l'implication du corps du spectateur a un impact sur le brouillage de la frontière réalité / fiction qu'il perçoit. La construction du soi n'est plus dans cette crise d'identité (Augé, 1994) de l'arrivée d'internet, car "chaque internaute a le sentiment d'être le point central autour duquel le reste évolue. C'est l'individualisme de réseau [qui] devient une forme de sociabilité sur Internet, et ceci n'est pas sans conséquences sur la vie concrète, réelle des individus." (Pledel, 2008)

Ce passage du réseau à la vie "concrète" est très bien illustré dans le documentaire analysé lors de l'intervention - *l'avatar, le personnage et le spectateur : identités médiatisées dans The Cat, the Reverend and the Slave* - .A travers les portraits de trois usagers de Second Life, il permet d'envisager l'écran comme espace de médiation d'un corps sujet démultiplié (Hayles 1999) et semble-t-il inséparable entre l'espace physique et l'espace virtuel. Le documentaire, construit une galerie de personnages aux dynamiques identitaires hybrides. Il démontre du fait de son statut même d'oeuvre (Guynn 2001), que tout portrait, à l'instar de toute identité est une construction: nous serions tous des personnages de fiction constitués par une multitude de médiations.

Notre symposium se propose de questionner le rôle des écrans comme lieu du *rendre présent*, (l'apparaître phénoménologique) entre sensibilités internes et représentations du corps dans ce paradoxe actuel d'envisager l'interface écranique comme une imbrication infinie d'éco-systèmes. Nous nous intéressons particulièrement à la place du corps en perpétuel évolution, dans ces nouvelles façons de percevoir et d'agir sur le monde. Les images et leurs écrans semblent permettre ces jeux infinis de combinaisons, d'hybridations de nos présences dans des espaces en suspension. Dématérialisés, ces espaces-temps variés et éphémères, aident paradoxalement à construire les lieux de nos identités. Sacrées par l'écran de nos objets connectés ou pratiques du web, nos présences s'enracinent désormais dans des dynamiques identitaires qui évoluent sans cesse. Elles se déploient grâce aux écrans entre corps physiques et corps représentés (réalité, fantôme, projection, maquillage...) comme un éventail de possibles et de réalités, dont l'image semble être l'*étouffe commune*.

1-Les écrans de la présence,

Avec la mobilité, l'usage de l'écran bascule vers la rencontre à distance et la communication. Ce que certains nomment « l'écran de contact » (Lancien, 2008) ou « l'écran communication » (Lipovetsky et Serroy, 2007 : 10), nous le nommons *l'écran de la présence*. Il accentue le désir de branchement permanent entre les hommes et une manière de se rassurer face à l'absence. Les images du mobile sont nomades et *flâneuses* c'est-à-dire affichent le caractère de pouvoir être vues sur différents supports en tous lieux et tous moments. La mobilité favorise l'apparition de modes de communication qui réinventent la conversation mais aussi la temporalité et la spatialisation du rapport à l'autre. L'écran est profilé comme outil identitaire : miroir

de soi et de mise en scène de soi dans les chorégraphies orchestrées par les individus autour de l'objet. Avec les écrans mobiles (paravent de l'interaction avec autrui, scénarios domestiques), il y a en effet de plus en plus de pratiques d'autoproductions sur écrans. En focalisant les effets que ces formes d'interaction via l'écran ont sur la construction socio-identitaire, en tant qu'*espace de rencontre*, on discutera des manières dont les personnes parviennent à créer des liens et des « lieux » durables et à tisser des histoires fortes d'amitiés, d'attentions et de séductions à travers ces écrans. On pourra notamment repérer des modes de conversation totalement inédits à travers les visages et leurs images.

2- corps hacker ou la logique d'extension

Nous nous proposons de questionner la notion de présence à partir de l'analyse d'une œuvre de streetart interactif, 2014.

Des silhouettes collées dans la ville signalent une présence ; ni ombre ni fantôme elles habillent les murs comme des portes battantes que le QRcode confirme.

Scanner le Qrcode des silhouettes, c'est ouvrir l'image, sur nos écrans de téléphones, d'un espace flottant. Lieu singulier il représente et active nos présences qui, dans cet espace, mélangent leurs temporalités. Entre l'image latente et le virus informatique, nos présences s'associent à nos données privées, et s'éternisent entre temps réel, temps différé, temps réactualisé et temps réactivé.

Dans la mesure où seule la présence physique devant les silhouettes, permet d'y accéder, nos corps hackers confirment l'écran comme surface de médiation. Du dripping de Jackson Pollock, et dans l'héritage japonais, après Claude Monet, nous concevons "cette image selon une logique de stratification" (Katz. 2008: 161) car l'écran ici révèle et active nos présences infiltrées dans le dispositif, dans une logique d'extension (Cauquelin, 2002 : 79). Elle caractérise une mémoire en profondeur propre au lieu. Ces percées imprévisibles des lieux semblent qualifier cette notion de présences. Comme si chaque donnée personnelle activée dans cet espace-intermédiaire, réveillait des présents flottants. C'est ce que nous souhaiterions développer dans ce symposium.

3- Vers une possession télé-tactile de l'autre par l'écran du smartphone ?

Dès 1992 Jean-Louis WEISSBERG est un des rares chercheurs francophones à mobiliser la phénoménologie pour questionner la communication à distance et la virtualité numérisée. A partir d'une redéfinition de la présence, dès 1999 il s'intéresse à la téléprésence : « dupliquer non seulement l'apparence de la réalité mais sa mise en disponibilité – c'est à dire le mode d'accès à cette réalité transposée ». Il va à l'encontre de positions de la doxa considérant que le caractère incarné augmenté par la mise à disposition croissante de technologies, en opposition à la présence corporelle partagée en un lieu unique comme unique reconnaissance conceptuelle.

Associé à Amato (2003), le « geste interfacé » dépasse la construction d'un " corps imaginaire " proposée préalablement dans le cinéma (Esquenazi, 1994).

L'hypothèse des deux auteurs, d'une « poursuite visuelle » existant par le corps d'un joueur de jeux vidéo via une manette, s'est trouvée invalidée dans le cadre d'une de nos recherches sur un serious game dédié à une formation au management. L'introduction des smartphones et la possibilité indicielle du corps de l'autre par la photographie (Barthes ; 1980) ou la vidéo, cumulent la possibilité d'écrans miniaturisés mobiles et une appréhension de l'objet par une seule main. L'hypothèse se doit d'être formulée avec une approche interdisciplinaire (Pink : 2009) sur l'existence d'une interface tactile permettant d'agir sur le corps de l'autre par le toucher de la peau représenté à l'écran, la capacité de jouer sur les dimensions du corps de l'autre en temps réel et sur la possession physique d'un corps réduit, appréhendé par les contractions musculaires d'une seule main d'un interacteur (Proulx : 1998).

4-L'expérience du corps entre réalité et fiction.

Dans un monde empreint de fictions et baigné de nouveaux médias apparaissent des histoires immersives déployées sur de multiples supports, des créations polymorphes qui sont à la fois films, jeux, installations artistiques, performances, concerts, etc. Certaines de ces fictions immergent le spectateur menant parfois à une confusion entre fiction et réalité.

À travers divers exemples d'œuvres numériques polymorphes, nous verrons de quelle façon les artistes utilisent les nouveaux médias et technologies pour créer des réalités alternées, des espaces de fiction nouveaux. En effet, la création artistique contemporaine regorge de créations qui ne se distinguent radicalement ni de la vérité ni de la réalité, mais entendent s'y substituer (Augé 2000). Nous questionnerons donc cette volonté des auteurs de créer ou de recréer via leurs fictions une forme de réalité, donnant ainsi vie à une vue de leur imaginaire dans des œuvres de natures différentes telles que l'installation de réalité augmentée interactive *Miroir* (Karleen Groupierre, Adrien Mazeau, Sophie Daste, 2011), le faux documentaire à propos d'impossibles montagnes russes *The Centrifuge Brain Project* (Till Nowak, 2011), l'étrange piano de lumière *Colour Piano for Chromatic Portraits* (Danae Valenza, 2014)...

Nous observerons ensuite en quoi le corps du spectateur est pensé comme un vecteur majeur de ce brouillage entre l'expérience d'un corps charnel et celle d'un corps imaginaire (Esquenazi 1994).

5- L'avatar, le personnage et le spectateur: identités médiatisées dans *The Cat, the Reverend and the Slave*

The Cat, the Reverend and the Slave, documentaire d'Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (2010), dresse le portrait de trois internautes adeptes de *Second Life* et offre une fenêtre inédite sur un mode d'existence interfacé, médiatisé. Dans le film, l'écran « stable » de cinéma s'ouvre sur « l'écran relié » fluide (Archibald 2009) dans une mise en scène symbolisant cette interface. L'écran est le lieu, ou ce non-lieu, où se concrétise pour les usagers de *Second Life* comme pour le spectateur, l'interaction avec le dispositif technique, l'avatar, mais aussi avec l'autre. Si, , l'adieu au corps n'a pas eu lieu (Casilli, 2009), le tour de force du documentaire est d'alterner les perspectives off-line et on-line. Il propose un regard tragi-comique sur ces être doubles, ces sujets distribués (Hayles, 1999) et interroge l'étendue des modes de présence à soi, aux autres, au monde (Weissberg, 1999). Le film redonne littéralement corps à ces avatars « moyen de mise en présence et de représentation » et « instrument avec lequel un individu manifeste son action dans l'environnement » (Beau & Deseilligny, 2009 : 42). L'avatar est trace d'une présence à soi en même temps qu'outil de communication. « L'écran relié » semble alors l'être à plus d'un titre puisqu'il s'offre dans le film comme vecteur de lien social (Casilli, 2010).

Finalement, il faudra interroger le statut même du documentaire, résultat d'un montage (Guynn, 2001), il nous pousse à interroger la manière dont les individus se construisent à l'écran. La mise en abyme écranique souligne à quel point nos identités contemporaines sont le résultat d'une pluralité de médiations et qu'à cet égard, et pour paraphraser Chloé Delaume dans *Corpus Simsi* (2003), nous nommes tous des personnages de fiction.

Bibliographie:

- Amato, Etienne Armand, Weissberg Jean-Louis. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité. », in Interfaces, Anomalie digital_arts, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51., édition HYX
- Archibald, Samuel. Le texte et la technique. Montréal : Le Quartanier, 2009, p. 160
- Augé Marc, pour une anthropologie des mondes contemporains, 1994, Paris, Aubier
- Barbieri, Daniele. "Is reality a fake." In Versus. 46. Bompiani., 1987
- Buci-Glucksmann Christine , La folie du voir: une esthétique du virtuel (Galilée, 2002).
- Bonnefoy Yves , la présence et l'image (Mercure de France, 1987)
- Cauquelin A.,
le site et le paysage, (PUF, 2002).
- Lieux et non-lieu de l'art contemporain. In: Quaderni, n°40, Hiver 1999-2000. Utopie I : la fabrique de l'utopie, pp. 159-167, p.164
- Casilli A.,
Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu , Esprit, 2009, 353, pp.151-153.
Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ? Paris: Seuil 2010.
- Delaume C., Corpus Simsi, Paris: Léo Sheer, 2003.
- Della Nagra A. & Kinoshita K., The Cat, the Reverend and the Slave, France: Capricci Films, 2010.
- Dervin Fred et Abbas Yasmine, technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires, L'Harmattan, Paris, 2009
- Duportail Guy Félix , Les institutions du monde de la vie: Merleau-Ponty et Lacan,
- Esquenazi, JP.,
Film, Perception et Mémoire. L'Harmattan, 1994.
La vérité de la fiction comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?. Paris: Lavoisier Hermes Science, 2009.
- Millon, Collection Krisis, Grenoble, 2008, p73
- Guynn, W. Un cinéma de non-fiction : le documentaire classique à l'épreuve de la théorie. Traduit de l'américain par Jean-Luc Lioult. Préface de Roger Odin. Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, 2001.
- Hayles, Katherine N., How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago ; Londres : the University of Chicago Press, 1999.
- Katz Stéphanie, L'écran, de l'icône au virtuel: la résistance de l'infigurable (l'Harmattan, 2004)
- Manovich Lev, Langage des nouveaux médias, les Presses du réel, Paris, 2010, p.337
- Pastinelli, Madeleine (2006), "Habiter le temps réel : ethnographie des modalités de l'être ensemble" dans l'espace électronique", Anthropologie et sociétés, Volume 30, numéro 2, pp. 199-217.
- Pink, Sarah, Doing Sensory Ethnography, Sage, London, 2009
- Schaeffer, Jean-Marie. Pourquoi la fiction ? Poétique. Paris: éd. du Seuil, 1999.
- Sloane, Sarah. Digital fictions : storytelling in a material world. 1 vols. New direction in computers & composition studies [Texte imprimé] / Gail E. Hawisher and Cynthia L. Selfe, series editors. - Stamford (Conn.) : Ablex Pub., [1996?]-. Stamford (Conn.), Etats-Unis: Ablex Pub, 2000.
- Szulborski, Dave. This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming. Incunabula, 2005.
- Turkle S. (1997), Life on the screen, Identity in the Age of the Internet, Londres, Weidenfeld & Nicolson
- Velkovska, Julia (2002), "L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats", Sociologie du travail, n°44, p. 212.
- Weissberg J-L.,
Virtualités réelles : une phénoménologie appliquée, in Chimères, n°16, été 1992 pp 35-46
Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision. Paris: L'harmattan, 1999.
- Vial S., L'être et l'écran, comment le numérique change la perception, Paris, PUF, 2013.