



HAL
open science

Screenographie - de l'autre côté de l'écran

Rose Dumesny, Catherine Ramus, Florian Pineau

► **To cite this version:**

Rose Dumesny, Catherine Ramus, Florian Pineau. Screenographie - de l'autre côté de l'écran. EGC 2017 - Conférence Extraction et Gestion des Connaissances, EGC, Jan 2017, Grenoble, France. pp.13-14. hal-02567272

HAL Id: hal-02567272

<https://hal.science/hal-02567272>

Submitted on 4 Jun 2020

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Screenographie - de l'autre côté de l'écran

Rose Dumesny, Catherine Ramus, Florian Pineau
Orange / XDLab / SenseE

1 Introduction

Les données numériques sont plus que jamais au cœur de nos quotidiens et de nos pré-occupations. Qu'il s'agisse de big data, de données personnelles ou issues du quantified self, chacun envisage et questionne un futur où le nombre de ces données sera croissant. Entre incompréhension et indifférence, les enjeux soulevés par cette déferlante de données numériques paraissent se jouer loin de nous, pourtant nous sommes tous, à notre manière, auteurs de cet amoncellement. Chaque pas, chaque like ou chaque clic peut ainsi se trouver enregistré et jour après jour écrire nos histoires individuelles et collectives. Depuis leur création jusqu'à leur (re)présentation, ou restitution, ces données deviennent une matière à penser, voir le monde et créer de nouvelles connaissances. Dans ce contexte, dépasser la représentation visuelle et schématique des données pour aller vers des formes sensibles est un moyen à explorer afin de les rendre accessibles et de proposer des modes de présentation plus immédiats pour le grand public. Le design des données, employé dans ce projet, permet de créer des objets - représentation visuelle, matérielle, sonore, etc. - afin que chacun puisse percevoir et penser les données issues de l'activité numérique.

2 Le projet Screenographie

Pour collecter ces traces de nos quotidiens, l'un des capteurs le plus complet et le plus discret n'est autre que notre téléphone mobile, qui nous colle à la peau et nous accompagne partout. En effet il embarque un nombre croissant de capteurs qui permettent de tracer des portraits de plus en plus fidèles et personnels.

Objectifs de recherche Le projet Screenographie propose donc de travailler sur la représentation des usages - et les usages eux-mêmes - des terminaux mobiles, à partir d'un nouveau type de données issues du finger tracking. Cette technique qui enregistre les pixels touchés par nos doigts sur un écran de smartphone dans un intervalle de temps, permet de créer un nouveau jeu de données. L'un des enjeux du projet sera alors d'étudier la transformation - de la collecte à la restitution en passant par le traitement - de cet ensemble, à la fois personnel et universel.

screenographie - de l'autre côté de l'écran

Le second sera d'investiguer ce type de données pour étudier la façon dont nous usons nos téléphones, bien que cela soit imperceptible et ainsi de matérialiser l'usure invisible de nos écrans de téléphones.

Descriptif du projet Les écrans des téléphones mobiles sont d'une matière qui ne s'use pas. Si ils se cassent et se fissurent, leur surface inerte ne se patine pas, ne se déforme pas, et ce malgré le fait que nous la sollicitons régulièrement. Ils semblent absorber la caresse de nos doigts et garder secrets nos usages. En rendant visible le trajet de nos doigts sur notre écran, Screenographie propose des radiographies de ces usages. Le dispositif composé d'un retroprojecteur et de plaques de plexiglas gravées, retranscrit en grand format l'écran et ce qui se passe à travers - et au delà de - lui. Cette projection en transparence et en lumière permet de créer des portraits de nos usages en fonction des applications enregistrées. Après avoir testé différents mode de capture - continue/discontinue, longues/courtes, une ou plusieurs personnes - nous avons décidé de faire des captures courtes - entre 2 et 19 min - pour une application donnée, décidée en amont. Ainsi contrairement à l'approche répandue "users centric" nous proposons une approche "uses centric", qui permet de raconter autrement l'histoire de nos usages mobiles, en dessinant un motif propre à chaque application du téléphone. Afin d'étudier les corrélations entre les types d'applications et les trajets dessinés par les doigts de l'enquêté, différents type d'applications ont été enregistrées, réseaux sociaux, divertissement, communication, etc. . . Les patterns qui se dessinent, indiquent clairement que certaines applications induisent des gestes particuliers. Ainsi les réseaux sociaux nous poussent à scroller, là où les jeux invitent à accumuler rapidement des micro-gestes. Ces représentations mettent alors en lumière la gestuelle associée aux différentes applications que nous utilisons quotidiennement et nous questionne sur le rapport charnel à nos téléphones.

3 Conclusions provisoires

Ce travail, encore en cours, a permis dans un premier temps de faire apparaître des patterns, qui peuvent permettre de comparer l'ergonomie des différentes applications. Un deuxième volet, nous permettra d'enquêter sur la dimension universelle de ces traces, en comparant les enregistrements d'une même application chez différents enquêtés. Le mode de captation actuel, contraignant - installation d'une application tierce, documentation manuelle des enregistrements - devra être repensé et permettre une réflexion sur la mise en forme des données dès leur création. Il sera l'occasion d'étudier comment notre usage du téléphone, très personnel, peut aussi raconter une histoire collective au travers des gestes identiques que nous reproduisons.

Summary

The screens of cell phones are of a material that does not wear out. This inert surface does not skate, does not deform, and this despite the fact that we regularly touch it to consult websites, send text or watch multimedia content ... By making the path of our fingers visible on our screen, Screenography offers X-rays of our uses. These representations highlight the gesture associated with the various applications that we use daily and questions us about the physical and sensitive relationship to our phones.