



HAL
open science

Le Parcours Commobile. Des pratiques numériques en situation de mobilité : approches interdisciplinaires et visuelles de l'immersion

Lilyana Valentinova Petrova

► To cite this version:

Lilyana Valentinova Petrova. Le Parcours Commobile. Des pratiques numériques en situation de mobilité : approches interdisciplinaires et visuelles de l'immersion. Sciences de l'information et de la communication. Université Grenoble Alpes, 2017. Français. NNT: . tel-02514420

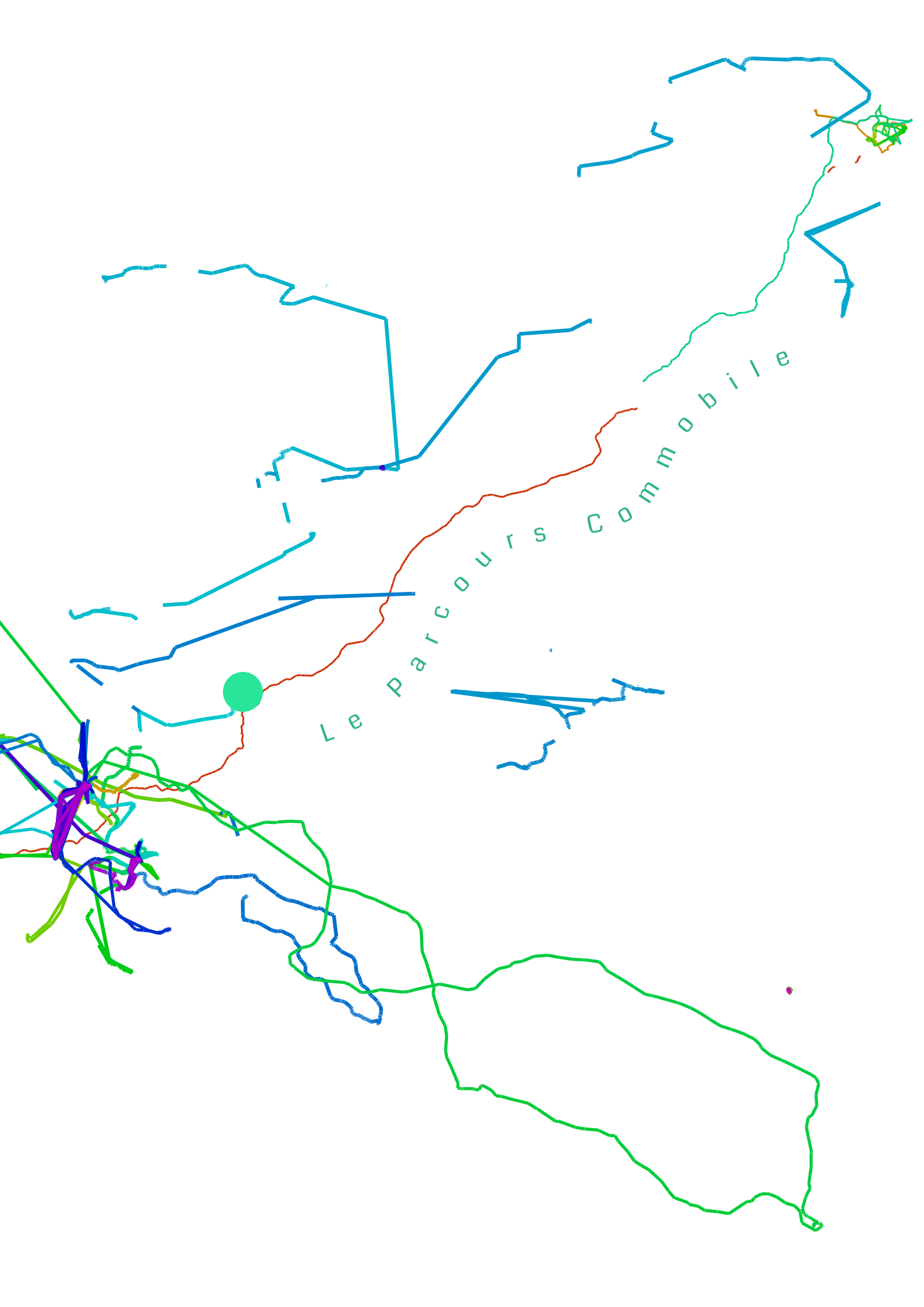
HAL Id: tel-02514420

<https://hal.science/tel-02514420>

Submitted on 22 Mar 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.



Le Parcours Commobile

THÈSE

Pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES

Spécialité : Doctorat Sciences de l'Information et de la
Communication

Arrêté ministériel : 25 mai 2016

Présentée par

« Lilyana Valentinova PETROVA »

Thèse dirigée par **Jacques IBANEZ-BUENO**, Professeur,
Université de Savoie Mont-Blanc
codirigée par **Ghislaine CHABERT**, Maître de Conférences,
Université de Savoie Mont-Blanc

préparée au sein du **Laboratoire IREGÉ – Institut de Recherche
en Gestion et Économie**
dans **l'École Doctorale SISEO – Sciences et Ingénierie des
Systèmes de l'Environnement et des Organisations**

Le Parcours Commobile.

**Des pratiques numériques en situation de
mobilité : approches interdisciplinaires et
visuelles de l'immersion**

Commobile Parcours.

**Digital Practices in Mobile Situation:
Interdisciplinary and Visual Approaches of
Immersion**

Thèse soutenue publiquement le « **27 octobre 2017** »,
devant le jury composé de :

Madame Patrizia LAUDATI

Professeure des Universités, Université de Valenciennes et du Hainaut
Cambrésis, Rapporteur

Monsieur Arley ANDRIOLO

Professeur, Universidade de São Paulo, Rapporteur

Monsieur Sidney GROSPRÊTRE

Maître de Conférences, Université de Bourgogne-Franche-Comté,
Examineur

Monsieur Alain LAMBOUX-DURAND

Professeur des Universités, Université de Franche-Comté, Examineur



L'université n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans cette thèse :
ces opinions doivent être considérées comme propres à leur auteur.

*À mes grands-parents :
Дядо Петър, баба Лили, баба Ваня и дядо Кольо*

Remerciements

Il est difficile de savoir où commence et où s'arrête le travail qui mène à la réalisation d'une thèse. Nous portons ici une profonde reconnaissance envers tous ceux qui y ont contribué.

En premier lieu, nous souhaitons remercier nos directeur.e.s Jacques Ibanez-Bueno et Ghislaine Chabert pour la confiance qu'ils nous ont accordé tout au long de ces années, ainsi que pour la liberté avec laquelle ils ont guidé nos pas. Jacques, Ghislaine, vous êtes l'élan de ce travail et il vous appartient grandement.

Nous souhaitons remercier également l'ensemble des joueurs/joueuses d'*Ingress* sans qui cette thèse n'aurait pas eu le même contenu. Par leur pratique et leur passion, ils/elles ont donné sens à nos questionnements et nous les remercions : *Enlightened & Resistance* Ancecy, *Enlightened* Sao Paulo, *Enlightened* Curitiba, *Enlightened* Lyon, *Enlightened* Paris et toutes les communautés *Enlightened* des villes ayant participé à l'OPPP.

Un merci d'enfant à nos parents Todorka et Valentin, inconditionnellement près de nous.

Un merci sans mesure à Carole Brandon et Marc Veyrat, qui ont su enfanter nos rêves de démarche.

À Maxime, pour les forces qu'il a su nous insuffler par son amour et son accompagnement, un merci épris.

Un merci *du mal* à Franck Soudan, frère spirituel.

Un GRAND merci pour tout à Marie-Andrée et Jean.

Merci aussi à l'ensemble de l'équipe pédagogique du département hypermédia et communication pour leur soutien, leur confiance, leur engagement, leur bonne humeur et leur amitié : Rudy Rigoudy, Anaïs Guilet, Karleen Groupierre, Didier Grappe, sans oublier Edwige Lelièvre, Florian Di-Bartolo et Sarah Falco.

Nous remercions aussi les institutions qui nous ont accueillis lors de ce travail

Remerciements

- IAE Savoie Mont-Blanc, UFR LLSH Savoie Mont-Blanc, Laboratoire IREGÉ, Laboratoire LLSETI, École Doctorale SISEO, Université Grenoble Alpes, Pontificia Universidade Católica do Paraná -, ainsi que les entreprises qui nous ont acceptés en leur sein le temps de nos observations : Nassarti et Cap DP. Merci aux personnes qui ont veillé à notre intégration dans ces établissements : Emmanuel Trouvé, Virginia Kistmann, Sued Jorge Nassar, Frédéric Rossignol, Marie Clement, Alexandre Perrigault.

Beaucoup de personnes ont contribué d'une manière ou d'une autre à notre réflexion. Nous remercions tous ceux qui se reconnaîtront et en particulier Danilo Ide, Fabio Lapuinka, Richard Jacobsson, Antoine Boureau, Thomas Lahousse Sténuît, Xavier Boissarie, Hervé Pallarin, Alain Cervantes, Jean Baptiste Evrot, Le Hors Humain, Leighton Evans, Thierry Davila, Victor Aquino Gomes Cerrea, Francisco Tupy, David Belle, Xavier de la Porte.

Merci à mes collègues doctorants pour leur soutien et conseils : Sébastien Alain, Étienne Duchâtel, Prudence Dato, Michael Liabot, Lauriane Robert, Guillaume Imbert, Yoann Genolini.

Merci aux secrétaires de leur aide précieuse et en sourire : Gersende Gatellet, Muriel Porte et Julia Kino.

Merci aux amis pour leur patience et leur soutien : Thibault, Lionel, Marjolaine, Guillaume, Ouidade, Claude, Marie Hélène, Rose, Alain, Marie P., Mathieu, Marie J., Yann, Étienne, Alexis, Jean-François, Yannick, Jeanne, Léa, Ingrid, Lucie, Yoann, Quentin, Hermann, John.

Merci aux amis piliers pour leur présence à distance : Mimi, Vladi, Neli, Ina, Mirqna, Vanio et Bratcheda Daniel.

Merci aux correcteurs de ce travail : MAB, Christine, Maxime, Thib, Anaïs, Lauriane, Franck, Marie P., Éliane, Étienne, Michael et Anne So, Juliette.

Merci aux traducteurs : Mauricio, Ken, Dale, Jaime.

Merci à la République Française pour son modèle d'université publique et gratuite ainsi que pour les conditions favorables dans lesquelles nous avons pu mener nos recherches.

Résumé

Dans la langue française, le mot '*parcours*' signifie chemin, trajet permettant d'aller d'un lieu à un autre. Ainsi, la traversée de l'espace et du temps génère un '*parcours*' (touristique, professionnel, du combattant, etc.) qui engage le corps et qui l'inscrit dans une démarche spatio-temporelle. L'acte de 'parcourir' est plus vaste encore, puisque ce n'est pas seulement l'espace géographique que nous parcourons, mais aussi les textes et les images. Parcourir, c'est construire un rapport au monde à travers le mouvement, c'est marcher, courir, arpenter, regarder, lire, survoler, explorer, c'est exprimer !

De nos jours, à l'intersection entre le texte, l'image et l'espace géographique, les outils numériques mobiles nous proposent un '*parcours*' à la fois de communication et de déplacement : un '*parcours commobile*'. La géolocalisation permet notamment de se repérer et de naviguer dans les territoires connus et inconnus, elle ajoute du contenu aux lieux et elle attribue un sens à la lecture croisée entre les différents supports (la ville, la carte, l'écran). Ce sont les particularités de cette expérience de la mobilité numérique que nous avons souhaité explorer dans ce travail doctoral en faisant l'observation des pratiques par une approche visuelle et interdisciplinaire. Une adaptation méthodologique propre aux 'terrains mobiles' est développée ici pour étayer les méthodes visuelles, participatives, et sensorielles : la méthode de *Parkour*.

Afin d'appréhender ce qui se joue dans la relation entre l'homme et son téléphone mobile, un travail de terrain a été mené à Curitiba (Brésil), ville pionnière de la mobilité urbaine. Nous y avons observé et filmé les postures liées aux usages de cet objet, attestant de leur statut affectif et démontrant leur conversion en gestes, habitudes, histoires, émotions et significations. En vue d'approfondir notre réflexion et d'examiner l'impact de l'outil mobile sur notre manière d'être ensemble, nous avons également étudié une application géolocalisée - le jeu de réalité alternée *Ingress*. Par une longue immersion au sein de la communauté des joueurs, nous avons interrogé le sens qu'ils attribuent à leur pratique. Une performance de recherche et d'art de 31 jours dans 16 pays européens a permis de mettre à l'épreuve nos hypothèses sur l'importance du '*parcours*' dans sa dimension communicationnelle.

Il en ressort qu'en tant qu'outil de navigation, puis d'expression, la technique de la géolocalisation participe à la fondation d'une architecture des déplacements dont l'étude restera à approfondir. Entre le relief des territoires et celui des écrans, la pratique numérique en situation de mobilité creuse un interstice au cœur duquel se tisse la pensée '*commobile*'.

Mots-clés : *Pratiques numériques, Parcours géolocalisé, Mobilité, Approche interdisciplinaire, Méthodes visuelles, Immersion*

Abstract

In the French language, the word '*parcours*' (which in part means a pathway) stands for an object or a practice which allows one to go from one place to another. Crossing of space and time generates a '*parcours*' such as a walk in the park, a professional endeavour or a military obstacle course, etc. Thus, engages the body and forges a spatio-temporal approach. The act of '*parcours*' has an even more extensive meaning, since it is not only the space that can be explored through it, but also texts and images. '*To parcours*' is to build a relationship with the world through movement, meaning : walking, running, ambling, watching, reading, browsing, exploring... expressing!

Nowadays, at the intersection of text, image and geographical space, mobile digital tools offer us a '*parcours*' of both communication and movement: a '*commobile parcours*'. More specifically, geolocation allows us to identify and navigate known and unknown territories, adds content to places and assigns meaning to the cross-reading between different media (the city, the map, the screen). In this doctoral work we wanted to explore the particularities of the digital mobility experience through observation of the practices by a visual and interdisciplinary approach. The *Parkour* method, a methodological adaptation specific to the 'mobile fields' is developed here to support the existing visual, participatory and sensory methods.

In order to grasp what is at stake in the relationship between man and his smartphone, field work has been carried out in Curitiba (Brazil), the pioneer city of urban mobility. We have observed and filmed postures related to the uses of these objects, attesting to their affective qualities and showing their transformation into gestures, habits, stories, emotions and their significance. In order to further examine the impact of the mobile tool on our way of being together, we also studied a geolocalized application - the alternate reality game *Ingress*. By immersing in the community of gamers, we have explored the sense of meaning that they have attributed to their practices. A 31-day research and art performance in 16 European countries allowed us to apply our hypotheses on the importance of the '*parcours*' in its communicational dimension.

It appears that as a tool for navigation and expression, the geolocation technique contributes to the foundation of an architecture of movements whose study remains to be deepened. Between the landscape of the territories and that of the screens, the digital practice creates an interstice at the heart of which the '*commobile*' thought is woven.

Key Words : *Digital practices, Geolocated parcours, Mobility, Interdisciplinary approach, Visual methods, Immersion*

Remarques

Dans cette thèse, les traductions venant des langues anglaise, portugaise et bulgare ont été faites par nos soins.

Une version hypermédia de ce travail se trouve en ligne sur le site web dédié.

L'intégralité des données y est également disponible pour consultation et pour usage.

(QR code à scanner)



URL : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

Table des matières

Remerciements.....	2
Résumé.....	4
Abstract.....	5
Remarques.....	6
Table des matières.....	7
Introduction générale.....	11
Partie I. « Le Petit Pas » : entre mobilité et communication.....	22
1. Les cinq peaux de la commobilité.....	40
1.1. « Peau-épiderme » : L'appivoisement du corps en mouvement.....	49
1.2. « Peau-vêtement » : Le tissage d'une pratique identitaire.....	60
1.3. « Peau-maison » : La répétition de la trace comme territoire.....	77
1.4. « Peau-ville » : L'immersion comme expérience en communauté.....	91
1.5. « Peau-cosmos » : Le caractère universel de la commobilité.....	111
2. Hypothèse du « Parcours ».....	131
2.1. Corps-Mobile.....	139
2.2. Réseau-Mobile.....	145
2.3. Le Parcours.....	153
Partie II. Méthode de Parkour.....	166
1. Approches interdisciplinaires et visuelles.....	167
1.1. Choix des terrains.....	169
1.1.1. Téléphone Mobile.....	169
Locopractices.....	170
Ingress.....	172
Curitiba.....	177
Spot La.....	178
1.2. « Terrains-mobiles ».....	181
1.3. Voie visuelle et sensible.....	184
1.4. Voie interdisciplinaire et participative.....	192
1.5. Voie mobile.....	197
2. Méthode de Parkour : « L'art du déplacement ».....	202
2.1. Étape de Template.....	208
2.1.1. Checkpoints.....	209

Table des matières

2.1.2.Freemovement.....	210
2.2.Étape de la Graphie.....	212
2.2.1.Chrono-graphie.....	214
2.2.2.Chroma-graphie.....	219
2.2.3.Choro-graphie.....	221
2.2.4.Chore-graphie.....	223
2.2.5.Chiro-graphie.....	225
2.3.Étape de la Peinture Interactive.....	231
2.4.Étude d'un cas d'application : Le projet « OP : Petit Poucet ».....	236
2.4.1.Étape Template : Analyse de l'application mobile <i>Ingress</i>	237
2.4.2.Étape Graphie : Le projet « OP Petit Poucet ».....	238
2.4.3.Étape Peinture Interactive : « The Poumpal ».....	241
2.5.Conclusion sur la méthode de Parkour.....	243
Partie III. « Le Petit Prince » : Apprivoisement et transgression du corps-mobile.....	245
1.« Localise-moi ! » : Étude des locopratiques numériques.....	250
2.« Dessine-moi un canari » : Étude de la territorialité commobile du quotidien.....	279
3.« L'essentiel est intouchable pour les yeux » : Temporalité des paysages commobiles	302
Partie IV. « Le Petit Poucet » : Performativité du parcours commobile.....	318
1.« Hack Le Petit Poucet » : Performativité du corps géolocalisé.....	322
2.« Opération Petit Poucet » : Le parcours entre l'art, la communication et le jeu.....	336
2.1.Le territoire comme support médiatique.....	354
2.2.Le parcours comme « formation d'une démarche ».....	370
2.2.1.Le parcours et la marche.....	374
2.2.2.Le parcours et la confrontation.....	384
2.2.3.Le parcours de la personnalité.....	390
2.2.4.Le parcours et l'extrême.....	397
2.2.5.Le parcours et la fiction.....	407
2.3.Le réseau comme résultat d'une performance commune.....	413
Conclusion générale.....	421
Bibliographie.....	433
Liste des illustrations.....	457
Annexes.....	463

Table des matières

Table des matières

Introduction générale

Les critères d'humanité [...] Le premier et le plus important de tous c'est la station verticale; [...] Deux autres critères sont corollaires du premier : ce sont la possession d'une face courte et celle d'une main libre pendant la locomotion.

Leroi-Gourhan¹

Du *flâneur* baudelairien à la *dérive* des situationnistes, des voyages des grandes découvertes à la conquête de l'espace, des images en mouvement à la géolocalisation, la notion de mobilité a une longue histoire, aussi bien en tant que contenu qu'en tant que cadre de la pensée. Rousseau, Nietzsche, Thoreau, Kerouac parmi d'autres, ont tous privilégié le moment de la marche en tant que partie prenante du processus de réflexion et de création. Bergson, Marey, Deleuze et Urry ont considéré le mouvement comme objet d'étude. De nombreux regards d'anthropologues, de littéraires, de sociologues, d'ingénieurs, d'artistes, d'architectes, de mathématiciens, de philosophes débattent et se complètent afin d'appréhender ce qui échappe encore à notre compréhension du sens de la mobilité. Davantage, l'histoire de la marche de Rebecca Solnit² recense les différentes manières de parcourir la terre en les mettant en rapport avec le contexte historique de leur émergence. Des péripatéticiens de la Grèce antique, au pèlerin religieux, aux promeneurs des jardins du romantisme, jusqu'aux artistes marcheurs des années 70 (comme Richard Long, Hamish Fulton ou Michael Höpfner) le déplacement a souvent provoqué de nouvelles formes, et a transformé de nombreuses pratiques ; toute une relation au monde change lorsque nous marchons.

1 André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : Technique et langage* (Paris: Éditions Albin Michel, 1964), 32.

2 Rebecca Solnit, *Wanderlust: A History of Walking* (New York: Pinguin Books, 2001).

Par notre travail doctoral sur le rapport entre la mobilité et la communication nous souhaitons contribuer à ce débat intellectuel, autant ancien que contemporain. Questionner la pratique du mouvement dans un contexte qui modifie les repères usuels de stabilité semble essentiel, car « [...] en changeant d'espace, en quittant l'espace des sensibilités usuelles, on entre en communication avec un espace psychiquement novateur. [...] On ne change pas de place, on change de nature »³. La mobilité est ainsi devenue un des mots contemporains qui décrit et qui initie ces changements dans l'époque présente et ouvre une voie vers l'exploration, et pourquoi pas la compréhension, de phénomènes plus larges encore.

Considérer les rapports entre l'homme (ses créations, ses échanges, ses relations, ses appréhensions, ses croyances, ses constructions, ses pratiques et ses cristallisations) et le monde est l'essence du projet des sciences humaines et sociales. Corps, objets, conditions, projets, chaque époque propose différents sujets et questions autour du sens de ces rapports. De nos jours, la présence proliférante des nouvelles technologies de l'Information et de la Communication (NTIC), leur évolution constante et la diversité des services offerts suscitent des interrogations quant à l'ampleur des possibles. D'une part, les NTIC n'étant plus si étranges que dans les années 1970⁴. D'autre part, les études des médias sont déjà bien ancrées dans les cercles académiques depuis 1964⁵. Ainsi, une recherche en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), qui prend ces NTIC comme *objet de connaissance* se doit d'étudier « le rapprochement de pratiques et d'actions antérieurement soigneusement distinguées »⁶. La thèse que nous développons propose l'observation et l'analyse critique des *pratiques numériques en situation de mobilité : approches interdisciplinaires et visuelles de l'immersion*. Ce travail doctoral, commandité par le laboratoire IREGE/LLSETI⁷, a bénéficié d'une allocation doctorale de recherche (ADR) obtenue pour une période de trois ans. La région Auvergne-Rhône-Alpes a en outre participé au financement de l'étude de terrain à Curitiba au Brésil, pour une durée de trois mois, au moyen de la bourse d'études *Explo'ra Sup*.

Plus concrètement, il ne s'agit pas de se satisfaire d'un inventaire des usages, mais plutôt de poursuivre le projet d'observation et de théorisation entrepris de longue date sur *la*

3 Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace* (1957), 7^e éd. (Paris: Presses Universitaires de France, 1998), 187.

4 Jean Meyriat et Bernard Miège, « Le projet des SIC de l'émergent à l'irréversible (fin des années 1960 - milieu des années 1980) », in *Les Origines des sciences de l'information et de la communication. Regards croisés (Sous la direction de Robert Boure)* (Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2002), 45-70.

5 Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964) (Corte Madera, CA: Gingko Press Inc, 2003).

6 Bernard Miège, *L'Information - communication, objet de connaissance* (Bruxelles: De Boeck Supérieur, 2004), 19.

7 Initiée au sein de l'Institut de Recherche en Gestion et en Économie (IREGE) cette thèse a été poursuivie au sein du laboratoire Langages, Littératures, Sociétés, Études Transfrontalières et Internationales (LLSETI).

*logique de l'usage*⁸, en l'appliquant à ces nouveaux supports et en développant des méthodes appropriées. Or, questionner l'acte d'usage, c'est interroger « ce que les gens font effectivement avec des objets techniques »⁹ et c'est aussi comprendre ce qu'ils « fabriquent »¹⁰ avec les images, les récits et les relations offertes par ces objets. Autrement dit, l'usage est la co-construction d'un phénomène qui passe par la manipulation d'un objet. Ainsi, nous voyons un intérêt à questionner les usages des NTIC *en situation de mobilité* afin de comprendre en quoi cet ensemble de la mobilité, pris en tant qu'objet et couplé aux outils techniques, contribue à la fabrication d'un sens dans un processus de communication. Plus particulièrement, à la base du projet, nous nous intéressons au sens véhiculé par ces usages et celui des pratiques générées, à savoir celles relatives au champ d'étude des SIC. Mais par quel angle aborder ces questions, si vastes, qui dépassent le simple cadre d'une technique en particulier ?

Tout usage oblige à observer les interdépendances entre les techniques contemporaines, puis la filiation entre des pratiques préexistantes, actuelles et à venir, ainsi que les processus d'imbrication de ces pratiques entre elles et avec des contextes sociologiques, culturels, économiques et politiques¹¹. Pour autant, comment réaliser un tel projet tout en gardant en ligne de mire que l'humain qui est bien au centre de nos investigations et non des équations strictement théorico-techniques, car « [s]'intéresser aux usages oblige à sortir du cadre d'observation étroit et précis qui délimite les protocoles d'emploi de machines. [...] C'est l'homme qui est ici au cœur de l'investigation et non l'appareil »¹². Face aux objets, nous proposons d'accéder aux significations des divers actes de communication liés aux outils numériques mobiles par l'observation de la pratique. C'est un rapport au monde que nous étudions, mis en évidence à travers les techniques contemporaines. Or, il ne s'agit pas de procéder à l'analyse d'objets séparés, mais au contraire, de les lire incorporés au lieu, au temps, au milieu, aux circonstances ou, autrement dit, à leur contexte d'usage. L'objectif est de rendre visible les tensions internes au processus d'*invention de l'homme*¹³ du point de vue de la communication.

8 Jacques Perriault, *La logique de l'usage : Essai sur les machines à communiquer (1989)* (Paris: Éditions L'Harmattan, 2008).

9 Serge Proulx, « La sociologie des usages, et après ? », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6 (23 janvier 2015): Electronic reference, doi:10.4000/rfsic.1230.

10 Michel De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire* (Paris: Gallimard, 1980), xxxvii.

11 De même, « [o]n ne peut donc, dans une analyse des usages, ignorer le substrat de longue durée qui s'est forgé dans notre culture en matière d'image projetée et de parole artificielle » Perriault, *La logique de l'usage*, 17.

12 Ibid., 16.

13 Albert Jacquard, *Inventer l'homme* (Bruxelles: Éditions Complexe, 1991).

La communication n'est pas née au XXe siècle – elle est de tous les temps. Parce qu'elle engage le rapport que chacun entretient avec autrui, parce qu'elle est constitutive de toute relation et de tout échange, elle répugne à la périodisation historique, à la datation et au travail généalogique. Elle appelle davantage une théorie de l'homme – une anthropologie –, et témoigne d'une dimension universelle de la condition humaine par-delà les époques et les lieux.¹⁴

En même temps, la dimension contextuelle de toute communication oblige à s'y intéresser de manière circonstancielle et les circonstances de la mobilité contemporaine sont en grande partie liées au numérique. Ce que Milad Doueïhi nomme la *grande conversion numérique* est en effet un « bouleversement » causant « des modifications cruciales et même fondamentales, à un ensemble d'abstractions et de concepts opératoires sur nos horizons sociaux, culturels, et politiques »¹⁵. Le cas est d'autant plus particulier que la technologie mobile implique de multiples transformations en étant toujours à portée de main. Elle a un impact non seulement de l'extérieur, en renouvelant les rapports entre les individus et des groupes d'individus, mais elle intervient aussi de manière endogène et repousse les limites relatives au corps. Par conséquent, il importe de considérer les rapports des individus à ces nouveaux outils dans leurs modes de vie mobiles et leurs déplacements. Ces outils ne se limitent pas à des fonctions isolées, mais mobilisent des pratiques croisées, articulent des comportements et génèrent des *transductions*¹⁶ entre des domaines antérieurement séparés.

Aussi, au-delà des cadres disciplinaires, nous nous basons sur les apports de différents courants (parfois contradictoires) pour être en mesure de nous approcher de ces objets. En effet, quand nous parlons du numérique, nous nous référons à cette technique qui associe les outils (les ordinateurs, Internet, les téléphones intelligents) aux concepts (la machine, le réseau, le code) et aux pratiques (programmer, imaginer, téléphoner, percevoir, photographier, désirer). À partir de ces hétérogénéités, le numérique construit d'étonnants systèmes, des dispositifs¹⁷ constitués aussi bien de matériels électroniques que de signes, de symboles, de

14 Éric Letonturier et Bernard Valade, « Le XXe siècle par la communication. Introduction », *Hermès, La Revue*, n° 70 (5 décembre 2014): 11-12.

15 Milad Doueïhi, *La grande conversion numérique* (Paris: Éditions du Seuil, 2008), 14.

16 « Nous entendons par transduction une opération, physique, biologique, mentale, sociale, par laquelle une activité se propage de proche en proche à l'intérieur d'un domaine, en fondant cette propagation sur une structuration du domaine opérée de place en place : chaque région de structure constituée sert à la région suivante de principe de constitution, si bien qu'une modification s'étend ainsi progressivement en même temps que cette opération structurante » Gilbert Simondon, *L'individuation. À la lumière des notions de forme et d'information* (Grenoble: Éditions Jérôme Millon, 1958), 32.

17 « En sciences de l'information et de la communication, le dispositif est une notion clé intimement liée à l'analyse des processus de médiation, analyse qui permet notamment d'associer l'étude de supports médiatiques et technologiques à celle des enjeux et acteurs de situations sociales particulières » Violaine Appel, Hélène Boulanger, et Luc Massou, « Dispositif[s] : discerner, discuter, distribuer », *Boeck Supérieur*

données, de représentations, de signaux et de comportements. Autrement dit, en plus de la mise en place d'instruments technologiques (dans leur aspect matériel), il nous faut nous préoccuper de « ce qui est en train de changer dans notre vie de tous les jours, dans nos habitudes de vie et dans nos valeurs, dans notre manière d'être dans le temps et l'espace, dans notre façon de travailler et de vivre ensemble, dans nos institutions et notre démocratie, dans notre façon d'échanger »¹⁸ avec autrui. Derrière l'adjectif 'numérique' se cache toute cette panoplie d'actualisations socioanthropologiques que nous apercevons émerger par delà les écrans et les images (transcrites par conversion ou produites par synthèse). L'idiosyncrasie des outils, des images et *des pratiques en situation de mobilité*, voilà le cœur des sujets autour desquels se concentrera notre recherche.

Concrètement, quels sont ces objets ou plutôt quelles sont les caractéristiques qui peuvent définir de tels objets ? Nous parlerons de *mobiles* pour caractériser cette catégorie d'objets, de pratiques ou de situations qui génèrent du mouvement au sein des individus. Ce sont là des outils (téléphones intelligents ou *smartphones*, tablettes tactiles, *iwatches*, *GPS* et autres objets connectés au réseau 3G/4G), des contenus (applications, projets, œuvres) ou des pratiques (marcher, jouer, regarder, s'émouvoir, ressentir). Le choix d'unifier la totalité des composants de la mobilité sous un seul et même terme de *mobile* correspond à un besoin d'abstraction nécessaire à la saisie d'une qualité *mobile* de manière transversale et ceci sans glisser vers une description incessante. Dans *Les règles de la méthode sociologique* Durkheim définit les *faits sociaux*, phénomènes aux caractères très spéciaux, extérieurs à l'individu, qui s'imposent à lui et ne sauraient se confondre avec des phénomènes organiques ou psychiques, et qui constituent une espèce nouvelle à qui doit être donnée et réservée la qualification de social¹⁹. À l'instar de Durkheim, nos *mobiles* sont des *faits mobiles* qui, quand bien même extérieurs au mouvement, sont garants des caractéristiques de la mobilité. Il s'agit d'extraire de la totalité du 'paysage' observé toute entité signifiante et dont la signification est donnée ou influencée par le mouvement puis de la comprendre en tant qu'entité *mobile*. Ainsi, pour nous, l'adjectif *mobile*, sera attaché à tout élément *en situation de mobilité* – qu'il soit geste, image, objet, représentation, situation, signe, message, flux, technique, pratique –, ou autrement dit à

« *Culture & Communication* » Les dispositifs d'information et de communication (2010): 9-16.

18 Jean Paul Lafrance, « La civilisation numérique », in *100 Notions sur la civilisation numérique. Coordination de l'ouvrage Jean-Paul Lafrance, Coordination de la Collection 100 Notions Ghislaine Azémard* (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2016), 11.

19 Emile Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique (1894)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre d'Émile Durkheim (1894), *Les règles de la méthode sociologique*. Paris : Les Presses universitaires de France, 16e édition, 1967 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2002), 19, http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/regles_methode/durkheim_regles_methode.pdf.

toute entité soumise à la force du mouvement. Il désignera les propriétés communes à ces éléments et marquera leur comportement face à la mobilité.

Bien évidemment, les technologies mobiles sont au cœur de ces dynamiques. Malgré la pénétration massive autour du téléphone portable (que nous appelons également téléphone intelligent, *smartphone*, téléphone mobile ou simplement *mobile*), la demande sociale de nouvelles connaissances par le recours aux sciences humaines et sociales se fait toujours plus pressante. Leurs capacités, limites et promesses sont constamment mises à l'épreuve par les développeurs de ces dispositifs *mobiles*, ainsi que par les utilisateurs. À ce sujet, les recherches sur les usages avancés du téléphone mobile²⁰, celles sur la reconstruction de l'espace et du temps lors de la pratique de la communication *mobile*²¹, ainsi que les travaux théoriques de Manuel Castells sur *La communication mobile et la société*²² dressent un cadre théorique conséquent. Toutefois, le sujet de la *communication mobile* suscite encore de multiples questionnements. De plus, il apparaît que la géolocalisation se révèle comme le centre de gravité de cette technique. Le positionnement d'un objet ou d'une personne dans un lieu ou sur une carte (par le système GPS²³) soulève des liens constitutifs entre la technologie, l'homme et son environnement, essentiels pour les SIC. Bien que couramment décrit comme virtuel (dans le langage de tous les jours), le numérique n'a jamais été opposé ni au 'réel'²⁴ ni à 'l'expérience physique'²⁵. Avec la géolocalisation, les frontières entre les représentations immatérielles et les contreparties matérielles s'estompent davantage. La géolocalisation inscrit la représentation intrinsèquement aux lieux et permet de souligner les processus internes aux expériences du déplacement. La mobilité, qui s'insère dans les dynamiques décrites, pose ainsi des questions qui touchent nécessairement à l'espace, au temps et à leur perception par les pratiquants. Elle construit ainsi une *expérience mobile*.

Nootre objectif est donc de comprendre les croisements liés aux *pratiques numériques*

20 Christian Licoppe et Moustafa Zouinar, « Les usages avancés du téléphone mobile », *Réseaux*, n° 156 (2009): en ligne.

21 Rich Ling et Scott W. Campbell, *The Reconstruction of Space and Time: Mobile Communication Practices* (New Brunswick: Transaction Publishers, 2010).

22 Manuel Castells et al., *Mobile Communication and Society. A Global Perspective* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007).

23 GPS (Global Positioning Système), Milad Doueïhi, *Pour un humanisme numérique* (Paris: Éditions du Seuil, 2011), 170.

24 « Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel *tend* à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes » Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?* (Paris: Éditions La Découverte, 1995), 13.

25 Nous pensons ici aux nombreux exemples d'installations immersives produites du côté de l'art.

en situation de mobilité. Comment les techniques mobiles contribuent-elles à la constitution et à la complexification d'une pensée *communicationnelle*²⁶, voilà une idée qui se dessine de rigueur. Cependant, observer les applications concrètes des technologies mobiles, afin d'échapper aux déterminismes (technologiques ou sociétaux), présuppose le recours à un modèle situationnel au sens de Alex Mucchielli pour l'analyse des communications. « La méthode consiste à travailler sur un cas qui rapporte une dynamique situationnelle : une situation de départ est décrite et des activités menées par des acteurs la transforment de telle façon que des communications généralisées sont générées, du fait de cette transformation »²⁷. Suite à une telle investigation se dégage la figure de l'utilisateur *mobile* (que nous appelons *traceur*) comme acteur principal d'une restructuration en marche qui permet de connecter les différences en termes de supports, de contenus et de milieux. En même temps, donner du sens à tout usage signifie trouver des manières de *faire avec* des mécanismes déjà mis en place, souvent complexes voire même contradictoires. « [I]l s'agit précisément de reconnaître des "actions" (au sens militaire du mot) qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail de la consommation »²⁸. Il n'est donc pas question de se concentrer sur des pratiques exclusives à tel objet *mobile*, mais plutôt de se concentrer sur des actions liées aux modèles ontologiques, inhérentes à tout changement touchant des technologies *mobiles* et à la mobilité en général. Ainsi, l'homme *mobile* et outillé sera le déclencheur d'une scrutation qui relie les objets aux gestes, aux milieux, aux significations et à la communication.

Ce référentiel théorique des processus de la communication repose d'abord sur un postulat que l'on peut énoncer ainsi : la quasi-totalité des expressions humaines : productions en tout genre, réalisations concrètes, objets techniques, manipulations des réalisations et des objets, conduite et actions, écrits divers, discours et paroles, attitudes et les divers paralangages... sont des communications, c'est-à-dire des éléments communicationnels qui peuvent se comprendre (se lire), si on les rapporte à des contextes pertinents dans lesquels justement ils prennent leurs sens pour les différents acteurs qui sont concernés par ces expressions [...].²⁹

Autrement dit, en nous inscrivant au sein des Sciences de l'Information et de la Communication pour réaliser cette thèse sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*, nous ne pouvons nous limiter à l'étude de l'outil qui rend possible ces pratiques. Il nous faut aller plus loin que l'observation et l'analyse du simple téléphone mobile comme objet d'étude.

26 Bernard Miège, *La pensée communicationnelle* (Grenoble: Presse Universitaire de Grenoble, 2005).

27 Alex Mucchielli, Jean-Antoine Corbalan, et Valérie Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus* (Paris: Armand Colin, 2004), 82.

28 Michel De Certeau, L'invention du quotidien, p.10-18, cité par Miège, *La pensée communicationnelle*, 67-68.

29 Mucchielli, Corbalan, et Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus*, 9.

En effet, cela ne nous permettrait pas de comprendre le contexte qui a mené à sa création, le processus qui subsiste à son fonctionnement et la 'nouveaueté' dont il est le déclencheur. Pour ces raisons, s'approcher de terrains de recherche de manière interdisciplinaire paraît être la méthode juste, car :

[...] le terme d'inter-discipline ne peut prendre tout son sens que si l'on souligne l'importance du préfixe *inter* qui, conformément à son étymologie, renvoie à ce qui se trouve entre, au milieu. L'Infocom constitue ainsi une sorte de carrefour permettant de croiser les problématiques de différentes sciences sociales qui, sans elle, ne se seraient probablement pas rencontrées. À la croisée de l'histoire, de la sociologie, de la linguistique, de l'informatique, les SIC apparaissent ainsi pour montrer les conditions de la naissance et de l'acheminement des messages, et parfois pour pratiquer un examen critique de ces mêmes disciplines.³⁰

Ainsi, restant fidèles aux la Sciences de l'Information et de la Communication, interdisciplinaires par définition³¹, nous nous appuyons sur un spectre référentiel enrichi de regards provenant d'une multitude de points de vue tels que la phénoménologie du corps, l'anthropologie visuelle, la sociologie des pratiques et l'art. Cette étude fournit un appui théorique interdisciplinaire, car le système que nous observerons lors de l'état de l'art est poreux et ses limites traversent les séparations et les spécialisations. Une approche anthropologique est nécessaire, car les pratiques associées aux notions de communication, de déplacement et d'espace ont un impact sur l'homme depuis longtemps. En même temps, un regard sociologique et sociogéographique complète la linéarité transhistorique qui s'impose à l'étude de l'anthropologue. Nous considérons que l'articulation de différentes approches est justifiée, car « les objets étudiés par les sciences de la communication sont des objets migrants qui se laissent difficilement appréhender de manière unidimensionnelle »³². De même, il est indispensable d'adopter une *approche visuelle*, c'est-à-dire une approche qui situe l'image au cœur de la méthode de recherche (la prise, la création et l'analyse d'images). C'est en effet par l'image que nous pouvons nous rapprocher des comportements, des gestes, des perceptions et des traces qui racontent les pratiques comme des *faits mobiles*, c'est-à-dire comme *chose en soi*. Dès lors, l'analyse des discours et des imaginaires, croisée avec l'observation des situations de la vie ordinaire et des images collectées permet d'échapper à toute pensée binaire et de saisir ces phénomènes comme un ensemble. L'intégralité de ces données visuelles vient

30 France Renucci et Olivier Belin, *Manuel infocom. Information - Communication - Médiologie* (Paris: Viubert, 2010), 10.

31 À ce sujet considérer la chapitre *Plaidoyer (réaffirmé) pour l'interdisciplinarité et les méthodologies correspondantes* dans Miège, *L'Information - communication, objet de connaissance*, 177-233.

32 Dominique Cotte, « Bruno Ollivier, Les sciences de la communication. Théories et acquis », *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 31 (1 décembre 2008): 204-6.

en appui à notre argumentation et est accessible à travers un espace web dédié, disponible à des fins informationnels ou de recherche³³.

Cartographier, représenter, mais aussi expérimenter la pratique questionnée permet de poursuivre le processus développé au sein du support *mobile*, car nous savons que « une carte n'est pas le territoire »³⁴ et que seul le territoire peut faire voir ce qu'il y a de 'territorial' dans la carte. Il faut être corps présent sur le 'lieu du crime' pour témoigner des *modus operandi*³⁵ par les traces des pratiques qui s'y déroulent; il faut être au point de localisation du processus *communicationnel* pour suivre les indices explicatifs d'une énigme qui reste à résoudre. Pour ces raisons, le problème qui se pose sur notre route vers la compréhension est aussi d'ordre méthodologique, car :

[...] [S]i l'on commence par écarter les concepts déjà faits, si l'on se donne une vision directe du réel, si l'on subdivise alors cette réalité en tenant compte de ses articulations, les concepts nouveaux qu'on devra bien former pour s'exprimer seront cette fois taillés à l'exacte mesure de l'objet : l'imprécision ne pourra naître que de leur extension à d'autres objets qu'ils embrasseraient également dans leur généralité, mais qui devront être étudiés en eux-mêmes, en dehors de ces concepts, quand on voudra les connaître à leur tour³⁶.

Aujourd'hui, les capacités livrées par la géolocalisation et la prolifération des outils numériques mobiles modifient une fois de plus le statut du mouvement. D'un objet de représentation, celui-ci devient le sujet, puis le support d'un discours *mobile*, réalisé conjointement de textes (code), d'images (fixes ou en mouvement, en papier ou sur l'écran) et de pas (différentes pratiques de déplacement). Au centre de cette triple relation, la position géolocalisée revêt une importance non seulement informationnelle au sens strict de la donnée, mais aussi structurelle au sens d'une mise en relation, d'une mise en forme, d'une formalisation de la structure *mobile* en démarche significative. Par conséquent, la notion de *parcours*, cette pratique liée à la géolocalisation, doit être aussi comprise dans une dimension communicationnelle, c'est-à-dire en ce qu'elle offre de *commun*³⁷. Autrement dit, l'établissement d'un terme, celui de *parcours*, peut permettre de décrire le propre des pratiques

33 URL : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

34 D'après le titre de l'ouvrage d'Alfred Korzybski, *Une carte n'est pas le territoire. Prolégomènes aux systèmes non-aristotéliens et à la Sémantique générale (1933)* (Paris: Éditions de l'éclat, 1998).

35 Pierre Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'éthnologie kabyle »* (Paris: Éditions de Seuil, 1972), 307.

36 Henri Bergson, *La pensée et le mouvant* (Paris: Flammarion, 1934), 17.

37 Comme le précise le chercheur en SIC Jacques Ibanez-Bueno « [...] en se référant à Abraham Moles (1990) et également à Dominique Wolton (1997), la communication existe puisque "Communiquer, c'est se servir de ce que l'on a en commun" » Jacques Ibanez-Bueno, *Le corps commutatif: de la télévision à la visiophonie* (Chambéry Cedex: Université de Savoie Mont Blanc, 2016), 29..

liées communément aux mouvements et à la communication, puisqu'il faut disposer de mots afin de penser les choses³⁸. Étant principalement une technologie de surface, la géolocalisation pose des problèmes de construction en termes de déplacement entre deux points ou autrement dit, en termes de *parcours*. La question du mouvement joue un rôle prépondérant dans ce rapport entre le support numérique (manipulant indifféremment le texte, l'image et le son parmi d'autres données) et la construction d'une pratique formelle (qui permet de naviguer entre des données hétérogènes). C'est cette triple relation qui nous intéresse à présent : Comment le mouvement, compris en tant que déplacement au sein d'un espace physique, peut-il être mis en rapport avec un espace à la fois géographique, textuel et visuel ou pour reprendre la formule bergsonienne, « comment le mouvement pourrait-il *s'appliquer sur l'espace qu'il parcourt ?* »³⁹. Nous proposons d'observer ce rapport par le prisme de la pratique du déplacement, c'est-à-dire de la transition entre deux ou plusieurs lieux (géographiques, textuelles, visuelles), et ceci pour mieux répondre aux terrains particuliers de la géolocalisation.

Avec cette recherche, il s'agit d'observer les pratiques propres aux outils *mobiles*, puis de comprendre leur fonctionnement et d'établir un discours critique afin de contribuer, dans la mesure du possible, à l'édification d'une anthropologie des mobilités. Ainsi, notre focalisation sur les mobilités par le prisme des processus *communicationnels* nous amène dans la première partie à définir la problématique de la relation entre la communication et la mobilité, puis de la décrire à travers cinq points complémentaires (le corps, l'identité, le territoire, la communauté et la règle). La proposition de nouveaux concepts est nécessaire afin de rendre visibles ces points de rencontre entre les deux notions ; nous proposons les termes de *corps-mobile* et de *réseau-mobile* pour mieux décrire ce qui touche aux éléments pour le premier cas et aux structures pour le second. L'hypothèse qui en résulte abroge cette séparation pour insister sur le caractère corrélé des *pratiques numériques en situation de mobilité* et proposera de la formaliser par le terme de *parcours commobile* [Partie I, p.23]. Dans la Partie II, avant

38 Dans le discours préliminaire du *traité élémentaire de chimie*, Antoine Lavoisier l'exprime « L'impossibilité d'isoler la Nomenclature de la science & la science de la Nomenclature, tient à ce que toute science physique est nécessairement formée de trois choses : la série des faits qui constituent la science ; les idées qui les rappellent ; les mots qui les expriment. Le mot doit faire naître l'idée ; l'idée doit peindre le fait : ce sont trois empreintes d'un même cachet ; & comme ce sont les Mots qui conservent les idées & qui les transmettent, il en résulte qu'on ne peut perfectionner le langage sans perfectionner la science, ni la science sans le langage & que quelque certains que fussent [vij] les faits, quelque justes que fussent les idées qu'ils auraient fait naître, ils ne transmettraient encore que des impressions fausses, si nous n'avions pas des expressions exactes pour les rendre » Antoine Lavoisier, *Traité élémentaire de chimie, présenté dans un ordre nouveau et d'après les découvertes modernes*, vol. 1 (Paris: Librairie Cuchet, 1789), 6.

39 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 191.

d'aborder le travail empirique, nous commençons le travail de description de cette forme sous laquelle se présente la communication en argumentant sur la nécessité d'une méthode adaptée à la mobilité, et à la géolocalisation en particulier, qui sera elle-même une pratique mobile (méthode de *Parkour*, [décrite dans la Partie II, p.167]). La Partie III [p.247] et IV [p.321] sont basées sur les expériences menées auprès des utilisateurs des outils mobiles et plus particulièrement sur/avec des joueurs de l'application de réalité alternée *Ingress*. Les données interprétées présenteront de nombreuses démonstrations des matérialisations du *parcours* et permettent de donner forme à une pratique dont l'existence se fait de plus en plus présente, la pratique du *parcours*.

Partie I. « Le Petit Pas » : Entre mobilité et communication

Se hace camino al andar...

*Caminante, son tus huellas
el camino y nada más;
Caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.
Al andar se hace el camino,
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.
Caminante no hay camino
sino estelas en la mar.*

Le chemin se fait en marchant...

*Marcheur, il n'y a que tes pas,
Pour faire le chemin où tu vas,
Marcheur, il n'est pas de chemin,
Que celui que tes pas vont faire.
Et quand tes pas font le chemin,
Jamais plus tu n'emprunteras
Le sillon qui déjà s'efface,
Lorsque tu regardes en arrière
Marcheur, il n'est pas de chemin,
Mais des sillages sur la mer.*

Machado Antonio⁴⁰

Comme chaque long voyage, celui qui nous attend commence, lui aussi, par un *premier pas*⁴¹. Ce pas est essentiel, car si nous décidons de nous mettre en marche, de poser un pied devant l'autre, nous faisons du même coup le choix de remplacer un lieu par un autre et dans ce geste se tisse le fondement d'un parcours, le nôtre. Constitué de trajets et de distances

40 Machado Antonio, Chant XXIX, *Proverbios y cantares*, Campos de Castilla, 1917 ; *Traduction française de Pierre-Yves Gomez*.

41 *Premier pas* est le premier sous chapitre de l'introduction de Daniel Arasse à l'ouvrage collectif sur les figures de la marche, Daniel Arasse, « La meilleure façon de marcher. Introduction à une histoire de la marche. », in *Un siècle d'arpenteurs, les figures de la marche : catalogue de l'exposition, Musée Picasso, Antibes, de Rodin à Giacometti, 1er juillet-15 novembre 2000, de Beuys à Nauman, 4 novembre 2000-14 janvier 2001* (Paris: Réunion des musées nationaux, 2000), 35. Nous pensons également aux écrits anciennes de Lao-Tse : « the journey of a thousand *li* commenced with a single step », Lao-Tse, *The Tao Teh King or the Tao and its Characteristics (VI av. J.-C.)*, trad. par James Legge ([Édition en ligne]: The Gutenberg Project, 2013), <http://www.gutenberg.org/ebooks/216>.

vécus qui se déploie à la taille de l'univers, chaque pas obéit aux règles de l'*indivisible mobilité*⁴². Déplaçons-nous d'un *Petit Pas* seulement et voilà que l'intégralité des impressions que nous avons sur le monde et que le monde a sur nous se voit modifiée, « comme si ma vision du monde même se faisait d'un certain point du monde »⁴³ et que le changement de ce point changerait le tout. C'est à ce point que se situe un enjeu existentiel, dont les propriétés restent à découvrir. Mais avant cela, il est évident que pour qu'il y ait un *pas* au premier lieu, il est nécessaire d'être *quelque part* et de vouloir se rendre *ailleurs*. C'est à partir de ce décalage que commence notre travail : là, *entre deux*, entre genèse et accomplissement, entre habitude et obsession, entre mouvement et communication se déploie l'être de la mobilité. Particule élémentaire du mouvement, cette action qui permet de basculer l'appui du corps d'un pied à l'autre lors de la marche évolue elle aussi avec le temps et se transforme au gré des époques. Afin d'examiner sa place dans le monde d'aujourd'hui, nous l'appellerons affectueusement du nom du *Petit Pas* et nous observerons ses transfigurations. Par cette réflexion introductive, nous chercherons à comprendre les différents aspects de la mobilité en commençant par les rudiments.

Ontologiquement, la relation que le *Petit Pas* entretient avec l'*immobilité* est antithétique. Elle reflète la distinction faite par le philosophe Henri Bergson entre la connaissance *relative* et une connaissance *absolue* au sujet du mouvement d'un objet dans l'espace.

Je le perçois différemment selon le point de vue, mobile ou immobile, d'où je le regarde. Je l'exprime différemment, selon le système d'axes ou de points de repère auquel je le rapporte, c'est-à-dire selon les symboles par lesquels je le traduis. Et je l'appelle *relatif* pour cette double raison : dans un cas comme dans l'autre je me place en dehors de l'objet lui-même. Quand je parle d'un mouvement absolu, c'est que j'attribue au mobile un intérieur et comme des états d'âme, c'est aussi que je sympathise avec les états et que je m'insère en eux par un effort d'imagination. Alors, selon que l'objet sera mobile ou immobile, selon qu'il adoptera un mouvement ou un autre mouvement, je n'éprouverai pas la même chose. Et ce que j'éprouverai ne dépendra ni du point de vue que je pourrais adopter sur l'objet, puisque je serai dans l'objet lui-même, ni des symboles par lesquels je pourrais le traduire, puisque j'aurai renoncé à toute traduction pour posséder l'original. Bref, le mouvement ne sera plus saisi du dehors et, en

42 Henri Bergson, *Durée et simultanéité. A propos de la théorie d'Einstein. (1922)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Henri Bergson, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*. Ouvrage originalement publié en 1922. Paris : Les Presses universitaires de France, 1968 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003), 39, http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/duree_simultaneite/duree.html.

43 Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible* (Paris: Gallimard, 1964), 21.

quelque sorte, de chez moi, mais du dedans, en lui, en soi. Je tiendrai un absolu.⁴⁴

Le *Petit Pas*, lui, est à la fois *relatif* et *absolu*. Comme sur le fil d'un funambule, entre le vide et la corde, c'est l'existence qui se joue d'un seul geste. Le paradoxe se trouve dans la constance, avec laquelle le *Petit Pas* parvient à maintenir son état de stabilité et qui par conséquent le tient à l'écart de tout lieu autre que celui où il se *situe*. C'est en ce sens que la notion de *situation* est bien plus qu'un « arrière-plan pour l'interprétation de "ce qui se passe" »⁴⁵. Elle concerne le lieu d'équilibre des corps qui est par définition sans lieu autre que *l'entre deux*. Ainsi, le fait d'être en *situation* présuppose toujours une relation d'équilibre avec un autre et avec un *ailleurs*, avec une représentation elle-même. Mais aussi, et c'est en cela que se trouve la contradiction, être en *situation* signifie tout simplement être « [c]ar si le monde commun offre à tous un lieu de rencontre, ceux qui s'y présentent y ont des places différentes, et la place de l'un ne coïncide pas plus avec celle d'un autre que deux objets ne peuvent coïncider dans l'espace »⁴⁶. Les *situations* cohabitent comme des territorialités qui se juxtaposent au sein d'un espace commun. D'après la précédente citation de Hannah Arendt, le positionnement, jugé exclusif et stable, est intrinsèquement lié à une présence dans l'espace, pour laquelle « [i]l vaut la peine d'être vu et entendu parce que chacun voit et entend de sa place, qui est différente de toutes les autres »⁴⁷. Détenir une *place* permet au corps d'exister séparé d'autrui et ainsi de pouvoir se situer à une distance par rapport au monde qui l'entoure : de s'exprimer et d'entendre, de regarder et de donner à voir, d'échanger, de proposer, d'agir, d'interagir, de percevoir, de donner sens et de comprendre un monde qui sera dès lors *commun*.

Qu'il soit corps ou image, idée ou écrit, sentiment ou action, nous considérons que cette *mise en commun*, indispensable à l'homme depuis sa genèse, appartient à la communication. « L'homme, au sens large, a toujours communiqué »⁴⁸ et en effet, dans un sens « [l]a communication et ses techniques sont sans doute constitutives de l'humanité elle-même ». En effet, historiquement la notion de communication s'est inscrite « en tension entre les réseaux physiques et immatériels, le biologique et le social, la nature et la culture, les perspectives micro et macro, le village et le global, l'acteur et le système, l'individu et la

44 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 210.

45 Alex Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation* (Paris: Armand Colin, 2005), 127.

46 Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne* (Paris: Calmann-Lévy, 1961), 98.

47 Ibid.

48 Philippe Breton, *L'utopie de la communication. Le Mythe du village planétaire* (Paris: La Découverte / Poche, 1992), 15-16.

société, le libre arbitre et les déterminismes sociaux »⁴⁹. Depuis ses 'début' elle joue « un rôle unificateur » permettant le dépassement des clivages entre des champs divers de la connaissance, et rendant compte d'une nécessité de fédération épistémologique entre des personnes, des objets et des techniques. « Les pratiques de communication sont au point de rencontre idéal du langage et de l'outil »⁵⁰ et ceci de plus en plus au cours des années. Or, ce *paradigme unificateur* prédétermine « la communication comme le véhicule, le transport ou le lieu de passage d'un sens et d'un sens un »⁵¹ et définit l'homme au cours des années en « être communicant »⁵². Aujourd'hui, dans le monde *liquide*⁵³ qu'est le monde moderne, au seuil du *nouvel âge numérique qui modifie l'avenir des personnes, des nations et des entreprises*⁵⁴, la mobilité dispose d'une place essentielle.

La recherche que nous avons entreprise s'intéresse à cette interrelation, à ce point de croisement qui permet de comprendre la communication dans son rapport à une *situation de mobilité* et respectivement de repenser la mobilité en termes de *situation communicationnelle*.

L'étude de la mobilité contribue à la compréhension des processus de communication, « c'est-à-dire des différents phénomènes à l'œuvre au cours d'une communication »⁵⁵ et ainsi s'inscrit dans les préoccupations classiques des Sciences de l'Information et de la Communication. S'interroger sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*, sujet de notre thèse, c'est penser le mouvement au cœur de nos constructions d'un *monde commun*. Loin d'une approche purement heuristique, il s'agit d'appliquer des théories existantes à des objets concrets, propres à l'environnement contemporain, d'analyser les phénomènes pour mieux comprendre les significations et par voie de conséquence, de tendre vers une meilleure compréhension de notre *humanité*⁵⁶. Un travail conséquent a déjà été réalisé par le chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication, Yves Winkin, dans son

49 Armand Mattelart et Michèle Mattelart, *Histoire des théories de la communication*, 3^e éd., Repères (Paris: La Découverte, 2004), 3, <http://www.cairn.info/histoire-des-theories-de-la-communication--9782707144065.htm>.

50 Breton, *L'utopie de la communication. Le Mythe du village planétaire*, 15-16.

51 Jacques Derrida, « Signature, événement, contexte », in *Lecture, Communication* (Congrès International des Sociétés de Philosophie de Langue Française, Montreal, 1971), 49.

52 Breton, *L'utopie de la communication. Le Mythe du village planétaire*, 168.

53 Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity* (Cambridge, UK: Polity Press, 2000).

54 Emprunt au titre de l'ouvrage du PDG de Google Eric Schmidt et Jared Cohen, *The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business* (New York: Alfred A. Knopf, 2013).

55 Alex Mucchielli, *Les sciences de l'information et de la communication* (Paris: Hachette, 1995), 10.

56 D'après le terme utilisé par le généticien humaniste Albert Jacquard pour décrire le sens fondamental d'une conscience humaine dans le temps. « Les cadeaux que les hommes se sont faits les uns aux autres depuis qu'ils ont conscience d'être, et qu'ils peuvent se faire encore en un enrichissement sans limites, désignons-le par le mot "humanité" » Albert Jacquard, *Cinq milliards d'hommes dans un vaisseau*, Points Virgule. Numéro 51 (Paris: Points, 1987), 163.

*Anthropologie de la communication*⁵⁷. En ce sens, notre étude sur *les pratiques numériques* est un pas vers une anthropologie de la mobilité, elle-même devenue envisageable suite aux évolutions technologiques et aux tendances contemporaines de la technologie mobile. Téléphones, tablettes, ordinateurs, montres, vêtements connectés – le croisement mouvement/communication est au cœur de l'ascension de ces objets communicants et embarqués. Avec la portabilité comme caractéristique principale de fonctionnement, cette aptitude d'un objet à être utilisé à travers des lieux différents, c'est la vie quotidienne qui est impactée⁵⁸ et en conséquence l'horizon de notre existant. Décrire ce monde de leur point de vue, c'est apprendre à lire ce que nous voyons à travers eux, ce qu'ils apportent à notre relation aux lieux et ce qui se conjure dans la relation entre la mobilité et la communication. Ainsi, trois questions se posent dans l'immédiat : en quoi la mobilité est-elle un enjeu contemporain ? Comment la technique numérique mobile contribue-t-elle à la formation d'un nouveau processus communicationnel ? Quelles sont les pratiques correspondantes à ce même processus ? Avant de pouvoir répondre à ces questions essentielles, tâchons d'avoir une meilleure compréhension des notions qui contribuent à leur formation.

En premier lieu, en lien avec le problème de la mobilité, pensons la notion d'espace. L'espace correspond à ce milieu indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants⁵⁹. Or, si nous voulons choisir un petit morceau de celui-ci, un point X, afin de procéder à son étude, voilà que nous nous retrouvons immédiatement face à un premier problème lié à la spatialité : celui de la distance. Du point de vue du mathématicien Henri Poincaré, « il ne suffit pas de se représenter un point, il faut se représenter tel point et avoir le moyen de le distinguer d'un autre point »⁶⁰. Or, c'est précisément ici que la communication, telle que vue par le sociologue Émile Durkheim, a un rôle important, car « si les différentes parties de la population tendent à se rapprocher, il est inévitable qu'elles se frayent des voies qui permettent ce rapprochement, et, d'un autre côté, des relations ne peuvent s'établir entre des points distants de la masse sociale que si cette distance n'est pas un obstacle, c'est-à-dire, est, en fait, supprimée »⁶¹. Il revient donc à la communication d'intervenir sur la distance en lui ôtant sa capacité à écarter et à espacer. Selon

57 Le travail de Yves Winkin est par ailleurs basé en grande partie sur l'analyse de travaux précédents des auteurs Gregory Bateson, Dell Hymes et Erving Goffman. Yves Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain* (Paris: Éditions Points et Éditions De Boeck & Larcier S.A., 1996).

58 Castells et al., *Mobile Communication and Society. A Global Perspective*, 107.

59 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales » (En ligne: CNRTL, 2012), <http://www.cnrtl.fr>.

60 Henri Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, [En ligne], Campus Sciences (Paris: Flammarion, 1970), 65, <https://archive.org/details/lavaleurdelasci00poingoog>.

61 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique (1894)*, 66.

Aristote, l'espace offre un point privilégié à partir duquel expérimenter le monde, agir, s'exprimer, se déplacer ; il offre un point de *localisation*. Synonyme lointain de place, de lieu, d'emplacement, de *situation*, de site, de position, la *localisation* propose un cadre à partir duquel il est possible d'observer à la fois les mouvements et les discours, les mots et les pas des autres. D'après le philosophe Michel Foucault, cette idée d'*espace de localisation* date du Moyen Âge et se rapporte à « un ensemble hiérarchisé de lieux », « infiniment ouverts »⁶² ; plus tard, elle sera inévitablement remplacée par celle d'*étendue*, (c'est-à-dire d'un espace sans centre), substituée à son tour par l'idée d'*emplacement*, un espace relationnel⁶³ (c'est-à-dire un espace pensé à travers les relations qu'il permet et qu'il impose). À terme « [l]ocaliser un objet, cela veut dire simplement se représenter les mouvements qu'il faudrait faire pour l'atteindre », ce qui d'après Henri Poincaré ne veut pas dire de se représenter les mouvements eux-mêmes dans l'espace, mais « uniquement de se représenter les sensations musculaires qui accompagnent ces mouvements et qui ne supposent pas la préexistence de la notion d'espace »⁶⁴. Ce dernier s'efface sous la présence de l'expérience, de la sensation, de la représentation, ouvrant de nouveaux champs de réflexion. Ainsi, l'enchaînement des conceptions de l'espace se renouvelle au cours des époques, faisant apparaître des caractéristiques propres tout en réveillant le vieux problème régulièrement ressuscité, à savoir « quelles relations de voisinage, quel type de stockage, de circulation, de repérage, de classement des éléments humains doivent être retenus de préférence dans telle ou telle situation pour venir à telle ou telle fin »⁶⁵. En ce sens, l'espace foucauldien, qui se donne à nous sous la forme de *relations d'emplacements*, offre un point d'appui à la communication. La différence existentielle de nos emplacements, la dispersion en mille lieux, inhérente à l'existence, cette entropie inconditionnelle appelle la *mise en commun*, elle appelle la *communication* constitutive de tout phénomène spatial. C'est peut-être même à ce niveau qu'un *espace public* habermassien⁶⁶ devient réellement pensable et en capacité de proposer

62 Michel Foucault, « Hétérotopies. Des espaces autres », vol. 5 (Conférence au Cercle d'études architecturales, Tunisie, 14 mars 1967, Architecture, Mouvement, Continuité, 1984), 46-49.

63 Doreen Massey, « The Political Challenge of Relational Space: Introduction to the Vega Symposium », *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography* 86, n° 1 (1 mars 2004): 3-3, doi:10.1111/j.0435-3684.2004.00149.x.

64 Poincaré, *La valeur de la science* (1905), 66.

65 Foucault, « Hétérotopies. Des espaces autres ».

66 Dans l'ouvrage de Jürgen Habermas, l'espace public est « [o]riginellement conçu comme un espace s'ouvrant entre l'État et la société civile, où les citoyens se rencontrent afin de débattre librement des questions d'intérêt général, assumant ainsi la fonction politique, le concept de sphère publique renvoie aux conditions de possibilité sociales de formation d'une opinion publique », Danny Trom, « Habermas (Jürgen), L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise [note critique] », *Politix* 2, n° 5 (1989): 95-96, doi:10.3406/polix.1989.2021.

une sphère où l'homme peut communiquer ses relations à l'autre. Indépendamment, les différentes conceptions de cette notion de l'espace reflètent des questions principalement de l'ordre du *sens commun* – comment aller d'un point A à un point B, comment se repérer autour de soi dans un monde changeant, comment retrouver son chemin – ce sont là des questions des plus ordinaires. Néanmoins, s'interroger sur le repérage, l'orientation, la navigation c'est vouloir comprendre le sens de son positionnement et dans ce désir est subsumée une des questions fondamentales de la science, pour laquelle l'adverbe « où » est indicateur de vérité : d'où venons-nous⁶⁷ ?

Quant à l'espace d'aujourd'hui, il est représentatif d'une nouvelle vague de questionnements, car une fois de plus, l'idée de l'espace a évolué. Alors que les discours de mode portent plutôt vers l'effondrement de la distance dans un contexte de globalisation⁶⁸ et bien sûr celui des espaces virtuels, aujourd'hui, dans les faits, l'*emplacement* est souvent grossièrement substitué à la *géolocalisation*, processus technique de positionnement. À première vue, cela pourrait ressembler à une régression dans notre compréhension, car avec cette technique l'ancien espace qui privilégie un point comme centre et qui est conçu comme *localisation*, revient en force. Techniquement, le système de positionnement global (GPS) permet de situer un point X sur la quasi-totalité de la surface terrestre en l'imposant sur une grille gaussienne à trois dimensions, latitude, longitude et altitude. Ce faisant, le système permet de calculer le positionnement avec une relative certitude (100m), ainsi que la distance, la direction, la vitesse, voire fait une estimation de l'heure d'arrivée à destination⁶⁹. La planète Terre, et potentiellement toutes les parties de l'univers, se voient recouvertes d'une strate informationnelle et c'est précisément par cette strate que la *géolocalisation* se différencie de l'ancien paradigme de la *localisation*. Le déplacement ne s'effectue plus uniquement dans un espace aristotélicien, ni dans un espace infini, ni non plus dans un espace relationnel, systémique ou virtuel; le déplacement s'effectue dans un espace qui reste à créer par une articulation entre matière informationnelle et matière spatiale. Dans l'immédiat, le positionnement devient un point mobile représenté sur une carte qui, comme un crayon sur la feuille, dessine la trace des déplacements. C'est à ce point que le problème de l'espace croise celui de la mobilité. Il ne s'agit plus de comprendre les relations à travers l'espace, mais au contraire, de comprendre les relations à travers le mouvement qui construit cet espace, c'est-à-

67 Question introductive du géologue Alain R. Meunier dans son ouvrage Alain R. Meunier, *La naissance de la Terre: De sa formation à l'apparition de la vie* (Paris: Dunod, 2014), 1. Par ailleurs, au même titre que les sciences, cette question anime aussi les arts si nous jugeons au titre de la peinture de Paul Gauguin peinte en 1897-1898 lors de son séjour à Tahiti, *D'où venons-nous? Que sommes-nous? Où allons-nous?*

68 Thomas L. Friedman, *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century* (New York: Picador, 2007).

69 Paul Correia, *Guide pratique du GPS* (Paris: Eyrolles, 2000), 1.

dire, de s'appuyer sur le mouvement comme mécanisme de *mise en commun*, comme système relationnel. Dit simplement, il faut comprendre le mouvement comme un outil de relation. Si auparavant, le point à travers lequel nous atteignons le monde, qui était notre porte d'accès privilégiée pour toute information et tout échange, était principalement spatial à l'époque avant la *géolocalisation*, il devient principalement mobile à l'époque de la *géolocalisation*. Comme une révolution copernicienne, la *géolocalisation* transforme l'accès au réel en support mobile. La totalité du réel pourrait-elle basculer sous le poids d'un seul et *Petit Pas* ? Impossible, diriez-vous, il revient de fait qu'un seul et *Petit Pas* inflige peu à la perception du réel, et c'est par conséquent une hypothèse bien maladroite, dangereuse, injustifiable que de penser que quoi que ce soit pourrait changer la marche des choses. Mais osons : *la technologie mobile de communication*, n'est-elle pas le catalyseur d'un tel processus de changement perceptif ?

Nous arrivons ici à un point de croisement entre la mobilité et la communication qui est son seul point de repère. Dans le creux de la main de l'homme moderne, le téléphone intelligent rappelle la boussole de son ancêtre. Petit instrument de navigation, la boussole est un outil qui indique la direction. Par son aiguillier magnétisé, elle entre en résonance avec la Terre et donne un *sens* au déplacement. Là, à cet endroit, où avant il n'y avait que les étoiles comme repère, la boussole construit un espace lisible. Sans jamais perdre le Nord, car c'est toujours vers le Nord que pointe l'aiguille, la boussole devient un repère indéniable face à la vastitude de l'espaces. Ainsi, le développement d'un système de repérage géographique a permis à l'Homme de doter la surface terrestre d'un langage avec lequel il pourrait construire un discours spatial. De la sorte, la technique devient un nouveau 'point d'appui' pour nos déplacements.

Anodin au premier abord, ce geste est probablement l'écho d'un changement ontologique de notre relation à l'espace et « peut-être, notre existence *est* ce retournement qui nous installe bien loin de « nous », en autrui, dans les choses »⁷⁰. En effet, nous disons avec Rimbaud que « je est un autre »⁷¹, et que les matérialisations de cet autre sont infinies comme autant de « je ». Là, implantée au milieu d'un décor hétérogène, construit autant d'objets que de sensations, la boussole n'est qu'une de nos incarnations parmi tant d'autres. Le téléphone mobile en est une autre. Intime et mobile, cet objet que nous tenons près du corps et qui est souvent considéré comme un acquis allant de soi, ne l'est pourtant pas. Au contraire, il est le

70 Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, 210.

71 Arthur Rimbaud, « À Georges Izambard (Lettre, Charleville, 13 mai 1871) », in *Arthur Rimbaud. Œuvres complètes. Correspondance* (Paris: Éditions Robert Laffont, 1871), 230-31.

résultat d'un long parcours d'idées, de créations, de *révolutions*⁷² pour reprendre les termes employées par Steve Jobs lors du lancement du premier *iPhone* en 2007. L'ainsi dit caractère révolutionnaire des choses, que nous reconnaissons aux grands 'sauts' des innovations correspond à « cette conception que les états de conscience peuvent et doivent être considérés du dehors, et non du point de vue de la conscience qui les éprouve »⁷³.

Tout ce qu'il y a de 'révolutionnaire' se situe là où le doigt pointe vers une fracture à la surface de l'espace. Or, l'objet téléphone mobile est tout le contraire. Certes, il ressort d'un 'saut' dans les consciences qui imaginaient sans espérer pouvoir un jour tenir un tel objet entre les mains et voilà qu'un jour de l'année 1973 cet espoir utopique est rentré dans le registre du réel. Un pont est construit quand Martin Cooper, ingénieur chez Motorola, utilise le premier téléphone cellulaire pour passer un appel depuis les rues de New York⁷⁴. À ce moment et pour la première fois, il 'déracine' le lieu de la conversation téléphonique de son ancrage spatial pour la répandre au sein des ondes électromagnétiques du réseau de couverture. Il s'inscrit ainsi dans une dynamique de changements. Ensemble avec l'écriture au temps de Platon⁷⁵, l'imprimerie de Gutenberg⁷⁶, jusqu'au télégraphe et la radio le téléphone portable adhère au slogan libérateur : « Je sème à tout vent »⁷⁷. S'ensuivent des modifications profondes au niveau industriel (la transmission de la parole se fera prioritairement par écrit et en masse), ainsi qu'au niveau de la pratique de la mobilité et de la société toute entière. Aujourd'hui, c'est la technique du numérique qui fait office de « révolution »⁷⁸ et qui, à tort ou à raison, provoque le sentiment d'un fossé⁷⁹ qui reste à dépasser. Souvent employé par les hommes politiques, comme par le politologue Luc Vodoz, le terme de *fracture numérique* a longuement été utilisé pour témoigner de cette « ligne de rupture symbolique », de « tracé d'un clivage »⁸⁰,

72 « [W]idescreen iPod with touch controls, revolutionary mobile phone et breakthrough internet communicator » Discours de Steve Jobs, 2007, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9hUlxyE2Ns8>

73 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique* (1894), 29.

74 Evelyn Ngeow, éd., *Inventors and Inventions*, vol. 2 (New York: Marshall Cavendish, 2008), 359.

75 Nous nous référons au débat entre Socrate et Phèdre concernant poids de l'écriture sur l'avenir de l'humanité Platon, *Phèdre*, trad. par Luc Brisson (Paris: Flammarion, 2012), 165-167 [274c-275d], <http://www.atramenta.net>.

76 Le passage « Ceci tuera cela » dans *Notre Dame de Paris* raconte l'histoire du prêtre qui saisit le danger apporté par le livre imprimé. « Ceci », ce livre d'ores et déjà accessible à chacun, « tuera cela » l'église, la parole unique, mais aussi l'architecture comme art de l'unicité. Victor Hugo, *Notre Dame de Paris* (1831), [Édition en ligne] (<http://abu.cnam.fr/>: Association de Bibliophiles Universels, 1999), http://abu.cnam.fr/cgi-bin/donner_html?nddpl.

77 Patrice Flichy, *Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée* (1991) (Paris: La Découverte & Syros, 1997), 136.

78 Stéphane Vial, *L'être et l'écran* (Paris: Presses universitaires de France, 2013), 22.

79 « Le fossé numérique en France [Rapport] » (France: Centre d'analyse stratégique, 2011), <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/61403-le-fosse-numerique-en-france.pdf>.

80 Luc Vodoz, « Fracture numérique, fracture sociale : Aux frontières de l'intégration et de l'exclusion »,

d'une frontière entre un avant et un après en termes économiques, mais aussi en termes d'usages, d'efficacité et d'apprentissage des connaissances⁸¹. Ce qui vient d'être énoncé invite à un changement du regard vis-à-vis de cette séparation. Nous voilà, face à une deuxième question : comment ladite « révolution numérique de la mobilité » agit-elle sur les modes de vie, les sociabilités, l'organisation des territoires, l'urbanisme, l'accès à l'information⁸² ? Depuis les années 2000, le mouvement se manifeste sous différentes formes et trouve un point de convergence dans le numérique mobile. Des changements s'ensuivent, de nouveaux objets, contenus et services ainsi que de nouveaux usages adaptés à ces outils apparaissent. Mais quelles sont les incarnations de la mobilité dans le corps du numérique ?

Phénomène dissimulé, le téléphone mobile, outil de communication, s'inscrit lui aussi dans la longue histoire des techniques, qui se sont succédées au cours des années couronnées du prestigieux adjectif 'nouveau'. Ainsi appelées, les *nouvelles technologies de l'information et de la communication* (NTIC) sont celles qui, dans un élan de rénovation de l'ancien, apportent le changement. *Nouveaux médias*⁸³, *nouvel âge*⁸⁴, *nouvelle communication*⁸⁵, *nouvelles pratiques*⁸⁶, la 'nouveauté' est fondamentalement une nouveauté du regard, du point de vue de l'observateur, de la prise en compte d'un grand nombre de variables dans une *situation* cadrée par ces deux axes – histoire et devenir. À l'origine, il semble exister un déclencheur, un désir fort et invisible dicte l'engagement dans une voie dont la sortie reste inconnue et de ce fait d'autant plus attractive. Ce désir catalyse l'échec de la reproduction et donne naissance à la *nouveauté*, de même que, dans un élan vers l'*ailleurs*, la navigation désorientée des explorateurs espagnols leur a permis d'approcher le *Nouveau Monde*. Lorsque l'élargissement de la carte amène inévitablement un élargissement de la pensée, des rêves et du possible, alors il peut être aperçu un changement dans les domaines technique, sociétal, comportemental, organisationnel, politique et juridique.

Ainsi, le téléphone mobile n'est pas un détail dans l'évolution des techniques. Apte à nous situer dans un espace, ce type d'objets introduisent une manière de penser, d'agir et d'être dans le monde capable de nous amener vers un *ailleurs*. Contrairement à tout déterminisme,

SociologieS, 27 décembre 2010, <https://sociologies.revues.org/3333>.

81 Adel Ben Youssef, « Les quatre dimensions de la fracture numérique », *Réseaux*, n° 127-128 (1 décembre 2004): 181-209.

82 Bruno Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides* (La Tour d'Aigues: Éditions de l'Aube, 2005), 35.

83 Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias (2001)* (Paris: Les presses du réel, 2010).

84 Georges Amar, *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité* (Paris: FYP Éditions, 2010).

85 Yves Winkin, *La nouvelle communication* (Paris: Éditions de Seuil, 1981).

86 André H. Caron et Letizia Caronia, *Culture mobile: les nouvelles pratiques de communication* (Montréal: PUM, 2005).

les outils mobiles naissent au sein d'un écosystème d'objets, de pratiques, de conceptions qui favorisent leur émergence et qui ne peuvent survivre qu'à travers un agencement réciproque de ceux-ci. Leur fonctionnement symbiotique⁸⁷ avec leur environnement est à terme complètement nécessaire dans la mesure où celui-ci compte sur une collaboration entre l'homme et la machine. De la sorte, ils dépassent le cadre du simple objet pour devenir *dispositif* qui englobe les discours, les institutions, les formes architecturales, les décisions, les lois, les mesures administratives, les déclarations scientifiques, les propositions philosophiques, morales et philanthropiques, en bref : le dit ainsi que le non-dit⁸⁸. À la lumière de ce terme, proposé par Michel Foucault, nous observons les outils mobiles et le téléphone mobile en particulier, non seulement en tant qu'objet, mais aussi en tant qu'outil de communication dans les trois sens du terme : en tant qu'*expérience anthropologique*, en tant qu'*ensemble de techniques* et en tant qu'une *nécessité sociale fonctionnelle*⁸⁹.

Il est vrai que chaque époque vit des moments passionnants et notre époque contemporaine ne fait pas exception à cette règle. La complexité des phénomènes sociétaux, politiques et technologiques est d'une intensité rare dont même l'époque des grandes découvertes pourrait difficilement rivaliser. D'une certaine manière, la forme que prennent les objets techniques d'une époque reflète l'état de connaissance et le niveau de développement de cette époque, mais ils témoignent surtout de l'état d'âme de ses contemporains. Depuis la toute première pierre sculptée sous forme d'ustensile au service de la main, nous savons qu'en changeant la forme d'une matière nous construisons des objets capables de modifier notre environnement à leur tour : des outils. L'inverse est aussi vrai, certaines formes sont elles aussi capables de nous transformer en hommes nouveaux. Chaque époque explore des questions similaires à travers les techniques qui lui sont propres, et des penseurs, théoriciens, chercheurs qui se soucient de les étudier : la presse, la photographie, le cinéma, la télévision, et Internet en sont des exemples. En un demi-siècle, l'arrivée de l'ordinateur puis celle d'Internet et plus récemment celle des téléphones intelligents ont donné naissance à un foisonnement d'axes de recherche pour les SIC autour des usages produits par la transformation numérique⁹⁰. La triple relation – homme – outil – discours –, qui caractérise la relation communicationnelle,

87 Licklider, le cerveau pilote du projet qui aboutit à la création de l'Internet définit la symbiose comme le vivre ensemble en association intime ou même union étroite de deux organismes différents. J. C. R. Licklider, « Man-Computer Symbiosis », *IRE Transactions on Human Factors in Electronics* HFE-1 (mars 1960): 4-11.

88 Michel Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*, éd. par Colin Gordon (New York: Pantheon Books, 1980), 194-96.

89 Dominique Wolton, *Penser la communication* (Paris: Flammarion, 1997), 15.

90 Patrick-Yves Badillo et Nicolas Pélissier, « Usages et usagers de l'information numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6 (1 janvier 2015), <http://rfsic.revues.org/1448>.

correspond à un champ théorique bien défini par la philosophie des techniques. De Descartes à Heidegger, de Leroi-Gourhan à Gilbert Simondon, les penseurs ont fréquemment réfléchi aux objets techniques et aux rapports que ces objets entretiennent avec l'Homme. En Sciences de l'Information et de la Communication l'accent est mis sur le processus de communication où l'objet technique prend souvent la forme d'un outil de communication. Le débat récent (2014) de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication (SFSIC) sur le thème « Penser les techniques et les technologies »⁹¹ témoigne d'un intérêt élargi qui s'intéresse à situer la communication dans la relation homme – technique – société. C'est d'ailleurs une des ambitions depuis le début des recherches sur l'information et sur la communication avec la thèse de Claude Shannon qui stipule que la société ne peut être comprise que par une étude des messages et des moyens de communication qui lui appartiennent. Il poursuit que dans le futur développement de ces messages et dispositifs de communication, les messages entre l'homme et les machines, entre les machines et l'homme et entre la machine et la machine sont destinés à jouer une partie toujours croissante⁹².

Dès lors, la réflexion sur la relation homme – technique – mobilité est le *Petit Pas* suivant dans cette même direction, déjà emprunté en sciences humaines et sociales par John Urry. Dans les années 2000, ce chercheur sociologue s'est aventuré à comprendre la société du point de vue des mobilités au sens large : le voyage, les sens, le temps, les espaces, l'habitation, la citoyenneté⁹³. Pour nous, qui souhaitons contribuer à cette démarche instaurant un lien entre homme – technique de communication – mobilité, la difficulté réside dans le fait d'avoir choisi un objet communicant en particulier, plutôt qu'une technique en particulier, ce qui rend l'objet d'étude difficile à saisir. En nous attardant sur les outils mobiles de communication en général, aussitôt pris pour des objets concrets (smartphones, tablettes, montres), nous comprenons qu'ils sont bien plus complexes puisqu'il ne s'agit pas de les voir en tant qu'une technique isolée – téléphone, écran, caméra, GPS –, mais en tant qu'un groupement de techniques qui fonctionnent dans un ensemble entre elles et avec le milieu

91 « Penser les techniques et les technologies. Apports des Sciences de l'Information et de la Communication et perspectives de recherches ». présenté à sfsic2014 : XIXème Congrès de la Sfsic, Université du Sud Toulon, 5 avril 2006.

92 « It is the thesis of this book that society can only be understood through a study of the messages and the communication facilities which belong to it; and that in the future development of these messages and communication facilities, messages between man and machines, between machines and man, and between machine and machine, are destined to play an ever increasing part » Claude Elwood Shannon, « A Mathematical Theory of Communication », *Reprinted with corrections from The Bell System Technical Journal*, 27 (octobre 1948): 379-423, 623-56.

93 John Urry, *Sociology beyond societies. Mobilities for the twenty-first century* (London: Routledge, Tylor & Francis, 2000).

dans lequel ces objets se situent. Certes, leur corps est composé d'un boîtier, d'un écran et de multiples capteurs dont la caméra, l'écran tactile, le microphone, le gyroscope, le GPS et l'accéléromètre font partie, mais le système d'opération qui est en charge de gérer leur fonctionnement les considère plutôt en tant que différents organes d'un même corps. De même que l'ordinateur personnel (de l'anglais *personal computer*, couramment nommé PC), le téléphone intelligent (que nous appellerons PP, portable personnel) est un objet communicant qui, comme tout autre type de média au sens macluhanien, assiste son propriétaire, et devient un *prolongement technologique* de son corps⁹⁴. « Les médias, en effet, en tant que prolongements de notre organisme et de notre système nerveux, constituent un milieu d'interactions biochimiques en quête d'un équilibre constamment renouvelé au fur et à mesure qu'apparaissent de nouveaux prolongements »⁹⁵. La mobilité développe davantage cette relation charnelle en ce qu'elle n'offre pas le prolongement d'un organe en particulier (l'œil, l'oreille) mais d'un ensemble d'organes par un système interconnecté. Le déplacement, la vision, l'écoute fonctionnent dans une concordance qui requiert une considération structurelle de l'ensemble. C'est à partir de cette nécessité que nous pouvons envisager nos objets de recherche en tant qu'objets hypermédia.

Pour nous, un objet hypermédia est un objet qui déborde du cadre technique pour devenir espaces, pratiques, sensations, temps, perceptions, actions, voies, déplacements, mobilités. Premièrement, le téléphone mobile, notre objet de recherche est un objet hypermédia en ce qu'il est un dispositif particulier d'organisation de l'information⁹⁶ non seulement textuelle (ce qui serait la définition d'un hypertexte) mais aussi visuelle, sonore, mobile (géographique et géolocalisée), sensorielle (haptique). « Un hypermédia est un ensemble de documents stockés sur support informatique, sous la forme de nœuds connectés par des liens. Il consiste à mettre en relation deux niveaux [...] »⁹⁷ et surtout, il offre un mode de navigation entre ces niveaux de manière libre, ouverte et non hiérarchique. Ainsi, dans un second temps, comme suite à une évolution historique des œuvres hypermédiées « on identifie souvent des systèmes monolithiques à des systèmes ouverts, où la plupart des fonctionnalités et des composants ont été abstraits pour les concevoir comme des services indépendants, qui

94 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme* (1964) (Paris: Éditions HMH, 1968).

95 Ibid., 233.

96 Philippe Bootz, « Que sont les hypertextes et les hypermédiées de fiction? », *Leonardo/Olats*, décembre 2006, https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php.

97 André Tricot, « Un point sur l'ergonomie des interfaces hypermédiées », *Le Travail Humain* 58, n° 1 (1995): 17-45.

peuvent ou non être appelés à un moment déterminé lors d'une session d'utilisation »⁹⁸. L'objet hypermédia est dispersé et recomposé à la demande d'un utilisateur qui l'expérimentera par la navigation. À cela, les applications foisonnantes ajoutent tout un monde de récits, d'imaginaires, de fonctionnalités, de sociabilités, d'œuvres, en jouant sur les infinies possibilités de combinaisons des différentes techniques et niveaux de lecture. Fabriqués de bouts de métaux rares, de capteurs et d'emballage, ils sont surtout forgés de matière, de mémoire, d'histoires, d'images, de symboles et placent le mouvement au cœur de leur processus de fonctionnement. Penser, regarder, créer, toucher, manipuler, utiliser le téléphone portable transforme cet objet technique en expérience (au sens phénoménologique du terme⁹⁹), c'est-à-dire en un moment singulier et intense éprouvé de manière personnelle, et c'est cette expérience que nous tâcherons d'observer et de définir en matière de pratique.

L'étude des usages des outils mobiles de communication s'impose dorénavant dans le but d'expliquer la manière par laquelle *l'encore plus nouvelle communication*¹⁰⁰ impacte l'ancestrale pratique du déplacement. S'interroger sur les « *opérations des usagers* »¹⁰¹, d'après la formule du philosophe Michel de Certeau, signifie vouloir connecter les espaces aux mouvements, les gestes aux discours, les comportements aux représentations, les imaginaires aux pratiques, les territoires aux habitudes. Dans la tradition des études sur les usages nous sommes intéressés à comprendre comment les utilisateurs 'fabriquent', 'construisent', 'bricolent'¹⁰² l'espace lors du déplacement. Ainsi, un regard curieux porté sur les usages nous a amené à simplement voir ce que nul ne peut cacher : dans les rues, en ville ou en campagne, au volant ou dans le métro, au travail ou chez soi, l'homme moderne est téléphone à la main. Constat banal, la propagation des outils mobiles est un fait d'après les chiffres¹⁰³ et d'après les

98 Jean-Pierre Balpe et Everardo Reyes-Garcia, « Hypertexte / Hypermédia artistique », in *100 Notions pour l'art numérique (Sous la direction de Marc Veyrat)* (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015), 133.

99 « Tout ce que je sais du monde, même par science, je le sais à partir d'une vue mienne ou d'une expérience du monde sans laquelle les symboles de la science ne voudraient rien dire. Tout l'univers de la science est construit sur le monde vécu et si nous voulons penser la science elle-même avec rigueur, en apprécier exactement le sens et la portée, il nous faut réveiller d'abord cette expérience du monde dont elle est l'expression seconde » Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* (Paris: Gallimard, 1945), ii-iii.

100 Nous faisons ici référence à l'ouvrage du chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication Yves Winkin, *La nouvelle communication*.

101 Michel De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire* (Paris: Gallimard, 1980), xxxv, en italique dans le texte

102 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*.

103 En 2012, date du début de ce travail de recherche, 40% des personnes utilisent l'Internet mobile d'après les études de l'Insee Gombault, Vincent : « Insee - Conditions de vie-Société - L'Internet de plus en plus prisé, l'internaute de plus en plus mobile ». Insee Première, juin 2013. http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?ref_id=ip1452#inter6. En 2015, la global médiane est à 67 % d'après PEW Research Center, Spring 2015, Global Attitudes survey. Q70 & Q72

regards. Elle a un impact considérable sur notre *monde commun*, car du croisement entre les objets et leurs représentations symboliques naissent les questions sur l'ingénierie du lien social¹⁰⁴. Par le développement des objets techniques se transforment, de manière respective, les représentations que nous nous faisons de nos relations à ces objets. Or, « le poing levé du boxeur prend tout son sens dans la parade de l'adversaire », affirme Alex Mucchielli en référence à Victoroff¹⁰⁵. Tout sauf contractuelle, cette relation entre le pratiquant et le support de sa pratique peut et doit être pensée comme une relation de co-construction. Dans le cycle pratique-outil, la négociation, élément essentiel à la communication, sert de point d'appui de même qu'« un cycle de marche comprend une phase d'appui pendant laquelle la jambe est en contact avec le sol »¹⁰⁶. C'est cette négociation entre les parties prenantes lors de l'exercice d'une activité concrète qui rend la pratique capable de construire dans la linéarité, dans l'adversité et avec l'inévitable. L'étude des usages de la technologie mobile en *situation de mobilité*, se situe dans l'observation du processus de construction d'une pratique par le dialogue entre usage et outil, en l'occurrence un outil mobile de communication : le téléphone intelligent.

Tenter de classer les différentes pratiques liées à l'usage du téléphone portable n'est que l'objectif de début de ce travail. Pour la suite, nous tâcherons de saisir ce qui dépasse toute classification et fait office de structure négociable et négociée. La flânerie par exemple, pratique poétisée par Baudelaire et théorisée à plusieurs reprises (Guy Debord, Robert Luck, Adriana de Souza e Silva et Larissa Hjorth¹⁰⁷, Ghislaine Chabert¹⁰⁸), nous intéresse, surtout dans ce qu'elle a de communicationnel en elle. La balade, la promenade, le voyage, la marche, les circuits, les passages et bien d'autres pratiques, revisités par le téléphone, seront analysés dans leur dimension communicationnelle. Avant même d'avoir étudié les comportements des utilisateurs des téléphones intelligents en *situation de mobilité*, il est évident qu'il y a plus dans la marche que le déplacement comme il y a plus dans la parole que dans ce qu'elle énonce.

La marche, qui tour à tour poursuit et se fait poursuivre, crée une organicité mobile de l'environnement, une succession de *topoi* phatiques. Et si la fonction phatique, effort pour

104 Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Science et Société (Paris: La Découverte, 1995), 35.

105 Mucchielli, *Les sciences de l'information et de la communication*, 14.

106 Bernard Andrieu, éd., *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales* (Paris: CNRS Éditions, 2006), 293.

107 Adriana de Souza e Silva et Larissa Hjorth, « Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games », *Simulation & Gaming* 40, n° 5 (2009): 602-25.

108 Ghislaine Chabert, « Flâneries », in *100 Notions pour l'art numérique* (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015).

assurer la communication, caractérise déjà le langage des oiseaux parleurs tout comme elle constitue « la première fonction verbale à être acquise par les enfants », il n'est pas surprenant qu'antérieure ou parallèle à l'élocution informative, elle sautille aussi, marche à quatre pattes, danse et se promène, lourde ou légère, telle une suite de « âllo ! » dans un labyrinthe d'échos. [...] La marche affirme, suspecte, hasarde, transgresse, respecte, etc., les trajectoires qu'elle « parle ». Toutes les modalités y jouent, changeantes de pas en pas, et répartis dans des proportions, en des successions et avec des intensités qui varient selon les moments, les parcours, les marcheurs. Indéfinie diversité de ces opérations énonciatrices¹⁰⁹.

L'expérience de la marche, couplée à celle de la parole, n'est pas une expérience de superposition ; au contraire, comme par une mutation, ces deux pratiques évoluent en une expérience qui souligne la dimension mobile de la communication et rend visible la dimension communicationnelle de la mobilité.

Le téléphone mobile est au centre de ce rapprochement et nombreuses sont les études qui utilisent la notion d'hybridation pour décrire cet objet, en partie du fait de sa proximité symbiotique avec le corps. Telle que vue par Bernard Andrieu, l'hybridation « implique une mobilité et un métissage, engage le corps dans l'altérité par l'altération que lui procure toute incorporation de son environnement, et reconfigure l'être dans un devenir plastique lié à son adaptation vivante à de nouvelles normes »¹¹⁰. L'hybridation a également une place particulière pour rendre compte de la transversalité et de la fusion géographique et informationnelle inhérente à l'expérience de la communication en *situation de mobilité*. En outre, lorsque les auteures Adriana de Souza e Silva et Mimi Sheller dirigent un ouvrage collectif à l'intersection de la mobilité, de la communication mobile et des médias localifs, elles invitent les contributeurs à repenser cette articulation du point de vue des *espaces hybrides*, c'est-à-dire « à la fois dans le sens de l'hybridité de l'information numérique et de la spatialité physique, et dans le sens d'une traversée hybride des divers limites disciplinaires »¹¹¹. La nécessité d'une telle approche se manifeste d'autant plus dans un monde globalisé, mettant à l'épreuve les concepts d'identité, de culture, de différence et de multiculturalisme, comme cela a été démontré par l'anthropologue Nestor Garcia Canclini dans *Cultures hybrides*¹¹². Quant aux usages des téléphones mobiles, aux déplacements et aux

109 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 150-51.

110 Bernard Andrieu, « L'hybridation est-elle normale ? », *Chimères. Devenir Hybride*, 1, n° 75 (2011): 17-32.

111 « The chapters in this edited collection are at the intersection of mobility, mobile communication, and locative media. We call this a hybrid space, both in the sense of the hybridity of digital information and physical spatiality, and in the sense of a hybrid crossing of various disciplinary boundaries » Adriana de Souza e Silva et Mimi Sheller, « Introduction. Moving Toward Adjacent Possibles », in *Mobility and Locative Media. Mobile Communication in Hybrid Spaces* (Oxon: Routledge, 2015), 6.

112 Nestor Garcia Canclini, *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity* (Minneapolis /

parcours numériques¹¹³, ceux-ci sont hybrides en ce qu'ils s'appuient sur un mode d'action et de connaissance lié aux mélanges¹¹⁴ ; les étudier à travers le prisme de pratiques de croisement nous permettra de nous rapprocher des leurs mécanismes constitutifs.

En même temps, nous pouvons aussi voir les pratiques, les gestes et les déplacements sur et autour des objets numériques plus que des transmissions de messages d'une direction vers une autre et commencer à les penser en termes d'*habitus*, en référence au concept forgé par le sociologue Pierre Bourdieu. « Le monde pratique qui se construit dans la relation avec l'*habitus* comme système de structures cognitives et motivatrices est un monde de fins déjà réalisées, modes d'emploi ou marches à suivre, et d'objets » ; cela « parce que les régularités inhérentes à une condition arbitraire (au sens de Saussure ou de Mauss) tendent à apparaître comme nécessaires, voire naturelles, du fait qu'elles sont au principe des schèmes de perception et d'appréciation au travers desquels elles sont appréhendées ». Appliqué aux *pratiques numériques en situation de mobilité*, nous pouvons parler d'*habitus mobile*, où marcher, flâner, nous déplacer, téléphone portable à la main, apparaît comme une pratique révélatrice du sens dont elle est le transporteur.

En effet, les usages des outils mobiles constituent un ensemble de gestes, de comportements, de perceptions même, qui, à force de répétition inhérente aux usages, basculent du côté des actions préalables. Ici, un lien s'établit entre les habitudes et le schéma corporel où « [l]e schéma corporel est un savoir-faire incorporé, un sens pratique et une portée sur le monde dont le corps est le point de départ »¹¹⁵. Nous développerons cette idée dans la Partie dédiée précisément au corps [p.50]. Soulignons tout de même que l'objet mobile contribue à un processus d'incorporation, c'est-à-dire à un « [p]rocessus qui conduit à l'intégration d'objets matériels agis dans le schéma corporel »¹¹⁶. Dans le cas concret, c'est entre la technique de la géolocalisation et la perception de l'espace du point de vue des utilisateurs qu'une incorporation se réalise. Nous pouvons faire nôtre les mots de Pierre Bourdieu pour qui « [l]'*hexis* corporel parle immédiatement à la motricité, en tant que schéma postural qui est à la fois singulier et systématique, parce que solidaire de tout un système de techniques du corps et d'outils et chargé d'une foule de significations et de valeurs sociales

London: University of Minnesota Press, 1995).

113 Hybridité au sujet des parcours, Patrizia Laudati, Dominique Laousse, et Khaldoun Zreik, « Introduction : mobilité et parcours hybrides », in *Mobilité et parcours hybrides* (Paris: Europa, 2014), 1-7.

114 Pedro Andrade, « Hybridologie », in *100 Notions pour l'art numérique* (dir. Marc Veyrat) (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015), 127.

115 Bernard Andrieu, éd., *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle* (Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2010), 28.

116 Céline Rosselin, « Incorporation d'objets », *Le dictionnaire du corps* (Sous la direction de Bernard Andrieu) (Paris: CNRS Éditions, 2006), 259.

[...]»¹¹⁷. L'incorporation ainsi décrite permet au corps de participer à une expérience *commune* qui fait de la mobilité plus qu'un geste de déplacement et qui rend la communication plus signifiante que ce qui est contenu dans la quantité de l'information transmise.

En ce sens, l'expérience de la mobilité lors de l'usage des outils numériques mobiles s'apparente au sentiment d'immersion, c'est-à-dire à un sentiment de séparation d'un milieu sans contact ni mélange présentiel avec un autre. Or, c'est précisément dans ce milieu sociotechnique¹¹⁸ que se situe toute expérience mobile. Comparable à l'espace *entre les lignes* qui est porteur de sens par l'acte de la lecture qui met en lien les éléments sémantiques, l'espace *entre les pas* est porteur de sens par l'immersion dans la *pratique numérique en situation de mobilité* qui permet au pratiquant de relier sa présence au milieu dont il fait partie. En effet, « l'immersion, qui est l'une des formes que prend l'interactivité, est requise par les procédés qui permettent au visiteur d'entrer de manière multisensorielle dans l'univers proposé »¹¹⁹. Ainsi, s'engager à parcourir la terre, outre une fonction utilitaire, à savoir le déplacement, a aussi une fonction sensorielle qui rejoue le champ de ce que nous *avons en commun*¹²⁰. Habitudes, imaginaires, artefacts, sentiments, rituels, comportements, affects, autant de composants à ce champ communicationnel de la mobilité que de manières de *faire*. Cette longue liste et cette encore plus longue possibilité de combinaison entre ces éléments interactionnels font appel à une approche capable de saisir les ramifications invisibles des phénomènes observables. Il s'agit de voir la *pratique numérique en situation de mobilité* en tant qu'objet transversal et de l'étudier malgré la complexité de ces phénomènes. À présent, faisons le point sur ses multiples dimensions et observons comment leur *mise en commun* pose problème dans les détails. Une hypothèse se dessinera naturellement à la fin de ces premières analyses.

117 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'ethnologie kabyle »*, 285-86.

118 « Ce qui intéresse le médiologue n'est pas tant d'évaluer *l'interposition* des facteurs techniques dans nos relations, que *l'articulation* de ces interfaces aux agents de cohésion et de hiérarchisation que sont les corps constitués. Examiner les rapports – de filiation, d'alliance ou de tension – entre matière organisée et organisation matérialisée, pour dégager la formation de milieux socio-techniques et apprécier leurs transformations dans le temps : telle est la feuille de route médiologique » Louise Merzeau, « Ceci ne tuera pas cela », *Les cahiers de médiologie* N° 6, n° 2 (1 décembre 1998): 27-39.

119 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Lignes d'art (Paris: Presses Universitaires de France, 2006), 98.

120 Daniel Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication* (Paris: La Découverte, 2001), 16.

1. Les cinq peaux de la commobilité

Dans ce travail spatio-temporel de la sinité sur elle-même, le monde est systématiquement mis en forme à partir d'un centre absolu, qui s'accompagne d'un horizon nécessaire. On aura remarqué, par exemple, que le monde attribué aux Xia par Sima Qian définit ses confins comme une démultiplication de son propre centre, exactement limitée à une bande large de deux cents li, pas plus. Exit l'immensité des steppes ! Car immonde au sens fort : par définition même, elle n'avait pas là droit de monde...

Augustin Berque¹²¹

Face à l'Homme, il y a toujours un horizon qui est pour lui tout et rien à la fois. Une ligne intouchable qui dessine les contours de nos silhouettes, de nos projections, de nos raisons d'être. Parfois, portés par une curiosité insupportable, nous nous lançons vers cette ligne avec l'espoir de la toucher. Hélas, celle-ci s'éloigne à chaque pas. Tel est le parcours qui nous amène vers l'insaisissable, celui de la mobilité vers son horizon communicationnel.

Essentiellement, l'horizon est ce qui nous permet de différencier une situation de toute autre, car d'un même trait, il dessine les contours du visible, du pensable, du vécu et ainsi définit l'état d'une situation en particulier. Concrètement, c'est une « ligne circulaire où la terre et le ciel semblent se rejoindre et qui limite le champ visuel d'une personne et un lieu ne présentant pas d'obstacle à la vue »¹²². Tout se joue dans l'emploi du verbe « sembler », car ce

121 Augustin Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains* (Paris: Éditions Belin, 1987), 63-64.

122 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ». « Ligne imaginaire circulaire dont l'observateur est le centre et où le ciel et la terre ou la mer semblent se joindre. 2. Partie de la terre, de la mer ou du ciel que borne cette ligne. 3. Fig. Domaine d'une action ou d'une activité quelconque ; champ de réflexion ; perspective d'avenir » « Horizon ». « Horizon », *Le Petit Larousse Illustré* (Paris: Larousse - Bordas, 1998), 516.

qui semble être n'est pas tout à fait. Simulacre¹²³ parfait d'un état général de stabilité, l'horizon s'amuse à jouer à l'horizontale, à la verticale, mais toujours de manière linéaire. Davantage, il représente une des plus grandes énigmes du début de notre ère, et même d'aujourd'hui – la finitude. Métaphoriquement, ce mot est employé pour parler de la limite du monde, ce qui implique une stricte séparation : le possible et l'impossible, l'ici et l'ailleurs, l'avant et l'après et même le vrai et le faux. Ainsi, en tant que délimitation, dont le rôle est de faire obstacle à la vue, puis du champ du perceptible tout entier, l'horizon a la lourde tâche de distinguer ce qui appartient au champ du réel et réciproquement ce qui dépend de l'irréel. Rien n'est atteignable derrière l'horizon, tout appartient à un monde dont l'existence reste à prouver. Mythes et fantômes, illusions et chimères, rêves et hallucinations, images et mirages, fictions et imaginaires, tromperies et utopies, ils sont tous là, où dorment les dieux de nos projections, derrière l'horizon.

En effet, « [i]l y a là une échelle existentielle embrayant la terre au ciel, et l'humain au divin ; ce qui est le propre d'un horizon »¹²⁴, mais qu'advient-il au-delà de cette échelle ? Par le mouvement, les corps échappent au cadre 'autoritaire' imposé par l'horizon comme limite d'un réalisme du visible. Pour l'être en mouvement, il est impossible de concevoir un monde obéissant et divisé, car se mouvoir revient à s'échapper et 'désobéir' aux limites des frontières. Voilà que pour penser le mouvement, nous devons rejeter l'idée d'un horizon séparateur et chercher une autre conception, plus éclairante de ce qu'il y a entre le visible et l'invisible. Certes, les limites existent toujours, et ceci bien au-delà du pouvoir du mouvement qui s'y oppose, mais qui ne parvient pas à s'en échapper, car, comme une ombre, il les transporte avec soi. Les pas ne dépassent pas le visible, ils le déplacent. Mais il est aussi vrai que le geste de faire un pas vers l'autre – côté, personne, idée – nous oblige à comprendre les frontières comme des zones limitrophes, comme des lieux de passage. Ainsi, ce qui nous concerne, c'est le statut de l'horizon qui se réalise non pas comme un cadre strictement rationnel, mais plutôt comme un *espace transitionnel*¹²⁵ de nature communicationnelle. Dorénavant, la zone floue et

123 Jean Baudrillard s'appuie sur *L'Éclésiaste* pour démontrer en quoi « Le simulacre n'est jamais ce qui cache la vérité – c'est la vérité qui cache qu'il n'y en a pas. Le simulacre est vrai ». Simulacre se nome ce qui masque et dénature une réalité profonde. C'est aussi l'absence de celle-ci, c'est son reflet. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation* (Paris: Éditions Galilée, 1981), 9.

124 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 118.

125 Les espaces 'transitionnels' chez Winnicott n'appartiennent ni au monde intérieur de la psychologie, ni au monde extérieur, mais à un entre-deux. « I have introduced the terms 'transitional objects' and 'transitional phenomena' for designation of the intermediate area of experience, between the thumb and the teddy bear, between the oral erotism and the through object-relationship, between primary creative activity and projection of what has already been introjected, between primary unawareness of indebtedness and the acknowledge of indebtedness ('Say : "ta" '). » Donald W. Winnicott, *Playing and Reality (1971)* (London / New York: Routledge Classics, 1971), 2-3.

paradoxe, qui est à la fois séparation et relation, qui peut être ouverte et imperméable et qui peut ainsi permettre aux espaces de se toucher et de s'unir, perdra son statut d'horizon pour devenir *peau*. « Organe du contact, la peau est en même temps une barrière protectrice, une séparation, une surface d'interposition entre le monde sensible et le sens qui lui donne forme. [...] elle transmet tout en protégeant, elle traduit tout en laissant à distance »¹²⁶.

Par le toucher de la peau, l'horizon se retrouve lisible et par là-même pénétrable, interprétable, multiple. Les artistes se sont souvent intéressés à ce lien métaphorique entre la peau et les médias comme avec l'installation immersive de Maurice Benayoun *World Skin*¹²⁷ pour qui le regard photographique 'arrache la peau du monde'. De la sorte, dans les débuts de l'art vidéo, l'œuvre de l'artiste plasticien Peter Campus¹²⁸, qui déchire une toile pour passer de l'autre côté de l'écran, matérialise l'acte de l'interaction entre l'image et son support. À ce sujet, l'analyse faite par Christine Ross synthétise ce geste de pénétration où « [l]e corps est transfiguré par la rencontre du dehors et du dedans, de la matière et de sa déchirure, qui abrite la coprésence du même "dans et par son autre" »¹²⁹. Ainsi, comme les *peaux* de nos corps numériques, les écrans tactiles des outils mobiles de communication ne sont pas des surfaces aveuglantes qui imposent un seul cadre à la vision. Au contraire, les écrans proposent une profondeur pour la vision, qui s'y immerge et s'y perd, pour l'oreille qui l'absorbe, pour les doigts qui transpercent cette surface indépassable, pour les pieds qui la transportent. Comme le fait Didier Anzieu du côté de la psychologie, « [e]n mettant l'accent sur la peau comme donnée originaire à la fois d'ordre organique et d'ordre imaginaire, comme système de protection de notre individualité en même temps que comme premier instrument et lieu d'échange avec autrui [...] »¹³⁰, nous cherchons à faire émerger un modèle. Il s'agit de trouver un modèle qui semble apte à accorder une place à la mobilité au sein des Sciences de l'Information et de la Communication, dans leur théorie et dans leur pratique. Nous avons recours à la *peau* comme structure intermédiaire afin d'approcher l'objet de la mobilité dans sa fonction de médiateur, c'est-à-dire dans son rôle *d'être communicant*.

Communicant, soit, mais de quoi ? Se pose la question, de savoir ce qui est séparé par cette peau et ce qui est réuni ? Intérieur/extérieur, privé/public, réel/« virtuel », géolocalisé/i-localisé, autant d'oppositions que de contradictions structurantes. Or, tant que les pensées

126 Christine Bergé, « Peau », *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)* (Paris: CNRS Éditions, 2008).

127 Benayoun, Maurice. *World Skin*. Interactive installation, 1997.

128 Campus, Peter. *Three Transitions*. Vidéo, 1973.

129 Christine Ross, *Images de surface : L'art vidéo reconsidéré* (Paris: Édition Artexes, 1966), 69.

130 Didier Anzieu, *Le moi-peau* (Paris: Dunod, 1995), 25.

dualistes persistent dans la pensée contemporaine et décrivent ces rapports en mode d'oppositions et non pas en mode de complémentarités et d'interactions, la figure des objets mobiles ne pourra pas être abordée ni comprise. À propos, au-delà du pur positivisme, les sciences humaines et sociales acceptent d'aborder les questions de la relation en tenant compte des 'métissages' inhérents aux objets, aux pratiques et aux perceptions ; les travaux de Bruno Latour et Michel Callon sont représentatifs de cette présupposition lorsqu'ils privilégient les approches anthropologiques des sciences et des techniques¹³¹.

Notre sujet est vaste et il est indispensable de décider comment situer les limites d'une recherche qui aspire à comprendre l'articulation entre la mobilité et la communication à travers l'usage des outils mobiles. Ce que l'écran mobile enrobe de manière cutanée du fait de sa surface tactile, ce n'est pas seulement une invitation au toucher, mais une nouvelle manière de penser notre relation aux objets techniques : sensible. Ce n'est pas uniquement l'assemblage des composants électroniques, mais aussi l'assemblage de fragments hétérogènes venant du monde naturel comme du monde imaginaire, du sensible comme de l'inanimé, du statique comme de l'erratique. Par la même surface, il recouvre ce qui appartient globalement à la mobilité et à la communication dans leurs dimensions communes, construisant le corps caractéristique d'une *commobilité*¹³². Utilisé par la sociologue Jen Souther, le terme *comobilité* (*comobility*) décrit une nouvelle caractéristique de la communication mobile et localisée. Tel qu'utilisé par l'auteur, ce terme permet d'évaluer comment les applications de positionnement, de plus en plus populaires sont en train de transformer l'expérience sociale et mobile de l'emplacement et de la proximité. Nous l'empruntons comme terme central pour notre travail doctoral afin de pouvoir nommer ce point de croisement entre la communication et la mobilité au sein des outils mobiles. Cependant, afin de mettre en valeur les deux variables de manière équivalente, nous adaptons ce terme à notre sujet par le dédoublement de la lettre 'm' lors de la traduction depuis la langue anglaise pour arriver au terme *commobilité*, qui semble plus représentatif de la liaison inhérente.

Pour nous, la *commobilité* est un phénomène propre aux pratiques d'usage des outils numériques mobiles qui réunit la mobilité et la communication de sorte que la pratique de l'une coexiste avec la pratique de l'autre. Quant à l'adjectif *commobile*, nous l'utiliserons pour souligner la particularité des objets numériques mobiles. En outre, cette particularité en question est observable ; elle se situe dans l'hybridité et l'incorporation des éléments

131 Madeleine Akrich, Michel Callon, et Bruno Latour, *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs* (Paris: Presses de l'École des mines, 2006), <http://books.openedition.org/pressesmines/1181?lang=fr>.

132 Jen Southern, « Comobility: How Proximity and Distance Travel Together in Locative Media », *Canadian Journal of Communication* 31, n° 1 (2012): 75-91.

techniques de nature différente sous forme de gestes, de discours, d'images et de pratiques. Cette union établit les caractéristiques d'une communication mobile et localisée. Il y a déjà vingt ans, John Urry désignait le « baladeur » (*walkman*) de *Sony* comme « quasiment une extension de la peau »¹³³.

Il est ajusté, moulé au corps comme tant d'autres produits de la culture de consommation moderne [...]. Il est conçu pour les déplacements – pour la mobilité, pour les gens qui bougent beaucoup, qui ne s'encombrent pas de bagages. Il fait partie de l'équipement obligatoire du « nomade » moderne [...], il témoigne de la grande valeur que la culture de la modernité tardive attache à la mobilité (Gay et al., 1997 : 23-4).

Dit autrement, l'objet *portable* s'enveloppe d'une multitude de surfaces objectivées, pratiques, sociologiques et émotionnelles, qu'il transporte en soi. Dans son travail sur *les usages du jeu sur le téléphone portable*¹³⁴ avant l'arrivée du *smartphone*, la sociologue Catherine Lejealle décrit déjà qu'en plus d'être intimement porté sur soi et ainsi de constituer une greffe permanente, cet objet est aussi une extension du corps et participe à la construction identitaire. Personnalisant, il garde une trace et devient vitrine de la domination du temps, de l'espace et de l'autre¹³⁵. « L'objet épouse la forme du corps de l'utilisateur qui lui-même apprend à saisir toutes les nouvelles opportunités qui s'offrent à lui »¹³⁶. Il prolonge les facultés jusqu'ici limitées de l'homme, mais alors, à quelle échelle ?

À ce propos, l'artiste autrichien Hundertwasser offre une considération des prolongements de l'homme sous forme de plusieurs peaux, ce qui lui vaut le surnom de *peintre roi aux cinq peaux*¹³⁷ [Fig. 1]. Il met en exergue l'interconnexion organique de l'Homme avec son environnement en représentant la terre comme la cinquième des peaux humaines¹³⁸. Les quatre autres étant la ville, la maison, le vêtement et l'épiderme. Dans ses œuvres picturales, mais aussi dans son domaine d'application, qu'est l'architecture, l'artiste défend l'idée du lien structurant entre les différents composants (de l'existence, du vivant, au social, au cosmique). Nous avons besoin de procéder à l'étude des différents prolongements de l'être de la *commobilité* en nous intéressant à ses multiples facettes. Une typologie des composantes d'une *pratique numérique en situation de mobilité* permettra d'aborder le sujet de

133 John Urry, *Sociologie des mobilités : une nouvelle frontière pour la sociologie ?* (Paris: Adam Collin, 2005), 61.

134 Catherine Lejealle, « Les usages du jeu sur le téléphone portable : une mobilisation dynamique des formes de sociabilité » (Thèse de doctorat, Paris 5, 2007), <http://www.theses.fr/2007PA05H003>.

135 Catherine Lejealle, « Portable », in *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, 2006^e éd. (Paris: CNRS Éditions, 2006), 385.

136 Ibid.

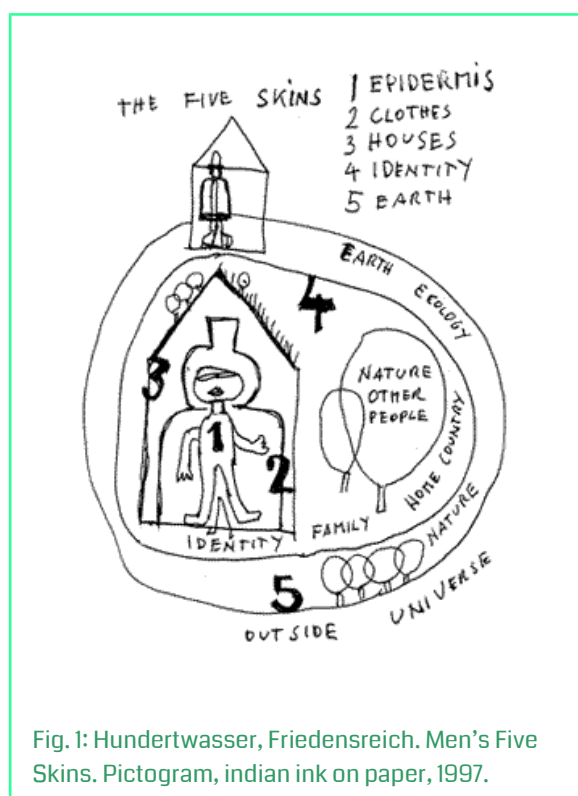
137 Pierre Restany, *Hundertwasser - Le Peintre-Roi aux cinq peaux* (Köln: Taschen, 2003).

138 « Hundertwasser speaks about the organic interconnection of man and his environment by depicting the earth as the fifth of man's skins ». URL : <http://www.hundertwasser.com/>

1. Les cinq peaux de la commobilité

différents points de vue vers son *corps sans organes*¹³⁹ et finalement présentera les zones de frottement entre la mobilité et la communication.

Quelles sont les peaux de la *commobilité* ? À titre d'état de l'art, cette Partie impliquera la classification d'exemples concrets d'applications, d'objets existants et de pratiques associées afin de présenter le contexte au sein duquel ils agissent. Cette classification nous permettra d'avoir une vue d'ensemble du phénomène mobile auquel nous sommes confrontés et de cerner les nœuds d'une problématique capable de nous aider à comprendre ses mécanismes internes. Le choix du terrain résultera de cette classification. L'affinement de la problématique aussi.



En dernier lieu, avant d'entreprendre le travail décrit ci-dessus, il nous revient d'observer quelques-unes des classifications existantes. L'écran, par exemple, a déjà été catégorisé par le sociologue Bruno Marzloff¹⁴⁰. Dans son livre sur *le cinquième écran. Les*

139 Le terme deleuzien s'applique à la pratique numérique en situation de mobilité et à l'usage des outils numériques mobiles du fait de leur appartenance à un système rhizomique, sans lequel ils ne seront ramenés qu'au statut de simples outils de visualisation et d'enregistrement.

140 Bruno Marzloff, *Le 5e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0*, La fabrique des possibles (France: FYP Éditions, 2009), 12.

médias urbains dans la ville 2.0, il retrace l'évolution historique de l'objet-écran et apporte l'idée que sa forme physique est emblématique d'une réalité sociale. Ainsi, selon lui, l'écran de cinéma est relié à une culture groupale, située à l'extérieur et dominée par l'idée du public. Ensuite, l'image de la société évolue dans un écran télé appartenant à un cercle plus restreint. De là, la transition entre la télévision et l'écran de l'ordinateur est encore moins sensible, car elle reste à la taille du foyer, mais se rapproche d'un usage personnel dans lequel se reflète une pratique individuelle avant de se transformer en un objet résolument intime sous forme d'écran mobile. Le cinquième et dernier écran n'en est pas un au sens propre. L'hypothèse émise par Marzloff est que l'objet en question se dissipe et s'étale dans la ville « où les écrans échangent entre eux au sein d'un nouvel écosystème »¹⁴¹. L'idée du réseau comme écran (*paravent*), accompagné par une classification est développée de manière approfondie dans des recherches spécialisées sur les réseaux¹⁴² au moyen du *Big Data*.

Les SIC ont aussi opté, à plusieurs reprises, pour une classification des domaines d'extension de l'information et de la communication, dans le champ théorie et dans le domaine d'application. Plus qu'un outil pour bien communiquer, le travail fondateur de Harold Lasswell, les 5W, peut être lu comme la classification des différentes fonctions mobilisées par le processus de la communication. Son modèle de communication classe sans séparer, surligne sans ombrager ; il donne du relief sans hiérarchiser et permet de savoir *qui dit quoi, par quel moyen, à qui et avec quel effet*¹⁴³. Un autre exemple peut être retrouvé dans *l'Anthropologie de la communication*, de Yves Winkin. Dans ce livre, le chercheur rappelle les quatre niveaux de la communication, distingués au préalable par Ruesch et Bateson : *intrapersonnel* (où le champ se limite au *self*), *interpersonnel* (entre deux individus), *groupal* (incluant plusieurs individus) et *culturel* (concernant plusieurs individus)¹⁴⁴. Enfin, à son tour, Daniel Bougnoux liste les cercles de la communication, commençant par le niveau de la communication animale de l'expression comportementale, la sphère domestique, la communication pédagogique, la sphère des relations publiques et enfin la sphère de la mondialisation où tout se joue comme un tout¹⁴⁵. Dans un autre ouvrage, *la communication*

141 Ibid.

142 Voir à ce sujet les travaux de Dominique Cardon sur les différentes formes de visibilité. D'après ceux-ci, la visibilité numérique dans les réseaux sociaux se situe à la croisée du réel et du projeté, de l'être et du faire, séparant ainsi l'identité en quatre : civile, agissante, narrative et virtuelle. C'est à ce croisement que l'auteur identifie les cinq catégories de la visibilité – le paravent, le clair-obscur, le phare, le post-it, la lanterna magica – toutes correspondantes à de différents comportements lors des usages. Dominique Cardon, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0 », *Réseaux* 26, n° 152 (2008) : p.93-137.

143 « Who (says) What (to) Whom (in) What Channel (with) What Effect ».

144 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 56.

145 Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*.

par la bande, Bougnoux décrit les SIC comme une construction interdisciplinaire reposant sur cinq piliers solides : la sémiologie, la pragmatique, la médiologie, la cybernétique et la psychanalyse¹⁴⁶.

Ainsi, de classification en classification, le groupement des modes de communication avec, par et autour de la mobilité nous rapprochera du cœur de notre étude. Particulièrement éclairant est le schéma AGIL du sociologue américain Talcott Parsons. Dans son livre *La structure de l'action sociale*¹⁴⁷, il propose une théorie de l'action basée sur quatre fonctions constitutives de la structure sociale : l'adaptation, la réussite des objectifs, l'intégration et la maintenance du modèle¹⁴⁸. À chacune de ces catégories fonctionnelles, il associe différentes caractéristiques qualitatives, nommées des *patterns variables*, correspondant à des situations interactionnelles concrètes. Or, Parsons voit dans une situation l'instance qui combine des éléments significatifs. Ainsi, pour lui, les ingrédients interactionnels peuvent être extraits de la masse d'informations observables et ultérieurement restitués tel un poisson sorti du filet du pêcheur restitué vivant à la mer dont il fait partie. Corollairement, il sera intéressant de considérer ce type de classification lors de la Partie II [p.167], dédiée à l'agencement d'une méthode appropriée pour nos observations préliminaires sur la relation pratique-outils du numérique mobile. L'intérêt réside en ce que la structure du numérique mobile est analogique à toute situation sociale, car elle combine et déjoue des éléments significatifs plus vastes que le simple cadre du numérique. L'usage d'un outil numérique mobile donne accès à un système parallèle et complémentaire, qui utilise les applications comme les modules d'un ensemble connecté : le *corps social*¹⁴⁹ auquel nous ajoutons l'adjectif *mobile*. Ainsi, le découpage typologique permet de mesurer l'étalement de la pratique dans sa dimension sociale, communicationnelle et anthropologique. Dans ce contexte, la séparation des éléments en différentes *peaux*, permet de penser le sujet sous forme de modules en interaction entre eux ainsi que de comprendre le mécanisme fonctionnel de l'ensemble en question. Nous considérons que le choix consistant à procéder à l'élaboration d'un état de l'art par la catégorisation des éléments constitutifs de la *commobilité* en cinq *peaux*, est un choix approprié à notre sujet de recherche. Une telle catégorisation nous a permis de procéder à la description du contexte de la recherche et en même temps d'avancer dans l'élaboration d'une

146 Daniel Bougnoux, *La communication par la bande: Introduction aux sciences de l'information et de la communication* (La Découverte, 1998).

147 Talcott Parsons, *The Structure of Social Action. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers (1937)* (Harvard University: The Free Press, 1949).

148 Adaptation, Goal-attainment, Integration, Latency (Pattern Maintenance)

149 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique (1894)*, 60.

1. Les cinq peaux de la commobilité

problématique pertinente. Parallèlement, cette catégorisation permet aux éléments analysés de 'circuler' librement d'une *case (application)* à une autre et d'interagir entre elles, tirant au clair les dynamiques de ces postures et de ces interactions. Comme la lecture 'dendrologique' du tronc des arbres, la lecture des *peaux* de la *commobilité* permettra de voir les points de rencontre entre les pratiques, les frottements et les agglutinations. Une fois ces classes (*peaux*) définies, nous serons en mesure d'étudier les pratiques concrètes qu'elles peuvent virtuellement impliquer. À présent, observons-les.

1.1. « Peau-épiderme »: L'apprivoisement du corps en mouvement

Pusqu'en effet, la vie n'est qu'un mouvement des membres, dont l'origine est dans quelque partie interne, pourquoi ne pourrait-on dire que tous les automates (ces machines mues par des ressorts et de roues comme dans une montre) ont une vie artificielle ?

Thomas Hobbes¹⁵⁰

J'ai un mot à dire à ceux qui méprisent le corps. Je ne leur demande pas de changer d'avis ni de doctrine, mais de se défaire de leur propre corps – ce qui les rendra muets.

Friedrich Nietzsche¹⁵¹

Qui n'a pas senti, pour le moins une fois dans sa vie, la force instinctive et incontrôlable de son corps ? Un corps animal, mû par les passions, dévoré par la faim et la soif, tremblant d'excitation, de peur, de joie, d'amour et de tristesse, brûlant d'envie. Envie de se mouvoir, envie de changer, envie de saisir. Est-ce envie ou désir ? Est-ce désir ou besoin ? Est-ce besoin ou appel ? D'une certaine manière, il semble que notre corps réponde à un appel charnel quand il bouge aux rythmes de la musique, quand il se regarde dans le miroir, quand il parcourt le monde pour l'éprouver. Sous l'intitulé « *peau-épiderme* », nous classerons ce que relie *les pratiques numériques en situation de mobilité* aux origines du corps en tant que matière 'sauvage'. Que reste-t-il d'*inapprivoisable* et d'*inapprivoisé* dans les gestes d'usage de ces outils ? Pour commencer, nous observerons ce qu'il y a de plus corporel dans la *commobilité* quand elle se plie et s'adapte aux objets qu'elle rencontre.

Le corps est « considéré, par Spinoza, comme chose étendue d'une manière certaine et

150 Thomas Hobbes, *Léviathan (1651)* (Paris: Gallimard, 2000), 63.

151 Friedrich Nietzsche, « Des contempteurs du corps », in *Ainsi parlait Zarathoustra (1883)* (Paris: Flammarion, 2006), 71.

déterminée »¹⁵² et nous ne pouvons pas nous mettre à distance de lui sans conséquence considérable. En plus du fait d'être « une des évidences de notre existence »¹⁵³, il est aussi « un tissu de rapports »¹⁵⁴ qui rassemblent organes et représentations, achevées et toujours en devenir. Il est sujet d'étude de la biologie et s'étend aussi vers ce que le philosophe Bernard Andrieu appelle ses invariants *bioculturels* qui « forment le soi corporel depuis la constitution du corps jusqu'à sa subjectivation, en passant par l'interaction et l'incorporation »¹⁵⁵. Étant déjà un centre d'intérêt pour la philosophie, où il est poussé à fonder la connaissance sur l'analyse de la perception, de la sensation et de l'émotion¹⁵⁶, le corps est aussi devenu un objet pour d'autres sciences. L'ethnologie, l'anthropologie et la sociologie s'y intéressent de sorte que de nombreux travaux ont vu le jour comme ceux de Marcel Mauss¹⁵⁷, Ray Birdwhistell¹⁵⁸, Pierre Bourdieu. Plus récemment, dans les années 2000, les SIC françaises ont apporté au domaine de la connaissance les recherches de Fabienne Martin-Juchat dont les travaux sur *le corps et les médias* décrivent comment le corps et les affects peuvent être mis à l'épreuve par les médias et « par l'ensemble des espaces sociaux qui composent la vie quotidienne »¹⁵⁹. En effet, l'articulation des corps (de la technique, des discours et de la matière physique) avec une approche communicationnelle est remarquable. La corporéité doit être vue « non comme l'indicible d'une présence », observation vague et surexploitée, mais au contraire comme une fonction de communication, qui « par une triple médiation factorielle (le contexte produit par des acteurs), actionnelle (les acteurs jouent leur rôle et négocient (leur(s) place(s)) et actancielle (l'interaction présuppose un contrat et une quête), ouvre un espace symbolique aux sujets »¹⁶⁰. Dans les termes de Martin-Juchat, le corps crée un espace de communication, que nous nommerons un espace *parcourable*. Nous parlerons donc de *parcourabilité* pour souligner la capacité de la mobilité de se poursuivre à travers une multitude de spatialités. Ainsi, qu'il soit uniforme ou composé de différents types de spatialités (géographique,

152 Baruch Spinoza, *Éthique (1677)* (Paris: Flammarion, 1965), 69.

153 Michela Marzano, *Dictionnaire du corps* (Paris: Presses Universitaires de France, 2007), IX.

154 Éva Lévine et Patricia Touboul, éd., *Le corps* (Paris: Flammarion, 2015), 20.

155 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 21.

156 Ibid., 7.

157 Marcel Mauss, « Les techniques du corps (1934) », *Les classiques des sciences sociales*, [Édition en ligne]. Originellement publié dans *Journal de Psychologie*, XXXII, 3-4, 15 mars - 15 avril 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934, 2002, http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html.

158 Ray L. Birdwhistell, *Kinesics and Context Essays on Body Motion Communication* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1970).

159 Fabienne Martin-Juchat, *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux* (Bruxelles: Groupe De Boeck, 2008), 14.

160 Jean-Jacques Boutaud et Fabienne Martin-Juchat, « Pour une sémiotique du corps sensible : le cas des arts martiaux », *Daruma. Revue Internationale d'études japonaises*, n° 8-9 (2000): 327-46.

picturale, écranique), l'espace *parcourable* est cet espace qui offre une navigation continue au sein d'une multitude de spacialités. Seulement, comment trouver le chemin vers un corps si composite ?

Entre contexte, acteurs et interaction, c'est probablement la machine qui permet d'emprunter ce chemin. Quand par exemple le corps de l'utilisateur tend sa main dans la poche pour y trouver un téléphone en veille, qui de ces deux 'objets' est-il plus 'corps' que l'autre ? Tous deux réagissent au toucher, voient, entendent ; tous deux ont un 'cerveau' qui traite l'information qui leur est livrée par le flux de l'extérieur ; tous deux ont des 'flux internes' qui les traversent et les alimentent ; tous deux ont un 'épiderme', qui fait 'écran' entre eux et le monde ; tous deux stockent en mémoire les expériences vécues et les partagent avec les siens. La différence est à chercher ailleurs. Probablement, c'est même le déni de cette différence qui inspire les transhumanistes à voir dans la science et la technique l'amélioration de la nature humaine en matière de santé, de capacités physiques et intellectuelles et de contrôle sur l'état mental¹⁶¹. Le pari sur l'avenir de l'humain est-il celui du *posthumain*¹⁶², question bien intéressante que nous serons obligés de délaissier pour l'instant. Les recherches en intelligence artificielle, les objets connectés (*the Internet of things*), la robotique, la convergence NBIC¹⁶³, et les plate-formes de type *xively* ou *arduino*¹⁶⁴, parient sur la conception du corps perfectible et/ou interchangeable avec la machine. Parallèlement, les discours sur l'incorporation des médias prolifèrent depuis le début des années 2000. Historiquement, qu'il s'agisse « de Marx, de Leroi-Gourhan, ou de Mumford, la technique vient toujours en continuité par rapport à autre chose »¹⁶⁵. Qu'est-ce cette chose ?

Désirs, passions, émotions. L'immatériel du corps est à chercher ailleurs que dans les logiciels qui l'assemblent. Loin de toute influence cartésienne, ces corps – *corps-chair*, *corps-*

161 « Transhumanism is a loosely defined movement that has developed gradually over the past two decades and can be viewed as an outgrowth of secular humanism and the Enlightenment. It holds that current human nature is improvable through the use of applied science and other rational methods, which may make it possible to increase human health span, extend our intellectual and physical capacities, and give us increased control over our own mental states and moods.[82] Technologies of concern include not only current ones, like genetic engineering and information technology, but also anticipated future developments such as fully immersive virtual reality, machine-phase nanotechnology, and artificial intelligence » Nick Bostrom, « In Defense of Posthuman Dignity », in *H+ Transhumanism and its critics* (Philadelphia: Metanexus Institute, 2011), 55.

162 Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains: Le futur a-t-il encore besoin de nous ?* (Paris: Fayard, 2010).

163 Nano-bio-info-cogno (NBIC)

164 « Arduino is an open-source electronics platform based on easy-to-use hardware and software. It's intended for anyone making interactive projects ». URL : <https://www.arduino.cc/>

165 Madeleine Akrich, « Les formes de la médiation technique », *Réseaux* 11, n° 60 (1993): 87-98, doi:10.3406/reso.1993.2368.

smartphone, *corps-application* – sont les forteresses d'expériences de communication sensible¹⁶⁶. Nous pouvons les comparer au *corps-sans-organe* de Deleuze et Guattari, devenus transparents dans ce qu'ils sont mis au service d'une machine désirante, un « corps sans image »¹⁶⁷. Selon Sylvie Craipeau et Gérard Dubey dans l'article sur *le corps en jeu* « c'est parce qu'il est près du corps, adapté à la main, à la préhension, au toucher, que le mobile devient l'enjeu d'un travail de recomposition de soi. Le geste de prendre son mobile est assimilable à une action autonome, à une reprise en main de son corps et, simultanément, du temps »¹⁶⁸. En ce sens, les gestes ne sont pas seulement des actes d'usage, mais aussi de maniement, de manipulation de tout ce qui peut être utilisable et manipulable, c'est-à-dire de tout ce qui fait *matière* dans le téléphone mobile. Par exemple, les applications de géolocalisation (*GeoLocation*, *My location*, *GeoTracker*) capturent la position physique du corps dans l'espace et ainsi la rendent malléable. Les applications de capture d'images (*instagram*, *Photo Editor*) prennent le corps dans ses positions, ses postures, ses mimiques, insaisissables à l'oeil nu, et retouchent ses couleurs (par les filtres) et ses contextes (par le montage, les *tags* et les *hashtags*¹⁶⁹). Il y a aussi un grand nombre d'applications pour lesquelles le corps est saisi dans ce qu'il a de plus intime : les pulsations de son coeur (*instant heart rate*, *heartbeat*, *cardiograph*), la durée de son sommeil (*Sleep Cycle*, *Sleep Beter*, *Dormi*), le nombre de ses pas (*Pedometer*, *S Health*, *Runtastic*). Autrement confidentiel et caché, l'intérieur est prélevé de l'intimité du corps, communiqué à l'application et rendu visible sur l'écran du petit appareil. La possibilité de 'saisir' la quasi-intégralité d'un être entre ses mains, rassure, donne un sentiment de contrôle, de maîtrise et de « domestication des mouvements de la vie »¹⁷⁰.

Parallèlement, par l'enregistrement des traces, le corps devient mesurable et par là-même incontestable et non pas imaginaire. Avec la conservation des données corporelles, l'historique remplace l'actuel. « L'historicité est l'action de la connaissance. Elle agit sur la vie et la réduit, la dompte, la coupe de ce qu'elle peut. Elle transforme l'immanence de la vie en

166 Jean-Jacques Boutaud et Fabienne Martin-Juchat, « La communication du sensible médiée par Internet », *Sémio-anthropologie du sensible, Degrés : Revue de synthèse à orientation sémiologique*, n° 113 (2003): c1-16.

167 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe : Capitalisme et schizophrénie* (Paris: Les Éditions de minuit, 1972), 14.

168 Sylvie Craipeau et Gérard Dubey, « Le corps en jeu », in *L'évolution des cultures numériques: de la mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction de Christian Licoppe)* (France: FYP Éditions, 2009), 70.

169 De l'anglais *hashtag* signifiant 'mot-click'.

170 Stéfan Leclercq, « Nietzsche, Deleuze et le sport », *Le Portique* [En ligne] le 15 juin 2006, n° 12 (2003), <http://leportique.revues.org/580>.

vie immanente. Elle corrompt le sujet en attribut. Connaître n'est pas parcourir. La connaissance contre l'errance »¹⁷¹. Ce concept d'*historicité*, que Stéfán Leclercq extrait du travail de Nietzsche, remplace l'errant, pris pour méconnaissant, par le sédentaire qui lui « est toujours connaissant »¹⁷². Or, dans le cas des outils mobiles, c'est l'errance qui est enregistrée et transformée en information (et potentiellement en connaissance) par la sauvegarde des traces de navigation au sein de l'écran, des déplacements physiques dans l'espace géolocalisé et des transactions conversationnelles par voie sonore, textuelle ou visuelle. C'est le mouvement du corps humain et de son impact sur le corps de la machine et d'autrui qui donne lieu à une matière communicationnelle. Ainsi, il devient important de se poser la question : comment mouvement et communication cohabitent-ils dans cette *peau-épiderme* qu'est le corps (corps humain, corps-machine) de l'utilisateur ?

Puisqu'en effet, la vie n'est qu'un mouvement des membres, dont l'origine est dans quelque partie interne, pourquoi ne pourra-t-on dire que tous les automates (ces machines mues par des ressorts et des roues comme dans une montre) ont une vie artificielle ? Car, qu'est-ce que le cœur, sinon un ressort, les nerfs, sinon autant de courroies et les articulations autant de roues, toutes choses qui, selon l'intention de l'artisan, impriment le mouvement à tout le corps ? Mais l'art va plus loin en imitant l'œuvre raisonnable et la plus excellente de la nature : l'homme¹⁷³.

Contre tout déterminisme matérialiste, l'espace enfermé par la *peau-épiderme* ne correspond pas aux limites objectives d'un corps, mais à la taille de ses actions. « Le corps est un grand système de raison, une multiplicité avec un seul sens, une guerre et une paix, un troupeau et un berger »¹⁷⁴. De toute évidence, les outils numériques mobiles comme tout autre média prolongent le corps au sens macluhanien, et ceci non sans conséquence pour le leur. D'après le philosophe et ethnologue Dominique Lestel, nous entretenons avec nos machines une relation d'animalisation¹⁷⁵ qui nous oblige à redéfinir les frontières entre l'animal, l'humain et la machine. Les *artefacts animalisés*, d'après sa formule, tels que les objets communicants remettent en cause la constitution biologique ou technologique des corps ou des machines pour nous amener vers des territoires biotechniques qui posent des problèmes d'ordre conceptuels, voire éthiques. Qu'y a-t-il de sauvage, d'irraisonné, dans ces machines ? Qu'y a-t-il de machinal dans les pratiques des corps ?

D'après Lestel, historiquement, l'apprentissage du mouvement relatif, de la vitesse et

171 Ibid.

172 Ibid.

173 Hobbes, *Léviathan* (1651), 63.

174 Nietzsche, « Des contempteurs du corps », 71.

175 Dominique Lestel, *L'animal est l'avenir de l'homme* (Paris: Fayard, 2010).

de la lenteur, de l'immobilité et de la mobilité, ainsi que celui de la non-conscience vis-à-vis de son corps – toutes ces aptitudes font partie de ce que l'animal enseigne véritablement à l'humain¹⁷⁶. Ainsi, l'anthropologie, qui s'intéresse aux diverses caractéristiques anatomiques et biologiques de l'être humain en comparaison de celles des animaux, a été à ses débuts étroitement liée à la biologie. Elle voyait dans l'homme un mammifère de l'ordre des primates, caractérisé par son cerveau volumineux, par sa station verticale, par ses mains préhensibles et par une intelligence douée de facultés d'abstraction, de généralisation, et capable d'engendrer le langage articulé¹⁷⁷. Ainsi, défini par la mécanicité de son corps, l'homme se différenciait de l'animal aussi bien en termes qualitatifs que quantitatifs. Plus tard, suite à une évolution disciplinaire, l'anthropologie s'émancipera et commencera à voir dans l'homme plus qu'un être physique : un animal politique¹⁷⁸, doué d'organes relationnels, capable d'agir à distance avec autrui.

Concrètement, la thèse défendue par l'anthropologue André Leroi-Gourhan divise l'évolution de l'espèce humaine en trois étapes¹⁷⁹. La première se situe dans les organes nutritifs, puis arrive le développement des organes de locomotion, suivie du développement des organes de relation. Ainsi, il y a une continuité dans le développement des fonctions corporelles et un lien entre l'évolution de l'intelligence, l'apprentissage, la mise en place de pratiques et le développement des outils et des techniques communicationnelles, telles que la parole. Ce travail, de la plus haute importance scientifique, remet en cause la place prise par l'intelligence dans le discours des sciences évolutionnistes et y substitue le mouvement, dont la portée est, d'après lui, incontestable. En s'appuyant sur une analyse des fossiles (et d'autres empreintes du vivant) il fait le constat suivant.

On pourrait considérer la mobilité comme le trait significatif de l'évolution vers l'homme. Les paléontologistes ne l'ont pas ignoré, mais il était plus spontané de caractériser l'homme par son intelligence plutôt que par sa mobilité et les théories ont porté d'abord sur la prééminence du cerveau, ce qui, surtout à partir des primates, a souvent faussé l'interprétation des fossiles. La conquête de l'air libre, l'affranchissement par rapport à la reptation, l'ascension à la bipédie sont des thèmes très bien étudiés depuis plus d'un demi-siècle, mais il est caractéristique tout de même de voir qu'il y a dix ans à peine on aurait presque plus facilement accepté un quadrupède à cerveau déjà humain qu'un bipède aussi en retrait cérébralement que l'Australopithèque. Cette vision "cérébrale" de l'évolution paraît maintenant inexacte et il

176 Ibid.

177 Georges Cuvier, *Leçons d'anatomie comparée*, éd. par M Dumeril, vol. 2 (Crochard et Cie Libraires, 1805), 386.

178 Aristote, *The politics* (London: Pinguin Books, 384apr. J.-C.), 25.

179 Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : Technique et langage*, 41.

semble que la documentation semble suffisante pour démontrer que le cerveau a profité des progrès de l'adaptation locomotrice, au lieu de les provoquer.¹⁸⁰

La locomotion est ainsi considérée comme un fait déterminant de l'évolution biologique. Or, un siècle plus tôt, Etienne Jules Marey faisait déjà l'analyse du mouvement et définissait la locomotion comme un mouvement « soumis à notre volonté qui en règle la vitesse, l'énergie, la durée »¹⁸¹.

La manifestation la plus frappante du mouvement chez les diverses espèces animales est assurément la locomotion : cet acte par lequel, suivant ses aptitudes, chaque être se transporte sur terre, dans l'eau ou à travers les airs. C'est aussi dans la locomotion qu'il convient d'étudier le mouvement car il s'y observe avec les types les plus variés.¹⁸²

L'ambition de l'auteur transparaît dans le titre de son livre, *la machine animale*, dans laquelle il compare littéralement les animaux aux machines afin de comprendre les phénomènes mécaniques chez les êtres vivants comme des fonctions de machines usuelles. Cependant, le mouvement est bien plus que l'assemblage de positions et les organes du corps. Ses muscles et ses tendons ne sont pas uniquement de « divers engins et ressorts qui servent à les [les organes du corps] mouvoir »¹⁸³. Le déplacement consiste en une expérience, certes physique ou mécanique, mais aussi spatio-temporelle. Une trace se crée au fur et mesure de la locomotion et raconte l'histoire de ce passage. Dans son livre sur *l'histoire des lignes*, Tim Ingold décrit la relation qu'a le peuple Batak avec le déplacement. Population autochtone de la péninsule Malaise, les Bateks considèrent le voyageur et sa trace comme une seule et même entité. C'est d'après l'auteur une vision tout à l'opposé de la vision cartésienne qui consisterait à réduire l'activité de la marche à la mécanique de locomotion, comme si le promeneur était un passager dans son propre corps et qu'il était porté par ses jambes d'un point à un autre point¹⁸⁴. Le voyageur, pratiquant du déplacement, impose à l'espace son propre vécu ; la pratique du corps influence le support de la marche. De nos jours, c'est la trace géolocalisée qui, par une lecture réductrice et parfois proscriptrice, pourrait se substituer à l'expérience de

180 Ibid., 41-42.

181 Etienne-Jules Marey, *La machine animale. Locomotion terrestre et aérienne*, [En ligne] (Paris: Librairie Germer Baillière, 1873), 27, <http://archive.org/details/lamachineanimale00mare>.

182 Ibid., 107.

183 René Descartes, *Traité de l'homme. Extraits (1648)*, [Édition en ligne]. Réalisée par Jean-Marie Tremblay, à partir d'extraits de lettres écrites par René Descartes, *Le monde ou traité de la lumière* (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2001), 5, http://classiques.uqac.ca/classiques/Descartes/extraits/traité_de_l_homme/traité_de_l_homme.html.

184 « [...] we are inclined to reduce the activity of walking to the mechanics of locomotion, as though the walker were a passenger in his own body and carried by his legs from point to point. For the Batek, however, walking is a matter of laying a trail as one goes along » Tim Ingold, *Lines. A Brief History* (New York: Routledge, Tylor & Francis Group, 2007), 76.

la démarche de la personne, voire de l'identité de la personne elle-même. Contrairement à une approche pragmatique d'usage qui situe le ressenti de l'utilisateur au centre de la pratique, est-ce possible que le terme expérience utilisateur (de l'anglais *user experience*, UX) apparaisse comme une réponse à ce type de conceptions techniques ? De toute évidence, c'est la facilité d'usage qui est recherchée par l'entreprise *Apple* quand lors du lancement de l'*iPhone* en 2007, le PDG Steve Jobs présente la révolutionnaire interface utilisateur – le *multi-touch*¹⁸⁵. Ce que le créateur met en valeur, c'est que l'utilisateur n'aura pas recours à un intermédiaire entre lui et l'écran « géant » de l'appareil mobile, pas de stylet (« stylus ») qui pourrait être perdu ou cassé, mais qu'au contraire il emploiera ce qu'il a déjà de naissance : ses « doigts »¹⁸⁶. Après l'art vidéo qui a déjà exploré les qualités tactiles de l'image électronique¹⁸⁷, l'industrie a recours au toucher pour simplifier les usages et pour y faire rentrer encore plus de corps.

L'inné intègre la technique et y inscrit sa place. Pourtant, ce qui rend l'usage des téléphones mobiles attractifs les rend aussi difficiles à devenir complètement intuitifs. Ce sont là des outils composites et multifonctionnels dans lesquels les différentes pratiques – parler, écrire, dessiner, photographier, chercher, jouer – doivent trouver des gestes communs au sein d'un même appareil. Or, en tant qu'outil, le corps humain est lui aussi un assemblage de techniques, un recueil d'actes *traditionnels et efficaces*¹⁸⁸, dont l'actualisation se fait en permanence, à chaque époque et pour chaque objet.

[...] le principe de toute technologie est de montrer qu'un élément technique reste abstrait, tout à fait indéterminé, tant qu'on ne le rapporte pas à un agencement qu'il suppose. Ce qui est premier par rapport à l'élément technique, c'est la machine : non pas la machine technique qui est elle-même un ensemble d'éléments, mais la machine sociale ou collective, l'agencement machinique qui va déterminer ce qui est élément technique à tel moment, quels en sont l'usage, l'extension, la compréhension [...].¹⁸⁹

L'utilité (l'*outilité* ?) du mouvement naîtra au sein d'un système qui le capitalise, car dans ses gestes, ses postures et ses actions, le corps produit des significations¹⁹⁰. Au-delà des significations des actes rationnels (téléphoner, filmer, chercher), il y a tout un champ

185 *Keynote at Macworld 2007, iPhone Presentation*, 2007. URL : https://www.youtube.com/watch?v=c_m2F_ph_uU&feature=youtu_gdata_player.

186 « We're gonna use the best pointing device in the world. We're gonna use a pointing device that we're all born with – we're born with ten of them. We're gonna our fingers. We're gonna touch this with our fingers. And we have invented a new technology called multi-touch, which is phenomenal » Ibid. [0:33:33].

187 Chapitre *Haptics and Electronics*, Laura U. Marks, *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002), 147-61.

188 Mauss, « Les techniques du corps (1934) », 9.

189 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)* (Paris: Les Éditions de Minuit, 1980), 495.

190 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 32.

sémantique que le corps intègre par ses propres mécanismes et qui influence autant les comportements, les postures et les représentations que nous nous faisons de notre corps agissant sur les objets intelligents. L'intelligence n'est pas œuvrée uniquement dans les actes dénommés, mais aussi ailleurs, dans des actes camouflés. En philosophie, Henri Bergson s'imagine que si nous pouvions nous dépouiller de tout orgueil et que pour définir notre espace nous nous en tenions strictement à ce que l'histoire et la préhistoire nous présentent comme la caractéristique constante de l'homme et de l'intelligence, nous ne dirions peut-être pas *Homo sapiens*, mais *Homo faber*. « En définitive, *l'intelligence, envisagée dans ce qui en paraît être la démarche originelle, est la faculté de fabriquer des objets artificiels, en particulier des outils à faire des outils et, d'en varier indéfiniment la fabrication* »¹⁹¹. C'est vers la fabrication, c'est-à-dire vers la création, vers la pratique que nous devons nous tourner pour connaître ce qu'il y a d'"intelligent" dans les téléphones intelligents. Or,

« [...] l'instrument fabriqué intelligemment est un instrument imparfait. Il ne s'obtient qu'au prix d'un effort. Il est presque toujours d'un maniement pénible. Mais, comme il est fait d'une matière inorganisée, il peut prendre une forme quelconque, servir à n'importe quel usage, tirer l'être vivant de toute difficulté nouvelle qui surgit et lui conférer un nombre illimité de pouvoirs. Inférieur à l'instrument naturel pour la satisfaction des besoins immédiats, il a d'autant plus d'avantages sur celui-ci que le besoin est moins pressant. Surtout, il réagit sur la nature de l'être qui l'a fabriqué, car en l'appelant à exercer une nouvelle fonction, il lui confère, pour ainsi dire, une organisation plus riche, étant un organe artificiel qui prolonge l'organisme naturel. Pour chaque besoin qu'il satisfait, il crée un besoin nouveau, et ainsi, au lieu de fermer, comme l'instinct, le cercle d'action où l'animal va se mouvoir automatiquement, il ouvre à cette activité un champ indéfini où il la pousse de plus en plus loin et la fait de plus en plus libre. »¹⁹²

En ce sens, le téléphone intelligent ouvre un champ d'action au lieu de circonscrire la pratique en une action automatique, répétitive et utilitaire. *L'homo mobilis*¹⁹³ marque ce passage « du transport à la mobilité et du transit à la relance »¹⁹⁴. Le statut du *pas* change de la vieille entité atomique, constitutive d'un déplacement pas-à-pas, en une expérience ubiquiste d'importance sociétale, politique et culturelle, bref : en un enjeu communicationnel. Pour le dire simplement, le lien entre l'homme, l'animal et la machine passe par le corps qui est leur outil

191 En italique dans le texte. Henri Bergson, *L'évolution créatrice (1907)*, [Édition en ligne]. Originellement publié en 1907. Paris : Les Presses universitaires de France, 1959 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003), 88, http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/evolution_creatrice/evolution_creatrice.html.

192 Ibid., 89.

193 Ossi Naukkarinen, « Aesthetics and Homo Mobilis », *Dialogue and Universalism* 13, n° 11-12 (2003): 163-174.

194 Amar, *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité*, 22.

de mobilité et de communication. Locomotions, émotions et interactions agissent sur ce corps, dont les actes ne correspondent pas toujours à des commandes explicites, mais sont souvent le résultat d'un mélange entre volonté, nécessité et instinct. Le corps est tout simplement à la fois l'acteur et le témoin des *écosystèmes informationnels*¹⁹⁵ au sein desquels se développent ces processus. L'incorporation, qui d'après Bernard Andrieu qualifie le corps (inconsciemment et par *habitus*), « suppose que le corps ne puisse pas entièrement se déterminer sans le monde qui l'environne »¹⁹⁶. Le milieu environnant est totalement nécessaire à cette fin. À ce sujet, la notion d'*habitus*, vu par le sociologue Pierre Bourdieu, interroge précisément ce « système de dispositions durables, structures structurées prédisposées à fonctionner comme structures structurantes [...] »¹⁹⁷ qui interagissent avec le milieu de manière inconditionnelle. Dans les faits « [l']*habitus* est au principe d'enchaînement de "coups" qui sont objectivement organisés comme des stratégies sans être aucunement le produit d'une véritable intention stratégique [...] ». L'*habitus* permet de faire face « à des situations imprévues et sans cesse renouvelées »¹⁹⁸. Or, les actes de l'*habitus* du corps peuvent être étudiés par l'observation des effets de ces stratégies, prélevés par les captures de mouvements et saisis par l'image des interactions lors de ces situations. De la sorte, l'observation des usages des outils mobiles de communication permettra de découvrir les réactions provoquées par ce que nous avons déjà nommé un *habitus mobile* en réponse aux situations de *commobilité*, qui mettent à l'épreuve le corps dans ses comportements de tous les jours.

Les symboles des cartes, qui présentent le rapport de localisation entre les constructions humaines (villes, ponts, lignes ferroviaires), les ressources naturelles (métaux, minerais) et les formations terrestres (rivières, montagnes, plaines), sont les marques de localisation d'une matière présente en profondeur. L'enveloppe corporelle, elle aussi, intègre et expose les formations de la pratique *commobile* dont les gisements sont des plus intimes. Sans nécessairement y aspirer, par la force des choses, le corps s'exhibe dans ses applications, c'est-à-dire dans ses manières de se mettre en place¹⁹⁹. De la sorte, les *applications mobiles* (*mobile apps*) qui utilisent des fonctions de type *check-in* (introduit par le réseau social *Foursquare* et repris par *Facebook*), par lesquelles l'utilisateur enregistre sa présence dans les lieux qu'il

195 Nicolas Nova, *Les médias géolocalisés : comprendre les nouveaux espaces numériques* (Paris: FYP Éditions, 2009), 93.

196 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 22.

197 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'éthnologie kabyle »*, 256.

198 Ibid., 257.

199 Par le terme *appliquer*, nous entendons l'acte de placer d'une certaine manière. Du latin *applicare*, 'poser', mettre (une chose) directement sur une autre de façon que les deux soient en contact étroit et du latin *pausare*, 'poser', placer doucement d'une certaine façon. *Druide informatique*, « Dictionnaire de définitions, Antidote, version 9 [Logiciel], Montréal », 2016.

visite (villes, régions, espaces, bâtiments, centres, commerces), inscrivent une façon d'être présent à un lieu donné (géolocalisé). La mise en rapport de la position du corps et de ses postures pratiques démontre non seulement un « je suis là », mais aussi, par incontinence, ils démontrent une manière d'être là : « je suis ainsi ». La question n'est pas de savoir si la fonction de géolocalisation affecte le corps physique de l'usager, car la réponse est nécessairement positive, mais il s'agit plutôt de savoir de quelle manière cela se passe ? La mise en œuvre des pratiques, nous le démontrerons lors de notre travail de terrain, est lisible, sinon dans son intégrité, pour le moins dans ses représentations évidentes : ses démarches, ses gestes, ses postures, ses manières de faire et tous ses actes de *commobilité*. La fonction GPS est au corps en déplacement ce que la cartographie du corps est au bloc opératoire. Même en étant à distance, le corps se laisse manipuler, opérer, guider, par les indications qui le représentent. Ainsi, nous pourrions considérer que l'expérience d'usage des outils mobiles de communication correspond justement à un sentiment d'immersion dans les applications qui impliquent le corps en tant que guide accompagnateur. « En suggérant que le corps excède les limites de la peau, Merleau-Ponty affirme en effet que le schéma corporel forgé par les sédiments des actions préalables permet au sujet d'interagir avec l'environnement qui est celui du corps »²⁰⁰. Dans cette situation, le dépassement de la *peau-épiderme* se fait au profit de la deuxième catégorie – la *peau-vêtement*.

200 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 28.

1.2. « Peau-vêtement » : Le tissage d'une pratique identitaire

*Auprès de mon arbre,
Je vivais heureux,
J'aurais jamais dû m'éloigner de mon arbre...
Auprès de mon arbre,
Je vivais heureux,
J'aurais jamais dû le quitter des yeux...*

Georges Brassins²⁰¹

Lorsque le corps interagit avec les outils mobiles de communication, des mouvements volontaires de ses membres jusqu'aux réflexes automatiques, sa chair s'incarne dans cet acte d'usage. Expliquer comment le corps se retrouve prolongé par les outils techniques mobiles (des ustensiles préhistoriques aux téléphones portables) c'est chose faite par le travail théorique des nombreux chercheurs qu'ils soient anthropologues (André Leroi-Gourhan) ou penseurs des médias (Marshall McLuhan). Dans la catégorie *peau-épiderme*, nous avons essayé d'observer le corps qui, lors d'un acte d'usage de la technologie mobile, n'obéit jamais complètement aux ordres de la raison. Maintenant, il convient de chercher ce qui tisse le corps, et par là même la pratique, dans son contact avec les outils *mobiles*. D'après le psychiatre Paul Schilder, « tout ce qui entre en contact avec la surface du corps est plus ou moins incorporé en lui »²⁰². Réflexes, instincts et intuitions se dissimulent dans des gestes, démarches et actions des usages (prendre son portable, le regarder, le ranger) et nourrissent ainsi une représentation de cette pratique²⁰³ jusqu'à enrober l'expérience même. La métaphore du vêtement a ici une place toute particulière, car, par-delà l'anatomie objective, il redessine

201 *Auprès de mon arbre*, paroles et musique de Georges Brassens, 1955

202 Cité dans Lévine et Touboul, *Le corps*, 17.

203 *L'image du corps* est un livre de Paul Schilder dans lequel est avancé le terme de même nom (*The Image and Appearance of the Human Body : Studies in the Constructive Energies of the Psyche*) articulant l'hybridité entre réalité biologique et réalité fantasmique dans l'expérience du corps. Paul Schilder, *L'image du corps. Étude des forces constructives de la psyché (1935)* (Paris: Gallimard, 1968).

« un second corps finalement plus familier que le premier »²⁰⁴ qu'est la nudité, systématiquement refoulée. Ainsi, la *peau-vêtement* est ce qui est constamment visible par les matières constituant de cette pratique (telles que les formes, textures et couleurs du téléphone, des applications et des gestes ; le contenu des applications ; les données stockées sur les appareils). Bien qu'étant la couche superficielle de la pratique, elle épouse ses contours. Ainsi, à travers la *peau-vêtement*, la *pratique numérique en situation de mobilité* participe à un processus de constructions identitaires et ceci de plusieurs manières.

Tout d'abord, l'étude d'une activité située, telle que la pratique numérique en situation de mobilité, se soucie de savoir quels sont tous les éléments participant à cette situation, et de comprendre comment leur présence, histoire et culture pourraient influencer l'expérience vécue de cette même situation²⁰⁵. Or, dans l'exemple d'une situation de *commobilité*, un des principaux participants est l'outil mobile de communication dont le rôle est de servir de médiateur entre le sujet et l'objet de son activité²⁰⁶. Ainsi, en tant qu'objet qui donne lieu à une action concrète, l'objet mobile est un artefact à la fois culturel, technologique et informationnel. Quant à sa dimension culturelle et technologique, il représente peu de différence substantielle avec ses prédécesseurs médiatiques (télégraphe, téléphone fixe, télévision) qui sont, eux aussi, porteurs de significations socioculturelles. En revanche, sa dimension informationnelle représente une différence substantielle en ce qu'elle mobilise un système symbolique distinctif. « L'artefact informationnel peut être décrit comme un objet communicationnel, c'est-à-dire un dispositif qui induit des possibilités de communication pratique du seul fait de sa présence »²⁰⁷. La particularité de la communication pratique proposée par cet outil est due au type d'information qu'il fournit. En plus du texte, de l'image et de la voix, le système symbolique actionné par l'outil mobile s'appuie sur le mouvement comme matière informationnelle (par la commande gestuelle, par la trace géolocalisée, par l'écran comme espace *parcourable*). Ainsi, la première promesse faite par cet objet est qu'il élargit le spectre sémantique fourni par un quelconque outil de communication en introduisant une symbolique du mouvement comme support de l'expression. Ainsi, certains gestes rudimentaires se transforment en instructions : par exemple pointer du doigt pour indiquer un

204 Lévine et Touboul, *Le corps*, 17.

205 Christian Licoppe et Béatrice Cahour, « Confrontations with Traces of One's Own Activity : Understanding, Development and Regulation of Action in an Increasingly Reflexive World », *Revue D'anthropologie Des Connaissances* 4, n° 2 (février 2010): a à k.

206 Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya, *Introduction aux théories de la communication*, 3^e éd. (Bruxelles: Groupe De Boeck, 2010), 368.

207 Christian Licoppe, *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*(France: FYP Éditions, 2009), 18.

choix (cliquer sur une icône), glisser sa paume pour sentir une surface (prendre une impression d'écran), recouvrir pour cacher (désactiver le son) ou secouer pour éveiller (relancer une application)²⁰⁸. Par le revêtement d'une couche symbolique, l'usage de l'appareil mobile donne au mouvement un sens singulier.

Les *propositions pour une axiomatique de la communication* de Paul Watzlawick sont ici utiles pour appuyer nos propos²⁰⁹. Tout d'abord, le premier axiome « on ne peut pas ne pas communiquer », car « le comportement n'a pas de contraire »²¹⁰ et que par conséquent « dans une interaction, tout comportement a une valeur de message, c'est-à-dire qu'il est une communication »²¹¹. En conséquence, les gestes, les postures, les allures, les mouvements ou les immobilités autour des objets mobiles transportent le sens qu'ils incarnent. Le téléphone mobile porte dans un même lieu (son boîtier) une multitude d'actions concrètes qui le définissent de manière pratique ; le sens qu'il catalyse est de nature comportementale²¹². Or, « toute communication présente deux aspects : le contenu et la relation, tel que le second englobe le premier et par suite est une métacommunication », d'après le deuxième axiome de Watzlawick²¹³. Ainsi, une contradiction se situe au sein de la communication qui est signifiante dans son essence informationnelle (le contenu) ainsi que reposante sur une structure relationnelle changeante (le rapport, la narration, la démarche et le comportement). Le paradoxe apparaît du fait qu'il y a « une adéquation totale entre la forme phénoménale et le principe d'organisation »²¹⁴ de chaque système et que lors d'une interaction le premier définit autant le deuxième que l'inverse. Le comportement (la relation) peut jouer sur le contenu (l'information), l'habit peut faire le moine. C'est le cas quand, lorsqu'un utilisateur répond à un message dans l'immédiat ou tardivement, il apporte un contexte pour la lecture de son message et ainsi intervient sur le sens même. Ce jeu entre le contenu et la relation d'une pratique est problématique pour l'usage des outils mobiles et nous détaillerons le pourquoi plus loin dans ce travail. À présent, bornons-nous au développement de la notion de *revêtement* propre à l'aspect communicationnel des outils mobiles.

Ce qui est *vêtu* – couvert, caché, à la fois orné et camouflé – est redéfini. Porté

208 L'application *ShakeIt* pour Androïde permet de lancer une autre application ou d'effectuer une action en secouant l'appareil

209 Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin, et Don D. Jackson, *Une logique de la communication (1967)* (Paris: Éditions de Seuil, 1972), 45.

210 Ibid.

211 Ibid., 46.

212 De *comporter +-ment*; du latin, *comportare*, 'transporter dans le même lieu', Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druides informatiques, 2016.

213 Watzlawick, Helmick Beavin, et Jackson, *Une logique de la communication (1967)*, 52.

214 Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*, Communication et complexité (Paris: ESF Éditeur, 1990), 45.

constamment sur soi, comme le vêtement, le mobile est plus qu'un objet. Il devient le symbole d'une posture (être connecté), d'un rôle (pratiquant), l'uniforme d'une fonction, la fonction du communicant (branché). Là encore, l'incorporation, va au-delà du choix rationnel, commandé par une pensée effective et devient une obligation sociale traduite par une pratique, bien souvent non intentionnelle. Cette pratique originelle de l'outil numérique transforme les utilisateurs en ouvriers²¹⁵ à plein temps au service de la communication. L'ainsi dite impossibilité de ne pas communiquer (stipulée par Watzlawick) s'avère de plus en plus actuelle pour l'usage du téléphone intelligent²¹⁶. Être joignable, savoir s'orienter, documenter ses journées par la photographie (et les *selfies*²¹⁷), tracer ses mouvements, enregistrer ses choix, ses repas, ses visites, toute pratique est un prétexte énonciatif. L'outil mobile est un initiateur d'*actes de communication*, à savoir des *actes de langage (speech acts)* élargis aux pratiques du mobile²¹⁸.

En outre, par sa présence, le téléphone intelligent impose à l'utilisateur un cadre comportemental qui prescrit des gestes obligatoires et des pratiques commandées. Par la numérisation du mouvement (enregistrement de la vitesse, angle du déplacement, changement de la position) l'appareil extrait un fragment du réel, parmi le tout, et lui associe une valeur signifiante. Cette *grammatisation*²¹⁹ du mouvement (par le code informatique) est en l'occurrence limitée, car elle repose sur un petit nombre de variables de base (géolocalisation, vitesse, altitude). Par conséquent, le langage qu'elle offre reste primaire (appel – réponse,

215 Nous touchons ici à la notion du *travail numérique (digital labor)*. Il s'agit de constater l'apparition sur les réseaux d'activités, produisant de la valeur qui pourrait être assimilée à du travail. Écouter à ce sujet l'émission de De La Porte, Xavier. *Digital labor : portrait de l'internaute en travailleur exploité [08/12/2012]*. Place de la toile. Consulté le 27 mai 2016. URL : <http://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/digital-labor-portrait-de-linternaute-en-travailleur-exploite>.

216 Les problématiques de la connexion permanente sont en grande partie alimentées par l'inhérence du téléphone mobile. « La déconnexion est une idée d'autant plus nécessaire que nos objets du quotidien sont appelés à se connecter à leur tour au réseau et plus encore à nous-mêmes et à notre attention » Guillaud, Hubert. « Place de la toile : Et si on se déconnectait ? [26/01/09] ». *InternetActu.net*, 26 janvier 2009. URL : <http://www.internetactu.net/2009/01/26/place-de-la-toile-et-si-on-se-deconnectait/>.

217 De l'anglais, un *selfie* est un autoportrait photographique.

218 Concept travaillé par John L. Austin, qui tend à supprimer la distinction entre 'faire' et 'dire'. John Langshaw Austin, *Quand dire c'est faire (1962)* (Paris: Éditions du Seuil, 1970), 42-45.

219 Dans la revue *Documentaliste, sciences de l'information*, Bernard Stiegler utilise la grammatisation via la définition de Sylvain Auroux, selon qui grammatiser signifie « discrétiser pour isoler des grammes, c'est à dire des éléments constitutifs et en nombre fini formant un système ». En ce sens, « l'alphabet constitue un *processus de grammatisation* (un *devenir-lettre* du son de la parole) qui précède toute logique et toute grammaire, toute science du langage et toute science en général ». Stiegler élargit cette définition, à juste titre, en y ajoutant les gestes et les mouvements en tant qu'objets de grammatisation, à travers l'image et le son, ainsi que « les *nouvelles techniques de discrétisation* naissantes avec les machines programmables et les informations traitées comme données ». Bernard Stiegler, « Individuation et grammatisation : Quand la technique fait sens... », *Documentaliste-Sciences de l'Information* 42, n° 6 (31 décembre 2005): 354-60.

question – recherche, égarement – navigation). Or, nous savons que tout ce qui est binaire appartient à la machine (système binaire) et qu'en soi « le stade actuel de la grammatisation conduit à une limite de l'individuation, à une perte d'individuation à la limite de l'achèvement du processus d'individuation psychique et collective en général »²²⁰. Toutefois, un espace d'appropriation est possible lors de l'usage. Certes, ces interactions dépendent d'une codification du comportement qui laisse peu de place à l'interprétation, mais non pas aucune. Parfois, certains usages inadéquats défient le protocole informatique et cela jusqu'à rendre la machine confuse : utiliser la caméra comme miroir, s'envoyer à soi-même des messages en guise de rappel, utiliser une carte non pas pour se repérer, mais pour se perdre. C'est justement cette marge de spontanéité qui nous intéresse. Malgré la clarté des modes d'emploi, l'utilisateur a la possibilité de détourner la technique pour y inscrire la trace de sa pratique individuelle. C'est ainsi que Michel de Certeau s'exprime : « [m]on corps ne sera plus que le graphe que tu écris sur lui, signifiant indéchiffrable à tout autre que toi. Mais qu'es-tu, Loi qui mues le corps en ton signe ? »²²¹ Dans le refus d'exécuter la commande absolue de l'appareil se situe le début de l'utilisateur comme individu. L'information qui se trouve dans cet espace nous mènera aux origines de la pratique *commobile*. Pour mieux le dire, l'outil mobile enfante une pratique de la mobilité qui se qualifie énonciative et se revendique individuelle.

Ceci étant dit, le processus de la construction identitaire, mis en place par l'usage de ces outils, ne s'arrête pas là. La deuxième promesse faite par l'outil numérique est celle d'offrir un langage, non seulement dans ses qualités informationnelles, mais aussi dans ses dépendances contextuelles. Or, la puissance du langage vient initialement de son « aptitude à fixer la pensée dans des symboles matériels »²²². Le langage écrit, attrape le réel 'au vol' et l'épingle sur la feuille des livres sous forme de mots, comme des papillons sont épinglés sur les murs des collectionneurs, à jamais. Quand Goethe met dans la bouche de son héros Faust qu'« au commencement était le verbe » il ne se limite pas au lexique dans cette phrase, il poursuit « [...] au commencement était le sens », il explore « au commencement était la force » et conclut qu'« au commencement était l'action »²²³. C'est l'application du verbe par l'acte qui donne à la parole son pouvoir. Le poids de la parole est au-dessous de celle de l'action et le neurophysiologiste Alain Berthoz reproche à celui qui privilégie le langage et le raisonnement au détriment du corps, sans qui la raison humaine ne ferait aucun chemin, « dans sa spéculation, de construire son édifice en toute hâte, et de ne songer que plus tard à

220 Ibid.

221 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 207.

222 Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : Technique et langage*, 261.

223 Johann Wolfgang von Goethe, *Faust*, trad. par Gérard de Nerval, Littérature classique (Paris: Librio, 1808), 37.

s'assurer si les fondements en sont solides »²²⁴. Ce qui ressemble à un culte de la parole, au sens large, est très probablement un de nos héritages culturels, de Socrate à l'école fonctionnaliste américaine. La parole a souvent été décisive, prescriptive, performative²²⁵. Mais la parole n'est-elle pas aussi celle qui voile le réel à la taille de ses agencements ?

Puissante est cette doctrine qui met le langage au centre de la construction du monde réel²²⁶ car « l'imagination est la propriété fondamentale de l'intelligence et une société où la propriété de forger des symboles s'affaiblirait perdrait conjointement sa propriété d'agir »²²⁷. Toutefois, également puissante est celle qui remplace la parole par le geste, autrement dit le verbal par le non verbal. Le quatrième axiome de Watzlawick veut que « [l]es êtres humains usent de deux modes de communication : digitale et analogique »²²⁸. Le premier, « fondé sur l'arbitraire du signe peut être conçu comme un processus de codification digitale »²²⁹. Tous les langages en font partie, y compris les langages de programmation (le code). Pour le digital au sens large, l'information « sur le monde extérieur peut être codifiée et entrée dans une machine par un certain nombre d'opérations fondées sur une logique binaire »²³⁰. Le téléphone intelligent est un appareil de la sorte, dicté par un code binaire. Curieusement, il n'est pas seulement un appareil digital en vue du code, mais aussi parce qu'il est relatif au doigt²³¹, au toucher. Inversement, pour la communication analogique il « existe un rapport entre les grandeurs utilisées dans la machine et les grandeurs de l'objet réel »²³². Or, le téléphone mobile n'appartient proprement à aucun de ces deux types de communication. Il s'appuie à la fois sur l'un et sur l'autre, de sorte que l'énonciation mobile est souvent transmise par une combinaison de paroles et de mouvements, de mots et de gestes, d'écrits et d'images et sort de la définition étroite de ces deux groupes. Par conséquent, l'usage du téléphone mobile requiert la constitution d'un autre mode de communication qui regrouperait les deux autres autour d'un même contexte de *pratique en situation de mobilité*. Pour le dire autrement « puisque la fonction technologique des êtres humains s'extériorise dans les outils portatifs et puisque

224 Alain Berthoz, *Le sens du mouvement* (Paris: Odile Jacob, 1997), 11.

225 Comme en témoignent les études de l'écrivain ethnologue Amadou Hampâté Bâ sur l'importance de la tradition orale dans les tribus africaines.

226 Dans *Le monde réel existe-t-il ? Première partie : attaques contre le réalisme*, John R. Searle, *La construction de la réalité sociale (1995)* (Paris: Éditions Gallimard, 1998), 193-227.

227 Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : Technique et langage*, 296.

228 Watzlawick, Helmick Beavin, et Jackson, *Une logique de la communication (1967)*, 65.

229 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 61.

230 Ibid.

231 Du latin *digitalis*, 'relatif aux doigts'. Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016.

232 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 62.

l'objet perçu est aussi extériorisé dans un symbole verbal, peut-on supposer que le mouvement sous toutes ses formes-visuelles, auditives et motrices, a également été "libéré" et est entré sur le même cycle évolutif »²³³ ? Le mouvement est-il l'évolution logique du développement de la technique expressive, si tant est que les principes de la technique reposent eux-mêmes sur un certain processus évolutif ? Oui, d'après Ray Birdwhistell pour qui le projet de la kinésique consisterait à « tenter de décrire l'ensemble des modes de communication non lexicaux, à partir d'une extrapolation du rôle de la culture dans le langage à l'ensemble du comportement social »²³⁴. Le comportement mobile appartient à un cadre qui lui donne un sens pas seulement expressif (illogique, embrouillé, qui sert à traduire ce qu'on ressent)²³⁵, et pas seulement communicationnel (clair, rationnel, dénotatif, qui sert à dire à autrui ce qu'on pense)²³⁶ mais aussi contextuel. En effet, en quoi la *commobilité* a-t-elle les caractéristiques d'une *peau-vêtement*, si ce n'est dans sa concordance avec la situation dans laquelle elle se déroule ? La pratique est un code de comportement.

Le contexte en question est pourtant encore plus insaisissable. Même si son versant communicationnel devient concret à chaque événement de transaction informationnelle (appel, message écrit, recherche sur Internet), son versant mobile nécessite une concrétisation. En plus d'être un changement de localisation, le mouvement est aussi ce qui définit l'homme dans sa pratique quotidienne. Certaines applications mobiles enregistrent la totalité des déplacements quotidiens. C'est le cas de l'application *moves* qui, une fois installée sur l'appareil, fonctionne en arrière-fond, sans interaction nécessaire, afin de numériser, classifier et visualiser l'historique des déplacements. Pareillement, la fonction *Google History* ne demande aucune permission pour sauvegarder les positions du propriétaire de l'appareil via le GPS, à cette différence qu'il n'est pas accessible et paramétrable sous forme d'application mais est automatiquement intégré (incarné ?) à tout appareil connecté à un compte *Google*, ce qui la rend transparente et facile à oublier.

Cette pratique d'enregistrement du mouvement n'a de signification que dans le cas où le pratiquant est un être mobile par définition. Contrairement aux plantes, êtres vivants appartenant au règne végétal, l'homme fait partie de la famille des animaux, êtres vivants

233 Traduit de l'anglais : « To put it differently, since the technical function in human beings exteriorizes itself in portable tools and since the perceived object too is exteriorized in a verbal symbol, can we assume that movement in all its forms-visual, auditive, and motor-was also "freed" and entered upon the same evolutionary cycle ? » André Leroi-Gourhan, *Gesture and Speech (1964)* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1993), 274.

234 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 77.

235 Ibid., 75.

236 Ibid.

organisés, élémentaires ou complexes, doués de sensibilité et de mobilité. À l'inverse des premiers, qui disposent de racines pour s'enraciner dans la terre, les seconds manquent de preuves incontestables de leurs origines terrestres. L'homme n'est pas planté en un seul lieu. Curieusement, la plante du pied est utilisée dans la langue française pour désigner chez l'homme la face intérieure du pied, voire le pied même²³⁷. De plus, il est curieux de voir qu'en langue argotique *user ses plantes*, signifie « marcher trop longtemps », probablement assez longtemps pour que le corps devienne 'planté' dans le déplacement. Ainsi, lors de la marche, les plantes (pieds) s'enracinent et du même coup s'arrachent de la terre pour faire avancer le corps ; similairement le téléphone intelligent se soucie de compter les pas (avec le pedomètre). Dans *la crise de l'agriculture traditionnelle en Algérie*, Pierre Bourdieu et Abdelmalek Sayad en parlent : par l'imposition d'une force externe le déplacement peut devenir synonyme de déracinement et le déracinement²³⁸ peut symboliser une perte de lien avec le milieu originel, si tant est qu'un milieu d'origine existe dans l'absolu.

La marche à pied, ce jeu entre enracinement et déracinement, est un type de mobilité radical²³⁹. « Marcher dans le contexte du monde contemporain pourrait évoquer une forme de nostalgie ou de résistance. Les marcheurs sont des individus singuliers qui acceptent de sortir de leur voiture pour s'aventurer corporellement dans la nudité du monde à la découverte de soi et des lieux »²⁴⁰. De Honoré de Balzac à Marcel Mauss, de Karl Gottlob Schelle à Marcel Proust, de Henry David Thoreau à Paul Auster, nous pouvons ressentir une nostalgie lyrique qui a inspiré tant d'écrivains pour une multitude de raisons (le tissage du corps et du paysage, l'effort produit, la lenteur du déplacement²⁴¹). D'après le géographe Tim Cresswell, depuis peu de temps, il existe, dans le monde à l'ouest, des modes de pensées émergentes, qui insistent sur la mobilité et les flux au détriment de l'attachement²⁴². Les modes de pensées nomades (*nomad thoughts*) témoignent d'un monde à tendance mobile²⁴³. C'est cette même idée qui

237 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

238 Pierre Bourdieu et Abdelmalek Sayad, *Le déracinement. La crise de l'agriculture traditionnelle en Algérie* (Paris: Les Éditions de Minuit, 1964).

239 Du latin *radicalis*, 'relatif à la racine'. (Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016). Aussi, tardif *radicalis* 'qui tient à la racine, premier, fondamental' (Blaise *Lat. chrét.*) dér. de *radix*, *-icis*, 'racine, origine première'. (ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».)

240 David Le Breton, « Marche », *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Michela Marzano)* (Paris: Presses universitaires de France, 2007), 545.

241 Introduction, Frédéric Gros, *Petite bibliothèque du marcheur*, Champs classiques (Paris: Flammarion, 2011), 7-26.

242 Tim Cresswell, *On the Move. Mobility in the Mobile Western World* (New York/Oxon: Routledge, 2006).

243 « Recently, ways of thinking that emphasize mobility and flow over stasis and attachment have come to the fore. As the world has appeared to become more mobile, so thinking about the world has become *nomad thought* » Ibid., 43.

désigne la *communication nomade* qui d'après Patrice Flichy est représentative des outils mobiles.

La première caractéristique du téléphone mobile que les observateurs ont mis en lumière fut l'absence d'ancrage spatial. Ce nouvel outil ne renvoyait pas à un lieu, c'était donc un objet nomade. Mais cette définition du mobile reste avant tout technique. Car du point de vue de la sociabilité, la nouveauté ne vient pas tant du décrochage du lieu, mais de la rupture avec le collectif. Le téléphone fixe n'est pas seulement celui d'un lieu, mais aussi celui d'une communauté d'habitat (la famille le plus souvent, mais dans certains cas les colocataires) qui dispose d'un outil collectif de communication avec l'extérieur. Au contraire, le mobile est un dispositif individuel, il se prête très peu. Ce n'est plus le collectif familial qui répond, mais l'individu.²⁴⁴

Pourtant, c'est bien la communauté qui définit le nomade qui n'est pas un marcheur solitaire, mais qui fait partie d'un groupe en mouvement, d'une tribu nomade. Dans sa thèse sur les identités mobiles et ludiques, Michiel de Lange se demande pour quelle raison le nomadisme est une métaphore si attractive pour décrire la pratique du déplacement²⁴⁵. En effet, le terme *nomade* a eu du succès auprès d'un grand nombre de chercheurs pour décrire l'homme au sens anthropologique (Jacques Attali)²⁴⁶, pour comprendre ses pratiques d'usage des objets technologiques tels que l'automobile (Franck Michel)²⁴⁷ ou l'ordinateur portable (Pierre-Antoine Chardel)²⁴⁸. Le chercheur en SIC Patrick-Yves Badillo considère que les outils numériques mobiles mènent à un *nomadisme numérique*²⁴⁹. L'architecte Yasmine Abbas parle même d'une ère *néo-nomade*²⁵⁰. Toutefois, bien qu'utile pour comprendre les manifestations d'une pratique mobile, ce terme dispose de ses propres limites. Pris dans son sens premier, il met en lumière l'idée du mouvement en tant que déplacement, mais comme nous l'avons vu,

244 Patrice Flichy, « Les réseaux de télécommunications instruments et outils de mesure de la sociabilité », *Flux*, n° 62 (1 décembre 2005): 31-37.

245 Michiel de Lange, « Moving Circles: mobile media and playful identities » (PhD Thesis, Erasmus University Rotterdam, 2010), 32.

246 Jacques Attali, *L'homme nomade* (Fayard, 2003).

247 Franck Michel, *Routes. Éloge de l'autonomadie. Une anthropologie du voyage, du nomadisme et de l'autonomie* (Quebec: Presses de l'Université Laval, 2009).

248 Pierre-Antoine Chardel, « Les technologies nomades et la transparence communicationnelle », in *L'évolution des cultures numériques: de la mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction de Christian Licoppe)* (France: FYP Éditions, 2009), 86-94.

249 « Nous proposons de définir un nouveau nomadisme : le nomadisme numérique, celui du XXI^e siècle. Les STIC favorisent le nomadisme habituel, le nomadisme humain, traditionnel : dans ce cas l'homme se déplace. Le nouveau nomadisme intègre une nouvelle dimension: les STIC sont en mesure de se substituer aux déplacements humains de toute sorte » Patrick-Yves Badillo et Franck TARRIER, « Mobilité et ubiquité dans le futur : vers un nouveau nomadisme », *Cahier de l'ANR*, (juin 2009), 7.

250 Yasmine Abbas, *Le néo-nomadisme : Mobilités, partage, transformations identitaires et urbaines* (Paris: FYP Éditions, 2011).

cette idée cache bien plus que cela.

De même, la déterritorialisation est un concept qui ne peut être effectif qu'à partir d'un territoire premier, à partir duquel se trame le concept. La déterritorialisation ne s'exécute pas à partir d'un territoire que l'on oublie. Le concept de déterritorialisation n'est pas pensable sans son pendant qui est la reterritorialisation. [...] C'est, littéralement, retrouver le territoire après de nouveaux états de la conscience. La conscience ne domine plus le territoire, comme cela est le cas de la sédentarité, elle revient sur le territoire parmi les choses, les éléments. Territoire – déterritorialisation – reterritorialisation est un parcours, circulaire, mais nomade, de désubjectivation de la conscience. La conscience se joue d'un territoire qu'elle ne cesse de quitter pour mieux le retrouver, ou le survoler. Mais aussi, le territoire également s'amuse d'une conscience qu'elle ne cesse de modifier.²⁵¹

Le nomadisme ne correspond pas seulement à une pratique de déplacement, mais il s'accompagne d'un changement de la pensée. De la sorte, il dispose d'un mode de communication à part entière, car ce qui agit sur la conscience intervient aussi sur la *connaissance en commun*²⁵². Le contexte du *nomadisme* est aussi cette conscience profonde et partagée de la possibilité du mouvement et de ses possibles.

L'arrivée du *Sony Walkman*²⁵³ par exemple (le premier baladeur) a posé les pierres fondatrices de cette *nouvelle ère nomadique (New Nomadic Age)*²⁵⁴. Aussi 'fragile' qu'elle soit, la technique, jusque là figée et associée à une terre ferme, pourrait désormais s'émanciper du poids de la sédentarité. Dorénavant, le nomade *hypermobile*²⁵⁵, appartient à un territoire d'enracinement multisupport. Il est lui-même multiple : il se noue aux villes²⁵⁶ ; aux voitures²⁵⁷ ; se relie aux outils, aux maisons²⁵⁸, aux bureaux. Toute pratique quotidienne qui jusqu'à maintenant s'associait à un lieu fixe pourrait désormais devenir *nomade* à priori. En revanche, une fois de plus, les multitudes génèrent les paradoxes de cette mobilité pour

251 Leclercq, « Nietzsche, Deleuze et le sport ».

252 Du latin class. *Conscientia*, connaissance en commun, ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

253 « [T]he urban nomad » Paul du Gay et al., *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman (1997)* (London: SAGE Publications, 2013), 9. et « the modern nomad » Ibid., 18.

254 Tsugio Makimoto et David Manners, *Digital nomad* (New Jersey: Wiley, 1997).

255 Anthony D'Andrea, *Global Nomads Techno and New Age as Transnational Countercultures in Ibiza and Goa* (Oxon: Routledge, 2007), 24.

256 Le professeur d'architecture et de *media arts & science* au MIT, William Mitchel, décrit la collision entre les bits (unité d'information) et les atomes (unité de matière), rencontre lors de laquelle la matière physique et l' "antimatière" numérique s'allient par la connexion. William Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996).

257 *Autonomade*, Michel, *Routes*.

258 Leopoldina Fortunati, « The Mobile Phone : Towards New Categories and Social Relations », *Information, Communication & Society* 5, n° 4 (1 janvier 2002): 513-28, doi:10.1080/13691180208538803.

laquelle « bouger » devient synonyme de « s'enraciner »²⁵⁹. D'après le sociologue Zygmunt Bauman, aujourd'hui nous assistons à la revanche du nomadisme sur le principe de la territorialité et de la sédentarité dans notre présente « étape de modernité fluide » dans laquelle « la majorité sédentaire est gouverné par l'élite nomade et extraterritoriale »²⁶⁰. Le tout nomade remplace le tout sédentaire en laissant intacts les rapports de dépendance au territoire qui lui appartenait. Son identité reste à définir.

Une ultime référence permettra d'évaluer les raisons d'être de ce terme si employé et peut-être malséant : le nomadisme. Le *vrai* nomade n'est pas simplement celui qui se déplace, mais plutôt celui qui se déplace en spirale d'après les écrits de Gilles Deleuze et Félix Guattari. C'est le mode du déplacement qui le définit, c'est sa manière de faire. Dans le *traité de nomadologie* du livre *Mille Plateaux : capitalisme et schizophrénie*, les auteurs refusent de définir le nomade en fonction de son mouvement/déplacement (car celui-ci est capable d'habiter tout endroit dans lequel il se situe). Au contraire, d'après eux, il peut être reconnu à ses outils – machines de guerre – avec lesquels il crée le mouvement. C'est l'instrument qui permet le devenir nomade. Nous voilà arrivés au-devant d'une troisième promesse de l'identité *commobile*, transporteuse d'information (grammatisation du mouvement), actrice dans un contexte expressif (le nomadisme), et maintenant pratiquante d'un instrument fondateur (le téléphone mobile).

En tant qu'instrument nomade, le téléphone mobile 'laboure' la terre qu'il parcourt. Il œuvre à la construction d'un quotidien qui lui correspond, obéit aux injonctions que celui-ci impose et se nourrit en parallèle du quotidien par le *feed*²⁶¹ d'actualité des applications. Au milieu du siècle dernier, Marshall McLuhan précisait déjà que *l'homme électronique* n'était pas moins nomade que son ancêtre paléolithique²⁶². Ainsi, l'homme utilisateur du téléphone mobile travaille, dans le sens où il participe à la production de données de même que son ancêtre nomade a travaillé par le déplacement pour assurer la nutrition des animaux de sa

259 « Les nouveaux moyens de déplacement ne sont donc pas le signe d'une "hypermobilité" croissante. C'est au contraire pour préserver notre environnement familial et nos ancrages que nous choisissons maintes manières de nous déplacer vite et loin » Vincent Kaufmann, *Les paradoxes de la mobilité : bouger, s'enraciner*, Collection le savoir suisse (Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008), 21.

260 « We are witnessing the revenge of nomadism over the principle of territoriality and settlement in our present fluid stage of modernity in which the settled majority is ruled by the nomadic and extraterritorial elite », Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity* (Cambridge, UK: Polity Press, 2000), 13.

261 Le *feed* (*Web feed, news feed*) est un format utilisé sur Internet pour fournir aux utilisateurs (abonnés) des données fréquemment renouvelées.

262 « In this role, electronic man is no less a nomad than his paleolithic ancestors », McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), 28.

tribu. Pour les empires dits mixtes²⁶³ (et nombreux sont ceux qui l'ont été), le nomadisme a transmis plus qu'une pratique, mais une relation à la vie en déplacement comme un capital à exploiter. À travers une pratique d'enregistrement, le téléphone contribue à la constitution d'une « [...] deuxième peau, dans un monde où les frontières habituelles s'estompent et se brouillent »²⁶⁴. Tout comme avant, le déplacement est maintenant source de ressources.

De l'élevage au tissage, les activités parsèment le quotidien des pratiquants mobiles. En l'occurrence, les tribus nomades partagent une attirance spéciale pour la pratique du tissage qui est bien évidemment très utile, mais ne se limite pas au côté pragmatique (vestimentaire). D'après Jacques Anquetil, pour la majorité de ces tribus le tissage a joué un rôle de transmission de savoirs²⁶⁵. Manifestement, l'origine du verbe *tisser* vient du latin *texere*, *textus*, ce qui renvoie à la trame, au récit et au texte. À titre d'exemple, dans la culture bulgare, en plus d'avoir une utilité pragmatique (l'habit, le tapis, les nappes) le tissage et la broderie ont servi de support d'inscription de savoirs à la fois basiques, mais dont la combinaison les rend complexes, tel un langage (symboles représentant des rites, des objets, des lieux). Résolument, nous constatons que l'objet mobile est un instrument privilégié pour le métissage entre le mouvement et le texte, entre la mobilité et la communication, et ceci des machines de la préhistoire au téléphone portable d'aujourd'hui en tant qu'outil et produit d'un tissage contemporain.

Ce qui est intéressant dans la pratique du tissage c'est qu'elle permet au tisseur de construire, l'image du monde sur laquelle il marchera par la suite. Motifs répétitifs et ornements abstraits s'ajoutent à la représentation de figures plus ou moins réalistes pour fabriquer un tissu à l'image de son tisseur. Comme un tapis persan, l'outil numérique mobile raconte l'histoire de son propriétaire. Depuis ses débuts, l'Internet évolue dans la direction de la collecte de données de plus en plus personnelles²⁶⁶. L'outil mobile n'est pas une exception. L'information assemblée comme trace d'une pratique mobile va du visuel (images partagées et échangées), au textuel (messages écrits, commentaires), au sonore (musique). De plus, un simple coup d'œil sur l'écran d'un utilisateur lambda pourrait permettre au regardeur de saisir une partie des habitudes du possesseur via la liste des applications qui s'y trouvent installées (journaux, transport, musique, rencontres, jeux). Comme un tapis contemporain, l'écran est diapré d'images de gens, de paysages et d'animaux, de scènes pittoresques, de situations

263 Pratiquant à la fois l'agriculture et le pâturage Nikolay N Kredin et Thomas J Barfield, *Nomadic Pathways in Social Evolution*, vol. 5 (Quebec: MeaBooks Inc, 2015), 5:43.

264 Craipeau et Dubey, « Le corps en jeu », 73.

265 Jacques Anquetil, *Le grand guide du tapis* (Paris: Hachette, 1994).

266 Laure Kaltenbach et Alexandre Joux, *Les nouvelles frontières du Net* (Paris: Éditions First-Gründ, 2010).

sorties du quotidien, de cultes, de symboles, de tout ce qui est partagé, échangé ou simplement capturé. Ces données, parmi tant d'autres, fournissent au téléphone mobile une matière à tisser des imageries de toutes pièces dont le rythme d'enchaînement rappelle le battement de nos vanités.

Idem, l'écran de l'appareil mobile rappelle le tapis, dans sa manière de recouvrir la surface de la terre par un tissu sur lequel la marche se fera avec un certain confort. Quelques-unes des premières applications de réalité augmentée se soucient justement de recouvrir la terre d'une couche informationnelle qui offrira un nouveau parcours de navigation dans l'espace notamment à travers l'écran (*Googles, Layar, Wikitude*). La particularité de ces applications est qu'elles sont basées sur la technique de la géolocalisation. Cela oblige l'utilisateur à être physiquement présent à l'endroit indiqué sur la carte (de type *Google Maps*). L'application *Layar*²⁶⁷, par exemple, incite l'utilisateur à se servir de l'interface de l'écran pour accéder aux contenus (visuels pour la plupart) superposés sur un point X du territoire physique. Guides touristiques, parcours ludiques, indications commerciales, tous types d'applications peuvent y trouver un intérêt. Concernant ces applications, la séparation entre les notions de physique (géographique) et de numérique (informationnel) n'est guère appropriée. « La nouvelle relation espace-temps/temps-espace et la notion d'hybridation remettent au premier plan les notions de mobilité et de parcours en les transformant : parcours physiques/virtuels, individuels/collectifs, privés/publics... »²⁶⁸. L'un n'a pas de sens sans l'autre, la quintessence des applications mobiles est hybride. En rattachant le pratiquant de la terre (le marcheur) à la couche visuelle (et lisible) de l'écran, l'outil mobile intervient sur la perception que ce même pratiquant peut avoir de sa propre démarche. Cette hybridation formelle des éléments structurels d'un parcours (entre terre et écran) intervient sur le fond d'expérience mobile. Nous abordons ici des questions similaires à celles posées par les artistes Christo et Jean Claude dans leur pratique de recouvrement et d'enveloppement des bâtiments architecturaux tels que le Reichstag à Berlin²⁶⁹ ou le Pont Neuf à Paris²⁷⁰. Le fait de recouvrir par un tissu filaire (vêtement, tapis, réseau, contenu numérique) déforme la figure du support et invite à un nouveau regard sur l'intérieur de l'objet caché.

En ce sens, la pratique de recouvrement dévoile plus que ce qu'elle ne cache. Il y a ici

267 Le nom *Layar* vient de l'anglais *layer* qui signifie 'couche', 'strate'.

268 Patrizia Laudati, Dominique Laousse, et Khaldoun Zreik, éd., *Mobilité et parcours hybrides*, HyperUrbain.4: Quatrième Colloque sur les Technologies de l'Information et de la Communication en Milieu Urbain (Paris: Europa, 2014), 3.

269 Christo and Jeanne-Claude. *Wrapped Reichstag*. Berlin, 95 1971.

270 Christo and Jeanne-Claude. *The Pont Neuf Wrapped*. Paris, 85 1975.

une similitude avec le travail du peintre Henri Matisse [Fig. 2]. Ses peintures ornementales jouent sur les limites des objets représentés et perturbent ainsi le regard de l'observateur. Dans le tableau *figure décorative sur fond ornemental*, la figure de la personne est au centre d'un espace dont les limites sont rendues confuses à travers le mélange des couleurs et des formes. Comme un tissu qui camoufle la toile et transperce la perspective, les éléments décoratifs constituent la matière signifiante de l'image. Le sens vient de l'emboîtement entre le visuel (sensible, perceptible) et le formel (figuratif, concret). Plus que l'imitation d'une situation, le tableau suggère une situation virtuelle, c'est-à-dire une *dialectique du possible*²⁷¹. Il invite à un regard actif, qui accomplira le travail de l'artiste en parcourant des yeux le tableau et en redessinant de manière subjective les contours des objets présents. Distances et apparences sont mises en commun par l'acte du regard, par le mouvement des yeux. L'hybridité de l'espace habite la surface picturale.



Fig. 2: Matisse, Henri. Figure décorative sur fond ornemental. Huile sur toile, 1927. Centre Georges Pompidou, Paris.

271 Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, 57.

Le parcours proposé au regardeur d'une œuvre picturale s'appuie sur la nécessaire hybridité de l'expérience visuelle. Un parallèle est possible avec le regardeur de l'écran de l'outil mobile, qui quant à lui, effectue un parcours à la fois visuel (dans l'espace de l'écran) et physique (dans l'espace géographique). D'ailleurs, l'expérience de la marche dans les jardins anglais applique, elle aussi, une esthétique picturale à l'espace *parcourable*²⁷². Parcourir un jardin revient à mouvoir son corps dans une peinture jardinière, composée de terre et de plantes, dont les lignes restent à retracer par le marcheur. De la sorte, la *pratique numérique en situation de mobilité* incite le pratiquant à découvrir un espace, composé de chemins goudronnés et d'allées d'images sur écrans en y ajoutant son propre itinéraire. Un récit *mobile* est érigé en collaboration entre l'outil (et son développeur) et l'utilisateur (et son expérience d'usage). L'image devient récit et le récit s'impose à la pratique en combinant les files du déplacement et ceux de la vision. Le téléphone mobile prend en filature l'utilisateur puisqu'il suit à la trace ses actions et ses gestes, virtuels ou actés, et les traduit en textes, en images ou en mieux, en démarches.

Tel est le tapis contemporain ; il apparaît sous la forme d'un écran mobile sur et avec lequel nous marchons, pieds et mains, pour fabriquer une expérience inégalable. La qualité tactile de l'écran mobile rappelle la sensibilité physique du tissu cutané humain, faisant émerger l'intérieur à l'extérieur. Je le frotte, je le réveille, je le touche, il répond, je marche, il m'amène loin, comme par magie, car il y a toujours quelque chose de magique dans la technique²⁷³. La *peau-vêtement* de l'outil mobile, telle une *cape magique*²⁷⁴, rend visible ou invisible à la demande. *Facetime, Skype, Viber, Google Hangouts*, sont toutes des applications qui permettent à l'utilisateur de se transporter par l'intermédiaire de l'appareil (image, son) vers le lieu de son choix, en un clic des doigts. Nombreuses sont les publicités qui s'appuient sur l'imaginaire du déplacement par l'écran et le partage de moments avec ses proches en dépit

272 Rebecca Solnit, *L'art de marcher* (Arles: Actes Sud, 2002), 111-39.

273 « "Toute technologie raisonnablement efficace est impossible à distinguer de la magie", affirmait Arthur C. Clarke l'auteur de *2001 L'odyssée de l'espace*. Sa proposition est impossible à négliger en considérant l'aisance enthousiaste de plus d'un milliard d'humains sur un réseau de haute technologie. La magie dans l'engagement de cette population tient dans la pratique d'une activité ludique, presque d'un jeu d'éveil pour enfants où les gestes sont si simples qu'ils se maîtrisent sans formation. Le "tap" ou le "slide" sur un écran tactile, le "drag and drop" du traîner/déposer, le clic sur la souris et l'étirement des doigts sur un trackpad. C'est un monde magique au sens propre où l'on peut dire qu'on aime ou envoyer un contenu d'un seul doigt, où la parole est inutile à moins qu'elle ne figure dans une vidéo, où tout baigne dans la lumière vive d'un écran rétro-éclairé dont on est le maître absolu » Jean-François Fogel et Bruno Patino, *La condition numérique* (Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 2013), 54.

274 En référence à la cape d'invisibilité d'Harry Potter, personnage principal du livre de l'écrivaine J. K. Rowling

de la distance. Par le téléphone intelligent, la téléportation, chère à la science-fiction, voit le jour grâce à cet objet, qui permet le transport (bien sur théorique) de la matière à travers l'espace par une conversion (en données) et une reconversion (en image de synthèse) vers un terminal, l'écran.

En outre, la métaphore du voile magique est parfois à prendre au sens propre plutôt qu'au sens figuré. Quand le numérique envahit le vêtement, c'est littéralement d'une *peau-vêtement* qu'il est question. L'objet smartphone est souvent connecté et assure le traitement de l'information venant d'autres objets, qui quant à eux, sont des vêtements au sens propre. Des vestes, des sous-vêtements²⁷⁵, des gants connectés et/ou tactiles, des t-shirts et autres tissus connectés²⁷⁶, mais aussi des montres, des bracelets, des lunettes et des chaussures connectées²⁷⁷, la liste est longue. L'ainsi dit textile intelligent est créé à l'aide de fibres entrelacées de textiles et de microcapteurs. Ces tissus technologiques permettent de récolter des données sur leur propriétaire, puis de les analyser (en les envoyant vers une application sur ordinateur ou smartphone) et parfois même d'intervenir sur le corps lui-même (comme dans le cas du vêtement qui injecte de l'insuline). Les *wearable devices*, c'est-à-dire ces appareils, accessoires et habits connectés, ne restent pas externes aux corps, mais le pénètrent. Ces appareils traduisent le corps en symboles, ils le mesurent et le quantifient et contribuent à sa formation. Ainsi, leur rôle n'est pas uniquement utilitaire. Ils contribuent à la connaissance du corps en général, aident à améliorer la performance pour le cas des sportifs, surveillent le bien-être sanitaire des personnes âgées. Ils ont aussi une fonction esthétique ou encore symbolique qui, comme pour les vêtements fétiches, sert à « vitrifier le corps »²⁷⁸. D'après Jean Baudrillard, le corps est scellé dans les signes. Sa valeur augmente par un calcul de ces signes qu'il échange en vertu de la loi de l'équivalence et de la reproduction du sujet. Le sujet n'est plus éliminé dans l'échange, il spéculé, empêtré dans le fétichisme. Grâce à l'investissement (faire-valoir) du corps, c'est au final le sujet qui est fétichisé par la loi de la

275 Le soutien-gorge *True Love Tester* par exemple permet de capter la température, la transpiration et le rythme cardiaque de sa propriétaire et ainsi de lui indiquer son niveau d'excitation sexuelle.

276 Le vêtement connecté est courant chez les sportifs professionnels car les données collectées lors de l'exercice permettent d'analyser la performance et d'ajuster l'entraînement. Voir l'entreprise GPSPORT, productrice de brassières pour les joueurs de rugby et des logiciels correspondantes. URL : <http://gpsports.com/>

277 Des chaussures qui disposent de capteurs et peuvent être connectées au smartphone par une communication sans fil (WiFi, *bluetooth*).

278 « Mais il en est ainsi de toute peau dans l'esthétique fonctionnelle, dans la culture de masse du corps. Collants, gaines, bas, gants, robes et vêtements "près du corps", sans compter le bronzage : c'est toujours le leitmotiv de la "seconde peau", c'est toujours la pellicule transparente qui vient vitrifier le corps » Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort* (Paris: Éditions Gallimard, 1976), 162.

valeur²⁷⁹. Ainsi, en montrant l'intérieur sur le petit écran (le rythme cardiaque, la qualité de la sueur, la température) l'objet technologique expose le corps dans son intimité, mais non pas en tant que chair, ni en tant que nudité, mais en tant que fétiche. Logiquement, l'enfilement de l'objet, l'adhésion à un tel ou tel réseau ou l'activation de telle fonction s'apparente à un *strip-tease* pour celui qui regarde l'écran. Or, un bon strip-tease est celui qui reflète le corps dans le miroir des gestes et qui suit cette abstraction narcissique rigoureuse : « le gestuel étant l'équivalent mouvant de cette panoplie de signes, de marques à l'œuvre par ailleurs dans la mise en scène érectile du corps à tous les niveaux de la mode, du maquillage, de la publicité »²⁸⁰. Qu'il soit enlèvement ou enfilement, le *wearable device* et par conséquent l'objet mobile en tant qu'objet portable utilise le corps comme symbolique de leur propre discours.

Pour résumé, la *pratique numérique en situation de mobilité* est comme une seconde peau pour celui qui la porte : une *peau-vêtement*. Elle participe à un processus de construction identitaire par les différents modes d'expressions qu'elle provoque et mobilise. « En fait, les dispositifs techniques participent directement – en tant que systèmes techniques impliqués dans l'action – au processus de changement ne serait-ce qu'à travers la configuration des modalités d'usage inscrites dans le design même des objets techniques »²⁸¹, un design de la pratique. Du code numérique au code de comportement, ce 'design de la pratique' ne dispose pas d'un seul mais d'une multitude de langages possibles. Elle dépend du contexte dans lequel elle se déroule et construit un contexte par sa présence. Enfin, son 'arme' est son outil mobile ; instrument qui lui permet de se forger en pratique singulière, attachante et incontournable.

279 « Chez nous, le corps se referme sur ses signes, se valorise par un calcul de signes qu'il échange sous la loi de l'équivalence et de la reproduction du sujet. Celui-ci ne s'abolit plus dans l'échange : il spéculé. C'est lui, et non le sauvage, qui est en plein fétichisme : à travers le faire-valoir de son corps, c'est lui qui est fétichisé par la loi de la valeur » Ibid., 164.

280 Ibid., 166.

281 Serge Proulx, « Usages des technologies l'information et de communication : reconsidérer le champ d'étude ? », in *Émergences et continuité dans les recherches en information et communication* (Actes du XII e Congrès national des sciences de l'information et de la communication, UNESCO, Paris: [Édition en ligne], 2001), 57-67.

1.3. « Peau-maison » : La répétition de la trace comme territoire

Le nomade a un territoire, il suit des trajets coutumiers, il va d'un point à un autre, il n'ignore pas les points (point d'eau, d'habitation, d'assemblée, etc.). [...] En premier lieu, même si les points déterminent les trajets, ils sont strictement subordonnés aux trajets qu'ils déterminent, à l'inverse de ce qui se passe chez le sédentaire. [...] les éléments de son habitat sont conçus en fonction du trajet qui ne cesse de les mobiliser. [...] en principe, les points sont pour lui des relais dans un trajet. [...]

En second lieu [...] Le nomade est distribué dans un espace lisse, il occupe, il habite, il tient cet espace, et c'est là son principe territorial. [...] le nomade est plutôt celui qui ne bouge pas.

Gilles Deleuze et Félix Guattari²⁸²

L'habitat n'est pas lié à un territoire, mais plutôt à un itinéraire, dans la pensée nomade. Refusant de s'appropriier l'espace qu'il traverse, le nomade se construit un environnement en laine ou en poil de chèvre, qui ne marque pas le lieu provisoire qu'il occupe [...] Ainsi la laine, matière douce, donne son unité à la vie nomade [...] Le nomade s'arrête sur la représentation de ses trajets, non sur une figuration de l'espace qu'il parcourt. Il laisse l'espace à l'espace [...] Polymorphie de la laine.

Anny Malinoff²⁸³

Toute pratique s'installe dans le corps et lui impose une forme d'expression. Souvent, dans la manifestation de la pratique, le corps humain s'y adonne autant qu'il s'y perd jusqu'à devenir un objet dans ses propres mains. Sportifs, acteurs et top-modèles font de l'usage de

282 Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)*, 471.

283 Malinoff, Anny, *La seconde peau du nomade*, in *Nouvelles littéraires*, 27 juillet 1978, cité par Deleuze et Guattari Ibid.

leur corps un métier à part entière, mais aussi les chirurgiens, les artistes plasticiens, les ouvriers dans la construction, les artisans, en bref, tous ceux qui utilisent le corps dans une certaine dimension instrumentale²⁸⁴. Tôt ou tard, le pratiquant est 'pris au piège' de sa pratique qu'il porte sur soi comme un uniforme. Le pratiquant de l'outil mobile ne fait pas exception ; en dehors de l'usage, la simple présence de l'outil entre les mains transforme la personne en pratiquant potentiel. Or, cette pratique fait partie d'un cadre structural plus large qu'elle-même, car elle s'inscrit automatiquement dans les pratiques existantes qu'elle remue (marcher, jouer, parler, se rencontrer). Ainsi, la pratique d'objets mobiles est à la fois obligée de s'adapter aux structures pratiques en vigueur tout en apportant ses propres méthodes. D'après Serge Proulx, les sciences de la communication peuvent nous amener « à penser la technique autrement, en prenant en compte les contraintes et les possibilités de ces déterminations complexes, mais en nous éloignant de l'aporie de la pensée déterministe »²⁸⁵. Prises dans son eccéité, la pratique est dépendante, mais ajustable. « Comme en littérature on différencie des "styles" ou manières d'écrire, on peut distinguer des "manières de faire" – de marcher, de lire, de produire, de parler, etc. »²⁸⁶. Pour reprendre le terme de Michel De Certeau, c'est par les manières de *faire avec* que le pratiquant échappe à la rigueur de l'objet et désobéit « à la loi du lieu »²⁸⁷.

La plus importante des dépendances, qui contraint *la pratique numérique en situation de mobilité* est son lieu d'ancrage à la fois dans l'espace et dans la temporalité : sa *peau-maison*. Le terme *maison* est ici à prendre au sens d'habitation, c'est-à-dire le fait d'habiter la terre. C'est par les manières d'habiter et les pratiques quotidiennes que l'objet mobile propose et impose des ajustements aux systèmes sociotechniques. Comme le dit Tim Ingold, habiter, ce n'est pas prendre sa place dans un monde qui a été préparé à l'avance, mais participer de l'intérieur, poser le sentier de sa vie et contribuer ainsi au tissage et à la texture du monde à venir²⁸⁸. La manière de se mouvoir est un exemple qui permet d'habiter la terre, de se l'approprier, d'y inscrire la trace de son passage à coup de pas et de clics. Que cela soit dans

284 La dimension instrumentale correspond à l'imaginaire de la maîtrise techno-scientifique. Gérald Berthoud et Giovanni Busino, *Paroles reçues : du bon usage des sciences sociales* (Genève/Paris: Librairie Droz, 2000), 146.

285 Serge Proulx, « La sociologie de la communication au prisme des études sur la science et la technologie », in *Connexions : Communication numérique et lien social* (Sous la direction de Serge Proulx et Anabell Klein) (Namur: Presses Universitaires de Namur, 2012), 17-37.

286 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 51.

287 Ibid.

288 « Wayfaring, I believe, is the most fundamental mode by which living beings, both human and non-human, inhabit the earth. By habitation I do not mean taking one's place in a world that has been prepared in advance for the populations that arrive to reside there. The inhabitant is rather one who participates from within in the very process of the world's continual coming into being and who, in laying a trail of life, contributes to its weave and texture ». Ingold, *Lines. A Brief History*, 81.

l'espace de l'écran, dans l'espace géographique ou dans les deux à la fois, tout passage d'un utilisateur à travers un lieu présuppose l'existence d'un territoire, c'est à dire d'un lieu 'habité'. Par définition, « l'être humain transforme tout espace qu'il perçoit ou qu'il exploite en territoire : directement dépendante d'une interaction entre l'humain et son environnement spatial, la territorialisation de l'espace résulte de son appropriation symbolique ou matérielle »²⁸⁹. Ainsi, l'usage du téléphone mobile devient instrument et support de territorialités multiples. Il permet à son propriétaire de déplier les limites de son habitat à la taille de ses déplacements dans, avec et à travers l'écran. D'après Ghislaine Chabert « l'espace de l'écran, l'espace de l'interaction, de la rencontre [...] loin de fermer la perception, ouvre bien au contraire tout un champ de possibles dans l'invisible de l'écran. Chaque écran devient un territoire où entrer »²⁹⁰. L'ancrage se fait par l'engagement dans une forme de perception, d'action ou d'objectivation présupposées par la pratique – la marche, la danse, la course à pied –, la construction d'une pratique se fait par une territorialisation.

La pratique du téléphone mobile impose la figure d'un utilisateur à multiples pratiques. Ce dernier est à la fois photographe et écrivain, ami et chercheur, navigateur et secrétaire. « Sans sortir de la place où il lui faut bien vivre et qui lui dicte une loi, il y instaure de la pluralité et de la créativité »²⁹¹. Un parallèle peut être fait entre la figure de l'utilisateur mobile et la figure de l'amateur que le numérique cultive depuis toujours en proposant des espaces diversifiés où différentes pratiques se juxtaposent, s'hybrident, se structurent en réseau²⁹². Toutefois, l'utilisateur de l'objet mobile a ceci de différent qu'il structure ses actes autour de sa capacité de déplacement. Il n'y a pas de pratique mobile en dehors d'un réseau qui permettrait la connexion avec un autre ou avec un au-delà. Ce tapis électronique et tactile apparaît comme une *hétérotopie* par excellence. Il a en soi « le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles [...]. Le jardin, c'est un tapis où le monde tout entier vient accomplir sa perfection symbolique, et le tapis, c'est une sorte de jardin mobile à travers l'espace [...] »²⁹³. Dans la définition des hétérotopies de Foucault nous retrouvons ce qui décrit aussi l'objet smartphone, devenu cette perfection contemporaine, à l'aide de laquelle l'homme d'aujourd'hui s'envole vers des espaces autres, par des espaces autres. Le tapis, le navire, la bibliothèque : tout ce qui définit

289 Luc Vodooz, « Introduction. Les mobiles d'une approche territoriale », in *Les territoires de la mobilité : l'aire du temps* (Lausanne: PPUR presses polytechniques, 2004), 2.

290 Ghislaine Chabert, « Les espaces de l'écran », *MEI (Médiation et Information) Écrans et Médias* 34 (2012): 212.

291 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 51-52.

292 Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique* (Paris: Éditions du Seuil et La République des Idées, 2010), 90.

293 Foucault, « Hétérotopies. Des espaces autres », 46-49.

l'hétérotopie se retrouve groupé dans cet objet mobile.

Une situation problématique émerge du fait que le territoire du mobile n'est assimilable à aucun territoire antécédent – ni à la surface terrestre ni à l'écran lui-même –, il se révèle postérieur ou au mieux synchrone à l'*acte d'usage*, c'est-à-dire à l'utilisation lors d'un contexte donné. Quand une personne marche, téléphone portable à la main, le lieu qui héberge son déplacement est construit au fur et à mesure de son mouvement au sein de réseaux de types différents. Le mouvement est le territoire. Le territoire du mobile est, dématérialisé, *déterritorialisé*²⁹⁴ au sens deleuzien, étiré, augmenté. C'est un *hyperespace*²⁹⁵ ou encore un *hyperterritoire*²⁹⁶, c'est-à-dire un territoire à plusieurs dimensions dont l'articulation se fait par la pratique d'usages croisés. En effet, « avec l'extension du numérique, avec l'appropriation de ses innombrables utilités et avec ses transformations en pratiques sociales inédites, la mobilité cesse de se confondre avec le déplacement et le domicile ne s'oppose plus au reste du monde pour définir son territoire »²⁹⁷. Un lien s'établit entre ce qui auparavant était pensé comme antinomique, habitat et mouvement trouvent une formule commune. En tant que territoire personnel et habitable, le téléphone mobile s'offre sous une configuration autre que l'adresse de domiciliation, cette fois-ci elle s'étire *everyware*, agissante à « l'échelle de la rue et de l'espace public en général »²⁹⁸ ; concrètement il se distend à la taille des réseaux. Comme le souligne Bruno Marzloff, hier, un individu se définissait par sa résidence et par le territoire qui le cernait et qu'il pouvait parcourir. « Aujourd'hui on bascule du paradigme de l'attraction du domicile à celui de l'itinéraire. C'est cette boucle qui fait territoire. De fait, un individu se définit par de multiples appartenances spatiales au gré de ses interactions »²⁹⁹. Celui qui utilise les outils numériques mobiles modifie la constitution de la matière territoriale en y ajoutant une dimension communicationnelle venant de sa propre interaction avec l'espace. Le

294 « [...] selon le modèle légal, on ne cesse pas de se reterritorialiser sur un point de vue, dans un domaine, d'après un ensemble de rapports constants ; mais suivant le modèle ambulante c'est le processus de déterritorialisation qui constitue et étend le territoire même » Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux* (1972), 461.

295 Christine Ross utilise le terme *hyperespace* pour parler de la surface et en particulier de l'image vidéo. « [...] c'est l'étrangeté même, l'incapacité de se situer, la perte de lien, la loi de la déliaison » Ross, *Images de surface : L'art vidéo reconsidéré*, 23.

296 « La notion de territoire augmenté ou hyperterritoire doit être comprise de manière à la fois extensive (territoire étendu) et intensive (intensification des capacités du territoire et de ses résidents). Le territoire est "augmenté" quand les capacités des personnes, des entreprises et autres institutions se trouvent amplifiées par des ressources auxquelles on accède via le réseau : informations, outils, application, services » Pierre Musso, « Territoires Numériques », *Médium* hal-00479599 (2008): 25-38.

297 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 35.

298 Adam Greenfield, *Everyware : The Dawning Age of Ubiquitous Computing* (Berkeley, CA: New Riders, 2006), 63.

299 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 37.

pratiquant devient ainsi un créateur de territoires.

Toutefois, ces territoires, issues de l'interaction entre la pratique d'un espace géographique et celle d'un espace écranique, sont à mettre en parallèle avec la prégnance, toujours de plus en plus importante qu'exercent les territoires géographiques, à savoir étatiques, sur toutes autres représentations territoriales imprimées par les processus communicationnels. « [L]a communication, à l'évidence correspond à un mouvement largement transnational, et c'est pourquoi on n'hésite pas généralement à considérer qu'elle participe de la tendance à la globalisation [...] »³⁰⁰. Mais en même temps, « dans le secteur des communications, si le global se retrouve plus ou moins dans le local, le local ne se réduit pas au global ; si prégnantes soient les "influences" du global, elles sont loin d'imprimer une marque uniforme et une orientation univoque »³⁰¹. En effet, c'est par son inscription dans un territoire de proximité que la géolocalisation parvient à obtenir un intérêt initial auprès du pratiquant. À titre d'exemple, nous pourrions avancer le nom d'applications de type *Nike+Running, My Tracks, Track My Paths*. Ce sont là des applications mobiles qui utilisent le GPS afin de sauvegarder l'historique des déplacements des utilisateurs en tant que trace géolocalisée ainsi que des données supplémentaires sur le mouvement (mètres parcourus, vitesse, durée). Captées à partir des mouvements des pratiquants, ces informations sont traduites sur l'écran à la fois sous forme d'images 2D³⁰² (cartes et traces) et en tant que textes (chiffres et description). C'est là, un type de matière concrète qui se manifeste sous forme de traces. « Opérant comme un sismographe de l'activité réticulaire, l'empreinte électronique radicalise l'équation posée par l'École de Palo Alto : désormais, non seulement on ne peut pas ne pas communiquer, mais on ne peut pas ne pas laisser de traces »³⁰³. La représentation composée de la sorte suscite l'intérêt que les grandes entreprises du numérique (GAFA³⁰⁴) portent à la collecte de ce type de données, car ces mémoires des mouvements corporels sont les témoignages de territoires habitables. D'après la chercheuse Louise Merzeau, la collecte de la trace est « en passe de devenir la principale monnaie d'une économie numérique »³⁰⁵. Cette matière brute, venue des traces des mouvements, trouve un sens dans les actes de partage, de

300 Miège, *L'Information - communication, objet de connaissance*, 22.

301 Bernard Miège, *L'information-communication, objet de connaissance* (Bruxelles: De Boeck Supérieur, 2004), 22-23.

302 Bi-dimensionnelle.

303 Louise Merzeau, « Présence numérique : les médiations de l'identité », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1 (2009): 4.

304 L'abréviation *GAFA* correspond aux quatre grandes entreprises nord-américaines : *Google, Amazon, Facebook, Apple*.

305 Merzeau, « Présence numérique », 80.

lecture, et de modification qui l'inscrivent dans un processus de reterritorialisation. C'est dans la durée que la trace affirme son sens. Corollairement, d'autres applications promulguent le sens de cette collecte dans une logique prospective : *Trip Advisor* conseille des solutions pour les touristes, *S health* oriente vers des pratiques de bonne santé, *Waze* guide les conducteurs. Les applications basées sur les données personnelles esquissent le futur de nos mouvements, par des suggestions, ils dirigent la vision vers des directions potentielles.

Pour l'instant, éloignons-nous du point d'ancrage spatial de la pratique pour nous concentrer sur le point d'ancrage temporel. Suite à l'apparition des outils de communication, l'interaction décrite ci-dessus – territoire – représentation – action – remet en question la notion d'expérience. De toute évidence, « les frontières de la carte n'existent pas dans le territoire, mais sur le territoire »³⁰⁶, de même que toute autre représentation, imagination et perception. Ainsi, l'expérience vécue est toujours à mi-chemin entre l'espace conjoncturel des modes d'emploi et l'espace topographique du territoire expérimenté. Le deuxième fait partie d'une pratique individuelle ; le premier est dessiné par un programme exécutable. L'expérience mobile est une expérience de l'image en tant que matière sensorielle assemblée dans l'*acte d'usage*. « Et par "image", nous entendons une certaine existence qui est plus que ce que l'idéaliste appelle une représentation, mais moins que ce que le réaliste appelle une chose - une existence située à mi-chemin entre la "chose" et la "représentation" »³⁰⁷. La pratique numérique que le nomade contemporain transporte avec soi n'est ni un objet (l'outil mobile) ni un geste autonome (l'usage du téléphone), mais une entité entre-deux qui encadre l'expérience dans et en dehors de l'écran.

La question du 'champ' s'impose inévitablement³⁰⁸. En effet, les écrans mobiles ont la fonction de *pâturages numériques*³⁰⁹, au sein desquelles se déroule l'action du pratiquant. D'après le chercheur en communication Joshua Meyrowitz, une caractéristique clé de l'ère électronique est que la plupart des limites physiques, sociales, culturelles, politiques et économiques sont devenues plus poreuses, parfois au point de disparaître fonctionnellement³¹⁰. Le territoire de l'expérience mobile n'est guère situable ni dans un cadre

306 Morin, *Introduction à la pensée complexe*, 52.

307 Henri Bergson, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit (1896)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*. (1939). Première édition : 1939. Paris: Les Presses universitaires de France, 1965 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003), 5, http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/matiere_et_memoire/matiere_et_memoire.html.

308 Dans le sens que lui donne l'agriculture, celui d'une étendue de terre propre à la culture, Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, druide informatique, 2016.

309 Joshua Meyrowitz, « Global Nomads in the Digital Veldt* », in *Mobile Democracy: Essays on Society, Self and Politics (Edited by Kristóf Nyíri)* (Vienna: Passagen Verlag, 2003), 91-102.

310 A key feature of the electronic era is that most physical, social, cultural, political, and economic boundaries

ni en dehors de lui. Pour comprendre cette interaction, il faut voir comment ce même problème de l'image (hors champ) a été traité du côté de l'art. En réalité, depuis le XXe siècle, les artistes développent une relation ambiguë avec le cadre qui détient toujours un privilège, mais qu'ils essaient d'éprouver à chaque opportunité. Les artistes du mouvement *Support/Surface* dépassent volontairement le cadre du tableau pour inscrire l'œuvre à la fois sur la toile et en dehors de celle-ci ; les *action painters* quant à eux marchent dessus ; les *land artistes* s'approprient les grands espaces. Grossièrement, le combat de l'art moderne a consisté à s'affranchir des limites formelles héritées de la peinture classique et à s'épanouir dans les matières et dans les gestes pour chercher du sens au-delà des formes. Ce faisant, ils ont déplacé le problème du cadre avéré de la représentation vers le territoire parcourable de l'image.

Pour comprendre les enjeux du territoire parcourable de l'image, deux œuvres semblent incontournables : les *action paintings* de Jackson Pollock et *Dance Diagram* d'Andy Warhol. Tout d'abord, Pollock utilise la matière et le geste pour construire un espace pictural. Or, cet espace est plus que le résultat final ; il correspond plutôt à la durée de l'expérience qui sera attestée par la peinture finale comme trace. Ce qui est rendu visible par le mouvement, ce sont les mémoires arrêtées dans l'espace³¹¹. Ainsi, l'artiste habite la peinture également dans le temps et dans l'espace. Il y est inscrit de tout son corps, puisqu'il marche sur une toile, posée par terre. Dans ce processus, Pollock mobilise le corps dans sa dimension communicationnelle, à savoir ce qu'il a à dire à la surface qu'il rencontre pendant le temps de la création. Ensuite, en 1962, Andy Warhol présente *Dance Diagram*, une série de peintures qui reproduisent les pas de danses populaires aux Amériques à l'époque (*Fox Trot* et *Tango*, [Fig. 3]). Ces œuvres s'inscrivent dans un questionnement qui préoccupe l'artiste : le principe de l'art participatif. Toutefois, outre la participation, un des éléments essentiels pour la lecture de ces œuvres est le fait qu'elles ont été présentées au public horizontalement lors de la première exposition³¹². Posées ainsi, à même le sol, elles invitent le regardeur à rentrer dans l'œuvre. D'après Annette Michelson, ce travail de Warhol inscrit le spectateur littéralement, presque physiquement, dans le plan de la représentation visuelle dans ce qu'on pourrait

have become more porous, sometimes to the point of functionally disappearing. Ibid.

311 « Energy and motion made visible - memories arrested in space » Clare Oliver, *Jackson Pollock* (London: Francklin Watts, 2003), 31.

312 « The dialogue relationship of the Dance Diagram paintings with Kaprow's "The Legacy of Jackson Pollock" and the status of participatory aesthetic was made even more explicit in Warhol's rather peculiar decision to present this paintings in their first public installation horizontally on the floor, making the display an essential element of the painting's reading » Annette Michelson, éd., *Andy Warhol* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001), 13.

appeler un « corps synecdoque » - une tradition héroïque de la pratique d'avant-garde du XXe siècle qui suscite une identification active du lecteur / spectateur avec la représentation et remplace le mode contemplatif et passif de l'expérience esthétique par un mode participatif et activant³¹³. Le sol est pour Warhol ce qu'il a déjà été pour Pollock : un territoire d'actions et d'interactions entre l'objet (œuvre d'art) et l'utilisateur (regardeur).

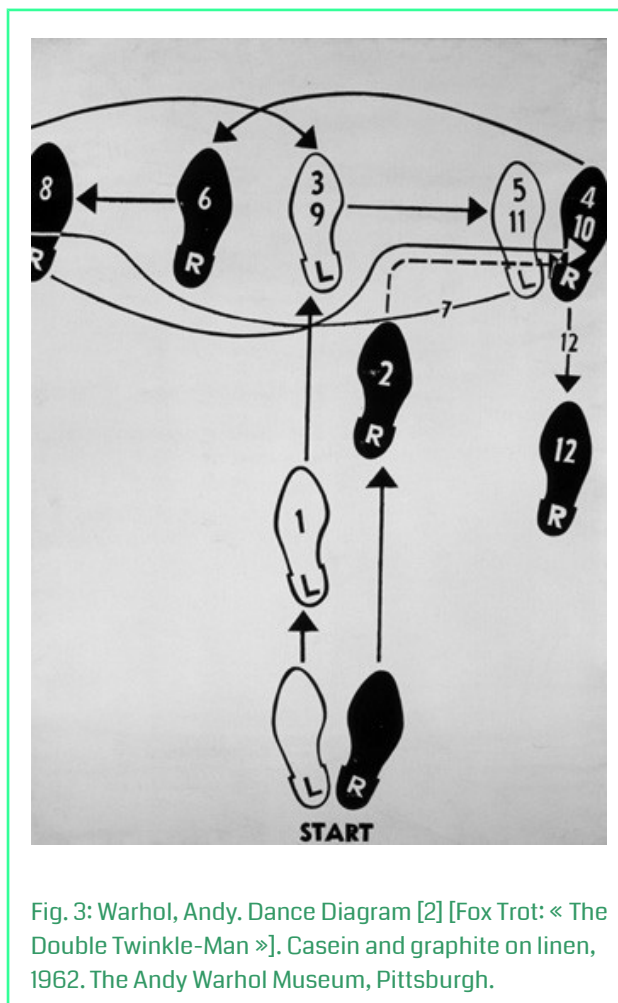
Ceci étant dit, le sol géolocalisé apparaît comme une suite logique de notre relation à l'image en tant qu'espace et plus particulièrement en tant que territoire habitable. Tout comme le dit Bachelard, dans la *Poétique de l'espace*, « nous couvrons ainsi l'univers de nos dessins vécus »³¹⁴. Les outils gardent dans un « coin du monde » nos vécus, nos traversées et leur donnent une forme visuelle. Telle une maison, ils sont « notre premier univers »³¹⁵. Ce qui transforme le téléphone mobile en un territoire habitable, c'est le fait que nous y hébergeons un temps de notre existence, passée, présente et future. Si cette petite surface rectangulaire se transforme en *peau-maison*, c'est aussi parce qu'elle est habitée par les images *en train de se faire*³¹⁶. Entre les mains, le téléphone se transforme en trésor, précieusement gardé, comme si le monde entier y était hébergé.

313 « [...] inscribe the viewer literally, almost physically, into the plane of visual representation in what one could call a « bodily synecdoche » - a heroic tradition of twentieth-century avant-garde practice that would instigate active identification of the reader/viewer with the representation and replace the passive contemplative mode of aesthetic experience by an activating participatory mode » Ibid., 14.

314 Bachelard, *La poétique de l'espace* (1957), 30.

315 Ibid., 24.

316 Louise Merzeau, « Des images à écrire », *MédiaMorphoses*, n° 6 (novembre 2002): 52.



Dans ce contexte où chez soi devient un endroit transportable, ce sont les objets qui hébergent la mémoire de nos mouvements, de nos identités, de nos histoires. Chaque geste de retour vers l'usage de ces objets correspond à une acceptation du cadre qui est proposé. Même en étant éloignée de tout acte de raison, la trace géolocalisée fait partie intégrante de la vie quotidienne avant de devenir un signe qui héberge l'être face au temps. Parfois, les applications ne sont enclenchées qu'une seule fois par l'installation qui les 'greffe' aux corps des dispositifs dans le but de suivre à la trace les actes des pratiquants. *Google Latitude*, *Moves* fonctionnent de manière latente, sans besoin d'interaction et sauvegardent les traces des déplacements, de même que les applications *Sleep tracker*, *Relax and Sleep* surveillent la durée et le rythme de notre sommeil. Ce sont là des applications qui opèrent dans l'opacité et le silence pour recueillir des traces qui seront par la suite traduites en information utilisable à la fois de manière séparée (en tant que faits), mais aussi comme un tout. Le phénomène du *Big Data*, étroitement lié à la propagation des technologies mobiles s'avère un nouveau mode

de construction de l'habitat urbain dans une ville sensible et lisible à partir de l'ensemble des traces enregistrées par les outils mobiles³¹⁷.

Il semble que l'accoutumance des applications mobiles dans un grand nombre de pratiques de tous les jours se fasse de manière spatio-temporelle, sans permission ni avertissement, et surtout, sans connaissance de cause et c'est en cela que le téléphone mobile est souvent source de polémiques. Toutefois, ceci n'est pas le sujet de notre travail. Ce qui nous intéresse c'est de savoir comment cet espace de non-liberté est habité par les pratiquants. Le problème vient de ce que la pratique, qui fait usage de l'image, elle-même définie à la fois par le support et par le contexte de cet usage, est automatiquement liée de manière interdépendante à un territoire extérieur à elle, qui lui impose son propre cadre en retour. Face à de telles questions, sur l'expérience des lieux et la trace laissée par les lieux habités, Bachelard a recours au monde de la littérature en se référant à Victor Hugo et son Quasimodo pour qui la cathédrale avait été successivement l'œuf, le nid, la maison, la patrie, l'univers. « On pourrait presque dire qu'il en avait pris la forme comme le colimaçon prend la forme de sa coquille. C'était sa demeure, son trou, son enveloppe... Il y adhérerait en quelque sorte comme la tortue en son écaille. La rugueuse cathédrale était sa carapace »³¹⁸. D'une certaine manière le numérique mobile se rapproche de cet art ultime qu'était l'architecture à l'époque médiévale, puisqu'il est un lieu de recueil, de rencontre, de communion même. Semblable à l'architecture qui est « un cadrage du mouvement »³¹⁹, le petit boîtier tactile devient un gisement d'imaginaires. Ces imaginaires, provenant des écrans, des images des réseaux, des textes écrits et des algorithmes programmés, sont des architectures qui moulent les pratiques associées aux formes et aux fonctions d'habiter.

Par ailleurs, l'*habitus mobile* n'est pas seulement le résultat de la rencontre entre un pratiquant et un objet tangible, mais il est aussi dû à la constitution structurelle de cet objet, y compris dans son design d'interface et de navigation (*user interface & navigation design*). « La compréhension des phénomènes d'usage et d'appropriation des objets et dispositif technique permet de saisir avec plus de finesse, la complexité et les subtilités de la détermination du phénomène technique dans notre vie quotidienne »³²⁰. De même, dans les

317 Marzloff, Bruno. « Données publiques, ville sensible et ville lisible ». *Les clés de demain*, 14 Juin 2012. http://archives.lesclesdedemain.lemonde.fr/villes/donnees-publiques-ville-sensible-et-ville-lisible_a-13-153.html.

318 Bachelard, *La poétique de l'espace* (1957), 92.

319 Xavier Fabre et Philippe Guérin, « Toute architecture est un cadrage du mouvement », *Repères, cahier de danse* 2, n° 18 (2006): 16-17.

320 Proulx, « Usages des technologies l'information et de communication : reconsidérer le champ d'étude ? », 58.

diagrammes de Warhol, les pas dessinés sur une surface plate (*flat design*) proposent une matrice du déplacement qui lui n'est guère plat. Au contraire, le mouvement que les corps exercent lors d'une pratique est vertical, courbé, sinueux et en relief. Il correspond à une multitude de facteurs, mais surtout il représente la manière de *faire avec* que le pratiquant adopte avec l'objet. L'usage n'est pas une exécution de tâches dans un ordre prédéfini, mais un processus de construction d'une certaine idée de mouvement vers un mouvement singulier. La platitude, au contraire, est symptomatique d'un effacement de la distance, du volume, du poids, en bref, de la multidimensionnalité du monde. « Sans foyer ni horizon, tel est l'espace moderne »³²¹ d'après le géographe et philosophe Augustin Berque et c'est cette 'platitude' de l'image qui est dénoncée par Warhol en invitant les *participants* de l'œuvre à retrouver refuge non pas au sein d'un mouvement commandé, mais effectué, habité. Certes, avec la technologie numérique tout est de plus en plus personnalisable, du fond d'écran à la coque du boîtier. Toutefois, ce n'est qu'un sentiment de personnalisation³²² qui ne laisse pas de trace de passage et par conséquent ne peut pas être un territoire habitable. C'est ailleurs qu'il faut chercher les lieux marginaux de la pratique mobile quotidienne.

Pris dans le rythme de sa routine, le quotidien cache les dessins, les motifs de son comportement unique³²³ derrière la répétition des actes. « Nous passons d'un espace à un autre sans songer à mesurer, à prendre en compte ces laps d'espace. Le problème n'est pas d'inventer l'espace, mais de l'interroger, de le lire; car ce que nous appelons quotidienneté n'est pas évidence, mais opacité: une forme de cécité, une manière d'anesthésie »³²⁴. D'après le sociologue Bruno Marzloff, « [c]hacun construit son propre système de mobilité »³²⁵, comme « une valse inédite du quotidien [...] la danse de la vie »³²⁶. Le quotidien mobile met en place des pratiques itératives dont l'enchaînement crée le mouvement fluide et confortable de la vie de tous les jours. Voir et revoir son téléphone à plusieurs reprises dans la journée, ce sont là ce que nous pouvons nommer des *actes d'usage*, des pratiques déclaratives mises en œuvre par un utilisateur visant à agir sur son environnement à travers la pratique. Ce sont des gestes culturels qui servent de repère, qui rassurent, car ils affirment une puissance par

321 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 112.

322 Le terme « customisation de masse » a été avancé par Alvin Toffler pour parler de la production de biens personnalisés à l'échelle de masse. Cité dans par Laurence Allard, *Mythologie du portable* (Paris: Le cavalier bleu, 2012), 31.

323 « All cultural behaviour is patterned » Edward Sapir, « The Unconscious Patterning of Behavior in Society », in E. S. Dummer, ed., *The Unconscious: A Symposium*, par Ben G. Blount (New York: Knopf, 1929), 118.

324 Georges Perec (*Espèces d'espaces*, Galilée, 1974) cité par Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 5.

325 Ibid., 8.

326 Ibid.

l'attachement au lien, par la connexion. Comme une image en négatif des *actes de langage*³²⁷, ces pratiques performant une signification (langagière) à travers l'action située. Or, par la répétition du contexte, les actes, aussi différents soient-ils, affirment leur ressemblance et s'inscrivent durablement sous le dénominateur de la même pratique mobile. L'intérêt des lithographies de Warhol est justement dans l'unicité de toute image, pourtant industriellement produite, semblable et jamais les mêmes. Aussi infime qu'il soit, ces décalages rendent visible le dessin orné de motifs singuliers en chacune des images ou, en ce qui concerne les usages du mobile, en chacun des gestes. Par les déplacements, l'homme parcourt les surfaces terrestres, des jardins-tapis, pour laisser ses traces, pas à pas, il tisse la perfection symbolique d'une image-temps, un objet mobile à travers l'espace habité qui lui appartient.

Dans la culture bulgare, les danses traditionnelles – le *horo*³²⁸ – résonnent comme un écho ancestral d'une pratique mobile habitée. C'est une danse groupale qui se danse principalement en cercle avec des pas plus ou moins complexes. Les pas des danseurs sont différents dans chaque région suivant le relief du territoire : dans les montagnes ils sont rapides et vifs, dans la plaine ils sont lents et posés. La chorégraphie correspond à une histoire racontée entre la terre et les habitants. Analogiquement, la pratique du téléphone mobile s'adapte au terrain d'usage. Sur l'écran mobile, le pratiquant crée, voit et partage les traces de ses *pas/sages*. C'est cette *chorégraphie de la mobilité*³²⁹, qui commence avec un déplacement et se transforme en pratique concrète et permet ainsi de comprendre les incarnations contemporaines du nomadisme inter- et périurbain. C'est bien « parce qu'elle est adhérente à la ville que la mobilité constitue une opportunité de connaissance des territoires traversés, de redécouverte de l'espace de vie de chacun »³³⁰. Dans le cas de la géolocalisation, plus qu'un lieu de pratique, la *peau-maison* est un territoire d'usage quotidien, dont l'importance se construit par la répétition de gestes territorialisés. Par l'usage quotidien, l'outil mobile devient un lieu qui dessine les sentiers de nos pratiques. Lors de la pratique, l'outil et l'utilisateur ont un territoire commun, l'*acte d'usage*.

327 Les actes de langage correspondent aux cas où « [...] dire quelque chose c'est bien nécessairement faire quelque chose » Austin, *Quand dire c'est faire* (1962), 108.

328 Images du festival de Rojen, Bulgarie, 2015. Sur la vidéo nous voyons des images venant du festival, y compris des images aériennes (fournies par des drones). La danse est ainsi rendue visible dans son mouvement pulsionnel, telle une texture des respirations des troupes qui s'étirent et se replient et sillonnent comme un nid de serpents avant de se disperser dans des directions opposées, à la fin des chansons. Ces images donnent un contexte très distinct de la mobilité – circulaire, groupale et limitée dans le temps, [Събор Рожен 2015]. URL : https://www.youtube.com/watch?v=u6DsONwFVbc&list=PLo4Od3EIQovVc53Jbl-ZFuP_P-iM6FijE&index=1

329 Ghislaine Chabert et Marc Veyrat, « eMOTION [Pour une identité i-Mobile] », *Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens*1 (2011): 95-99.

330 Amar, *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité*, 55.

Lors de l'usage de l'objet mobile, le mouvement est littéralement entropique dans le sens où il témoigne d'un désordre constructif et communicationnel. Le regardeur mobile se dirige en même temps vers la direction de son déplacement, dans l'écran et dans le réseau. C'est en effet cette capacité d'adaptation 'multi-terrain' qui lui permettra de réussir dans ce processus de communication, lui-même construit de la sorte. Ce qui définit le nomade contemporain, c'est sa capacité d'adaptation en tant que pratiquant aux multiples terrains de la mobilité, car le nomade vit toujours à la largeur de son espace transporté et « une société nomade ne peut éprouver l'espace clos »³³¹. Pour ceci, il doit établir une relation à l'image aussi entropique et paradoxale. Entre stabilité et déplacement, l'expérience du mouvement mobile se reflète à l'infini sous ses différents états. Nous comprenons que l'image mobile est un réel 'prêt-à-porter'. Embarquée par le pratiquant, l'image est le cordon ombilical par lequel la virtualité se raccroche à une matérialité pour lui donner une naissance formelle. Ce lien congénital qui s'établit entre les deux rappelle le fil qui raccroche le plongeur à la surface. L'image est certes toujours une immersion, mais sa force immersive ne tient pas au « fait de se retrouver dans un milieu sans contact avec son milieu d'origine »³³², mais au contraire de se retrouver en contact avec son milieu d'origine dans une relation déformée. C'est ainsi, par la déformation qu'elle apporte au monde une relation territoriale, d'habitation dans l'expérience des écrans en situation de mobilité.

Pour conclure, cette attache aux espaces habités, c'est-à-dire aux territoires mobiles, a toujours été subtilement exploitée par les médias, car le propre des faits médiatiques c'est que « les nouvelles ont lieu » et que par là-même, avec le télégraphe, par exemple, « [...] le lieu de la nouvelle est devenu un lieu abstrait : [c'est] le territoire des médias qui la diffusent »³³³. Ainsi, tout média est 'logé' dans la distance entre le communicant et l'événement, entre le pratiquant et le lieu de la pratique. Grâce à la technologie d'enregistrement (dictaphone, caméra, GPS), les médias dépersonnalisent, ils déterritorialisent les lieux de l'action et les exposent ailleurs et autrement ; ils interviennent sur la situation. Ainsi, transportées, *i-situées*, les 'lieux de crime' deviennent réutilisables pour les masses (*friends*, les *followers*, les regardeurs classiques, les internautes) et parfois habitables (comme dans le cas des *mèmes*)³³⁴

331 Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique* (Toronto / Paris: University of Toronto Press / Gallimard, 1962), 130.

332 Florence Balaën, « L'immersion au service des musées de sciences » (Les institutions culturelles et le numérique, ICHIM École du Louvre, Paris, 2003), 5.

333 Fogel et Patino, *La condition numérique*, 176.

334 Le *mème* est un phénomène (image, vidéo, phrase) détourné et massivement repris et décliné sur le réseau d'Internet. (Bensoussan-Sourau, Alessandra. « Les mèmes : autoportrait de la culture Internet? » *Slate.fr*, 4 mars 2014. URL : <http://www.slate.fr/tribune/84759/memes-autoportrait-culture-internet>). « Un mème est un symbole culturel ou une idée sociale viralemment transmises. Un mème se comporte comme la grippe ou

1.3.« Peau-maison » : La répétition de la trace comme territoire

dont le but est de faire de l'événement une matière réutilisable). Par conséquent, comme toute information, l'information mobile devient un lieu de pouvoir puisqu'elle impose à l'espace géographique une couche territoriale avec des limites manipulables (au sens propre et figuré). Dans ces territoires médiatiques, nos visions des faits sont de plus en plus des visions à distance et « nos "écologies informationnelles" sont de plus en plus une expérience vécue réflexive »³³⁵. La *peau-maison* de la pratique *commobile* est un territoire situé dans l'usage.

comme le virus du rhume, il voyage de personne à personne rapidement, à la seule différence qu'il transmette une idée à la place d'une forme de vie » (Adb Kadir, Shamsiah, et Anitawati Mohd Lokman. « Memes: Persuasive Political Warfare ». *CMIWS Review*, décembre 2014. URL : https://www.academia.edu/24901255/Memes_Persuasive_Political_Warfare).

335 « Our "informational ecologies" are thus more and more reflexive » Licoppe et Cahour, « Confrontations with Traces of One's Own Activity: Understanding, Development and Regulation of Action in an Increasingly Reflexive World », b.

1.4. « Peau-ville » : L'immersion comme expérience en communauté

Si la ligne droite est la distance la plus courte entre deux points désignés et inévitables, tout écart l'allongera; et si ces écarts deviennent si complexes, si emmêlés, si tortueux, et si rapides même, qu'ils vont jusqu'à faire disparaître leurs propres traces, qui sait ? Peut-être la mort ne nous trouvera-t-elle pas ? Peut-être le temps se perdra-t-il en chemin ? Et peut-être pourrons-nous continuer à rester dissimulés dans nos cachettes changeantes ?

Des mots, des mots qui me font penser. Parce que je ne suis pas consacré à l'errance, je dirai que je préfère me confier à la ligne droite, dans l'espoir que la ligne continuera à l'infini, me rendant inatteignable. Je préfère calculer longuement la trajectoire de mon vol, j'espère être capable de me lancer comme une flèche et disparaître par delà l'horizon. Ou bien, si de trop nombreux obstacles barrent mon chemin, j'espère être capable de calculer la série de segments rectilignes qui me conduiront hors du labyrinthe le plus rapidement possible.

Italo Calvino³³⁶

Après la *peau-épiderme*, la *peau-vêtement* et la *peau-maison*, l'arrivée de cette quatrième *peau-ville* s'avère d'autant plus complexe, puisqu'en plus de la relation entre la mobilité et la communication qui établit la base *commobile*, cette peau concerne aussi les

336 « If a straight line is the shortest distance between two fated and inevitable points, digressions will lengthen it; and if these digressions become so complex, so tangled and tortuous, so rapid as to hide their own tracks, who knows—perhaps death may not find us, perhaps time will lose its way, and perhaps we ourselves can remain concealed in our shifting hiding places.

Words, words that make me think. Because I am not devoted to aimless wandering, I'd rather say that I prefer to entrust myself to the straight line, in the hope that the line will continue into infinity, making me unreachable. I prefer to calculate at length the trajectory of my flight, expecting that I will be able to launch myself like an arrow and disappear over the horizon. Or else, if too many obstacles bar my way, to calculate the series of rectilinear segments that will lead me out of the labyrinth as quickly as possible » Italo Calvino, *Six Memos for the Next Millenium*, trad. par Esther Calvino (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1988), 47.

relations sociales. Relative à l'identité, à l'espace public, à la cité au sens large, la *peau-ville* porte sur la manière contemporaine de faire société à travers un système numérique et mobile. Il s'agit de voir l'expérience du mobile comme une manière d'être ensemble par le partage de traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs et qui englobent outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances³³⁷. En somme, il s'agit de considérer l'usage des outils mobiles en tant qu'élément d'une culture, la culture mobile. À ce sujet, le téléphone cellulaire était déjà pensé comme un pilier culturel dans l'ouvrage de André Caron et Letizia Caronia. Les auteurs se penchent sur ce qu'ils appellent « les dimensions sociales et culturelles du *tournant mobile* dans la communication de tous les jours et les façons multiples par lesquelles ces nouvelles pratiques de communication contribuent à faire la culture quotidienne »³³⁸. Ainsi, nous nous intéressons à analyser *la pratique numérique en situation de mobilité* en tant qu'élément au sein d'un système culturel auquel cette pratique contribue et sans lequel celle-ci aura été privée de sens.

Bien évidemment, la positivité de la connexion aux TIC ainsi que des usages du téléphone mobile est à remettre en question comme cela a été souligné par Francis Jauréguiberry³³⁹. Mais pour l'instant, observons l'intérêt que peut susciter la relative 'nouveau' de cet objet. En un sens, l'outil mobile est à l'utilisateur ce que les rails sont au train, un support du déplacement plutôt groupal qu'individuel, car, même si menés par leur libre arbitre vers la destination de leur choix, pour le temps du voyage, les passagers du train sont soumis tous ensemble à la même loi dictée par la machine. De même, le succès de l'outil mobile n'en est un que parce que c'est un outil de masse³⁴⁰ et il semble que la popularité croissante de la technologie mobile favorise ce que pourrait être appelé un *mobilocentrisme* collectif dont les slogans '*go-mobile*' témoignent. Or, faire partie du monde mobile est aussi participer à la richesse par ce qui se nomme aujourd'hui la *Big Data*³⁴¹, « champ d'études qui

337 « [...], dans son sens le plus large, la culture peut aujourd'hui être considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances. » UNESCO. « Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles ». Mexico City: unesco.org, 1982. URL : http://portal.unesco.org/culture/fr/ev.php-URL_ID=12762&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html.

338 Caron et Caronia, *Culture mobile*, 6.

339 Francis Jauréguiberry, « Retour sur les théories du non-usage des technologies de communication », in *Connexions : Communication numérique et lien social (Sous la direction de Serge Proulx et Annabelle Klein)* (Namur: Presses universitaires de Namur, 2012), 335-50.

340 Tomi Ahonen, *Mobile as 7th of the Mass Media: Cellphone, Cameraphone, iPhone, Smartphone*, First Edition (London: Futuretext, 2008).

341 « In short, the term Big Data applies to information that can't be processed or analyzed using traditional

s'ouvre aujourd'hui sur la base des énormes jeux de données qui fournit Internet, en particulier celles générées par l'activité des sites et des réseaux sociaux, que seuls des systèmes informatiques ont la capacité de collecter et de traiter »³⁴². La mobilité contribue à ce processus de collecte et livre des informations sur les déplacements : routes empruntées, vitesses, fréquences, points d'arrêt. « Un internaute équipé d'un téléphone portable est désormais le plus petit commun dénominateur sur le réseau dont il peut croire que tous ceux qui s'y connectent sont ses égaux : ils sont, comme lui, des producteurs d'informations »³⁴³. La promesse est que cette masse de données sera utilisée au service de l'utilisateur de manière personnalisée. Des stratégies telles que *SoLoMo*³⁴⁴ résultent justement de l'orientation des moteurs de recherche autour des informations géolocalisées. Toutefois, le mobile ne concentre plus uniquement notre relation vers un territoire propre (comme c'était le cas de la *peau-maison*) mais autour des croisements entre nos déplacements et les entités qui habitent les territoires voisins ou transitoires. Par conséquent, ce tout informationnel allant de la masse (la *Big Data*) vers l'individu, se superpose visuellement sur les cartes dont l'intérêt n'est plus uniquement directionnel (d'orientation), mais aussi situationnel (de jonction)³⁴⁵.

Dans un autre sens, même sans la présence des écrans, le contexte de la mobilité est en soi une expérience de croisement de points de vue lors du mouvement, lui-même expérimenté comme un lieu de passage. Le numérique ne fait que multiplier les dimensions du mouvement, déjà nombreuses. Le téléphone portable est comme le train de Michel Foucault, « c'est quelque chose à travers quoi on passe, c'est quelque chose également par quoi on peut passer d'un point à un autre et puis c'est quelque chose également qui passe »³⁴⁶. À l'image de

processes or tools [...] Three characteristics define Big Data: volume, variety, and velocity [...] They have created the need for a new class of capabilities to augment the way things are done today to provide better line of site and controls over our existing knowledge domains and the ability to act on them. Paul Zikopoulos et Chris Eaton, *Understanding Big Data: Analytics for Enterprise Class Hadoop and Streaming Data* (New York: McGraw Hill Professional, 2012), 3-4-5.

342 Danah Boyd et Kate Crawford, « Six provocations à propos des big data », in *Read/Write Book 2: Une introduction aux humanités numériques*, éd. par Pierre Mounier, Read/Write Book (Marseille: Open Edition Press, 2012), 197-219, <http://books.openedition.org/oep/273>.

343 Fogel et Patino, *La condition numérique*, 72.

344 Abréviation de *SOcial, LOcal, MObile*, phénomène de marketing résultant de la conjonction entre les réseaux sociaux, les outils mobiles et la géolocalisation Gerrit Heinemann et Christian Gaiser, éd., *Social - Local - Mobile. The Future of Location-based Services* (London: Springer, 2014), 7.

345 C'est dans cette conjonction que le marketing retrouve un intérêt qui permet de croiser la spatialité avec l'identité des marcheurs (habitudes, goûts, passions, intérêts) dans une optique commerciale. Les *push notifications* envoyés par des applications telles que *foursquare* servent d'exemple. Ces notifications sont déclenchées d'après les lieux de localisation du téléphone et fournissent à l'utilisateur des informations (en particulier commerciales) en lien avec ces lieux.

346 Foucault, « Hétérotopies. Des espaces autres ».

l'hypertexte, qui propose un mode particulier d'accès à l'information par la navigation³⁴⁷, et à celle de l'hypermédia, qui élargit cette information par une multitude de médias, nous pouvons envisager l'idée d'une *hypermobilité* qui serait un environnement mobile constitué d'une multitude de mouvements, eux-mêmes reliés par une technique de navigation au sein du réseau mobile. Tel un labyrinthe perceptif, cette *hypermobilité* encercle l'utilisateur dans des couches de mouvements. Par un emboîtement d'espaces digne du scénario d'*Inception*³⁴⁸, cette *hypermobilité*, constituée de parcours dans l'espace physique et dans l'espace écranique, encercle l'usager qui doit dorénavant apprendre à naviguer dans ces différentes couches. Nous chercherons à révéler les manifestations de cette hypermobilité par des exemples concrets lors de notre travail de terrain. Où commence-t-elle et où s'arrête-t-elle, le tout appartient à l'expérience de l'informatique que Greenfield nomme « ambiante »³⁴⁹. Dans son livre *Everyware : The dawning age of ubiquitous computing*, il propose une perspective de l'homme pris dans les fils des réseaux auxquels il appartient ; des réseaux pervasifs au sein desquels les limites entre les expériences dans et en dehors du numérique sont floutées.

La multiplicité des expériences dépend, dans une tradition constructiviste, d'un « travail de " mise en relation " avec un contexte construit »³⁵⁰. Dans le domaine de la littérature, un exemple est particulièrement parlant, celui du roman *Mon nom est rouge*, du prix Nobel Orhan Pamuk³⁵¹. Par le style et la structure, l'auteur propose au lecteur plusieurs chapitres qui reprennent la même histoire racontée du point de vue des différents éléments participatifs – l'assassin, l'oncle, Esther, Shékuré, l'arbre, le chien, la couleur noire – dessinant ainsi ce que Alex Mucchielli appelle une « réalité secondaire », c'est-à-dire un « processus de perception-valorisation du monde » lié aux activités affectivo-comportementales et cognitives des acteurs sociaux qui donnent de la valeur aux éléments de leur monde, « autrement dit, ils donnent du sens en les transformant en "réalités secondaires" »³⁵². Nous ne percevons pas le monde de la même façon selon nos histoires passées et nos directions visées. « C'est dans ce contexte, construit par mon esprit toujours en mouvement, que le phénomène initial va

347 Hervé Le Crosnier, « Une introduction à l'hypertexte », *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* 4 (1991): 280-94.

348 Un film de Nolan, Christopher. *Inception*. Action / Science-Fiction, 2010.

349 « Ambient informatics is a state in which information is freely available at the point in space and time someone requires it, generally to support a specific decision. Maybe it's easiest simply to describe it as information detached from the Web's creaky armature of pages, sites, feeds and browsers, and set free instead in the wider world to be accessed when, how and where you want it » Greenfield, *Everyware : The Dawning Age of Ubiquitous Computing*, 24-25.

350 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 38.

351 Orhan Pamuk, *Mon nom est rouge (1998)* (Paris: Éditions Gallimard, 2001).

352 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 41.

prendre son sens »³⁵³. Ainsi, la 'masse' n'est jamais subordonnée au nombre en tant que force, mais à la technique qui assure le relai entre la perception individuelle et l'image collective. Enfin, la limite de la *Big Data* se situe dans les vibrations amoureuses du cœur qui quand bien même captées ne pourront pas être ressenties autrement que par l'acte même de vivre. C'est encore Bergson qui le dit joliment « [t]outes les photographies d'une ville prises de tous les points de vue possibles auront beau se compléter indéfiniment les unes les autres, elles n'équivaudront point à cet exemplaire en relief qui est la ville où on se promène »³⁵⁴.

Ainsi, l'usage de l'outil mobile est lui-même une entrée dans un dispositif ontologique, qu'est la culture mobile. À cela, la mobilité contribue en ajoutant à la fois le hiatus des distances et l'espace des parcours, les récits des souvenirs vécus et la narrativité de la mémoire sauvegardée par les machines, la perception des expériences et la *chose-en-soi*³⁵⁵. C'est cette complexe imbrication qui est décisive pour la lecture et la compréhension du sens de ce dispositif, accessible uniquement en première personne, à travers la pratique. Ce même processus est idéalement présenté dans les œuvres de l'artiste plasticien d'origine italienne Félice Varini [Fig. 4]. Son travail utilise l'espace et le mouvement comme matière picturale principale, la peinture n'étant qu'un marqueur qui souligne la forme esthétique, alors que l'œuvre même est peinte par des pas qui eux la rendent visible.

353 Ibid., 31.

354 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 211.

355 Dans le sens Kantien de *Ding an sich*, la *chose-en-soi* qui représente la réalité au-delà de l'expérience humaine « Nos explications nous apprennent donc la *réalité* (c'est-à-dire la valeur objective) de l'espace, par rapport à tout ce qui peut nous être présent extérieurement comme objet, et en même temps l'*idéauté* de l'espace par rapport aux choses, quand elles sont considérées en elles-mêmes par la raison sans tenir compte de la constitution de notre sensibilité » Emmanuel Kant, *Critique de la raison pure (1944)* (Paris: Presses Universitaires de France, 2012), 59.

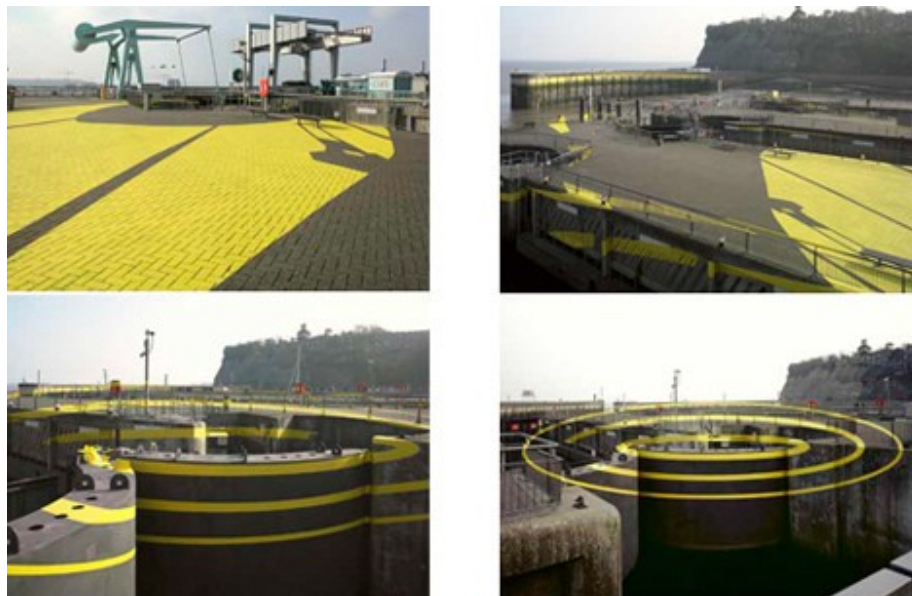


Fig. 4: Varini, Felice. Three ellipses for the locks. Peinture acrilique, 2007. collection CBAT The Arts & Regeneration Agency for Cardiff Harbour Authority.

Or, le problème du point de vue d'un système mobile est central puisqu'il sert à lire le sens du dispositif. Il est ainsi intéressant de parler d'immersion lorsque le point d'accès au dispositif devient d'une importance cruciale, comme cela est le cas avec la géolocalisation qui structure l'information autour du lieu de présence de l'utilisateur. Un grand nombre de dispositifs artistiques interrogent cette notion afin de saisir ce qu'elle provoque en termes d'expérience. D'un côté « [l]'immersion est une notion centrale des arts numériques, car elle apporte au spectateur une expérience inédite et enrichie [...] » de sorte que « [l]es installations projetant de la réalité virtuelle immergent le spectateur dans un espace recréé. Il est environné par l'image, isolé de tout repère avec le monde extérieur »³⁵⁶. En même temps « [l]es arts immersifs cherchent à amplifier les mécanismes de rétroaction entre l'œuvre et le spectateur pour faire partager à ce dernier une implication de plus en plus importante dans l'acte de création, redéfinissant son positionnement à l'œuvre – et à l'art par la même occasion »³⁵⁷. Ainsi, nous parlerons d'immersion pour décrire toute situation que conditionne l'expérience par un cadre contextuel fondé à la fois sur une multiplicité des possibles et du même coup sur une exclusivité du vécu en termes spatio-temporel. Ce cadre propose un regard dirigé, un

356 Miguel Chevalier, « Immersion », in *100 Notions pour l'art numérique* (dir. Marc Veyrat) (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015), 139.

357 Anaïs Bernard, « Réalité, actualité, virtualité, quelle expérience de notre présence à l'espace? », in *Immersivité de l'art. Interactions. Insertions. Hybridations* (Paris: L'Harmattan, 2015), 16.

point de vue par lequel le pratiquant s'immerge dans une pratique qui lui permet de vivre son expérience à la fois comme surface et comme profondeur, à la fois comme paysage et comme endroit de passage. « Il en est de même pour la signification que prend une communication. Elle prend sa place dans un "ensemble" qui se structure progressivement au cours de l'échange et de l'action en situation. Elle se 'détache' sur un fond contextuel (le 'cadre') : elle émerge donc avec sa signification »³⁵⁸. Ainsi, entre fond et forme, l'immersion a pour terrain de jeu un tiers lieu, un « entre-deux » de l'écran³⁵⁹, construit d'interactions et d'entrevues pour lesquelles « la frontière est comme un vide, symbole narratif d'échanges et de rencontres »³⁶⁰. L'outil numérique permet justement la matérialisation du processus d'hybridation par la déconstruction des formes perçues et parallèlement la reconstruction de ces mêmes formes, d'une nouvelle manière. La pratique d'usage de ces outils devient elle-même une pratique de tissage des différents points d'entrée dans ce processus qui, comme pour le cas des jeux vidéos, mobilisent une immersion multiple, sensori-motrice, cognitive, émotionnelle, spatiale, psychologique, sensorielle³⁶¹. Enfin, l'immersion en situation de mobilité est aussi une expérience 'singulière' dans le sens où elle « appartient à la situation, mais n'y est pas incluse. C'est un élément, mais non pas une partie »³⁶². Ainsi, par sa singularité, le corps géolocalisé est un « attribut essentiel » du « site événementiel »³⁶³. Celui-ci est à la fois présent dans un cadre (l'écran) et en dehors de celui-ci. Il est parfaitement immergé, car il dispose des deux milieux et existe entre les deux. Il n'est ni uniquement les pieds par terre, ni seulement en ligne, à l'intérieur de la carte qui le représente. Le corps géolocalisé est un corps hybride dans le sens où il ne peut pas exister sans la présence de ces deux milieux – le parcouru et l'imagé. Ainsi, il siège un *site* (au sens du mot tel qu'utilisé par Anne Cauquelin³⁶⁴), c'est-à-dire un lieu « à mi-chemin de la notion de paysage et de celle d'un espace dit "virtuel" »³⁶⁵. Rappelons que le paysage, ce point de présence géolocalisée qui trouble la frontière entre le visible, le perceptible et l'acté, présuppose toujours une relation à distance. Le *site*, quant à lui, est ce que la notion d'action³⁶⁶ apporte dans un paysage et par conséquent s'applique à l'analyse des outils

358 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 58.

359 Chabert, « Les espaces de l'écran », 9.

360 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 186.

361 Staffan Bjork et Jussi Holopainen, *Patterns in Game Design* (Boston, Mass: Charles River Media, 2004).

362 Alain Badiou, *L'être et l'événement* (Paris: Éditions du Seuil, 2014), 556.

363 Ibid.

364 Anne Cauquelin, *Le site et le paysage* (Paris: Presses Universitaires de France, 2013), 21-31.

365 Ibid., 11.

366 « Le terme "site", qui désigne un espace ordonné en vue d'une action, s'oppose de ce fait à la définition traditionnelle du paysage, et il a en outre la caractéristique de se dédoubler : une de ses acceptions concerne l'espace territorial – le site d'une ville, d'une entreprise – l'autre appelle l'espace télélectronique –

mobiles de communication. Vu du point de vue des pratiquants du téléphone mobile, il est difficile de se situer dans un paysage, car le corps géolocalisé est lui-même son propre paysage.

Avec la géolocalisation, nous savons que le corps, qui se déplace sur et en dehors de l'écran, est juste un élément au sein d'un système dans lequel il se situe. Il est dans ce cas intrinsèquement contextualisé. Toutefois, étant en mouvement, celui-ci change en permanence les rapports contextuels jusqu'à les rendre obsolètes et faire en sorte que le déplacement devienne beaucoup plus important que le contenu même qu'il transporte. « Il semble aller de soi que le champ d'équivocité du mot "communication" se laisse massivement réduire par les limites de ce qu'on appelle un *contexte* »³⁶⁷. Dans la culture mobile, la position, le croisement de latitude et de longitude domine au sein du cadre signifiant. D'après McLuhan « toutes les technologies tendent à créer un nouvel environnement humain »³⁶⁸ comme c'est le cas du papyrus, de l'écriture manuscrite, de la roue, de l'imprimerie et des médias modernes ; il en va de même pour les médias mobiles.

Entre le déplacement, l'information et l'interaction, l'outil influence la notion même de présence. Comme si, pour compléter une imperfection intrinsèque à l'existence, l'outil mobile fonctionnait en ajoutant du mouvement à la vision dans le but de l'étendre au sens primitif. En effet, d'énormes espaces sont parcourus par nos corps en mouvement, mais aussi par nos yeux en mouvement, car « [l]a vision est la rencontre, comme à un carrefour, de tous les aspects de l'Être »³⁶⁹. Pratiquer la mobilité à travers le prisme des objets mobiles de communication modifie l'expérience du mouvement et souligne son aspect émotionnel, sensible, affectif, mais aussi son caractère narratif. Comme beaucoup d'autres machines à communiquer (le cinéma, la télévision), l'objet mobile est un outil à raconter des histoires. Pour ce faire, le téléphone mobile s'appuie sur le récit interactif comme technique, c'est-à-dire, sur un récit propre au support numérique et multimédia qui repose sur la contradiction conciliante entre narrativité et interactivité³⁷⁰. Or, cela va sans dire, il s'appuie aussi sur la mobilité en tant que support. Ainsi, les récits mobiles sont des linéarités sinueuses, multiples, fragmentées, qui se situent au plus profond des expériences mobiles de tous les jours pour narrer ce qu'elles cachent d'intime

les sites de la Toile (sites web) » Ibid.

367 « It seems self-evident that the ambiguous field of the word "communication" can be massively reduced by the limits of what is called a context » Jacques Derrida, *Limited Inc.* (Evanston, IL: Northwestern University Press, 1972), 2.

368 McLuhan, *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique*, 19.

369 Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit* (Paris: Gallimard, 1961), 58.

370 Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langages* 155, n°1 (2008): 81-97.

et de sensé. Comment y arrivent-ils ? En un sens, par la géolocalisation, l'outil mobile offre la possibilité de 'sauter' par dessus des détails des histoires quotidiennes et de relier les choses à leurs lieux par des lignes simples, ignorantes et déclaratives : « j'étais là », « je vais là ». D'une autre manière, la même géolocalisation transforme le récit en translittération et l'expérience en description dans un style *super-réaliste*³⁷¹, presque effrayant. Les images de *Google Street View* sont représentatives de ce que nous pouvons considérer comme un super-réalisme de la mobilité, apte à représenter les lieux de manière fidèle. Elles permettent le déplacement au sein de la représentation de ces lieux, les rendant ainsi mêmes obsolètes. Pourtant, d'après Dominique Wolton, si le temps peut être aboli, il n'en va pas de même pour l'espace et même si nous pouvons savoir ce qui se passe simultanément à Hong Kong et à Paris, nous ne pourrons pas être *simultanément* aux deux endroits. Télégraphes, téléphones, télévisions, la quête de l'ubiquité est structurelle de l'histoire de la communication³⁷². « Il y a donc là une limite structurelle à la disparition de toutes les distances, qui n'est autre que le caractère indépassable de l'expérience »³⁷³. Or, ce qui caractérise l'expérience mobile en tant qu'expérience est aussi la manière par laquelle cette expérience embarque les pratiquants dans les récits de leurs propres vies. Les *stories* de l'application *SnapChat* sont symptomatiques d'un tel souhait de partager le quotidien aux/des autres à travers l'échange constant de fragments d'expériences filmées. Ainsi, l'usage du mobile au sens large et la géolocalisation en particulier inscrit les pratiques dans une réalité saisissable et ineffaçable qui enveloppe l'expérience dans son contexte. En outre, « [l]es contextualisations primaires et communicationnelles sont produites naturellement par les acteurs sociaux »³⁷⁴. C'est cela la *peau-ville* de la *commobilité*, le sentiment de faire partie d'un mouvement commun, l'immersion dans une mobilité partagée.

Les villes, par la force de leur caractère et leurs structures internes proposent un cadre de l'être ensemble. D'après Paul Virilio, c'est la circulation (d'eau, de marchandises, de gens, d'argent, d'idées) qui est le propre de la ville³⁷⁵ et une grande partie de la circulation contemporaine est celle de l'information. *Mobilis in mobili*, « mobile dans l'élément mobile, était la devise du capitaine Némó. La mobilité est la marque du monde contemporain. Elle

371 Super-réalisme ou Hyperréalisme est un mouvement artistique des années 70. Les artistes de ce mouvement représentent la réalité de manière « plus réelle que le réel (more real than reality) » Bredekamp, Horst, et Barbara Maria Stafford. « One step beyond. Hyperrealism ». *Tate Etc.*, 1 janvier 2006. URL : <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/one-step-beyond>.

372 A ce sujet, Flichy, *Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée (1991)*.

373 Wolton, *Penser la communication*, 51.

374 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 95.

375 Cité par Mimi Sheller et John Urry, éd., *Mobile Technologies of the City* (Oxon: Routledge, Tylor & Francis, 2006), 6.

règne sur notre quotidien, technologie oblige. L'ère du portable, téléphones et autres ordinateurs, a accéléré le mouvement »³⁷⁶. Sur la voie de la même logique, Manuel Castells soutient l'idée que

les villes sont face à un défi. Tout au long de l'histoire, ces formes socio-spatiales ont assuré l'articulation de la communication synchrone et asynchrone (c'est l'opération essentielle qui permet de transformer l'information en prise de décision). Or, voici qu'Internet les remplace dans ce rôle. Les activités ancrées dans un lieu, qui sont la raison d'être des villes, ont donc besoin de rivaliser avec lui, en valorisant les rencontres physiques qui ne peuvent avoir lieu qu'en milieu urbain. D'où le rôle crucial que jouent le lieu public et la monumentalité (musées, centres culturels, œuvres d'art publiques, réalisations architecturales emblématiques) pour marquer l'espace et faciliter l'interaction significative³⁷⁷.

Ce que Thomas Horan appelle des « localisations fluides »³⁷⁸ correspond précisément à la réalité telle que perçue en compagnie des réseaux, le numérique mobile contribuant activement à ce phénomène. Cependant, après l'arrivée de ces outils, la signification même du terme localisation mérite une réexamination. À ce propos, nous avons déjà évoqué la magnifique analyse de la philosophe Anne Cauquelin qui démontre la nécessité de repenser l'espace (y compris les termes de lieu, territoire, paysage, site) à travers le prisme de la cohabitation de la géographie et des réseaux. C'est pourquoi, nous l'avons vu, elle propose le terme *site* qui se rapproche alors « de la vision contemporaine d'un monde où les choses et les gens sont en mouvement »³⁷⁹. Mais le mouvement est lui-même complexe, car composite, disparate, à la fois en ligne et hors ligne, IRL, AFK³⁸⁰. En toute vraisemblance, celui-ci se déroule par des sauts, des coups, des bonds, des transitions à travers des passages (*mots de passe*³⁸¹) bien établis, souvent normés, moins souvent expérimentés, parfois interdits et tout de même osés. Entre autres manières, les pratiques d'hybridation des espaces s'accordent aux usages des outils mobiles et contribuent à la singularité de cette pratique.

Une analogie pourrait permettre d'y voir plus clair. Par exemple, la *pratique numérique en situation de mobilité* pourrait être comparée à la pratique du remix en

376 Cité de l'architecture et du patrimoine Collectifs, *Circuler. Quand nos mouvements façonnent la ville*, éd. par Jean-Marie Duthilleul (Paris: Éditions Alternatives, 2012), 16.

377 Manuel Castells, *La galaxie Internet (2001)* (Paris: Fayard, 2002), 289.

378 Ibid.

379 Cauquelin, *Le site et le paysage*, 22.

380 « IRL », abréviation de *In Real Life*, de l'anglais 'dans la vie réelle' & « AFK », abréviation de *Away From Keyboard*, de l'anglais 'loin du clavier'.

381 Cauquelin, *Le site et le paysage*, 19.

musique³⁸². Les pratiquants du mobile, tels des *DJ*³⁸³ des rues, façonnent la matière informationnelle par son rattachement à la matière physique qu'ils collectent au fur et à mesure du déplacement. De la sorte, pris pour antinomiques à première vue, certains éléments se voient reliés au sein d'un *parcours hybride*³⁸⁴ composé de bribes d'informations et de morceaux d'espaces. Ils s'emparent de la matière parcourable (le mouvement) et lui donnent corps et forme au lieu de suivre les récits linéaires que fournissent les rues. Comme dans la musique électroacoustique³⁸⁵, le *remix* se fait par des *samples* (échantillons, éléments) musicaux de nature hétérogène mis en commun. Par la connexion, la marche (individuelle et collective) dans l'espace (géographique et virtuel) fait usage à la fois du dit et du non-dit, effectue un montage en temps réel entre le communiqué et le contexte de présence du corps qui se déplace. Le mixage (comme le montage en cinéma) ouvre les frontières de la narrativité musicale (et visuelle). Aujourd'hui, c'est la mobilité qui devient actrice dans ce processus en produisant des hybridités. Pour elle :

[l]'unité, c'est le réseau. En chaque lieu, donc, l'architecture et la dynamique de multiples réseaux sont les sources du sens et de la fonction. L'espace des flux qui en résulte est une nouvelle forme d'espace, caractéristique de l'ère de l'information. Mais il n'est pas sans lieu : il relie des lieux par des réseaux d'ordinateurs et des systèmes de transport informatisés. Il redéfinit la distance, mais n'abolit pas la géographie³⁸⁶.

Il est tout de même important d'ouvrir une parenthèse pour souligner que ce processus ne se déroule pas de manière homogène et rectiligne, mais plutôt de manière inhabituelle. Ce qui se meut dans et autour du téléphone mobile c'est le sens qu'il structure avec sa présence,

382 « *Remix means to take cultural artifacts and combine and manipulate them into new kinds of creative blends* » (Remix signifie le fait de prendre des artefacts culturels, de les combiner et de les manipuler afin de les transformer en nouveaux assemblages créatifs) Michele Knobel et Colin Lankshear, « *Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization* », *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 52, n° 1 (septembre 2008): 22-33, doi:10.1598/JA AL.52.1.3.

383 Le DJ (disc-jockey) est

384 *Mobilité et Parcours hybrides* est le nom du colloque *HyperUrbain 4* organisé par Patrizia Laudati, Dominique Laousse et Khaldoun Zreik et qui vise à « contribuer à une approche originale de la ville et de ses transformations [...] la ville d'aujourd'hui se trouve confrontée à des nouvelles problématiques concernant l'intégration à la fois du numérique, du social et de la durabilité ». Voir les actes de colloque qui s'est tenu au Laboratoire De Visu, Université de Valenciennes, France, les 18 et 20 juin 2013.

385 « La musique électronique désigne donc tout d'abord un ensemble de pratiques musicales basées sur l'utilisation d'instruments ou de machines générant des fréquences sonores à partir de la mise en forme de signaux électriques. [...] la musique électroacoustique [...] utilise la technologie électronique afin de copier, modifier et manipuler des sons provenant de notre environnement extérieur, grâce à l'usage de technologies de reproduction comme le microphone, le magnétophone ou l'échantillonneur numérique. Les sons utilisés peuvent être de toute nature : instruments acoustiques, sons naturels ou sons urbains » Leloup, Jean-Yves. « Qu'est-ce que la musique électronique ». *Leonardo/Olats*, [Édition en ligne], décembre 2011. URL : https://www.olats.org/livresetudes/basiques/musiqueelectronique/l_basiquesME.php.

386 Castells, *La galaxie Internet (2001)*, 255.

un sens sinueux et construit par les zigzags et les ondulations entre l'image et l'objet, entre l'énoncé et le support, entre le mouvement et son écho. Pour rappel, Hundertwasser était lui-même un farouche adversaire de la ligne droite qu'il considérait comme une ligne morte, dangereuse, car étrange à la nature de l'homme, de la vie et de toute création, « la ligne droite n'a rien de créateur, c'est une ligne reproductrice et dictatoriale »³⁸⁷. « Elles [les lignes droites] ne sont que le produit de la panique due au suivisme, à la crainte des architectes constructivistes désireux surtout de ne pas manquer le changement vers le Tachisme, c'est-à-dire vers une non-habitabilité ». Il poursuit, « le simple fait de porter sur soi la ligne droite devrait être interdit, au moins moralement. La règle est le symbole du nouvel analphabétisme »³⁸⁸.



Fig. 5: Hundertwasser, Friedensreich. 931 C Der Kleine Weg (The Small Way), 1995.

387 Hundertwasser, Friedensreich. « Manifeste de la moisissure contre le rationalisme dans l'architecture ». Discours tenu à l'abbaye de Seckau: Hundertwasser Archive, Vienne, 1958. URL : http://www.hundertwasser.de/pdf/verschimmelungsmanifest_fr.pdf.

388 Ibid.

Dans son œuvre, *Der Kleine Weg* [Fig. 5], malgré le cadre qui se satisfait d'une forme carrée, l'image représente un parcours qui encercle la ville par mille voies, tel un labyrinthe qui, vu de la perspective d'aujourd'hui, rappelle les icônes des applications mobiles, constituant élémentaire de l'architecture de l'interface. Le coloriage et la simplicité l'emportent sur le détail du parcours formel. Ainsi, le regard et le ressenti (le '*look & feel*') du téléphone mobile, qui émerge en grande partie de la *peau-vêtement*, est déplié par la *peau-ville*. L'aspect visuel de l'interface graphique des outils mobiles est à mi-chemin entre la surface géométrique de l'espace et la profondeur striée des lieux, entre la ligne droite de l'homme sédentaire et la spirale du nomade³⁸⁹. Au sein du même site (le téléphone portable), la logique d'emboîtement se confronte à la logique de l'extension, nourrissant à la fois les quadrillages des lignes droites et les profondeurs des icônes³⁹⁰. Son apparence appartient plutôt au monde du prêt-à-porter plus qu'au monde de la haute couture : « élégant », « gracieux », « épuré », « confortable », bref, « à la mode ». Les icônes des applications mobiles, qu'elles soient des carrés avec des angles arrondis (dans le cas de l'*iPhone*) ou bien des rectangles avec des angles droits (dans le cas du *Windows Phone*) obéissent toujours à une grille rectiligne. C'est ce que Régis Debray appelle l'esprit de système « ou *esprit d'orthodoxie*, comme se nomme en grec la névrose de l'angle droit »³⁹¹. Nous pouvons supposer que par le design d'interface les outils imposent un comportement conforme à cette rectitude esthétique, comme l'avait déjà fait pour le domaine de l'architecture le prophète de la ligne droite, Le Corbusier³⁹².

La grande ville, phénomène de force en mouvement, est aujourd'hui une catastrophe menaçante, pour n'avoir plus été animée d'un esprit de géométrie.

Or, la ville moderne vit de droite, pratiquement ; construction des immeubles, des égouts, des canalisations, des chaussées, des trottoirs, etc. La circulation exige la droite. La droite est saine aussi à l'âme des villes. La courbe est ruineuse, difficile et dangereuse ; elle paralyse.

La rue courbe est le chemin des ânes, la rue droite le chemin des hommes.

L'attitude *orthogonale* du plan de béton armé est devenue évident, dans la *pureté* et la

389 *La spirale ou le tourbillon* chez Deleuze et Guattari, « c'est-à-dire une figure par laquelle tous les points de l'espace sont simultanément tenus, sous des lois de fréquence ou d'accumulation, de distribution, qui s'opposent à la répartition dite « laminaire » correspondant au striage des parallèles » Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)*, 610.

390 D'après la distinction faite par Anne Cauquelin entre l'espace (logique d'emboîtement), le lieu (logique d'extension) et le site (un troisième espace qui nourrit les deux spatialités qu'il nie) Cauquelin, *Le site et le paysage*, 78-79 et 85.

391 Régis Debray, *Modernes catacombes* (Paris: Éditions Gallimard, 2013), 239.

392 *Ibid.*, 240.

rectitude.

Le terrain plat est le terrain idéal. Partout où la civilisation s'intensifie, le terrain plat fournit les solutions cormales. [...] Le fleuve passe loin de la ville. Le fleuve est un chemin de fer sur eau, c'est une gare de marchandise, une gare de triage. Dans une maison bien tenue, l'escalier de service ne traverse pas le salon [...]

Il est temps de répudier le tracé actuel de nos villes [...] ³⁹³.

La vision de l'architecte sur l'architecture moderne, d'une certaine manière, trouve son apothéose dans le design d'interface – plat (*flat design*), fluide (*le flux, the stream, the feed*), et pure (*clean*). Ainsi, faute de connaître la technique et concrètement le langage de cet outil (il s'agit du langage de la machine au sens premier, à savoir la programmation) ³⁹⁴, l'utilisateur *lambda* accède à une personnalisation de taille réduite (comme changer les couleurs, les polices ou au mieux le fond d'écran). À *contrario*, pour l'utilisateur initié, la personnalisation de masse (« customisation de masse ») ³⁹⁵ annoncée par Alvin Toffler éprouve ses limites. Il peut emprunter les chemins sinueux de la machine, il la *bidouille*, y installe des logiciels qui ne sont pas accessibles par les canaux normaux (*l'Apple App Store* et le *Google Play Store*). Or, il est toujours bon de se rappeler que la mortalité « c'est se mouvoir en ligne droite dans un univers ou rien ne bouge si ce n'est en cercle » ³⁹⁶. Comme souvent, Hannah Arendt a eu ces mots pour exprimer comment l'ordinaire transcende l'éternel.

En complément, la fluidité présumée de l'usage est aussi contrée par une ergonomie imposée par une sorte de tradition 'ancestrale' venant des débuts d'Internet, comme la 'règle des trois clics' (*three-click rule*) de la navigation web sur poste fixe, rapide, simple, efficace. Quand déjà en 2001 Jeffrey Zeldman prêchait pour un design adapté au média ³⁹⁷, nous témoignons une quinzaine d'années plus tard qu'il y a une transposition de cette 'tyrannie autoroutière' des outils numériques vers les outils mobiles pour lesquels, bien souvent, la valorisation d'une dérive du déplacement au sein de l'écran est abandonnée au profit de l'accès instantané à l'information à la demande. Il est pourtant temps de fermer cette parenthèse qui s'attarde sur l'importance du design graphique au lieu d'accoucher de sa finalité et de nous amener de la mobilité au sein de l'écran vers la mobilité au sein de la ville même.

Dans l'espace urbain comme dans l'espace de l'écran, le déplacement se fait par un

393 Cité par Augustin Berques, Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 120.

394 L'ainsi dit *rooting* (enracinement) est une pratique technique pour *Androïde*, qui par le moyen de la programmation, donne une plus grande liberté d'action au sein de l'outil.

395 Allard, *Mythologie du portable*, 31.

396 Arendt, *Condition de l'homme moderne*, 54.

397 Jeffrey Zeldman, *Taking Your Talent to the Web: A Guide for the Transitioning Designer* (Indianapolis: New Riders Publishing, 2001), 13.

*empiétement*³⁹⁸ de pratiques et d'éléments hétérogènes au sein d'un seul et même parcours, c'est-à-dire par une hybridation qui provoque le chevauchement de ces systèmes hétérogènes³⁹⁹. Ainsi, il n'est pas surprenant que les comparaisons entre les outils mobiles et le mouvement situationniste se fassent nombreuses⁴⁰⁰. Suivant les écrits de Guy Debord, fondateur du mouvement situationniste, « "Dériver" dans la ville en s'imposant des règles de jeux ou en choisissant son cheminement suivant la topographie et le hasard était selon eux [les situationnistes] un moyen de construire de nouvelles situations »⁴⁰¹. Faisons à notre tour un rapprochement avec la *Théorie de la dérive*, qui engage une exploration de la ville par des règles ludiques basées sur le croisement de la typographie avec l'accident, l'imprévu et le sort. En tant qu'outil de construction de situations, cette pratique transposée dans le monde des outils connectés voit en ces situations une matière première pour une nouvelle économie du déplacement. Or, dans le cas du numérique mobile, l'idée qui veut inciter les citoyens à se laisser flâner dans un but de rencontrer l'autre de manière imprévue est récupérée par le marketing et est transformée en services. Les déplacements, déjà utilisés sous forme de capital de la mobilité⁴⁰², sont dorénavant capitalisés sous forme de données. Les marches quotidiennes, les intérêts sexuels et les besoins d'amitié ont gagné grâce à l'outil technique une valeur marchande. En période de voyages touristiques par exemple, *Yelp*⁴⁰³ et *TripAdvisor*⁴⁰⁴ incarnent une dimension de hasard (*serendipity*), dans le but de guider les parcours des utilisateurs. Des applications basées sur le marketing géolocalisé notifient les utilisateurs connectés à chaque passage à proximité d'un magasin ou d'un restaurant. D'autres applications comme *Tinder*, *happn* et *Voo Dating*, proposent des rencontres amoureuses d'après la localisation de l'utilisateur. Les horizons sociaux et relationnels se décident lors du déplacement, de manière géolocalisée et par conséquent « une troisième dimension doit intervenir dans l'approche de la sociabilité [...] celle des outils, services, dispositifs de cette mise en contact »⁴⁰⁵. Pieds sur terre et doigts sur les écrans, les informations ainsi générées par

398 *Empiéter*, « c'est mettre pied dans un territoire voisin, autrement dit, l'occuper, et, en l'occupant, agir sur ses frontières et donc le transformer au sens propre » Cauquelin, *Le site et le paysage*, 54.

399 Ibid.

400 Nova, *Les médias géolocalisés : comprendre les nouveaux espaces numériques*, 41.

401 Ibid.

402 Vincent Kaufmann et Christophe Jemelin, « La motilité, une forme de capital permettant d'éviter les irréversibilités socio-spatiales? » (Colloque de géographie sociale « Espaces et Sociétés aujourd'hui », Rennes, 2004), <https://infoscience.epfl.ch/record/114500>.

403 *Yelp*, application pour *smartphone* qui permet de consulter et de partager des avis sur des commerces locaux.

404 *Trip Advisor* est une application pour *smartphone* à destination des touristes qui y retrouvent des informations utiles sur la destination de leur choix.

405 Valérie Beaudouin, « Les dynamiques de sociabilités », in *L'évolution des cultures numériques: de la*

les masses citoyennes en marche sont les générateurs d'une conscience à la fois spatiale et sociale. Mais quelle place accorder au pratiquant dans ce mariage socio-spatio-technologique ?

Depuis Charles Baudelaire et Walter Benjamin, la figure du *flâneur* a été empruntée à plusieurs reprises pour parler de cette manière de divaguer les rues de la ville sans but apparent, en phase avec leurs secrets et à la recherche d'une aventure cachée, esthétique et érotique⁴⁰⁶. Par la technologie, l'expérience de la marche en ville transforme l'utilisateur de *flâneur* en « phoneur »⁴⁰⁷, construisant une « expérience de navigation associée aux objets numériques [qui] s'apparente à des "flâneries", déambulations interactives à travers les écrans et les dispositifs »⁴⁰⁸. Or, certaines applications s'intéressent justement à explorer la zone grise entre le social et le spatial en s'appuyant sur leur côté poétique, voire absurde. Elles explorent le sens et la logique des usages des outils mobiles en proposant des services excentriques, quasi burlesques. Des exemples parlants sont les applications *Derive app*, *Serendipitor*, *Random GPS*, *Drift*, qui proposent de guider l'utilisateur jusqu'à ce qu'il soit perdu dans l'espace urbain, redonnant l'étrangeté à l'espace connu. *Idem* pour l'application *Situationist* (bannie par l'App Store) qui offre des rencontres avec des inconnus à travers des rendez-vous géolocalisés, pratique communément considérée par le sens commun comme dangereuse. Enfin, le site web *perdu.com* permet au flâneur perdu dans l'Internet d'avoir l'adresse exacte de sa localisation actuelle. Toutes ces applications, dont l'utilité reste très partielle, sont tout de même les marqueurs de la fonction phatique de la communication⁴⁰⁹ avec l'espace, le mouvement et les autres, ce qui permet à la figure de l'utilisateur au centre de ce triangle, de démêler les réverbérations de sa propre présence géospatialisée.

Une fois de plus, l'homme nomade dont parle Jacques Attali⁴¹⁰ brise et reconstruit le cadre de son quotidien en fonction des espaces qu'il parcourt ; il s'en nourrit et leur laisse la marque de son passage répétitif – l'image de ses mouvements quotidiens. Mais cette image mobile affichée sur l'écran n'est pas une représentation contemplative (comme dans le cas de

mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction de Christian Licoppe) (Paris: FYP Éditions, 2009), 24.

406 Edmund White, *The Flaneur: A Stroll Through the Paradoxes of Paris* (Bloomsbury, 2008).

407 Michael Saker et Leighton Evans, « Everyday Life and Locative Play: An Exploration of Foursquare and Playful Engagements with Space and Place », *Media, Culture & Society*, 19 avril 2016, 163443716643149, doi:10.1177/0163443716643149.

408 Chabert, « Flâneries », 102.

409 « Cette accentuation du contact - la fonction phatique, dans les termes de Malinowski - peut donner lieu à un échange profus de formules ritualisées, voire à des dialogues entiers dont l'unique objet est de prolonger la conversation » Daniel Bounoux, « Essais de linguistique générale (1960) Roman Jakobson (1896-1982) », in *Sciences de l'Information et de la Communication* (Paris: Larousse, 1993), 138-46.

410 Attali, *L'homme nomade*.

la peinture, voire de la photographie), elle n'est pas non plus simplement interactive (comme l'ont été d'autres images de synthèse comme les jeux vidéo par exemple). L'image *commobile*, créée par l'enregistrement d'une trace sur un support calculant⁴¹¹ (l'appareil mobile) retourne immédiatement vers le déplacement sous forme de reflet déclaratif. Elle dicte et impose les pas à suivre à un corps faisant preuve d'obéissance - « tournez à gauche », « allez tout droit », « vous êtes arrivés ». Certes, toute image a la capacité d'influencer le regardeur par la force de son message. Toutefois, le statut personnel et intime de l'objet portable se noue avec la conception d'objectivité de la réalité représentée sur l'écran (« vous êtes là ») faisant de l'image *commobile* un guide de confiance qui implique le corps de manière incontestable plus qu'il ne l'invite à se comprendre.

Similairement, la *pratique numérique en situation de mobilité* a aussi une fonction de langage⁴¹². La marche elle-même est la « productrice du texte urbain » et a un « pouvoir technocratique »⁴¹³ qui se réalise à coups de pas. Une corrélation devient possible entre l'image *commobile* et la pratique de la marche qui, l'une et l'autre, visent à communiquer un message, traduit de bouche en bouche et de pas en pas au sujet de l'espace dans lequel il se situe. Les notions de reflet, de répétition, de boucle (*feed-back*) entre le regardeur et l'actualisation de l'image *commobile* (comme dans le cas de l'image cartographique par exemple) renvoie à la réalité multiple de la mobilité, comme un miroir qui se reflète à l'infini et « doit effacer sa matérialité pour renvoyer à la réalité qu'elle mime »⁴¹⁴. À la fois dans l'écran et à la fois en dehors de celui-ci, le reflet du mouvement est multiple et imprévu et constitue le sens même de l'image, tandis que le mouvement même demeure au cœur de l'écran. Faire de la marche un sujet de l'image est aujourd'hui autant d'actualité que faire de la poésie un sujet de la peinture a été actuel pour Shitao. Dans ses *Propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère* le peintre décrit ce jeu entre texte et image : « J'emprunte des idées à la poésie pour en faire des sujets de peinture. [...] Et récitant des poèmes dans cette perspective, vous comprendrez véritablement que la peinture constitue le sens même du

411 « Alors que les images traditionnelles sont toujours obtenues par l'enregistrement d'une trace - trace matérielle (pigments, encres, etc.) dans le dessin, la peinture, l'imprimerie, trace optique-chimique dans la photographie, l'holographie et le cinéma ou trace optique-électronique dans la vidéo-télévision -, l'image numérique n'est plus une marque empreinte laissée par un objet matériel sur un support, elle est le résultat d'un calcul effectué par un ordinateur. Ses processus de fabrication ne sont plus physiques mais computationnels, langagiers » Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art* (Paris: Flammarion, 2003), 23.

412 Chris Barker, *The SAGE Dictionary of Cultural Studies* (London: SAGE, 2004), 163.

413 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 156.

414 Ross, *Images de surface : L'art vidéo reconsidéré*, 11.

poème, tandis que le poème est l'illumination qui gît au coeur de la peinture »⁴¹⁵.

La *peau-ville* est une peau-sociale, une *peau de l'autre*⁴¹⁶. La mobilité permet aux utilisateurs des outils numériques de partager des espaces communs avec d'autres utilisateurs, non pas uniquement basés sur leur proximité territoriale dans l'espace, mais à travers le territoire commun du lieu de la *pratique*⁴¹⁷. Par exemple, au 19e siècle on considérait déjà que « si les corporations professionnelles se reconstituent de manière à ce que chacune d'elles soit ramifiée sur toute l'étendue du territoire au lieu de rester enfermée, comme jadis, dans les limites d'une cité, l'action qu'elles exerceront serait très différente de celle qu'elles exercèrent autrefois »⁴¹⁸. Par la même logique, aujourd'hui, nous sommes portés à penser que le smartphone permet de construire une manière d'être ensemble par delà le territoire, dans le mouvement, sur la *peau-ville*. Dans l'exemple londonien *Chromaroma*⁴¹⁹, qui mise sur l'usage détourné des déplacements quotidiens, les citoyens sont engagés dans un jeu social à travers leurs mobilités, par le pointage des cartes du transport public. Malgré leur séparation spatiale, la proximité des participants est rendue perceptible par la communication, la visualisation des déplacements sur l'écran ou au moyen des émotions communément générées par tous les pratiquants. En outre, leurs 'voisins ordinaires', les passants à proximité physiques, sont quant à eux exclus de ce cadre et sont absolument ignorants de l'expérience que vivent les joueurs « connectés ». En tant que groupe culturel, ils « vivent dans un "monde" particulier dont une partie seulement est partagée avec les membres de la société d'appartenance »⁴²⁰. Comme le remarque Greschke, « le principe de compréhension en profondeur de certaines localités a été remplacé par une compréhension en profondeur des modes de mobilité relatives à d'autres personnes, phénomènes et contextes »⁴²¹. Il existe une tendance vers l'évaporation des

415 Shitao, *Les propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère*, trad. par Pierre Ryckmans (Paris: Plon, 1710), 106.

416 Art orienté objet. *La Peau de l'autre* est le titre d'une exposition qui a eu lieu du 14 au 17 mai 2008 à Paris, Galerie Anton Weller, <http://www.paris-art.com/exposition-art-contemporain/la-peau-de-l-autre/art-oriente-objet/3665.html>

417 « La mobilité ne sera pas envisagée seulement comme un procédé pour *passer à* une activité, une translation d'un point A à un point B, mais, de manière plus englobante, comme une activité en soi, qui s'accompagne d'un changement d'état de ceux qui la pratiquent. Il faut donc envisager des espaces secondaires d'habitat dont la pratique est favorisée par excellence par la mobilité : les espaces de transport eux-mêmes ». Jean-Baptiste Frétigny, « Habiter la mobilité : Le train comme terrain de réflexion », *L'information géographique* 75, n° 4 (26 février 2012): 110-24.

418 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique (1894)*, 66.

419 URL : <http://www.chromaroma.com/>

420 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 28.

421 « The principle of in-depth understanding of particular localities has been replaced by in-depth understanding of modes of mobility and relating to other people, phenomena and contexts. » Monika Greschke, « Mediated Cultures of Mobility: The Art of Positioning Ethnography in Global Landscapes », vol. 78 (Migration(s) and Development(s): Transformation of Paradigms, Organisations and Gender, Center for

matrices urbaines au profit de regroupements atmosphériques autour d'idées, de signes, d'utopies, de mythologies et de tout autre type d'imaginaires fournis par les outils numériques. Dans un sens, et dans un sens seulement, la *peau-ville* est exemplaire d'une socialité telle que la pensait Durkheim à la fin du siècle dernier, conçue en tant que milieu et facteur déterminant de l'évolution collective⁴²². Ce que nous constatons, c'est qu'aujourd'hui se produit une multiplication d'applications, de jeux immersifs qui engagent le corps dans l'expérience des écrans par la géolocalisation (*GeoWhere*, *City Domination*, *FlagFriend*, *HomeInvasion*, *Life is Crime*, *Ingress*) ou par la réalité augmentée (*iSeineZoo*). Chacune de ces applications apporte dans le monde ses propres codes comportementaux, ses modes d'expression, son vocabulaire, parfois même sa langue, énigmatique pour les non-utilisateurs qui, s'ils souhaitent appartenir à tel ou tel réseau, doivent intégrer ses règles, s'initier à ses rites et comprendre ses gestes internes. Christian Licoppe considère que « les technologies de communication interpersonnelles [...] constituent, au même titre que le face-à-face, des ressources pour engendrer des contacts, comme autant de fils qui, ensemble, tissent la tapisserie relationnelle »⁴²³. Visiblement, le mobile est lui aussi un nouveau « contexte culturel »⁴²⁴ tel que l'a été l'Internet depuis ses débuts. Le territoire dont il dispose se définit par l'ampleur des relations qu'il génère et par ses capacités de bricoler les manières d'être ensemble, car

l'espace du nouveau nomadisme n'est pas le territoire géographique, ni celui des institutions ou des États, mais un espace invisible des connaissances, des savoirs, des puissances de pensée au sein duquel éclosent et mutent des qualités d'être, des manières de faire société. Ni les organigrammes de pouvoir, ni les frontières des disciplines, ni les statistiques des marchands, mais l'espace qualitatif, dynamique, vivant, de l'humanité est en train de s'inventer en produisant son monde⁴²⁵.

Il va de soi que, la *peau-ville* se situe sur des territoires amovibles, localisés au sein de pratiques concrètes, définies en tant que *culture mobile*.

Nous faisons l'hypothèse qu'un nouvel "espace anthropologique", l'espace du savoir, s'ouvre aujourd'hui, qui pourrait bien commander les espaces antérieurs que sont la Terre, le Territoire

Interdisciplinary Research, Bielefeld, Germany, 2009), 14, https://www.uni-bielefeld.de/tidrc/ag_comcad/downloads/workingpaper_78_Greschke.pdf.

422 « Cette conception du milieu social comme facteur déterminant de l'évolution collective est de la plus haute importance. Car, si on la rejette, la sociologie est dans l'impossibilité d'établir aucun rapport de causalité » Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique* (1894), 67-80.

423 Licoppe, *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, 30.

424 Christine Hine, éd., *Virtual Methods. Issues in social research on the internet* (Oxford / New York: Berg, 2005), 7.

425 Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, 12.

et l'Espace marchand. [...] Qu'est-ce qu'un espace anthropologique? C'est un système de proximité (espace) propre au monde humain (anthropologique) et donc dépendant des techniques, des significations du langage, de la culture, des conventions, des représentations et des émotions humaines [...]⁴²⁶.

Cette thèse de Pierre Lévy sur *l'intelligence collective* reste d'actualité pour le téléphone mobile et vient appuyer notre typologie des *cinq peaux*. La quatrième *peau-ville* invite les pratiquants à rentrer en elle, proposant un espace commun fondé sur la communication. La participation est voulue nécessaire, elle donne sens à l'image. Ce que les pratiquants voient dans cet objet attirant n'est pas un groupement de composants électroniques, mais une communauté de membres initiés.

426 Ibid., 21.

1.5. « Peau-cosmos » : Le caractère universel de la commobilité

[...] la géométrie des formes construite exerce cette fonction cosmologique : marier la perfection divine, celle des orbés célestes, à l'imperfection du monde sublunaire. Il y a là une échelle existentielle embrayant la terre au ciel, et l'humain au divin ; ce qui est le propre d'un horizon.

Augustin Berque⁴²⁷

Depuis le début de ce chapitre, nous avons essayé de construire une typologie des différentes pratiques qui associent la communication et la mobilité et que nous avons nommées *commobiles*. Nous avons poursuivi le lien érigé entre l'intelligence de la pensée et celle du mouvement du corps en soulignant la place de la locomotion dans 'l'invention' de l'homme⁴²⁸. Ce système complexe qu'est l'être humain appartient à la terre et est composé bien sûr de matière corporelle (cerveau, bras, cœur, muscles, mains et jambes), mais aussi de pratiques (la marche, le voyage, le travail, la création, le mode de vie, l'exploration), de techniques à la fois proches du corps (la parole, la danse, le sport) ou externes à ce dernier sous forme d'objets (voitures, tables, ordinateurs), et enfin de sensations (des joies, des souffles, des sourires, des frustrations). Comme le dit l'abbé Étienne Bonnot de Condillac dans son ouvrage *Traité des sensations* « [l]'homme n'est rien, qu'autant qu'il a acquis », car « [c]e sont les plaisirs et les peines comparées, c'est-à-dire, nos besoins qui exercent nos facultés. [...] Autant de besoins, autant de jouissances différentes ; [...]. Observer l'influence de ce principe, c'est donc le seul moyen de nous étudier nous-mêmes »⁴²⁹. Observer les ramifications de nos techniques, pratiques et sensations (désirs, besoins, jouissances), c'est comprendre le sens que nous portons à nos démarches communes.

427 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 118.

428 Chapitre « *L'invention de l'Homo* » Jacquard, *Inventer l'homme*, 57.

429 Étienne Bonnot de Condillac, *Traité des sensations. Augmenté de l'extrait raisonné*, Corpus des œuvres de philosophie en langue française (Paris: Librairie Arthème Fayard, 1798), 223.

Pratiquer le téléphone mobile, ce descendant de la *machine universelle*⁴³⁰, signifie appartenir à une forme d'humanité connectée et mobile. Jouer avec des bonbons (*Candy Crush*) lors d'un trajet en bus, visionner des vidéos de gens qui tombent ou écrire des messages sans queue ni tête, voilà en la compagnie de quoi nous introduit le *smartphone*, et voilà que le monde entier en est séduit follement. Mais encore, le *smartphone* est aussi ce qui relie l'homme à la terre, tandis que le communicant vogue ici et là au moyen de ses navigations. Par moment, appliquée à ce qu'il y a de plus concret de la surface planétaire, la *peau-cosmos* peut devenir une *peau-terre*, en particulier lorsqu'elle émane d'un ancrage terrestre. Elle met en exergue la dimension universelle de la *pratique numérique en situation de mobilité* au sens de Bourdieu, selon qui la notion de l'universel réside dans le rapport au corps propre, toujours médiatisé par le mythe, qui qualifie et modifie les expériences corporelles les plus fondamentales puisqu'il n'y a pas de société qui n'a pas à prendre parti à leur propos⁴³¹. C'est comprendre que les actes les plus simples transportent le signe des croyances les plus profondes. C'est voir que le corps qui se regarde dans l'écran ne se 'pense' pas petit et seul, mais sidéral et connecté.

C'est dire que les invariants qui peuvent être enregistrés dans les prises de position des différentes formations sociales sur les correspondances entre la symbolique spatiale et la symbolique corporelle portent exclusivement sur les *terrains universellement imposés* à ces prises de position, à savoir le petit nombre de sensations fondamentales reliées aux grandes fonctions corporelles. Ainsi, on observe à peu près universellement que la plupart des distinctions spatiales sont établies par analogie avec le corps humain qui constitue le schème de référence par rapport auquel le monde peut s'ordonner, en même temps que les structures élémentaires de l'expérience corporelle coïncident avec les principes de structuration de l'espace objectif : le dedans et le dehors, le dessus et le dessous, le devant et le derrière, le haut et le bas, le droit et le gauche, peuvent être désignés par des expressions valant pour des parties du corps humain (comme en témoigne le fait que beaucoup de langues empruntent leurs prépositions spatiales à des substantifs tels que dos pour derrière, œil pour en face, estomac pour dedans, etc.) ou pour des mouvements corporels socialement qualifiés, comme

430 « Une grande structure sous-jacente singularise l'Occident : la machine universelle. Elle est un des secrets de son histoire, la forme cachée de son idéal démocratique, un moteur invisible de son art, le sceau de sa puissance industrielle et scientifique. Le concept de machine universelle a été rigoureusement élaboré dans le champ de la logique mathématique. Mais la grande machine universelle occidentale déployait ses tours et ses combinaisons dans les profondeurs de l'imaginaire social et dix mille aspects de la vie concrète bien avant qu'elle ne fût définie par l'informatique théorique. L'ordinateur n'est que la manifestation théorique de cette configuration souterraine » Pierre Lévy, *La machine universelle : Création, cognition et culture informatique* (Paris: La Découverte, 2010), 71.

431 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'éthnologie kabyle »*, 289.

éliminer ou ingérer, entrer ou sortir, etc.⁴³²

Ainsi, l'universel spatiocorporel s'inscrit dans les pratiques de l'homme. Au-delà des corps, des maisons et des villes, la terre même devient support pour l'empreinte de l'Homme. Aujourd'hui, comme au temps de McLuhan, l'électricité (puis Internet) crée des conditions d'extrême interdépendance à l'échelle mondiale, faisant de nous des auditeurs d'événements simultanés et de conscience globale⁴³³. Le concept du *village global* dépeint justement l'interdépendance du monde à l'époque électronique⁴³⁴ jusqu'à son apogée à l'époque contemporaine du numérique. Internet, né dans les années 60 avec le projet ARPANET⁴³⁵, a tout d'abord permis aux militaires et scientifiques américains de communiquer entre eux, puis, appuyé par l'invention du web⁴³⁶, il s'est rendu accessible et massivement utilisé à l'échelle globale. Depuis lors, il a évolué tel que nous le connaissons aujourd'hui et continue d'évoluer de manière exponentielle, non sans remettre en question les agencements du monde. Les changements sont perceptibles – *twitter* et l'information en temps réel, *Facebook* et l'être ensemble, *Amazon* et l'achat en ligne –, autant de fonctionnalités que de pratiques que l'Internet a su occasionner, renouveler ou abolir. Ce faisant, cette technique dont nous sommes les contemporains, incarnée par le téléphone mobile, modifie non seulement notre manière d'accéder à l'information, mais aussi nos manières de faire société, nos villes, nos maisons et nos sentiments d'habitat, nos identités jusqu'à nos corps. Tout cela, nous l'avons souligné dans cette typologie des *cinq-peaux*.

Le téléphone était déjà considéré comme un réseau universel qui « ne doit être limité à aucune frontière imposée "pour des raisons nationales, géographiques ou raciales" »⁴³⁷. Internet amène cela à une tout autre échelle ; c'est une nouvelle expérience de l'existant qui a été fournie par *le réseau des réseaux* et le numérique au sens large. La mobilité pousse cette évolution encore plus loin. Alors que l'utopie numérique veut que « *on the Internet, nobody*

432 Ibid., 289-90.

433 « But today, as electricity creates conditions of extreme interdependence on a global scale, we move swiftly again into an auditory world of simultaneous events and over-all awareness » Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy. The Making of Topographic Man* (Toronto: University of Toronto Press, 1962), 34.

434 « The new electronic interdependence recreates the world in the image of a global village » Ibid., 36.

435 Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 2006), 28.

436 Le *World Wide Web*, communément appelé le Web, a été inventé au CERN par Tim Berners Lee en 1993. D'après le site annonceur du projet, le *World Wide Web* est une vaste initiative de recherche d'information hypermédia visant à donner un accès universel à un grand univers de documents. URL : <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

437 Selon Théodore Vail, fondateur de la compagnie de téléphonie AT&T, cité par Patrice Flichy in Flichy, *Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée (1991)*, 134.

knows you're a dog »⁴³⁸, sur le mobile (en tant qu'objet attiré à une personne) les choses sont sans ambiguïté. À de rares exceptions, les pratiques conçues 'pour mobile' associent un comportement à une personne voire à un lieu ; *WhatsApp, Waze, Foursquare, Instagram* – les applications mobiles s'intéressent à savoir qui est leur utilisateur et où il se trouve, phénomène qui a vu le jour avec les réseaux sociaux. C'est par le moyen de la connexion 3/4G couplée à celle du GPS que l'outil mobile permet d'associer indubitablement une personne à un lieu correspondant et de cette façon de construire un *profil* d'utilisateur, comme si la technique invitait à la reconstruction d'un corps complet et comme si cette personne *profilée* n'arrivait pas à se penser sans espace de présence numériquement circonscrit.

Cependant, dans le cas de la géolocalisation, avec la surface terrestre comme élément constitutif, cet espace doit être suffisamment grand pour permettre au corps de se voir de loin, de se saisir, de se situer dans un cadre environnant, de se regarder présent, de se représenter dans un système global. Objectif certes difficile à atteindre car comment pouvons-nous peindre l'humain à la taille de ses ramifications et comprendre leurs envergures, entremêlées entre elles et avec le monde ? Jusqu'où faut-il reculer pour avoir la perspective nécessaire et la vision claire sur notre *profil* en tant que *terriens*⁴³⁹. Comment faisons-nous corps avec la terre si ce n'est pas en allant plus loin que la terre elle-même ? C'est ainsi que la première image de la Terre vue du ciel est par la suite devenue la couverture de célèbre *Whole World Catalog*, considéré comme l'ancêtre papier du réseau Internet. Celui-ci a été lu et co-écrit par les communautés alternatives de la côte West américaine de l'époque des années 70 dont l'histoire a été magnifiquement racontée dans l'ouvrage de Fred Turner⁴⁴⁰, *From Counterculture to Cyberculture : Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism*. C'est ainsi que la mobilité, qui réside entre les membres du corps et la surface terrestre effectue le parcours entre les deux en faisant un détour par l'espace. Les satellites qui naviguent depuis 1978⁴⁴¹ fournissent la distance nécessaire qui permet de 'voir' la *peau-terre* de l'expérience mobile. Demeurant abstraite jusqu'à maintenant, la notion du cosmos est devenue concrète avec l'arrivée des outils mobiles de communication, fondés en partie sur ces satellites qui orbitent dans l'espace cosmique. En effet, « vous devez être visibles pour au

438 « Sur l'Internet personne ne sait que tu es un chien ». Texte intégré dans la caricature de Peter Steiner dans l'article du New Yorker du 5 juillet 1993. Le dessin représente deux chiens en pleine discussion de bureau autour d'un ordinateur.

439 D'après le terme « nous les terriens » apporté par Bruno Latour lors de son interview pour la Novela, fête connaissance du 2 au 19 octobre 2014, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fL-zLjBCHw>.

440 « Le *Whole Earth Catalog* est le lieu collectif où se fabrique cette vision mêlant les prophéties cybernétiques aux rêveries hippies dans l'horizon partagé d'une augmentation de l'esprit des individus » Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique (2006)* (Caen: C & F éditions, 2012), 20.

441 Correia, *Guide pratique du GPS*, 2.

moins trois satellites qui sont actuellement au-dessus de l'horizon pour qu'une triangulation définisse votre position »⁴⁴². Très utile au quotidien, cette pratique 'extraterrestre' qui implique le fait de se voir présent sur terre depuis l'espace ne va pas sans poser de problèmes. Il semble que ce petit objet personnel, couché entre les mains et 'surfant' sur la terre soulève une question existentielle : comment se penser, à la fois dans cet outil et à l'échelle de l'univers ? À présent l'homme s'invite entre les astres pour mieux voir sa place parmi les autres.

Nous avons la chance, en cette fin de millénaire, d'avoir fait de grands progrès dans la lucidité face à nous-mêmes et de nous être dotés de moyens d'action qui auraient, il y a peu, paru fabuleux. Nous pouvons donc raisonnablement faire un projet pour le genre humain et réaliser les premières étapes dans la direction choisie. *Utopie* peut n'être plus synonyme de *rêve*, mais d'*objectif lointain*.

Le point de départ doit être la réponse à la question de toujours : "Un homme, qu'est-ce donc ?". La reconstitution de l'aventure qui, à partir du cosmos initial, a abouti à notre espèce nous a permis de proposer une vision nouvelle de nous-mêmes. Classiquement, théologiens et philosophes attribuaient à l'homme une double nature, le corps et l'âme. Il est aujourd'hui possible de le considérer comme n'ayant qu'une nature : il est un objet parmi tous ceux qu'a mis en place l'univers. Mais il a bénéficié d'une telle avancée dans la complexité qu'il a eu le pouvoir de mettre en place un réseau de communication d'une efficacité sans pareil. Grâce à ce réseau, l'humanité est devenue elle-même un objet plus complexe que chaque individu et, par conséquent, dotée de pouvoirs que ces individus ne possèdent pas. Parmi ces pouvoirs : celui de faire émerger une conscience en chacun.⁴⁴³

Albert Jacquard est clair : en tant qu'outil de navigation, la communication contribue à la définition de la place de l'homme parmi les objets situés dans le paysage universel et corollairement elle devient la génératrice de consciences nécessaire à l'orientation. Par ailleurs, en tant que guide, elle permet d'accéder au *monde-vécu*⁴⁴⁴ tel que décrit par Husserl ; un monde qui n'est pas une conception théorique et naïve du monde, trouvée dans l'attitude naturelle, mais plutôt un monde social au quotidien, dont la théorie est toujours dirigée vers une quelconque fin pratique⁴⁴⁵.

Ainsi, pour pouvoir penser les aspirations d'hier à l'œuvre aujourd'hui, la conscience pragmatique de demain a recours aux fantasmes. Les projections de ce futur qui associent

442 « [Y]ou need to be visible to at least three satellites currently above the horizon in order for it to triangulate your position » Greenfield, *Everyware : The Dawning Age of Ubiquitous Computing*, 63.

443 Albert Jacquard, « Demain dépend de nous (1994) », in *Science et croyance* (Paris: Albin Michel, 1999).

444 Cité par Francisco Varela dans Francisco J. Varela, Evan Thompson, et Eleanor Rosch, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991), 17.

445 « The lived world is not the naive, theoretical conception of the world found in the natural attitude. It is, rather, the everyday social world, in which theory is always directed toward some practical end » Ibid.

biologie, technologie et politique ont tout d'abord débordé du côté de la littérature et des arts. Comme souvent, la science-fiction transporte les visions d'un futur souhaitable vers un présent en construction auquel il prescrit les formes. C'est ainsi que dans les films *Star Trek* nous voyons l'image d'un téléphone portable pour la première fois (le *Communicator* du capitain Kirk) et que dans les *Tortues Ninja* nous apercevons l'usage du *Turtle Communicator*⁴⁴⁶. La téléportation, par exemple, a été fantasmée bien avant que Norbet Weiner prenne cette idée au sérieux et déclare qu'il est conceptuellement possible qu'un être humain soit transporté à travers une ligne de télégraphe bien qu'à son époque cette idée demeurerait impraticable, mais non pas inconcevable d'après l'auteur⁴⁴⁷. De même, la figure symbolique de l'hybridité – le *cyborg* – est tout d'abord représentée dans le manifeste de Donna Haraway comme un organisme cybernétique⁴⁴⁸ pour qui la frontière entre la science, la fiction et la réalité sociale est une illusion optique⁴⁴⁹. Or, la description même de l'homme d'aujourd'hui se confond à celle des rêveries d'hier – téléphone mobile dans la main, *Google Glasses* sur les yeux, vêtements connectés à des drones dans le ciel, algorithmes prédisant les comportements – la marche vers l'avenir surréaliste nous rapproche d'un réel qui confond fiction, technologie et comportement. C'est en partie la raison qui justifie l'importance des émergentes *humanités numériques* qui pensent l'avenir des sociétés numériques avec les outils de nos traditions humanistes⁴⁵⁰. Dans ces interrogations, le téléphone mobile y a sa place, car

[...] rien dans le monde animal ne pourrait permettre aux humains d'anticiper le pouvoir conféré par le téléphone. Dans l'histoire de l'imagination humaine la puissance de la communication interactive en temps réel à travers les grandes distances avait été une puissance si grande que même les plus divins des êtres étaient considérés comme incapables : Zeus, roi

446 Le *Turtle Communicator* est un objet apparu dans le dessin animé « Teenage Mutant Ninja Turtles » (Kevin Eastman et Peter Laird, 1984) et qui ressemble à un téléphone mobile lors de l'utilisation des applications *skype* ou *facetime*.

447 « This is an idea with which I have toyed before – that it is conceptually possible for a human being to be sent over a telegraph line. Let me say at once that the difficulties far exceed my ingenuity to overcome them, and that I have no intention to add to the present embarrassment of the railroads by calling in the American Telegraph and Telephone Company as a new competitor. At present, and perhaps for the whole existence of the human race, the idea is impracticable, but it is not on that account inconceivable » Norbert Weiner, *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1964), 36.

448 « A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. Social reality is lived social relations, our most important political construction, a worldchanging fiction. [...] This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion » Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », in *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991), 150.

449 Ibid.

450 Doueihy, *Pour un humanisme numérique*.

des dieux grecs, et le reste du panthéon ont tous du compter sur le messager Mercurey⁴⁵¹.

Sur le plan historique, les origines fictionnelles de cette 'réalité' contemporaine ont également été soulignées à plusieurs reprises⁴⁵². L'homme se pense à l'échelle du monde, se revendique en tant que personne (ou du moins en tant que *profil*), et fantasme sur son futur à créer. Pourtant, bien que l'homme 'cyborg' des années post 2000 soit toujours loin de ce qu'imaginaient les sciences-fictions et les transhumanistes, il est tout de même hautement technologique et empiète sur ces terrains proposés sur le plan identitaire, présentiel, social, corporel, territorial, voire sexuel. La pesanteur échappe à la gravitation. La machine ainsi conçue ouvre un monde au-delà de l'horizon espéré. Le *cyberespace* permet le renouveau. Pour les artistes, ce contexte est un terrain de jeu, pour les scientifiques, un laboratoire inépuisable.

Les nouvelles technologies, plus encore qu'une nouvelle chance offerte à l'artiste et à la concrétisation de ses visées les plus hautes, apparaissent aussi comme un nouveau milieu, un nouvel environnement qui vient tisser, tramer, ordonner les coordonnées d'un nouvel espace – le cyberespace – ou, plus encore, réagencer les rapports entre anciens et nouveaux espaces, entre ethnocultures et technocultures mondialisées⁴⁵³.

L'ainsi construit *cyberespace* « est un ensemble de "communautés", virtuelles et imbriquées, articulées en réseau à l'échelle mondiale, générées et maintenues par l'informatique, et auquel on accède par ordinateur interposé »⁴⁵⁴. Il propose un espace ouvert et parcourable et « cumule la fonction imaginaire (ludique, onirique, relationnelle) avec la fonction opérative (formation, commerce, travail) »⁴⁵⁵. Il promet d'améliorer ce qui ne va pas dans l'espace géographique. En revanche, il ne dispose pas de l'élément propre à la géographie : la singularité du point de présence du corps dans l'espace euclidien. C'est à ce point que la technologie mobile apparaît comme essentielle, révolutionnaire même⁴⁵⁶. Alors que dans le

451 « By contrast, nothing in the animal world could allow humans to anticipate the power bestowed by the telephone. In the history of human imagination the power of real-time interactive oral communication over great distances had been a power so great that even most divine beings were considered incapable of it: Zeus, king of the Greek gods, and the rest of the pantheon, had to rely on messenger-boy Mercury » *James E. Katz et Mark A. Aakhus, éd., Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance* (Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004), 2.

452 Dans son livre *From Counterculture to Cyberculture (Aux sources de l'utopie numérique)* Fred Turner inscrit l'histoire du numérique au sein d'une époque bouleversée par des rêves d'une nouvelle société (hippies, communautarisme, drogues). Turner, *Aux sources de l'utopie numérique (2006)*.

453 Couchot et Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, 21.

454 Urry, *Sociologie des mobilités : une nouvelle frontière pour la sociologie ?*, 80.

455 Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision* (Paris: L'Harmattan, 1999), 21, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>.

456 « [...] the mobile phone is indeed a revolutionary technology in terms of its ramifications for individual lives and social organization, both formal and informal » Katz et Aakhus, *Perpetual Contact. Mobile*

cyberespace que nous pouvons nommer 'classique' (celui de l'Internet) « les gens n'habitent pas un lieu particulier », mais « habitent les "paysages" du mouvement où tout est fugace », dans le *cyberespace* doté de dimension géographique (celui de l'Internet mobile) l'utilisateur est à la fois 'dans' le réseau et ancré à une terre qui ne tolère pas deux corps à la fois. Dans la mobilité, l'ubiquité rencontre l'exclusivité et l'unicité. Ainsi, à travers les écrans et les capteurs des technologies mobiles d'aujourd'hui, l'image d'un homme distendu entre les écrans et le sol transparait. Parcourir la terre dans ses *hyperespaces*⁴⁵⁷, répéter les pas jusqu'à ce que le rythme de cette répétition se détache des préconceptions et gagne une signification singulière, voilà comment le déplacement dans les espaces habités par les technologies mobiles enveloppe le mouvement et le rend signifiant. Mais qu'est-ce que c'est que l'usage de la terre comme support de la *commobilité* ?

À l'identique, les messages se succèdent comme des pas dont l'avancement dépend de leur vivacité et de leur alternance. La construction et le changement du contexte de la communication dépendent d'une avancée dans un espace qui tient lieu d'inscription ; la terre, la page, l'écran, tant de supports que de démarches singulières lors d'une situation de communication. Il est pourtant impossible de séparer ces 'démarches' expressives de leur contexte spatial puisque leur rencontre avec cet espace désigne leur sens. Ainsi, l'espace d'inscription du sens *commobile*, tel un *no man's land*, ressemble à un vide (*to kenon*), qui « accompagne le flux temporel, tout comme l'exprimable incorporel accompagne le langage »⁴⁵⁸. Le sol *commobile* est à trouver dans un espace *entre-deux* et il exige une pratique dont l'éloquence correspond à la complexité des enchâssements de ce même espace. Comme une falaise, cet espace *commobile* creuse une distance constructive qui sépare les différentes parties du processus communicationnel et du même coup devient terrain de l'unisson, de la discussion, de l'acte de la communication, de la pratique, du 'saut'. Dans le domaine de la communication, la métaphore du *pont* est souvent utilisée⁴⁵⁹ pour parler justement de l'affranchissement des distances originelles et c'est à cela qu'a succombé le télégraphe (par la transmission de l'écriture), le téléphone (par la voix), la télévision (par la transmission de l'image), l'écriture et la photographie même (par le dépassement du temps). Avec la technologie mobile, c'est la distance géographique qui prend sa revanche en devenant un

Communication, Private Talk, Public Performance, 5.

457 L'hyperespace est un espace à plus de trois dimensions. ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

458 Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 31.

459 Comme dans le cas de la réunion de l'Alliance des civilisations de l'ONU sur le rôle des médias pour construire des ponts entre les nations. « L'UNESCO et l'UNAOOC soulignent le rôle des médias pour construire des ponts », UN, Communication and Information Sector, 6 décembre 2015.

élément contextuel dont l'importance ne peut plus être périphérique, mais devient le centre autour duquel se construit le sens de l'échange : le point de présence du corps est le message de fond. C'est donc l'*agir communicationnel* habermassien, en tant que lieu de l'intercompréhension et de la négociation, qui se faufile sur le point géolocalisé et offre un espace d'entente au sein de la distance qui sépare les entités communicantes. Il s'adonne au mouvement du corps qui devient dès lors mobilité signifiante. Seulement, pour Jürgen Habermas

[L]es mouvements du corps entraînent [...] une modification physique dans le monde. Dans un cas, cette modification a une pertinence causale ; dans l'autre cas, une pertinence sémantique. Redresser le corps, ouvrir la main, lever le bras, fléchir la jambe sont des exemples de mouvements corporels d'un sujet agissant, qui ont une valeur de signification causale. Des exemples de mouvements corporels qui ont une signification sémantique sont : les mouvements du larynx, de la langue, des lèvres, etc. qui accompagnent la production de sons phonétiques ; signes de tête, haussement d'épaules, mouvements des doigts sur un clavier, mouvements de la main pour écrire, dessiner, etc.⁴⁶⁰

Ces remarques du philosophe qui scindent la présence du corps en deux types de mouvement l'obligent à conjuguer entre ce qu'il nomme un mouvement causal et un mouvement signifiant. Il semble pourtant évident, ou du moins y reviendrons-nous dans les Parties suivantes, qu'il serait judicieux de revenir vers cette définition. Y a-t-il toujours deux types de mouvement lorsqu'il s'agit de l'utilisation des outils mobiles et de la pratique correspondante (la pratique *commobile*) qui, d'après nous, réunit ces deux mouvements sur un 'sol' *commun* ? Avec la terre comme support d'inscription du mouvement, l'action se déroule dans un *lieu* sur lequel « des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence » et en mouvement. Dans ces lieux règne la « loi du "propre" [...] les éléments considérés sont les uns à côté des autres, chacun situé en un endroit "propre" et distinct qu'il définit. Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité »⁴⁶¹. En revanche, l'usage des outils mobiles prend en considération « des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable temps. L'espace est un croisement de mobiles. [...] L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé [...] En somme, *l'espace est un lieu pratiqué* »⁴⁶². Ainsi, dans les outils, nous retrouvons à la fois ordre et ambiguïté, stabilité et mouvement, univocité et polyvalence à la fois du lieu et de l'espace, de la causalité et de la signifiante.

460 Jürgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel. Tome 1. Rationalité de l'agir et rationalisation de la société* (Paris: Fayard, 1981), 113.

461 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 173.

462 Ibid.

Corps, outil et espace ne font qu'un lorsque l'utilisateur de l'outil mobile exerce sa pratique *commobile*. C'est cette pratique qui fait office de *peau-cosmos*, c'est-à-dire de support d'inscription d'un déplacement signifiant d'après l'échelle du globe, lorsque ce dernier participe au calcul de sa signifiante. Or, la place qu'a la technique dans cette même formule est souvent délimitée par une fonction première – contourner un obstacle qui dépasse la mesure du corps. Que ce soit la distance, le temps, la force physique, la gravité ou la rapidité, la technique s'occupe de l'acte de détournement de l'infirmité humaine dans un domaine donné. « Atteindre à l'universel, cela requiert essentiellement de franchir l'horizon de son propre monde »⁴⁶³. Le lexique utilisé autour du numérique correspond à cette même idée ; augmenter, simplifier, accroître – le vocabulaire autour des technologies mobiles vise l'amélioration, l'élargissement, l'étirement de l'espace, de la mémoire, de la vitesse, du corps et du possible. Le *smartphone* est là pour connecter, pour orienter, pour divertir⁴⁶⁴. Il se présente au moment de l'attente, de la séparation, de la transition. Paradoxalement, c'est en cela que la technique est souvent invisible, car infiltrée dans le geste de contournement, elle rend opaque une pratique dont les composants, qu'ils soient gestuels, mémoriels ou orientationnels, sont principalement techniques. Courir, sauter, marcher même sont des actes construits en résistance à la terre ; communiquer et utiliser un smartphone aussi.

D'ailleurs, l'utilisation d'un smartphone n'est plus considérée comme un moment privilégié pour 51 % des Européens qui utilisent l'Internet mobile⁴⁶⁵, faisant de la mobilité un acte inhérent à l'existence, parsemé dans le quotidien de l'aube au crépuscule. De même, le GPS s'ajoute à la communication comme une dimension supplémentaire dont la permanence, la traçabilité et l'interactivité étendent le champ du communicable. Pourtant, considérer que le guidage géolocalisé fait partie de la parole n'est-ce pas réduire et l'un et l'autre à de simples transmissions ? De même que « dire que l'écriture étend le champ et les pouvoirs d'une communication locutoire ou gestuelle, n'est-ce pas présupposer une sorte d'espace homogène de la communication »⁴⁶⁶ ? Au contraire, la pratique *commobile* a recours à ce que nous

463 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 101.

464 À voir la publicité du téléphone intelligent LG G5 avec Jason Statham, « The first phone buld for fun », 2016, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=h6x7uw9ITp8>

465 D'après Eurostat, pendant l'année 2014, 51% des 16 à 74 ans au sein de l'UE-28 utilisaient un mobile pour se connecter à Internet, « autrement dit, ailleurs que chez soi ou que sur le lieu de travail, ainsi que l'utilisation de l'internet sur un ordinateur ou autre appareil portable au moyen de connexions mobiles ou sans fil [...]. Les appareils mobiles les plus couramment utilisés pour les connexions à l'internet étaient les téléphones portables ou smartphones, les ordinateurs portables, les notebooks, les netbooks et les tablettes »Eurostat. « Statistiques de la société de l'information - ménages et particuliers - Statistics Explained », juin 2015. URL : http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Information_society_statistics_-_households_and_individuals/fr.

466 « To say that writing extends the field and the powers of locutory or gest ural communication presupposes,

pouvons nommer une *dimension communicationnelle* de l'espace, qui dans une logique proxémique est multiple (visuel, auditif, olfactif, thermal, tactile, fixe, semi-fixe, informel⁴⁶⁷) et se laisse remplir par la multitude des significations. L'espace « parle »⁴⁶⁸ de même que la pratique d'usage emplit cet espace, comble littéralement le hiatus entre l'homme et la technique en y injectant une pluralité de sens possibles. Le regardeur remplit l'image, le pratiquant participe à l'usage. Le cinéma utilise cet espace (entre les cadres) pour raconter ses histoires, l'art contemporain (depuis les *ready-mades* de Duchamp), la musique aussi, la marche et la danse, le téléphone fixe fait parler le silence. Maintenant c'est au smartphone de remplir la *dimension communicationnelle* de l'espace par la singularité de sa présence technique. La triple relation qui se dessine – pratique/technique/espace – redéfinit la place de l'homme dans ce système et l'oblige à se positionner comme le déclencheur d'un rapport spatiosubjectif. D'après Simondon

[l]'objet technique se distingue de l'être naturel en ce sens qu'il ne fait pas partie du monde. Il intervient comme médiateur entre l'homme et le monde ; il est, à ce titre, le premier objet détaché, car le monde est une unité, un milieu plutôt qu'un ensemble d'objets ; il y a en fait trois types de réalité : le monde, le sujet, et l'objet, intermédiaire entre le monde et le sujet, dont la première forme est celle de l'objet technique.⁴⁶⁹

Pourtant, le lien de proximité entre la technique et l'outil rend complexe la place de l'objet dans son double rôle Heideggerien – *l'être-sous-la-main*, à savoir « dans la subsistance, dans la validité, dans l'être-là [existence], dans le 'il y a' »⁴⁷⁰ et *l'être-à-portée-de-la-main*, c'est-à-dire « la détermination ontologico-catégoriale de l'étant tel qu'il est, 'en soi' »⁴⁷¹. Autrement dit, l'objet *mobile* est un outil qui nécessite une pratique adaptée, 'à sa place' ; « l'œuvre engendre son propre espace »⁴⁷². Se penser *géolocalisé* est à la fois se savoir capable d'accéder à un service de cartographie objective et en même temps c'est aussi se savoir faire partie de l'espace représenté par cette cartographie. Le premier se rapporte à une pensée de l'espace en tant qu'objet, le deuxième se rapporte à un parcours d'usage.

L'usage de la terre comme support de la *commobilité* se situe au croisement entre l'objet (instrument, outil), le sujet (pratique, action) et le support (espace, temps, plate-forme).

does it not, a sort of homogeneous space of communication? » Derrida, *Limited Inc.*, 3.

467 Edward T. Hall, *La dimension cachée (1966)* (Paris: Éditions du Seuil, 1971), 61, 62, 66, 87, 117.

468 Edward T. Hall, *The Silent Language* (Garden City, New York: Doubleday & Company, 1959), 187.

469 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* (Paris: Éditions Aubier, 1958), 170.

470 Martin Heidegger, *Être et temps (1927)*, trad. par Emmanuel Martineau ([Édition en ligne]: Édition numérique hors commerce, 1985), 28, <http://www.oocities.org/nythamar/etretemps.pdf>.

471 Ibid., 76.

472 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 123.

La pratique *commobile* est située au milieu du croisement des trois et est associée à une fonction médiatique qui lui est apportée par la communication comme « mécanisme médiateur »⁴⁷³, c'est-à-dire « une sorte de messenger entre deux "esprits" qui ne peuvent s'atteindre directement »⁴⁷⁴. Là, à ce *mi-espace / mi-lieu*⁴⁷⁵ entre les différentes présences géolocalisées (celle qui est localisée par la technique de géolocalisation et celle qui est localisée par sa présence sur la terre (*géo*) à un espace et à un temps donné), le mobile devient *commobile*. À ce niveau, son espace n'est pas *commun* au sens d'une réalité socioculturelle, mais plutôt de manière eidétique, conformément à une présence située dans un 'univers' hybride à la fois géographique (la surface terrestre) et numérique (la géolocalisation déployée par des applications mobiles). Cette présence fait abstraction de la perception circonscrite à une expérience donnée ainsi que de l'échange relatif à un objet concret ; son rôle ne se limite pas à celui d'accomplir une interaction (par exemple permettre de répondre à une notification lors de l'attente du bus), mais avant tout de rendre conscient de la faculté d'interaction. Substantifique, la *peau-cosmos* relie l'homme à ce qui le constitue de l'intérieur et de l'extérieur, comme forme et comme fond. Sa présence permet la pratique. Ainsi, la fonction de la *peau-terre* est celle de servir de plate-forme, c'est-à-dire de support d'organisation, d'inscription et d'exécution d'une pensée propre à cet 'univers' hybride qui installe la pratique *commobile* comme un prérequis à l'existence géolocalisée.

La pensée technique, résultant de la rupture de la structure primitive de réticulation du monde magique, et conservant ceux des éléments figuraux qui peuvent être déposés dans les objets, outils ou instruments, gagne à ce détachement une disponibilité qui lui permet de s'appliquer à tout élément du monde. [...] l'expérience technique, mettant en œuvre des vestiges d'éléments figuraux et de vestiges de caractère de fond fait renaître l'intuition première d'une appartenance mutuelle de la matière et de la forme, d'un couplage précédent tout dédoublement.⁴⁷⁶

Cela va sans dire, le téléphone mobile est l'outil nomade par excellence dont parlent Deleuze et Guattari, une *machine de guerre* qui « tâche d'occuper un espace ouvert, avec un mouvement tourbillonnaire dont l'effet peut surgir en n'importe quel point »⁴⁷⁷. Calqué sur un modèle 'hydraulique', cet outil « consiste à se répandre par turbulence dans un espace lisse, à produire un mouvement qui tient l'espace et en affecte simultanément tous les points, au lieu

473 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 47.

474 Ibid.

475 Cauquelin, *Le site et le paysage*, 104.

476 Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, 171.

477 Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux (1972)*, 450.

d'être tenu par lui comme dans le mouvement local qui va de tel point à tel autre point »⁴⁷⁸. Ainsi, cette *machine de guerre* qu'est le téléphone mobile (comme outil nomade) intègre le mouvement au cœur de son fonctionnement et de sa pensée. L'observer c'est aussi s'adapter à ces règles, dans la mesure où

on ne peut plus comprendre les rapports science-technique, science-pratique, puisque la science nomade n'est pas une simple technique ou pratique, mais un champ scientifique dans lequel les problèmes de ces rapports se posent et se résolvent tout autrement que du point de vue de la science royale.⁴⁷⁹

Par conséquent, le travail de recherche qui explore *les pratiques numériques en situation de mobilité* doit se faire lui aussi de l'intérieur de cette pensée *nomade* propre à la *commobilité*. Comment ? Avant de suggérer une proposition, parachevons le portrait de la *peau-terre*.

Par son immanence, la *peau-cosmos* est 'enveloppée' par toutes les autres peaux qui 'poussent' à sa surface. *Peau-épiderme, peau-vêtement, peau-maison, peau-ville*, en tant que plate-forme, la *peau-terre* fait office d'élément connecteur entre le corps de l'utilisateur, l'outil, le territoire et la communauté. Plus qu'un réseau, elle est une écologie⁴⁸⁰. Similairement au *cinquième écran* de Bruno Marzloff⁴⁸¹, elle effectue une mise en relation de toutes les autres à travers une connectivité. Sa réussite est due au caractère immuable de l'expérience mobile, dans le sens où celle-ci infiltre l'expérience de la vie quotidienne ordonnant la connectivité et la disponibilité à un degré élevé⁴⁸². Tout comme le corps est, selon le sociologue Jean-Marie Brohm, « le médiateur symbolique par excellence entre l'individu et le cosmos, l'individu et la société, l'individu et le groupe d'appartenance »⁴⁸³, la *peau-terre* est le connecteur des différentes pratiques au sein d'une seule et même *pratique numérique en situation de mobilité*, adossée par la géolocalisation. En somme, la *peau-terre* est la peau qui impose les règles de la pratique *commobile*, la première et la plus importante étant celle d'après laquelle la présence physique à un lieu géographique importe sur le sens de cette même présence et par voie de

478 Ibid., 449-50.

479 Ibid., 455.

480 Massimo Di Felice, Julliana Cutolo Torres, et Leandro Key Higuchi Yanaze, « Ecologia, mídia e pós-modernidade », *Comunicação e Sociedade* 18 (2010): 85-96, doi:[http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.18\(2010\).988](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.18(2010).988).

481 « La ville change. Par le fait de citoyens, de citadins, de gouvernance et aussi d'écrans. Nous vivons désormais avec quatre types d'écrans : l'écran public du cinéma, l'écran collectif privé du poste de télévision, l'écran personnel de l'ordinateur et l'écran intime du mobile, téléphones et autres PDA. Le 5^e écran est le système technologique qui permet le jeu de tous ces écrans dans l'espace public, avec le mobile comme pivot et le réseau internet comme lien. La focale du mobile s'élargit : elle s'étend maintenant à la galaxie de tous les écrans de la ville » Marzloff, *Le 5e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0*, 11.

482 Katz et Aakhus, *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, 9.

483 Craipeau et Dubey, « Le corps en jeu », 67.

conséquence sur la forme de la pratique même. C'est à cette fin que la *peau-terre* trace une méthode de comportement qui met en relation, qui entoure et arrange les éléments constitutifs de la situation vécue, qui ordonne la *dé-marche* à suivre (c'est-à-dire une marche singulière). C'est la peau de l'ordre⁴⁸⁴ et elle porte en elle les lois et les règles de l'expérience *commobile*. Afin de comprendre les mécanismes internes qui meuvent cette *peau-terre*, nous la considérerons sous deux aspects substantiels. Premièrement, nous observerons l'univers du jeu, dans lequel le pratiquant se retrouve au sein d'un territoire normé, réglé, dont l'arrangement préexiste la présence du pratiquant (joueur) et donne sens à son comportement. Ici est engendrée une forme d'expérience, « non pas une "expérience nue", mais une "expérience instrumentée" qui se déploie dans la relation à l'écran. Le jeu existe comme un état intermédiaire, à mi-chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second »⁴⁸⁵. De ce point de vue, la pratique est vue comme un moyen pour atteindre un but et les objets correspondants sont vus à la fois comme des instruments et comme des outils de « communication ludique »⁴⁸⁶. Deuxièmement, nous observerons l'univers de l'art, qui quant à lui impose un cadre sémantique à l'expérience *commobile*. Dans ce cas, le *smartphone*, peut être vu en tant qu'outil de création de soi, tel un pinceau permettant au pratiquant de « fixer quelque chose d'un rapport au monde »⁴⁸⁷ et par là même de l'interroger, de l'exprimer et de le réinventer.

Cet accomplissement pratique sur un mode disjonctif constitue une tactique mise en place par des usagers réflexifs pour maintenir un bien-vivre communicationnel dans le cadre d'une stylistique de l'existence digitale. Converser avec d'autres ou dialoguer avec soi-même, exprimant par des images et des textes les facettes plurielles de notre intériorité, constitue autant de formes typiques de la créativité ordinaire à l'oeuvre dans la pratique du téléphone mobile⁴⁸⁸.

Dès lors, la géolocalisation devient littéralement matière de création, à la fois de représentation et d'invention d'un monde *commobile* avec ses pratiques et ses paysages visibles, perceptibles, sensibles et parcourables. Développons.

484 Etymologiquement, le mot *cosmos* est emprunté du grec *kosmos* « bon ordre », « ordre de l'univers » ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

485 Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo* (Paris: Éditions la Découverte, 2011), 14.

486 Étienne Armand Amato, « Communication ludique », *Hermès, La Revue* n° 62, n°1 (1 avril 2012): 21-26.

487 Anne Jarrigeon et Joëlle Menrath, « Le SMS entre forme et geste : analyse d'une pratique d'écriture », in *Téléphone mobile et création*, éd. par Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger (Paris: Armand Colin, 2014), 83.

488 Laurence Allard, « Express Yourself 3.0! Le mobile comme technologie pour soi et quelques autres entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique », in *Téléphone mobile et création*, éd. par Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger (Paris: Armand Colin, 2014), 159-60.

Tout d'abord, arrêtons-nous sur la question du jeu. Vu de l'extérieur, l'utilisateur du téléphone mobile semble être happé par cet objet qu'il saisit entre ses mains. Comme souvent il y a là, autour de la technique, une expérience originale puisqu' « on ne joue pas tant avec l'ordinateur, comme l'instrument du jeu, qu'on ne joue de l'ordinateur, de sa capacité à mettre en nombres les situations. L'informatique n'est pas l'outil du jeu. Elle est le jeu »⁴⁸⁹. De même pour le téléphone mobile dont le boîtier, telle une boîte à jeux, propose une expérience *sui generis*. Cette petite machine a des capacités fabuleuses qui réveillent un désir d'épanouissement ludique à la fois du côté des usagers et du côté des créateurs de contenu, la preuve étant le grand nombre d'applications ludiques, là aussi disponibles sur le *Play Store*. Parmi ces applications, certaines sont des reproductions de jeux existants (jeux de voitures, jeux de combats, jeux d'échecs), d'autres sont des transpositions d'anciens jeux en version adaptée au *mobile* (comme le jeu *Monopoly* transposé à la taille de la ville par *Google*⁴⁹⁰). Enfin, il y a des jeux, conçus exclusivement pour *mobile*, tels que les jeux géolocalisés et/ou de réalité augmentée (*Booyah, Wifi Army, Shadow cities, Red Robot Labs, Life is Crime, Home Invasion, Flag Friend, City Domination, Zombies Run !, Code Runner, Ingress*). C'est ce dernier type d'applications qui retient notre attention, car l'usage de la géolocalisation fait appel à l'ensemble des quatre peaux en imposant au corps une situation de déplacement dans l'espace. Cette spécificité (l'implication physique du corps, du *profil*, du territoire et de la communauté du joueur-pratiquant) rapproche l'expérience du jeu mobile à celle du sport puisque le mouvement est au cœur des événements.

Faire du sport, c'est créer un mouvement. La condition du corps passe par un mouvement qu'il déploie à ses propres fins. Tout sport a pour but d'émettre des mouvements. Ceux-ci seront agencés par les règles du jeu. Ils s'agenceront selon une surface établie. Le mouvement se crée sur la surface et en modifie les espaces. Cette surface, ces espaces, se verront délimités comme terrain, donc comme territoire de jeu. La limite organise un agencement du mouvement sportif, lui permet une cadence, un équilibre conformément aux règles inscrites. En même temps, cette limite crée un dehors à cette surface de jeu, dehors où, le plus souvent, le jeu ne peut plus s'exécuter selon ses principes [...] En football, le centre du jeu est le ballon, bien plus que le centre du terrain.⁴⁹¹

Respectivement, dans les jeux de mobile, au-delà de leur contenu, c'est l'objet smartphone qui fait office de centralité organisatrice et décisionnelle. Tel un ballon, il

489 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 126.

490 Daily Mail Reporter. « Monopoly goes online with giant global game using Google Maps ». *Dailymail*. 7 septembre 2009. URL : <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1211686/Monopoly-goes-global-giant-online-game-using-Google-Maps.html>.

491 Leclercq, « Nietzsche, Deleuze et le sport ».

réceptionne les requêtes et déplace le centre gravitationnel de la communication autour de soi. Il y a en cela un caractère immersif qui rappelle le témoignage du film *Zidane, un portrait du 21^e siècle* : « lorsque vous êtes immergés dans le jeu vous n'entendez pas vraiment la foule, vous pouvez presque décider vous-même ce que vous souhaitez entendre. Vous n'êtes jamais seuls »⁴⁹². Et pourtant, c'est probablement justement la solitude qui est mise en jeu avec cet outil. Le dedans et le dehors de l'objet mobile, les moments de connexion ou de déconnexion dessinent un cadre dont les limites flottantes reposent justement sur la pratique de chacun. Une solitude partagée, sans doute propre aux écrans⁴⁹³.

En outre, dans son livre *Les jeux et les hommes*⁴⁹⁴, Roger Caillois interroge le rapport entre l'être humain et l'activité ludique, en élaborant quatre grandes catégories : *Agôn* (compétition), *Alea* (hasard), *Mimicry* (simulacre) et *Ilinx* (vertige). Transposées aux pratiques de l'outil mobile, celles-ci mettent en lumière les éléments constitutifs des pratiques correspondantes. À titre d'exemple, le caractère comptable des applications ne correspond-il pas à l'esprit de compétition (*Agôn*). L'émoi autour du nombre de *likes*, d'amis et de *followers* des réseaux sociaux ainsi que celui des *check-ins* et des *hacks*⁴⁹⁵ des applications géolocalisées est fondé principalement sur l'affrontement par des scores, conformément aux traditions sportives. Au demeurant, les algorithmes contribuent à la partie du hasard (*Alea*) alors que la réalité virtuelle fait office de simulacre⁴⁹⁶. En ce qui concerne le vertige (*Ilinx*), il est particulièrement présent dans l'usage des outils mobiles. C'est le déplacement multiple et multidirectionnel, à la fois à l'intérieur de l'écran et en dehors de celui-ci, qui engage l'effet de *vertigo*. Le vertige est ce qui pousse les limites de notre corps à se diviser en mille morceaux, un corps omniprésent qui comme dans le sport urbain Parkour⁴⁹⁷ joue à retracer les chemins de

492 « [W]hen you are immersed in the game you don't really hear the crowd you can almost decide for yourself what you want to hear. You are never alone. », extrait du film de Gordon, Douglas, et Philippe Parreno. *Zidane, un portrait du 21^e siècle*. Documentary, Biography, Sport, 2006.

493 D'après la chercheuse américaine Sherry Turkle, en compagnie de la robotique les gens sont seuls, mais se sentent connectés. « In the company of the robotic, people are alone, yet feel connected: in solitude, new intimacies » Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011), 18.

494 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (Paris: Gallimard, 1958), 47.

495 Unité de mesure dans l'application *Ingress*.

496 Idée explorée par le designer et réalisateur Kaiichi Matsuda dans la vidéo *Hyper-reality*, 2016, URL : <https://vimeo.com/166807261>.

497 Venant du mot 'parcours', le Parkour est une activité physique qui consiste pour le pratiquant à se déplacer dans l'espace en franchissant des obstacles. « Parkour (derived from the French 'parcours' or 'course') is a modern phenomenon in which a Traceur (French for *bullet* and term for a practitioner of Parkour) moves through their environment as efficiently as possible. In this pursuit for efficient movement, Traceurs re-negotiate obstacles which may slow them down or divert them from an optimised course in un-conventional ways, moving over, through or under them » Christopher Rawlinson et Mirko Guaralda, « Play in the city : Parkour and architecture », in *Faculty of Built Environment and Engineering; School of Design* (The First

ses passages. Par conséquent, nous comprenons que le téléphone est un objet au croisement et que pratiquer cet objet signifie développer un quadriceps divertissant. Pratiquer l'outil mobile c'est avoir recours aux quatre volets de l'expérience ludique. Mais encore, le téléphone mobile propose autant de jeux que de jouets sous forme d'applications. La liste est longue : les 'jeux d'écriture' (applications de discussion (*chat*⁴⁹⁸), écriture de messages), les 'jeux de flûte' (musique, enregistrement sonore), les 'jeux de mains' (l'écran tactile, les applications qui sollicitent le parcours de la main sur l'écran tels les gestes de déverrouillage), les 'jeux de mots' (*hashtags*), les 'jeux de patience' (lors des moments d'attente), les 'jeux de pouce' (en référence à la Petite Poucette de Michel Serre⁴⁹⁹), les 'jeux de dilatation' (lorsqu'il étire le moment et le temps à l'échelle de ses besoins) et enfin les 'hors-jeu' (car il y a des contextes dans lesquels l'usage de l'outil mobile incarne l'interdit, comme les théâtres, les réunions, les salles de cours). L'ensemble de ces pratiques constitue le système abstrus des règles *commobiles*.

Être connecté, au sein du terrain de jeu de l'outil mobile, veut dire que nous acceptons le contrat tacite des conventions et des règles en même temps que nous agréons aux conditions d'utilisation. Or, « tout jeu est un système de règles »⁵⁰⁰ et rien n'est plus proche de cette définition que le numérique lui-même, dont le code rejette toute obstruction. En revanche, le numérique, et le téléphone mobile en particulier, influence les règles préexistantes (socio-culturelles, juridiques, comportementales) jusqu'à modifier la perception du réel. « Auparavant, voir les gens parler à eux-mêmes était un signe de folie. Maintenant, c'est un signe de statut »⁵⁰¹, murmure la voix du narrateur du film *Phone Booth*. La présence de la technologie mobile déteint sur les expériences du vécu et elle est parfois subversive. En tant qu'outil de création, celle-ci offre la possibilité d'élaborer sa propre pratique de communication (en texte, en image, en son ou en mouvement) et par là même de la questionner. En cela, le téléphone s'apparente à toute technologie qui repousse les limites du possible et éprouve le réel dans sa forme et dans son fond. Ainsi, nous observons l'outil mobile dans son caractère artistique en tant qu'objet, outil et support d'art.

International Postgraduate Conference on Engineering, Designing and Developing the Built Environment for Sustainable Wellbeing, Queensland University of Technology, Brisbane: Queensland University of Technology, 2011), 19-24, <http://www.bee.qut.edu.au/research/events/eddbel/>.

498 Messagerie instantannée

499 Michel Serres, *Petite Poucette. Le monde a tellement changé que les jeunes doivent tout réinventer : une manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître...* (Paris: Édition Le Pommier, 2012).

500 Caillois, *Les jeux et les hommes*, 13.

501 « It used to be a mark of insanity to see people talk to themselves. Now it's a mark of status. » Schumacher, Joel. *Phone Booth*. Crime/thriller, 2003.

Comme pour chaque nouvelle technologie de communication⁵⁰², les artistes s'emparent de ces nouvelles possibilités et depuis les années 2000 produisent des oeuvres en lien avec la technologie mobile. Éclosent des projets artistiques sous forme de jeux (*Blast Theory*, 2001 ; *Mattes*, 2002) qui, en plus d'utiliser la géolocalisation dès son plus jeune âge, engagent une communauté de participants. Nombreuses sont aussi les créations collectives sous la forme de balades numériques (*Memoire Vive* ; *Monoway's Move Your Story*, *Topophonie Mobile*, *Story Walker*, *The Walk*, *Walk Through Time*, *Tod und der Mauer*, *Gloucester Harbour Walk*, *Serendipitor*). Il y a encore des projets qui explorent la dimension narrative de l'outil (*locative storytelling*) sous forme d'applications géolocalisées (*Kinomap*, *Cinema City*, *Empedia*, *Water Memory*, *Hello Lamp*). La participation à ces œuvres est contextuelle. Faire leur expérience c'est contraindre le corps à entrer dans des lieux où le partage d'images, de vidéos, de sons, de discours personnels et de mémoires collectives, ou autrement où les pratiques de partage architecturent l'expérience elle-même. Jaillissant comme un tout nouveau courant artistique, le GPS art (ou GPS drawing), qui s'appuie sur l'utilisation du GPS en tant que pinceau. La trace est générée par la position du corps dans l'espace et est représentée sur des cartes ou d'autres supports visuels ou sonores. Celle-ci est utilisée parfois en tant que matière, déjouant les relations entre l'expérience corporelle, la représentation visuelle et la mémorisation (Suske Rosental's *Football Drawings* séries EURO 2004). Occasionnellement, celle-ci est exploitée en tant que trait, créatrice de formes visuelles insoupçonnées, intéressantes tant par l'interaction entre l'empreinte du corps en déplacement sur la représentation cartographique (des walkumentaries de l'artiste japonais *Yassan*, *Airborn*), que par l'engagement communautaire (comme dans le cas du dessin géolocalisé créé lors de la manifestation des étudiants québécois en 2012). Parallèlement, il y a des artistes qui ont utilisé le GPS comme une plate-forme sur laquelle viendraient se superposer des données diverses. Nous pensons ici aux œuvres de l'artiste japonais Masaki Fujihata *Field Work*⁵⁰³, qui depuis 1992 reconstruit des mémoires collectives dans le *cyberspace* sous forme d'archives vidéo indexées avec la donnée de la position capturée. Son projet *Bear 71* retrace les déplacements des animaux sauvages à travers le GPS couplé aux caméras de surveillance. Un travail similaire de création cartographique revient à l'artiste britannique Jeremy Wood, qui s'attribue lui-même la fonction d'artiste *mapmaker*. Son travail réunit le territoire et sa représentation cartographiques comme support pictural de la matière formelle du tracé géolocalisé. D'un autre point de vue, la

502 Ici, nous rappelons les œuvres *Space média* de Fred Forest dans le journal *La Tribune* de Lausanne, 1972, l'oeuvre *TV Buddha* de Nam June Paik (1974) ou le groupe *net.art* pour ce qui concerne les questions de l'Internet.

503 URL : <http://www.field-works.net/>

technologie mobile est également utilisée pour des projets artistiques sous forme de visualisations sonores (*Sound Sky*, *Lougares Invisiveis*, *Het Westerbrok*). Enfin, ces pratiques artistiques qui reposent sur un rapprochement entre l'art et la technologie mobile de localisation sont par conséquent discutées lors d'événements spécialisés tels que les conférences MOB⁵⁰⁴ (sur la mobilité, l'art et la technologie dans les villes européennes) ou l'exposition *Jouable* (sur les arts, les jeux et l'interactivité).

Pour conclure sur la *peau-terre*, cette dernière engendre une relation entre le corps et l'espace qui repose sur une négociation, à la fois normative et créative, accomplie lors de l'usage. Elle s'apparente à ce que Lev Manovich appelle un *espace navigable*⁵⁰⁵ du fait que la pratique (quotidienne, ludique, artistique) est structurée autour de la navigation. Ainsi, cette dernière *peau* permet la convergence de toutes les autres *peaux* au sein d'un processus qui « associe étroitement les territoires et les réseaux, le matériel et l'immatériel, l'analogique et le numérique, au point d'en changer les qualités. L'hybridation de l'espace suppose aussi la considération du corps, de l'identité désincarnée et de l'interspatialité »⁵⁰⁶. Ainsi, la notion de la *commobilité* est nécessairement un couplage entre distance (du message transporté) et épaisseur (du transport lui-même)⁵⁰⁷ qui réside au sein d'un seul objet – le téléphone mobile. Ses caractéristiques, aussi hétérogènes qu'elles soient, surgissent au moment de la géolocalisation, contribuant de la sorte au processus d'hybridation qu'est la navigation. Il se construit un paradigme des « nouvelles mobilités »⁵⁰⁸ dans lequel à travers leur énergie mouvante et les pratiques associées, les outils mobiles de communication bouleversent les perceptions, les corps et accompagnent l'exploration des pratiques et des usages. Comme pour la danse, « c'est l'intensité du mouvement et comment on l'habite qui peut [...] changer notre perception ou notre rapport au temps et à notre propre corps »⁵⁰⁹. La boucle des cinq *peaux* relie le corps à la terre en faisant des outils mobiles un instrument de parcours, dont la portée influe en même temps sur l'acte mais surtout sur la manière d'habiter la terre.



504 URL : <http://www.mob-platform.eu/>

505 Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001), 213.

506 Boris Baude, *Internet : Changer l'espace, changer la société.*, [Édition en ligne] (Paris: FYP Éditions, 2012), <http://www.beaude.net/icecs/>.

507 Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, 307-17.

508 Licoppe, *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, 77.

509 Rosita Boisseau et Christian Gattioni, *Danse et art contemporain*, Les Sentiers d'art (Paris: Nouvelles Éditions Scala, 2011), 106.

À présent, suite à cette première étape herméneutique de notre travail de recherche, qui nous a permis de saisir le phénomène de la commobilité et de structurer ses caractéristiques en cinq Parties, nous pouvons procéder à l'élaboration détaillée de notre problématique liée aux *pratiques numériques en situation de mobilité*.

2. Hypothèse du « Parcours »

La langue est comme une route, elle ne peut pas être perçue tout à la fois parce qu'elle se déroule dans le temps, qu'elle soit entendue ou lue. Cet élément narratif ou temporel a fait que l'écriture et la marche se ressemblent.

Rebecca Solnit⁵¹⁰

Quand quelqu'un ne se présente pas, parfois les gens qui attendent racontent des histoires sur ce qui aurait pu se passer et arrivent à croire à moitié qu'il s'agit là d'une désertion, d'un enlèvement, d'un accident. L'inquiétude est une manière de faire semblant que nous avons des connaissances ou du contrôle sur ce que nous n'avons pas – et il me surprend, même pour moi, combien nous préférons des scénarios horribles à l'inconnu pur. Peut-être que le fantasme est ce avec quoi nous remplissons les cartes, à défaut d'avouer qu'elles aussi contiennent l'inconnu.

Rebecca Solnit⁵¹¹

L'inconnu a toujours une place incontestable dans notre conception de la réalité. Cet inconnu fait partie de la connaissance et de l'expérience que nous avons du monde. Chercher à le percevoir au sein des matières et des processus qui construisent ce même monde n'est-ce pas là la raison d'être de nos sciences, de nos arts et de nos curiosités ? Ainsi, à travers le

510 « Language is like a road, it cannot be perceived all at once because it unfolds in time, whether heard or read. This narrative or temporal element has made writing and walking resemble each other » *Solnit, Wanderlust: A History of Walking*, 697.

511 « When someone doesn't show up, the people who wait sometimes tell stories about what might have happened and come to half believe the desertion, the abduction, the accident. Worry is a way to pretend that you have knowledge or control over what you don't--and it surprises me, even in myself, how much we prefer ugly scenarios to the pure unknown. Perhaps fantasy is what you fill up maps with rather than saying that they too contain the unknown. » *Rebecca Solnit, A Field Guide to Getting Lost* (New York: Penguin Books, 2005), 232.

prisme des Sciences de l'Information et de la Communication, nous remarquons que l'arrivée et la propagation des outils mobiles de communication dessinent une nouvelle inconnue. Cette fois-ci, elle se situe à l'intersection qui associe le mouvement à la communication de manière endogène. D'après Philippe Breton et Serge Proulx il y aurait cinq grands moyens de communication – le geste, l'oral, l'image, l'écrit et un dernier qui « va se développer, se réaliser pourrait-on dire, souvent en se combinant, à travers de multiples supports de communication »⁵¹². Est-ce ce dernier qui définit la *commobilité* ? Dans une certaine mesure ces moyens de communication ont tous un lien quelconque avec le mouvement. Toutefois c'est à travers le téléphone mobile que ceux-ci sont bel et bien structurés autour du mouvement (portabilité, géolocalisation, traçabilité), indiquant ce que nous avons nommé une *commobilité*, un rapport théorico-pratique de la communication avec la mobilité. À ce sujet, afin de mieux cerner les différents impacts d'un tel mariage, nous avons élaboré une typologie. Celle-ci regroupe les différents objets, contenus et pratiques émergents autour du concept fédérateur ce chiasme. Le précédent chapitre nous a permis de donner sens aux grands axes des *pratiques numériques en situation de mobilité*. Toutefois, une question demeure : si la *commobilité* est le cadre dans lequel évolue la communication aux côtés de la mobilité et réciproquement, alors quelle est la forme que prend la pratique de cette *commobilité* ? N'y a-t-il pas une pratique propre aux usages des outils mobiles, par delà le contenu, qui expliquerait les pas des flâneurs connectés ? Ou bien est-ce le contenu qui décide, influence, ordonne les pas et les déplacements des utilisateurs ? Enfin, pourrions-nous dresser un modèle de la pratique *commobile* ?

Manifestement, comme le souligne Bruno Marzloff, la mobilité est redéfinie au croisement de ses deux constituantes : physique et numérique. Elle « consolide le point de vue de John Urry lorsqu'il insiste sur le changement de paradigme qui affecte les sciences sociales. Ce n'est plus la territorialité, mais la mobilité qui est le moteur »⁵¹³. Or, dans la décennie suivant l'issue des théories de Urry (portant sur le lien entre les sociétés et la mobilité), se manifeste un tout nouveau paradigme qui, justement à travers le croisement des constituants physique et numérique, n'écarte pas la territorialité, mais la lie à la mobilité, à la communication et aux pratiques. Dans ce que nous pouvons appeler un nouveau paradigme de la *commobilité*, la géolocalisation 'épingle' les mouvements aux lieux et aux discours qu'ils prononcent. Tout se déroule dans un temps communicationnel, c'est-à-dire un « présent absolu

512 Philippe Breton et Serge Proulx, *L'explosion de la communication* (Paris: La Découverte, 2002), 24.

513 Marzloff, *Le 5e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0*, 35.

d'absence absolue de distance entre le temps du sujet et celui du réel »⁵¹⁴, lui-même étant assujetti à l'outil mobile, qui use de ses décalages et de sa durée pour construire le fil du discours *commobile*. La pratique correspondante fait face aux variables spatio-temporelles qui font partie intégrante de sa substantifique moelle et non seulement en tant que cadre, mais plutôt en tant que contextualisation. Or, la contextualisation « fonctionne avec le concept de "situation-problème". Elle concerne la mise en relation de quelque chose (pour nous essentiellement une communication), avec des parties ou avec le tout de la situation-problème pour que surgisse le sens pour l'acteur »⁵¹⁵. Ce qui auparavant était considéré comme un 'obstacle' à la communication – la distance⁵¹⁶ – devient avec la télécommunication le contexte et le prétexte de cette dernière, pour enfin devenir le sens même d'une communication qui n'aurait pas lieu sans elle. C'est le recoupement entre la pratique et l'*obstacle* qui aujourd'hui pose problème à la compréhension du processus communicationnel.

Rappelons les fondamentaux. Les travaux de Shannon et Weaver⁵¹⁷, qui se situent au commencement des questionnements sur les processus info-communicationnels, et qui participent parallèlement au développement de la technologie elle-même (avec l'entreprise *Bell*), ont pour tâche de « "traiter" les phénomènes perturbatoires qui sont les bruits dans tout canal de communication, et de proposer une théorie qui permet d'améliorer le rendement de la chaîne informationnelle »⁵¹⁸. Autrement dit, ils s'intéressent aux 'obstacles' (les *bruits*) dans le canal (nécessairement physique⁵¹⁹) qui s'opposent au bon 'déplacement' (transmission) du message télégraphique (entre émetteur et récepteur). La mobilité ici est linéaire, elle se déplace d'un point à un autre, puis elle revient ; les écarts ne sont pas autorisés et il est souhaité que le déplacement n'affecte aucunement le message. Ce modèle linéaire de « cause à effet » concerne « surtout les télécommunications »⁵²⁰ contrairement au modèle « circulaire » de l'approche cybernétique⁵²¹ qui quant à lui s'intéresse au mécanisme de rétroaction appliqué similairement à l'homme, à la machine, et à tout autre organisme⁵²². Au sein de ce modèle, la

514 Bernard Lamizet, *Les lieux de la communication* (Liège: Éditions Mardaga, 1992), 240.

515 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 35.

516 Des questions sur la pertinence de l'espace 'physique' sont abordées dans l'article d'Alain Rallet, « Communication à distance : au-delà des mythes », in *La Communication : État des savoirs (Sous la direction de Philippe Cabin, Jean-François Dortier)* (Auxerre: Sciences Humaines Éditions, 2008), 307-17.

517 Shannon, « A Mathematical Theory of Communication ».

518 Miège, *La pensée communicationnelle*, 16.

519 Ibid., 14.

520 Ibid., 16.

521 Ibid., 23.

522 Norbert Wiener, *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*, 2^e éd. (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1948).

notion de *feed-back*, proposée par Norbert Weiner (elle-même inscrite dans des recherches qui déboucheront à la machine informatique⁵²³), brise la linéarité et la hiérarchie du parcours informationnel. Dans ce modèle, la mobilité se construit au fur et à mesure de ses allers-retours ; le sens du message est nécessairement dépendant des deux partis pris et le mouvement contribue au développement de ce sens par le lien effectué. De la même façon, la pragmatique propose le *modèle orchestral de la communication*, qui « revient en fait à voir dans la communication le phénomène social que le tout premier sens du mot rendait très bien [...] : la mise en commun, la partition, la *communion* »⁵²⁴. La métaphore de l'orchestre insiste sur l'importance des règles de comportement au sein du groupe comme contrainte nécessaire au déroulement de la communication. La mobilité ici est synchrone et plurielle ; le déplacement s'effectue dans plusieurs sens à la fois et ce sont les croisements des points de passage qui ont une valeur de message.

Du côté de la sociologie, la théorie de l'acteur-réseau (*ANT*⁵²⁵) de Bruno Latour et Michelle Callon apporte les méthodes de penser les distinctions (*négociables*⁵²⁶) entre des éléments hétérogènes (matériels, conceptuels). En effet, lorsque le joueur envoie la balle à l'ordinateur dans l'ancien jeu d'arcade *Pong*⁵²⁷ [Fig. 6] , le point revient à celui qui *négoce* non seulement avec le jeu, mais avec soi-même (gestes, vitesse des réflexes, observation) en tant qu'acteur (joueur) dont le comportement s'accordera avec les règles de la machine, un vrai entraînement à la survie cybernétique.

523 Miège, *La pensée communicationnelle*, 16.

524 Winkin, *La nouvelle communication*, 26.

525 De l'anglais *Action-Network Theory*

526 « Actually, even the distinction between circulating objects and movers or senders is negociable » Bruno Latour, « On Actor-Network Theory. A Few Clarifications Plus More Than a Few Complications », *Soziale Welt* 47 (1996): 369-81.

527 *Pong* est un jeu emblématique de l'entreprise Atari, 1972.

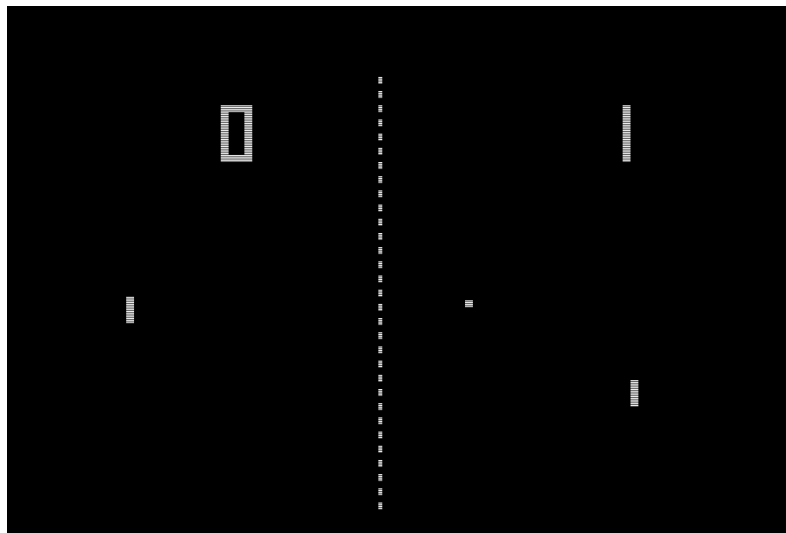


Fig. 6: Pong, Atari, 1972

En résumé, ces différents modèles, qui œuvrent à la description et à l'amélioration des mécanismes de communication sont indispensables à la compréhension. Nonobstant ces éclairages, ceux-ci restent insuffisants pour comprendre spécifiquement les processus de la communication *en situation de mobilité*. Ces modélisations sont pensées de manière intrinsèque aux supports par rapport auxquels elles ont été conçues (le télégraphe, la machine informatique). Or, le système de communication d'aujourd'hui inclut des variables précédemment absentes (la connexion 3/4G, le GPS, la communication par l'image, l'implication du corps, les réseaux sociaux) dont la première et la plus importante est la mobilité. Nous estimons qu'il est dans l'intérêt de nos sciences de proposer des caractérisations de la communication en situation de mobilité en se basant sur ce que nous pensons constituer le cœur de la technologie mobile : la pratique *commobile*. La nécessité de repenser les schémas communicationnels adaptés à ces outils permettra de mieux comprendre leur processus de fonctionnement mais nous laisserons cette voie ouverte pour des recherches futures. Avec cette perspective en ligne de mire, nous nous bornerons à penser la pratique et son rôle dans le processus *commobile*. Nous esquisserons ses moteurs, ses implications et son impact. Quand il est question de la pratique *commobile*, nous l'avons vu, il n'est pas suffisant d'observer le transit d'un utilisateur d'un point A à un point B ; en revanche, il importe de décrire la manière par laquelle untel se déplace entre ces entités et c'est l'ambition que nous poursuivrons. En effet, « s'interroger sur le processus de "la communication", c'est se

demander ce qui se passe lorsqu'une communication a lieu »⁵²⁸ ; puis s'informer où⁵²⁹ elle a lieu⁵³⁰ ; c'est aussi comprendre la façon dont elle a lieu. L'hypothèse de notre travail doctoral découle de cette dernière question.

S'interroger sur la 'façon', c'est poser la question du comment et observer les manières, les *arts de faire*, sur le mode d'emploi, sur la méthode, l'approche, le credo, la démarche. Un mot se distingue parmi tous ses synonymes confondus et d'après nous présente au mieux la façon dont l'utilisateur s'empare de la technologie mobile et construit une pratique : le mot *parcours*. Nous suggérons de considérer la possibilité que *la pratique numérique en situation de mobilité* se déroule en *parcours*. Étymologiquement, le terme vient du latin *percursus* et signifie « l'action de parcourir » (adapté en français par le mot courir), mais la signification courante de ce mot rend ce dernier bien plus complexe. Le verbe est transitif et signifie « se déplacer en suivant une direction plus ou moins déterminée, aller dans une, plusieurs, toutes les parties de » comme par exemple parcourir les bois, la campagne ou comme les navires parcourent les mers⁵³¹. Il est utilisé comme synonyme d'« accomplir (un trajet déterminé), traverser (un espace délimité) jusqu'à une destination précise »⁵³² comme le cycliste parcourt le *Tour de France*, le randonneur du *Pacific Crest Trail* parcourt les montagnes du Mexique au Canada ou bien le golfeur effectue un *parcours* de golf. En même temps, cette même terminologie (verbe et nom) est aussi mobilisée pour parler de celui qui *parcourt* l'image des yeux, de manière rapide et légère, ainsi que pour décrire celui qui regarde chaque détail autour de soi de manière attentive et concentrée « pour en avoir une idée générale »⁵³³. Un livre peut aussi être *parcouru*, lu rapidement, en diagonale et les fichiers informatiques peuvent être vus en défilé, *parcourus*⁵³⁴. À tout prendre, c'est traverser, explorer, feuilleter comme on feuillete une mémoire pour y voir la vie. Quant au mot, il est au masculin, c'est un trajet, un chemin, un circuit, un itinéraire, un tracé, mais aussi un voyage, une distance, un espace⁵³⁵. Il s'agit d'y voir une action rapide qui mobilise et le temps, et l'espace, et l'attachement personnel, car tout compte fait, un *parcours* c'est aussi le curriculum vitae, c'est la vie elle-même telle qu'elle advient et telle qu'elle demeure.

Ce terme, souvent utilisé de manière vague et décorative, prendra corps dans la

528 Mucchielli, *Les sciences de l'information et de la communication*, 113.

529 Avec le langage comme lieu Lamizet, *Les lieux de la communication*, 7.

530 D'après le paradigme fonctionnaliste lasswellien.

531 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

532 Ibid.

533 Ibid.

534 *Parcourir*, Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druides informatiques, 2016.

535 *Parcours*, Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druides informatiques, 2016

conjecture *commobile*. Pour nous, le *parcours* désignera la manière de traverser la distance entre deux points, idiosyncrasique à la *commobilité*. C'est à la fois le 'geste' et le 'résultat' de la pratique *commobile*. Il inclut un mouvement à la fois des yeux (sur l'image), des jambes (sur le territoire géographique), des doigts (sur l'écran), un mouvement dans le temps et celui à l'intérieur du corps même, parmi tant d'autres et qui permet l'accomplissement d'une pratique *commobile*. Partagé entre des territorialités hétérogènes (géographique, numérique), avec des contenus et des relations établies *de facto*, le *parcours* est ce qui se passe lors du déplacement pluriel du corps et de l'information dans un espace lui-même mobile. Transposé à la conception pragmatique, le *parcours* est à la fois le 'contenu' et la 'relation', il associe le geste à la parole et la trace au passage. Il est au mouvement ce que l'image est au cinéma – son support, sa trace, sa performance, son être. Avec cette idée, il s'agit de s'inscrire dans l'axe des recherches chez Bateson et chez Watzlawick sur « la série indice-contenu-communication [qui] semble s'opposer par moments à la série ordre-relation-métacommunication comme le verbal s'oppose au non-verbal »⁵³⁶. En effet, « les deux séries semblent être considérées comme les "aspects" d'une même réalité langagière (ou comportementale), à la façon d'un recto verso. Les deux séries sont isomorphes, l'une ne contient pas plus l'autre qu'un avers ne contient son revers »⁵³⁷. En les restituant vis-à-vis du cas concret de l'outil mobile, nous souhaitons mettre en exergue la dimension mobile de l'approche communicationnelle, intangible à l'heure actuelle. Quand l'utilisateur se voit situé au sein d'un écran qui représente sa propre position géographique, cette boucle entre le corps, la technique et l'image n'est-elle pas la quiddité du processus communicationnel ? Lorsque la présence géolocalisée de l'émetteur devient un message à passer, sa présence géographique devient du même coup un obstacle à dépasser. La raison d'être de la *commobilité* dans le faire face à cet obstacle (la présence) est de l'affronter comme le son affronte la distance. Depuis toujours « [l]a communication qui devait rapprocher les hommes devient en réalité le révélateur de ce qui les éloigne »⁵³⁸. Dans un sens, la géolocalisation appuie ce constat, puisqu'étant autocentrée, fugace et réductrice d'une présence bidimensionnelle, elle ne permet pas de dépasser la limite du lieu propre pour accéder à un espace communicationnel et attrape l'utilisateur dans le *flatland*⁵³⁹ de son reflet. Elle (la géolocalisation) n'est que le miroir d'une brute instantanéité qui consacre l'émetteur/regardeur au 'monologue' de sa présence. Dans un autre sens, il y a là

536 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 61.

537 Ibid.

538 En italique dans le texte Wolton, *Penser la communication*, 20.

539 D'après le titre de la nouvelle satirique d'Edwin A. Abbott représentant un monde bi dimensionnel. Edwin A. Abbott, *Flatland: A Romance of Many Dimensions (1884)* (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1991).

2.Hypothèse du « Parcours »

une similitude avec la métaphore de Narcisse précipité par son reflet vers sa fin prématurée, tandis qu'il exerce son ultime fonction, la capacité de pouvoir choisir une voie, une direction unique, une parole singulière, ici et maintenant : son *parcours*. C'est cela l'expérience de la communication *commobile* que nous nous engageons à dépeindre. Le *parcours* de la *commobilité* consiste dans la manière par laquelle un processus communicationnel peut avoir lieu *en situation de mobilité*. Pour mieux saisir ses caractéristiques, tout d'abord, nous parlerons de ce qui fait le 'squelette' du *parcours* – le *corps-mobile* et le *réseau-mobile* – avant de conclure sur sa formalisation. Suite à cette étape, nous développerons nos choix méthodologiques dans une Partie dédiée aux choix de terrains et à la méthode [p.167] pour l'étude des *pratiques numériques en situation de mobilité* et les processus qui les animent.

2.1. Corps-Mobile

« *Buchstaben sind Nomaden – ihr Tempel ist das Zelt* »

Peter Daniel⁵⁴⁰

Avant toute chose, le *parcours* est un *corps*. C'est le *corps* de l'outil, c'est le corps de l'image, c'est le corps de l'utilisateur et c'est le corps de l'usage. Il est hybride, il est en soi tous ces corps ensemble. À écouter la philosophie, « les invariants bioculturels forment le soi corporel depuis la *construction* du corps jusqu'à sa *subjectivation*, en passant par l'*interaction* et l'*incorporation* »⁵⁴¹. Il y a 'dans' le *corps* les substances actives (les organes, les muscles, les composants numériques, les logiciels), puis les strates de mémoire, les rides du temps, les gestes des coutumes. La notion de corps même est toujours celle d'un *corps communicant*⁵⁴², car c'est bien de pratiques corporelles dont il s'agit lorsque nous nous dressons dans le monde, avec ou sans téléphone à la main. Certes, « nous ne sommes pas devant notre corps, nous sommes dans notre corps ou plutôt nous sommes notre corps »⁵⁴³, y compris ses fragments numériques. Ainsi, le proverbe 'dis-moi qui sont tes amis et je te dirai qui tu es' deviendrait 'dis-moi qui sont tes 'applis' et je te dirai qui tu es' puisqu'ensemble avec la chair, le corps de l'outil mobile compose le schéma corporel dont nous sommes les transporteurs. Littéralement, métaphoriquement et par *incorporation*, ce qui fait corps dans *les pratiques numériques en situation de mobilité* échappe dans un premier temps à toute catégorie, à tout cadre et à tout privilège et prend la forme d'une caractéristique plutôt que d'une substance.

Le corps, loin d'être une catégorie obsolète, est le lieu par excellence de prise de conscience de l'écart à soi et, par essence, celui de l'origine de tout processus de médiation et de

540 « Les lettres sont nomades, leur temple est la tente » Peter Daniel, *Buchstaben sind Nomaden - Bruchstaben sind Monaden* (Wien: Splitter, 1998).

541 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 21.

542 « [L]e corps communique des informations à celui qui l'observe, et cela, que le corps soit vivant ou mort (Galinet-Melenec, 2007) » Béatrice Galinet-Melenec et Fabienne Martin-Juchet, « Introduction - Le XXe siècle, civilisation du corps? », in *Le corps communicant. Le XXIe siècle, civilisation du corps? (Sous la direction de Béatrice Galinet-Melenec et Fabienne Martin-Juchet)* (Paris: L'Harmattan, 2007), 11.

543 Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la Perception*, 1987, cité par Fabienne Martin-Juchet, « Anthropologie du corps communicant. État de l'art des recherches sur la communication corporelle », *Médiation et information* 15 (2001): 11.

réparation. C'est parce qu'il est près du corps, adapté à la main, à la préhension, au toucher, que le mobile devient l'enjeu d'un travail de recomposition de soi. Le geste de prendre son mobile est assimilable à une action autonome, à une reprise en main de son corps et, simultanément, du temps.⁵⁴⁴

Bien que souvent démontrée (Couchot 2007, Parfait 2001) la notion de corporéité au sujet de l'image numérique reste fragile. Mais cela n'est-il pas inhérent notamment à la notion de *corps* dans son ensemble, matière, image et mutations incluses ? Le corps, qui influe sur les images extérieures en leur restituant le mouvement, « paraît choisir dans une certaine mesure, la manière de rendre ce qu'il reçoit », d'interagir dans la temporalité de son dévoilement⁵⁴⁵. Il est par conséquent instructif pour l'ensemble du décor environnant (y compris numérique), qui lui-même se déploie dans une temporalité⁵⁴⁶. La deuxième partie du néologisme *corps-mobile* – le mobile – vient souligner précisément ce caractère changeant des corps *commobiles*. Ainsi, dans une contradiction fertile, le *corps-mobile* constitue le noyau ferme du *parcours*. Entre altération et subsistance, il désigne ce qui demeure '*commobile*' nonobstant les changements de support, de contenus, d'histoires, de territoires, et du temps lui-même.

Le *corps-mobile* forme une transversalité du corps, capable de se penser comme matière, comme forme et comme information à l'unisson. Similairement, la pensée Heideggerienne nous a appris que le temps est insignifiant en soi, puisqu'il existe uniquement dans la mesure où il est temporel, c'est-à-dire qu'il propose un système référentiel par rapport auquel se situerait l'expérience du temps qui sera dès lors nécessairement singulière. Le *Dasein* « compte avec le temps et s'oriente sur lui »⁵⁴⁷. Ainsi, la singularité corporelle de l'outil numérique mobile est une singularité qui trouve des appuis dans le changement et se situe dans un système référentiel *mobile* (le *parcours*) tel qu'établi par le mécanisme des flux (physiques et numériques). « Le corps a une identité mobile, car sa matière n'est pas achevée ni achevable. Son identification précipite la matière corporelle hors d'elle-même dans une construction interactive de ses formes et de ses fonctions par une détermination externe [...] »⁵⁴⁸. À titre d'exemple, lors d'une requête géolocalisée, le moi corporel 'saute' de la rue 'dans' l'écran, 'sur' l'image, à travers les multiples informations et projections, en choisit une et revient au carrefour initial. Ce *parcours* nous est inimaginable sans l'existence d'un *corps-mobile* qui est conservé dans la durée. En réfléchissant aux questions du mouvement, nous

544 Licoppe, *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, 72.

545 Bergson, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit* (1896), 12.

546 Edmond Couchot, *Des Images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, [En ligne] (Paris: Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud, 2007).

547 Heidegger, *Être et temps* (1927), 404.

548 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 20.

arrivons indubitablement à considérer qu'« [o]n ne peut pas entrer deux fois dans les mêmes fleuves »⁵⁴⁹, car « [p]our ceux qui entrent dans les mêmes fleuves affluent d'autres et d'autres eaux ; et certes, les âmes s'exhalent de l'humidité »⁵⁵⁰. Contrairement à une photographie qui est censée capturer un instant de réel, le support d'enregistrement *commobile* est lui même changeant. L'apodicticité des paroles héraclitéennes accable toute expérience de l'existant *commobile* ; le *corps-mobile* est ce qui reste avec le pied pendant que ce même 'pied' se fait emmener par les flux des eaux.

Ainsi défini, le *corps-mobile* est la forme ubiquitaire que peut prendre une expérience *commobile*. Situé au sein d'un système 'en perpétuel mouvement', il regroupe les 'fragments' du *parcours* (le corps physique, l'identité, le territoire, la communauté, la conscience d'un univers partagé) et il incarne ses transfigurations, comme la nature sauvegarde la traduction des éléments⁵⁵¹.

À partir du mot comme phénomène physique, comme ensemble de vibrations dans l'air, on ne pourrait décrire dans le cerveau aucun phénomène physiologique capable de servir de substrat à la signification du mot, puisque, nous l'avons vu, dans l'audition et aussi dans l'élocution, le mot comme ensemble d'excitations motrices ou afférentes présuppose le mot comme structure mélodique et, celui-ci, la phrase comme unité de signification⁵⁵².

Le *corps-mobile* est le mot qui définit ce 'plasma' informe, entre corporalité, temporalité et formalité, qui est au final plus proche des caractéristiques d'une qualité que de celles d'une entité, puisqu'il est la qualité d'une situation – être *corps* et être *mobile*. Par ailleurs, ici aussi, comme pour tout usage du mot *mobile* dans cette thèse, l'accent est mis sur le caractère très spécial qui s'impose à la fois de manière extérieure et intérieure au communicant (qu'il soit homme, animal, objet ou machine) et ne saurait se confondre avec des phénomènes proprement organiques, psychiques ou informatiques, mais qui constitue une espèce 'nouvelle' à laquelle est réservée la qualification de *mobile* (voir introduction). Les œuvres d'Alexander Calder [Fig. 7] sont la manifestation de ce type d'objets dont l'essence même est livrée par le mouvement qui fait partie intégrante de leur corps. Sous la plume de Sartre, un mobile est « une petite fête locale, un objet défini par son mouvement et qui n'existe pas en dehors de lui [...] »⁵⁵³. Impossible d'imaginer ses '*mobiles*' en '*stabilité*' autrement que dans le mouvement,

549 Fragment 91 (134), Héraclite, *Fragments*, trad. par Marcel Conche (Paris: Presses Universitaires de France, 1986), 459.

550 Fragment 12 (132), *Ibid.*, 452.

551 Fragment 31 (82), « [c]onversions du feu : d'abord mer, de mer, la moitié terre, et la moitié souffle brûlant. <Terre> se dissout en mer, et est mesurée selon le même rapport qu'avant de devenir terre » *Ibid.*, 289.

552 Maurice Merleau-Ponty, *La structure du comportement* (Paris: Presses Universitaires de France, 1967), 102.

553 Jean-Paul Sartre, « Les Mobiles de Calder », in *Alexander Calder: Mobiles, Stables, Constellations* (Paris: Galerie Louis Carré, 1946), 9-19.

puisque la forme qu'ils proposent est une forme de déplacement, d'interaction entre leur composant et l'environnement (les courants d'air, le passage des spectateurs, l'inertie, puis « c'est l'heure, le soleil, la chaleur, le vent qui décideront de chaque danse particulière »⁵⁵⁴). Toute partie a un sens dans un tout dont la cohérence émerge de manière combinatoire à la fois aléatoire (puisque la sculpture même a un nombre d'éléments limité) et hasardeuse (puisque nul ne sait les limites de cet objet s'il devait se faire emporter par le vent). Toujours d'après Sartre, « Calder ne suggère rien : il attrape de vrais mouvements vivants et les façonne. Ses mobiles ne signifient rien, ne renvoient à rien qu'à eux-mêmes : ils sont, voilà tout ; ce sont des absolus »⁵⁵⁵, puis il les compare à la mer, dans ses cycles de marées, il ne s'agit pas d'y jeter un coup d'oeil en passant, « il faut vivre dans son commerce et se fasciner sur lui »⁵⁵⁶.



Fig. 7: Calder, Alexander. The Star. Sculpture, 1960

Ainsi, ramenées au concept fédérateur de *corps-mobile*, c'est-à-dire d'entité formelle susceptible de se mouvoir ou d'être mue, les hétérogénéités s'offrent à l'observation, à la manipulation, à l'étude empirique et à la modélisation et supposément facilitent la compréhension du processus général. Autrement dit, lors de notre étude sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*, nous parlerons de *corps-mobile* pour désigner les entités

554 Ibid.

555 Ibid.

556 Ibid.

(organismes, objets, signes, dispositifs) qui maintiennent une certaine consistance formelle, reconnaissable à travers les transformations inhérentes à leur structure. Le *corps-mobile* est la matière de la *commobilité*. Un téléphone est bien évidemment l'exemple ultime de ce qu'est un *corps-mobile*, une entité formelle et anamorphotique qui puise son sens dans le mouvement ; c'est aussi une barrière pour la compréhension puisque lui-même (le téléphone) est constitué d'autres *corps-mobiles*. Les applications, les *hashtags*, les symboles, les images, les *mèmes*⁵⁵⁷, les *profils*, les logos, et tant d'autres entités changeantes, mouvantes sont des exemples des formes que peut prendre le *corps-mobile* par ses transformations entre texte, image et corps. Les lettres aussi incarnent cette idée de mouvement constant autour des combinaisons infinies de la parole. À une autre échelle, le corps humain peut lui aussi être observé en tant que *corps-mobile* dans le sens où il préserve sa singularité à travers l'évolution du temps. En réalité, « on reconnaît principalement une chose à ce signe qu'elle ne peut pas être modifiée par un simple décret de la volonté »⁵⁵⁸. Ainsi, le *corps-mobile*, peut être reconnu à ce signe qu'il est une qualité inébranlable, intrinsèque aux fragments du réel, et qu'il ne disparaît pas par la simple transition de situation de mobilité en situation d'immobilité. La condition même du *corps-mobile* se retrouve aussi bien dans une statue que dans le corps de l'athlète que dans les règles de sa performance sportive, elle est au-delà du mouvement dans son instantanéité, appartient pareillement à l'*épaisseur de la durée*⁵⁵⁹. En sorte, elle est toujours là, en couvant à l'intérieur des objets, des corps, des usages, de même que la pratique est toujours nichée dans l'outil, prête à s'exalter à la demande. Le collectif Canadien MAM (*Mouvement Art Mobile*)⁵⁶⁰ et leur exposition *Mains Libres* sont une belle incarnation de ce qu'est une équipe intéressée par la dimension mobile des corps.

Enfin, c'est un terme que nous pouvons qualifier de « nomade »⁵⁶¹, il est plus proche de l'adjectif que du nom, tout en contenant les deux. Il se déploie parmi les objets étudiés et augmente sémantiquement leurs capacités descriptives et explicatives en soulignant leur dimension *commobile*. Ainsi, le *corps-mobile* est un terme qui reconnaît dans la totalité du paysage lexical (sujet, verbes, adjectifs, substantifs), une qualité intrinsèque, éclairant sur l'essence de ce à quoi il se réfère. Que nous l'appliquions aux mots, aux images, aux gestes,

557 Un même est un élément repris et décliné en masse sur Internet. « Mème ». *Wikipedia*, consulté le 6 septembre 2017. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A8me_Internet.

558 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique* (1894), 29.

559 Bergson, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit* (1896), 20.

560 URL : <http://www.mouvementartmobile.com/>

561 C'est-à-dire d'une entité qui reconnaît les points de ses passages « Le nomade a un territoire, il suit des trajets coutumiers, il va d'un point à un autre, il n'ignore pas les points (point d'eau, d'habitation, d'assemblée...) [...] » Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux* (1972), 471.

aux déplacements ou aux messages (textuels, iconiques, médiatiques) celui-ci se comporte comme un nomade, il reconnaît les points de passages et les puits d'eau. Il vise à se projeter dans des 'corps' différents, de même que « [l]'originalité de la conception touarègue est de se projeter dans un corps non pas statique, mais toujours en mouvement »⁵⁶². Sur le modèle atomique, le *corps-mobile* dépasse la forme d'un objet formellement déterminé pour prendre les formes d'un groupement, d'un ensemble de fragments moléculaire, d'un système qui subsume des entités *ad hoc*. Durant le déplacement, le point représenté sur l'écran du GPS est un *corps-mobile* qui adapte les informations en temps réel, recalcule les voies et les positions, s'attache à un système référentiel lui-même changeant. Ce système (de relations potentielles) est quant à lui le réseau emprunté par tout *corps-mobile* : un *réseau-mobile*.

562 Andrieu, *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, 341.

2.2.Réseau-Mobile

RÉSEAU, s. m. (Ouv. de fil ou de soierie.) sorte de tissu de fil ou de soie fait au tour, dont quelques femmes se servent pour mettre à des coëffes, à des tabliers, & à autres choses. Un réseau est proprement un ouvrage de fil simple, de fil d'or, d'argent, ou de soie, tissu de manière qu'il y a des mailles & des ouvertures; il y a toutes sortes d'ouvrages de réseaux: la plupart des coëffures de femmes, sont faites de tissus à jour & à claires voies, qui ne sont autre chose que des espèces de réseaux, dont les modes changent perpétuellement.

Diderot et Alembert⁵⁶³

Matière de circuit, déterminant une forme mouvante et évolutive, le *corps-mobile* ne peut être complètement défini que dans la mesure où il est en lien avec d'autres *corps-mobiles*. Ainsi, mis l'un à côté de/près de/sur/dans l'autre, les *corps-mobiles* constituent un réseau de rencontres par lequel ils se heurtent et se forgent. De la même façon qu'un *corps-mobile* n'existe pas en dehors du mouvement, il n'existe pas non plus en dehors du réseau qui assure sa dimension communicative (de mise en *commun*). Comment imaginer le téléphone mobile en dehors des réseaux de télécommunication autrement qu'en tant que simple appareil photographique ou machine à écrire au mieux couplée à un dictaphone. C'est le lien qui affirme la communication et la fonction du réseau est de mettre en lien, d'acheminer un message (image, localisation), de clore un infini⁵⁶⁴. Le téléphone mobile est corrélé au réseau de télécommunications ; c'est là une affirmation évidente. Cependant, la même chose peut être dite pour l'ordinateur, pour la télévision, pour la radio sans pour autant faire ressortir la particularité d'un outil mobile de type *smartphone*, un outil *commobile* donc. Ainsi, l'introduction du terme *réseau-mobile* s'impose afin de pouvoir examiner le changement que

563 Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert, « Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une Société de Gens de lettres », 1772 1751, 14:167, <https://encyclopedia.uchicago.edu/>.

564 Le réseau est un entrelacs de cheminements et de possibles qui construit « une temporalité, parce qu'il construit un espace doté d'une fonction de clôture ; même si cette clôture ne prend pas la forme d'une convergence vers une marque "fin" » Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image* (Paris: L'Harmattan, 2006), 54.

subit le réseau de par la dimension *mobile*.

Au niveau encyclopédique le réseau prend une forme plurielle ; il s'applique au même titre à la pratique de la pêche (filet), de la couture (tissu, dentelle, ensemble de fils et de bandes), au domaine biologique (des plantes telles que la menthe, les framboises et les fraises se propagent en réseau), ainsi qu'à celui de la criminalité (réseaux clandestins), de l'activisme (réseaux de résistance) ou pour parler de diverses organisations (réseau de chercheurs, de lecture, de notaires)⁵⁶⁵. C'est en somme un terme polysémique, qui a été habilement manié par des penseurs du réseau depuis le siècle dernier. Certes, la philosophie des réseaux a déjà apporté des points de vue différents sur la notion de *réseau* : un regard historique et politique du point de vue des SIC (Pierre Musso, 2003)⁵⁶⁶, un regard '*rhizomique*' (Deleuze et Guattari, 1980)⁵⁶⁷, un regard territorial (Anne Cauquelin, 2002)⁵⁶⁸, un regard sociologique (Bruno Latour, 1996)⁵⁶⁹. Ces différentes analyses démontrent fort bien la dimension ontologique des réseaux d'aujourd'hui, leur forme, leur importance de manière concrète et dans l'absolu ; il s'agit d'y voir 'une porte battante' étant à la fois un point d'entrée et de sortie, reliée à d'autres points⁵⁷⁰. Au premier regard, il semble que cette définition soit identique qu'il s'agisse des réseaux de transport (ferroviaire, autoroutier, aérien), des réseaux énergétiques (eau, gaz, électricité) ou des réseaux de télécommunications (téléphonie, télévision, Internet), car ils correspondent à un ensemble de nœuds interconnectés qui permettent les rapports dans un processus communicationnel. *Idem*, au sein des réseaux des télécommunications les idées de l'interconnexion, de l'horizontalité et de l'ouverture (créatrice?) restent prédominantes, et ceci à juste titre. Or, il semble tout de même pertinent de s'interroger sur ce que la mobilité (*commobilité*), et conséquemment la géolocalisation, apporte au concept du *réseau* puisque « les réseaux numériques fabriquent [eux-mêmes] une forme de localisation »⁵⁷¹ et que ces différentes localisations pourraient rentrer en interaction/contradiction l'une avec l'autre.

565 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

566 Pierre Musso, *Critique des réseaux* (Paris: Presses Universitaires de France, 2003).

567 L'importance de l'abstraction théorique qu'est le *rhizome* émerge sous la plume de Gilles Deleuze et Félix Guattari comme titre et sujet de l'introduction de *Milles Plateaux*, Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)*, 9-37.

568 « Parcours, marche à pas, comptés, mesurés le long de lignes imaginées, la trace rêve la Terre. Le promeneur la dessine et la carte est bien le territoire, quoi qu'on en ait. Les paysages appartiennent aux cartes, mais aussi aux tableaux, à la photographie, et au monde des pierres et des plantes, au sable des sentiers qui, ravinés par la pluie, ressemblent à la plage quand la marée se retire. Ainsi rêvons-nous de la Terre et des éléments. Rêves, songes ou pensées rendent la réalité plus réelle » Chapitre *Le corps, le territoire, la carte*, Cauquelin, *Le site et le paysage*, 87, 87-104.

569 Latour, « On Actor-Network Theory. A Few Clarifications Plus More Than a Few Complications », 15.

570 Cauquelin, *Le site et le paysage*, 32-33.

571 Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, 2.

Consulter l'Internet depuis un cybercafé en Tunisie (1) où lors d'un trajet en voiture (2) sont en effet des pratiques incommensurables puisque malgré le fait que leur contenu soit similaire (dans les deux cas il s'agit d'avoir un accès à l'information fournie par l'Internet). Dans le cas (1) l'utilisateur doit se rendre à un lieu donné afin d'exercer sa pratique, tandis que dans le cas (2) le lieu d'accès est son point de présence, sa pratique n'a plus que le lieu de l'objet technique. Tout se passe comme si pour (1) il faut aller 'au puits' pour puiser de l'eau alors que (2) transporte sa 'gourde' avec soi. S'agit-il du même 'réseau' d'après ses différents rapports à la localisation ? Une réplique du film *La Cabine* énonce que « les générations futures ne pourront jamais vraiment comprendre qu'une cabine téléphonique était un lieu où les cœurs pouvaient trembler ou se briser »⁵⁷². La carte de la disposition (et de la disparition en 2017) des cabines téléphoniques appartient plutôt à l'histoire qu'au futur, malgré certains projets qui aspirent à leur réanimation⁵⁷³. *Google*, par exemple, désire équiper le monde de sa version des cabines téléphoniques – les bornes *Link* –, avec lesquelles, à la différence de leurs prédécesseurs, il suffit de s'inscrire une seule fois au service pour que le téléphone de l'utilisateur se connecte automatiquement au réseau à chaque fois qu'il sera à portée et que le *wifi* sera activé⁵⁷⁴. À la différence du réseau de téléphonie fixe, la mobilité n'apporte pas seulement un réseau (au sens d'une inter/connexion non hiérarchique), mais un *réseau-mobile*, (au sens de transmutable⁵⁷⁵), et celui-ci semble être plutôt mobile que réseautique. Avec la technique de type *wifi*, 2G, 3G ou 4G, le *réseau-mobile* n'est-il pas un réseau distinct ? En plus d'être un sous-groupe du réseau, le *réseau-mobile* n'est-il pas une entité à part entière pour le moins en termes d'usages ?

572 De l'anglais « Future generations will never really understand that a phone booth was a place where hearts could swell or be broken ». Citation tirée du film de Schumacher, Joel. *Phone Booth*. Crime/thriller, 2003.

573 *Orange* se propose de réinventer les cabines téléphoniques par un projet expérimental qui consiste à construire une douzaine de cabines à Paris équipées d'écran tactile, de connexion à Internet et de nouveaux services pour l'utilisateur, tout en se désengageant de l'entretien des anciennes cabines, libérés de l'obligation du service universel par la loi Macron (« Téléphonie : les cabines raccrochent pour de bon ». *Leparisien.fr*, 17 octobre 2015. URL : <http://www.leparisien.fr/economie/telephonie-les-cabines-raccrochent-pour-de-bon-17-10-2015-5194235.php>.)

574 « Pourquoi *Google* veut remettre à la mode les cabines téléphoniques ». *Rue89*, 31 juillet 2016. URL : <http://rue89.nouvelobs.com/2016/07/31/pourquoi-google-veut-remettre-a-mode-les-cabines-telephoniques-dimanche-matin-264810>.

575 De l'étymologie, du latin *transmutare*, 'changer de place'. Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016.



Fig. 8: Walking with the Wi-Fi measuring rod, Arnall, Timo, et Jørn Knutsen. *Immaterials: Light painting WiFi*. Light painting, 2011. <http://www.yourban.no/2011/02/22/immaterials-light-painting-wifi/>.

Tout d'abord, le *réseau-mobile* entretient des relations ambiguës avec la territorialité. Comme des *spider-men* de la ville contemporaine, les utilisateurs s'y 'accrochent' au fur et à mesure de leurs déplacements. Le projet *Immaterials : Light painting WiFi*⁵⁷⁶ [Fig. 8] permet de visualiser les paysages invisibles des *réseaux-mobiles* qui malgré leur invisibilité à l'oeil nu, sont tout de même perçus comme omniprésents par les utilisateurs 'connectés' (sauf quand ils sont totalement absents comme dans les zones 'sans couverture', les zones blanches). « Traiter des "territoires numériques" selon la logique réticulaire des transports et des "réseaux à agencement partiellement topographique", c'est se condamner à demeurer dans la "tuyauterie" des réseaux, c'est-à-dire dans des visions de plombier (qui plombent l'analyse) »⁵⁷⁷. Il faut, d'après Pierre Musso, au contraire comprendre et développer la grammaire et les logiques « du seul territoire réellement "numérique" : le cyberspace »⁵⁷⁸. Or, à l'ère du *réseau-mobile* cette ambition n'est plus suffisante ; aussi autonome soit-il, le *cyberspace* (des années 90 tel que revendiqué par John Perry Barlow⁵⁷⁹) ne cesse de marchander avec une multitude d'autres espaces (géographique, écranique, cartographique, d'images de réalité virtuelle, de réalité augmentée, de réalité alternée) estompant les limites

576 URL : <https://www.youtube.com/watch?v=cxdjfOkPu-E>

577 Musso, « Territoires Numériques », 38.

578 Ibid.

579 Perry Barlow, John. « A Declaration of the Independence of Cyberspace ». [En ligne], Davos, 1996. <https://www.eff.org/cyberspace-independence>.

entre eux et faisant de leur interaction sa place attirée. Il est bien connu, Internet est, « depuis ces débuts lointains, une entité insaisissable, à la fois carte et territoire d'un espace numérique où tout circule et tout se branche »⁵⁸⁰. À présent, en plus de matériaux numériques, le *réseau des réseaux* (Internet) inclut dans ses assemblages des 'pierres' et des 'eaux' venant de la terre même et thésaurise sur leur malléabilité. Contrairement à son prédécesseur, le *réseau-mobile* ne jouit pas d'une seule forme de territorialité (soit physique, soit *cyber*), mais à l'inverse il 'sautille' entre les territoires (les *corps-mobiles*) qui lui servent de support.

Ainsi, dans un second temps, après s'être dispersé sur une multitude de supports hétérogènes, le *réseau-mobile* s'empare du mouvement dans son ensemble, c'est-à-dire qu'il incarne ce que Bergson nomme le « mouvement des mouvements ».

On avait beau s'abstenir de toute représentation imagée de l'atome, du corpuscule, de l'élément ultime, quel qu'il fût : c'était pourtant une *chose* servant de support à des mouvements et à des changements, et par conséquent en elle-même ne se mouvant pas. Tôt ou tard, pensions-nous, il faudrait renoncer à l'idée de support. Nous en dûmes un mot dans notre premier livre : c'est à des "mouvements de mouvements" que nous aboutissons, sans pouvoir d'ailleurs préciser davantage notre pensée⁵⁸¹.

En effet, cette chimère bergsonienne semble prendre corps avec le *réseau-mobile*, qui matérialise le mouvement en tant que support (de la mémoire), moteur (de l'inter/action) et médiateur (de la connexion entre les différents éléments). Dans *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Bergson décrit le mouvement comme une affaire de conscience, car « avant, pendant et après le mouvement, rien ne change, rien n'est changé dans l'ensemble »⁵⁸². Il poursuit « [l]e mouvement dont on parle ici n'est donc pas un mouvement qui se produit, mais un mouvement que l'on pense ; c'est un rapport entre les rapports »⁵⁸³. Similairement, le *réseau-mobile* est un réseau entre les réseaux ; il connecte le ferroviaire avec le social, l'énergétique avec le numérique, le physique avec l'économique, le plastique avec l'immatériel. Bien qu'il propose des possibilités d'autant plus nombreuses que les réseaux traditionnels⁵⁸⁴, le *réseau-mobile* suppose un rapport différent. Il unit non seulement malgré

580 Fogel et Patino, *La condition numérique*, 71.

581 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 114.

582 Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience* (Paris: Flammarion, 1889), 203.

583 Ibid.

584 « Sur la page d'assistance de l'opérateur français *Orange* il est possible de lire la présentation de ce que sont les réseaux mobiles : « [v]otre téléphone mobile se connecte à un réseau mobile pour passer ou recevoir des appels et pour se connecter à internet ». Après l'image 'séduisante' d'un groupe de jeunes qui se photographient en mode *selfie* en pleine nature, le texte poursuit « [g]râce aux différentes générations de réseaux mobiles 2G, 3G, 4G ou au wifi vous pouvez depuis votre mobile, votre tablette, votre ordinateur portable ou votre Airbox établir différents types de communication [...] » ; les possibles sont énumérés (communiquer, traiter des emails, naviguer sur internet, envoyer des photos, écouter de la musique,

l'hétérogénéité (comme dans le cas de la pensée cybernétique), mais grâce à cette dernière. Par définition, tout réseau repose sur un amont incalculable, que nul ne fabrique de toutes pièces et dans lequel on ne peut qu'entrer⁵⁸⁵. « L'unité, c'est le réseau »⁵⁸⁶, mais une unité qui est nécessairement multiple, puisque dans le *réseau-mobile* il est impossible de penser la carte sans le territoire, de même que dans le *Gestalt Theory* les formes se précisent dans leur rencontre.

Tandis que le *corps-mobile* est un « nomade » qui transite de corps en corps, de mot en mot, d'objet en objet, de chose en chose, d'image en image et prodigue une signification à chaque passage, le *réseau-mobile* est une structure qui permet ces traversées. À l'inverse du système hydraulique qui conduit l'eau, les tuyaux numériques conduisent l'information par delà les supports dans un voyage homérique pendant lequel les obstacles sur la route (traductions, conversions, partages) constituent un minerai précieux. Le principe de l'itinérance téléphonique (*roaming*) en Europe révèle les contradictions entre des territoires de réseaux dissemblables, mais interdépendants. La difficulté vient de ce que lors de ces passages (du téléphone à la borne, à l'image, au corps, au téléphone, à la carte), il est malaisé de saisir les limites de cette entité relationnelle qu'est le *réseau-mobile*; où commence-t-il, où s'arrête-t-il ? Pouvons-nous délimiter les pâturages des nomades et donner lieu au mouvement sans quadriller ni limiter l'élan de ses flâneries (invisibles) ? Cela paraît invraisemblable puisque, à l'image de la culture, le réseau repose sur la contiguïté des unités multiples dont la rencontre construit l'unité⁵⁸⁷. Cette affiche, fait-elle partie du réseau avec son *QR code*⁵⁸⁸ dans l'angle droit ? Cet appartement fait-il partie du réseau *Airbnb*⁵⁸⁹ ? Et surtout, y a-t-il du 'réseau', ici ? Les questions du quotidien révèlent l'ambiguïté suscitée par le *réseau-mobile*, dissimulé dans un monde essentiellement connecté et interprétable. Par ailleurs, à dix années d'écart, le sociologue Manuel Castells publie *L'ère de l'information, La société en réseau* (1998) et *Communication mobile et société : une perspective globale* (2006), comme pour laisser paraître le glissement du réseau vers la mobilité. Une mobilité qui est dorénavant structurante,

consulter des vidéos) ». Page d'assistance de l'opérateur Orange, 2016, URL : https://assistance.orange.fr/mobile-tablette/tous-les-mobiles-et-tablettes/installer-et-utiliser/se-connecter-et-parametrer-un-reseau/se-connecter-a-un-reseau-mobile-3-4g/reseaux-mobiles-2g-3g-4g-presentation_65070-65879

585 Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*, 20.

586 Castells, *La galaxie Internet (2001)*, 255.

587 Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*, 20.

588 Le *QR code* (de l'anglais Quick Response Code) est un code visuel constitué de modules noirs disposés sur fond blanc avec une capacité d'encodage de données des centaines de fois supérieures à celle de codes-barres. (Wikipedia. « Code QR », Consulté le 12 juin 2016. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Code_QR).

589 *Airbnb* est une plate-forme Web de location et de réservation de logement de particuliers fondée en 2008. (Wikipedia. « Airbnb », Consulté le 12 Juin 2016. URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Airbnb>).

organisatrice et pour laquelle le système réseautique sera un appui important, mais non exclusif. Or, Castells parle d'une société de *réseau-mobile* tout simplement pour tracer le portrait de l'amélioration de la structure sociale en réseau par des nouvelles technologies de communication sans fil⁵⁹⁰. Une 'amélioration' qui depuis a vu apparaître l'*iPhone*, porteur du changement autour de la mobilité et a emmené le *réseau-mobile* non au titre de l'évolution, mais à celui de la 'révolution' tel que l'annoncent certains chercheurs⁵⁹¹.

Finalement, le réseau est un spécimen presque grossier en comparaison au *réseau-mobile* qui quant à lui joue des divergences, mobilise les décalages et stimule les séparations. L'observation (et le pilotage) d'un hélicoptère⁵⁹² (drone) en plein vol, par exemple, ne mobilise pas seulement un réseau aérien, mais nécessite le calcul de la position du regardeur (pilote), de son environnement, de son outil (téléphone, hélicoptère ou les deux), de sa vision et de son ouïe (souvent en décalage suivant la vitesse), de la destination et des capacités de la machine, sans oublier des conditions météorologiques. Tous ces éléments (*corps-mobiles*), dans la mesure où ils sont connectés et interdépendants, constituent un *réseau-mobile* dont la *contextualisation* communicationnelle arrive à son paroxysme attestant la nécessité d'un regard *commobile* pour appréhender le paysage contemporain.

Pour trouver les significations des choses, la conception dans laquelle nous nous situons, considère donc que l'esprit de l'homme procède toujours par "contextualisation". Dans notre conception, répétons-le, le sens naît toujours d'une confrontation d'un phénomène remarqué à

590 « [...] we refer to the concept of the "network society," and use the expression "the mobile network society," to emphasize the diffusion of the networking logic in all domains of social life by means of wireless communication technology. For an understanding of the network society in general, and for discussion of network theory, we refer to previous work by researchers in this field (Castells 2000a, b, 2004; Monge and Contractor 2003). The mobile network society is simply the enhancement of the social structure conceptualized as the network society by new, wireless communication technologies » Castells et al., *Mobile Communication and Society. A Global Perspective*, 6.

591 Plusieurs penseurs mobilisent le terme de *révolution numérique* dont l'ouvrage de Dan Steinbock, *The Mobile Revolution: The Making of Mobile Services Worldwide* (London; Philadelphia: Kogan Page, 2007) ou l'entretien de Marzloff, Bruno. La révolution du smartphone et la mobilité, Rencontres Mobilis 2010, organisé par le pôle véhicule du futur, 2010. Dailymotion, 2010. http://www.dailymotion.com/video/xg8qm0_bruno-marzloff-la-revolution-du-smartphone-et-la-mobilite_news#.UYn-skAWxF. Plus récemment, le magazine Forbes a lui aussi publié un article sur les promesses portées par le mobile, Mills, Mark P. « The Mobile Revolution Has Only Just Begun ». *Forbes*, 19 janvier 2015. URL : <http://www.forbes.com/sites/markpmills/2015/01/19/the-mobile-revolution-has-only-just-begun/>.

592 Cette comparaison aéronautique est à comprendre en résonance au travail de Norbert Wiener, chargé durant la seconde guerre mondiale de résoudre le problème du pointage automatique des canons antiaériens. Alex Mucchielli décrit que la position (en distance et azimut) et la vitesse des avions étant fournie par les radars, le canon doit viser l'endroit où l'avion se trouvera lorsque l'obus l'atteindra. « La position du point visé est fonction de la durée du trajet, mais cette durée du trajet est à son tour fonction de la position du point visé » (Alex Mucchielli, *Étude des communications : nouvelles approches* (Paris: Armand Colin, 2006). Voilà comment le *feed-back* (cybernétique) pose les bases du calcul qui conduit aujourd'hui au *réseau-mobile* et ses opérations multidirectionnelles, multi-spatiales et multi-acteur.

2.2.Réseau-Mobile

des éléments dits "contextuels" dans lesquels il "ne peut pas ne pas prendre sa place". [...] Ainsi, donc, un phénomène, pris tout seul, en dehors de tout contexte, de toute orientation d'esprit de l'acteur..., non seulement n'existe pas dans cette présentation, mais aussi ne pourrait prendre un sens, car le sens est fondamentalement une affaire de mise en relation de quelque chose avec quelque chose d'autre dans une certaine perspective d'action.⁵⁹³

Le *réseau-mobile* est donc une affaire de signification de la 'parole' *commobile* dans la conjoncture actuelle. Il est la parfaite illustration de ce *corps-sans-organe* qui « ne cesse de défaire l'organisme, de faire passer et circuler des particules signifiantes, intensités pures, et de s'attribuer les sujets auxquels il ne laisse plus qu'un nom comme trace d'une intensité »⁵⁹⁴. Si le *couchsurfing*⁵⁹⁵ et le *covoiturage* prospèrent, ce n'est sûrement pas au seul moyen des réseaux, mais aussi en profitant du changement dans notre rapport à la mobilité et au sens que lui est porté. Le *podsharing*, pratique locative émergente aux États-Unis sur la base de l'adhésion, propose non seulement un réseau permettant l'accès à un logement (comme par exemple les auberges de jeunesse (*hostels*)), mais un accès permettant l'usage du réseau entier, plaçant ainsi le mouvement au centre de l'habitat. L'oxymore mouvement fixe n'a jamais été aussi pertinent qu'au temps de la *commobilité*. Le *réseau-mobile* n'est pas au réseau ce que l'autoradio a été à la radio ou à la voiture, mais bien plus encore. En plus d'être une nouvelle technique avec des services et des usages correspondants, il nous reste à le comprendre en tant qu'expérience, en tant que pratique.

593 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 36-37.

594 Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)*,10.

595 Créé en 2004, *couchsurfing* (littéralement *surfer le canapé*) est une plate-forme numérique sous forme de réseau social qui propose un service d'hébergement temporaire et gratuit, URL : <https://www.couchsurfing.com/>

2.3.Le Parcours

La déesse se reconnaît à son pas

Virgile *Enéide*, I, 405⁵⁹⁶

Voyons donc, non pas comment on parvient à s'en tirer, car on n'y parvient pas complètement, mais comment on cherche à s'en tirer.

J'exécute un acte volontaire A et je subis ensuite une sensation D, que je regarde comme une conséquence de l'acte A ; d'autre part, pour une raison quelconque, j'infère que cette conséquence n'est pas immédiate ; mais qu'il s'est accompli en dehors de ma conscience deux faits B et C dont je n'ai pas été témoin et de telle façon que B soit l'effet de A, que C soit celui de B, et D celui de C.

Mais pourquoi cela? Si je crois avoir des raisons pour regarder les quatre faits A, B, C, D, comme liés l'un à l'autre par un lien de causalité, pourquoi les ranger dans l'ordre causal A B C D et en même temps dans l'ordre chronologique A B G D plutôt que dans tout autre ordre?

Je vois bien que dans l'acte A j'ai le sentiment d'avoir été actif, tandis qu'en subissant la sensation D, j'ai celui d'avoir été passif. C'est pourquoi je regarde A comme la cause initiale et D comme l'effet ultime ; c'est pourquoi je range A au commencement de la chaîne et D à la fin ; mais pourquoi mettre B avant C plutôt que C avant B?

Si l'on se pose cette question, on répondra ordinairement : on sait bien que c'est B qui est la cause de C, puisqu'on voit toujours B se produire avant C. Ces deux phénomènes, quand on est témoin, se passent dans un certain ordre ; quand des phénomènes analogues se produisent sans témoin, il n'y a pas de raison pour que cet ordre soit interverti.

Sans doute, mais qu'on y prenne garde; nous ne connaissons jamais directement les phénomènes physiques B et C; ce que nous connaissons, ce

596 Cité par De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 147.

2.3. Le Parcours

sont des sensations B' et C' produites respectivement par D et par G. Notre conscience nous apprend immédiatement que B' précède C' et nous admettons que B et C se succèdent dans le même ordre.

Cette règle paraît en effet bien naturelle, et cependant on est souvent conduit à y déroger. Nous n'entendons le bruit du tonnerre que quelques secondes après la décharge électrique du nuage. De deux coups de foudre, l'un lointain, l'autre rapproché, le premier ne peut-il pas être antérieur au second, bien que le bruit du second nous parvienne avant celui du premier?

Henry Poincaré⁵⁹⁷

L'hypothèse du *parcours* s'éclaire. Des *corps-mobiles* (contenants formels et sémantiques d'une matérialité hybride et changeante) empruntent des *réseaux-mobiles* (toiles dédaléennes conçues pour serpenter évoluer, disparaître et réapparaître à la demande du mouvement) par le moyen du *parcours*. Le *parcours* est le résultat de l'usage de la technologie mobile, forgée au fur et à mesure de notre côtoiement du monde rhizomique, qui marque notre aptitude à naviguer commodément entre la terre et l'écran tout en posant un pas après l'autre. Ancrée dans le quotidien, cette pratique échappe aux spéculations autour des peurs⁵⁹⁸ et des aspirations⁵⁹⁹ qui envoûtent la technologie mobile puisqu'elle concrétise des actes plus qu'effectifs. À l'articulation entre le geste signifiant et le réflexe conditionné, le *parcours* institutionnalise un comportement propre à la *commobilité* : faire du *parcours* signifie pratiquer, penser et percevoir une manière d'être présent. À la frontière de la mobilité et de la communication, c'est l'existence de ce phénomène que nous souhaitons démontrer à travers l'étude de cette thèse. Les questions de l'immersion ne se posent plus en tant que métaphore d'une expérience supposée, mais en tant qu'une conjoncture perceptible, définissable et reconnaissable lors de l'usage des objets mobiles. Ce que nous proposons d'appeler *parcours*, c'est l'aspect opérationnel de la structuration de la mobilité communicationnelle. Au moment où une multitude de territoires rentrent en voisinage (géographique, écranique, corporelle), et qu'une action non moins hétéroclite fait l'effort de la synthèse, nous nous devons d'observer la forme et le sens qui jaillissent du cœur de cette relation. « Après l'appétit de stimulus et

597 Poincaré, *La valeur de la science* (1905), 50-51.

598 Daniel Boy, *Pourquoi avons-nous peur de la technologie?* (Paris: Presses de Sciences Po, 2007), <https://www.cairn.info/pourquoi-avons-nous-peur-de-la-technologie--9782724611465.htm>.

599 Schmidt et Cohen, *The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business*.

l'appétit de reconnaissance vient l'*appétit de structure* »⁶⁰⁰ ; il importe à présent de retrouver l'architecture de la *pratique numérique en situation de mobilité*, la manière d'être *commobile*.

L'histoire en commence au ras du sol, avec des pas. Ils sont le nombre, mais un nombre qui ne fait pas série. On ne peut le compter parce que chacune de ses unités est du qualitatif : un style d'appréhension tactile et d'appropriation kinésique. Leur grouillement est un énumérable de singularités. Les jeux de pas sont façonnages d'espaces. Ils trament les lieux. À cet égard, les motricités piétonnières forment l'un de ces "systèmes réels dont l'existence fait effectivement la cité", mais qui "n'ont aucun réceptacle physique". Elles ne se localisent pas : ce sont elles qui spatialisent. Elles ne sont pas plus inscrites dans un contenant que ces caractères chinois dont les locuteurs, d'un doigt, esquissent le geste sur leur main.⁶⁰¹

Ces paroles de Michel de Certeau ont un écho tout particulier dans le contexte de la technologie mobile. Leur véridicité coïncide avec une contradiction interne, puisque les pas qui spatialisent sont aujourd'hui les mêmes qui localisent par une relation 'ombilicale' à l'écran. En effet, c'est sur l'écran que chaque pas se transmue en *parcours* par une fine ligne qui le suit à la trace. Au fur et à mesure du temps (et des déplacements) cette trace s'étire, elle construit un *parcours* emmêlé comme une pelote de laine, elle dessine sur l'écran le souvenir d'un échange entre le *corps-mobile* et le support de la marche, l'espace. Parfois les traces deviennent invisibles et sur l'écran nous pouvons voir seulement un point ou bien simplement un cercle qui indique de manière plus ou moins précise le positionnement de l'utilisateur. Telle une auréole iconique, l'utilisateur est encerclé par un orbe qui définit son lieu de présence géolocalisée. En revanche, bien que l'utilisateur soit localisé et par là même presque objectivé sur l'écran, le *parcours* ne se limite pas à cette chosification de l'expérience *commobile* et cherche une expression substantifique dans le *Lebenswelt* husserlien. Le *parcours* serait donc la pratique, telle qu'elle se donne dans le cadre infini du contexte *commobile*. Il est « [c]ette "construction" par l'activité communicationnelle [qui] est un phénomène du niveau empirique immédiat (niveau des acteurs en activité) »⁶⁰². Faire du *parcours*, c'est être présent par la représentation et dans la pratique de manière corrélationnelle à la situation. Observons la peinture de Joan Miro : la narration qui transparait de la profondeur cachée (et fausse, puisqu'elle n'est que suggérée par une ligne d'horizon) est laissée au soin du regardeur. Le regardeur (pratiquant) est responsable de naviguer dans la peinture comme un guide devant une carte dépourvue de légende lirait la signification des objets abstraits dispersés çà et là. Leur emplacement (localisation) a de sens uniquement dans la mesure où ce sens leur est

600 Eric Berne, *Des jeux et des hommes* (New York: Grove Press, 1964), 16.

601 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 147.

602 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 71.

2.3. Le Parcours

donné par le regardeur et son propre parcours visuel. La peinture propose un *parcours*, dont la singularité sera renouvelée à chaque regard ; pas de perspective ni de point focal, seulement une composition dans laquelle les objets sont disséminés. Comme dans celles de Bosch, Monet ou encore Kandinsky, dans la peinture de Miró [Fig. 9] hiberne la base de l'expérience *commobile* qui consiste à se repérer physiquement dans un espace visuel au sein duquel les objets figurés fournissent autant d'informations qu'ils apportent des obstacles au choix du *parcours*.



Fig. 9: Miró, Joan. Paysage catalan (Le Chasseur). Huile sur toile, 1936. Museum of Modern Art, New York.

Ainsi, l'usage des outils numériques mobiles est lui aussi une affaire de parcours. Comme avec le sport urbain Parkour⁶⁰³, le déplacement se fait dans un mouvement libre (*free movement*) qui repose sur l'apprentissage d'une pratique de lecture de l'espace et par

603 Nous rappelons que le Parkour est un sport urbain qui consiste à se déplacer dans l'espace de la ville en s'adaptant au terrain et en dépassant des obstacles. Pour les pratiquants, c'est aussi une philosophie de vie. « Pour beaucoup, nous sommes "ceux qui sautent de toit en toit" alors que cette discipline est bien plus que cela. Nous sautons d'un immeuble à un autre immeuble parce que des architectes ont construit des villes mais si nous habitons dans des arbres, nous sauterions d'arbre en arbre, nos maisons seraient des rochers, nous irions d'un rocher à un autre. Peu importe l'endroit où nous nous trouvons, peu importe l'environnement, le Parkour c'est aller là où notre corps le permet, là où notre volonté nous mène. Et au-delà d'une méthode d'entraînement physique, d'une discipline de mouvements et de franchissement d'obstacles, le Parkour est aussi une ouverture vers un autre monde, un moyen d'apprendre à mieux se connaître et une nouvelle façon d'aborder la vie » David Belle, *Parkour* (Paris: Intervista, 2009), 20.

conséquent résulte en un déplacement énonciatif. L'énonciation piétonnière retrouve une inscription avec la *commobilité*, qui enregistre ses enjambées entre l'écran et la terre dans une perspective d'exploration, d'adaptation et d'appropriation. Les mouvements des pratiquants du parkour (*traceurs*) correspondent à rechercher et à « trouver le chemin »⁶⁰⁴, découverte de voies qui comme les *voix* narrent le lien des corps à l'espace à travers les rythmes des mouvements. Les pas sont uniques, la signature est posée. L'analogie entre le *parkour* et la pratique de l'usage des objets mobiles (et en particulier des applications qui utilisent la géolocalisation) met en exergue le déplacement comme substantif contemporain d'un rapport ancestral (peut-être animal) avec la terre, le territoire et les autres qui se réalise à travers le *parcours* de l'espace. De l'inconnu (découverte, repérage, dérive) *via* le familier (orientation, direction, trace), jusqu'à l'instinctif (observation, exploration, voie), c'est une démarche qui se construit au fur et à mesure du *parcours*. Une démarche tout d'abord purement pratique, de l'ordre de l'approche, de la méthode qui permet de se repérer et de 'survivre' dans une situation *commobile* donnée. Une sensibilité envers les caractéristiques du support urbain. Ensuite c'est une démarche subversive, puisqu'elle repousse les frontières (géographique-géolocalisée, professionnelle-personnelle, privée-publique), défie les habitudes et impose un *recadrage*⁶⁰⁵ dans l'interprétation et dans l'action. Enfin, c'est une démarche constructive qui trace une voie unique à travers l'espace, l'image et le temps. Considérons-les dans l'ordre.

Tout d'abord, le *parcours*, qui correspond à la pratique de communication en situation de mobilité, est un espace objectif, utilisable et navigable. Décrit par Lev Manovich, l'*espace navigable* présente le potentiel des *nouveaux médias*. Dans les jeux (*Doom*, *Myst*) ou dans les films (de Tarkovsky et de Hirokazu Kore-eda), l'*esthétique de la navigation* défie l'opposition entre narration et description⁶⁰⁶. Ces structures orientées autour de la navigation en première personne (*first-person navigation*) devront être repensées d'après l'auteur, en termes d'actions narrées (*narrative actions*) ou d'exploration (*exploration*). N'est-ce pas là un appel au

604 Ibid., 63.

605 « Le "recadrage" de l'École de Palo Alto consiste à faire changer le sens d'une activité en la présentant, par la parole, sous un autre angle. Le recadrage est éminemment une technique de contextualisation. Un nouveau contexte général (ou situation) est construit autour de la même action. [...] Le "processus de recadrage" utilise le travail de la "communication généralisée" sur les différents "contextes constitutifs d'une situation". La communication généralisée d'un des acteurs modifie les "éléments significatifs de la situation", telle qu'elle est définie par un autre acteur. Ce travail de modification concerne aussi bien les éléments significatifs du "contexte des enjeux", que celui des "normes", des "positionnements", de la "qualité des relations", du "contexte spatial" ou encore celui du "contexte temporel". Le recadrage travaille sur les normes guidant les actions, sur les enjeux des acteurs, sur les positionnements de ces acteurs ainsi que sur les relations entre les acteurs. Le recadrage introduit souvent aussi un élargissement du cadre temporel qui permet de situer l'action par rapport à des origines ou à des conséquences. » Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 72.

606 Manovich, *The Language of New Media*, 214.

parcours ? La *commobilité* n'a-t-elle pas comme fonction de fonder et d'articuler un récit, c'est-à-dire d'exercer « le rôle quotidien d'une instance mobile et magistérielle en matière de délimitation »⁶⁰⁷ ? Autant de questions que de chemins qui restent à parcourir sur le terrain de la *commobilité* dont les décors ne cessent d'évoluer.

Tout déplacement décide de ses « opérations de bornage, contrats narratifs et compilations de récits, sont composées avec des fragments tirés d'histoires antérieures et "bricolés" ensemble »⁶⁰⁸ afin de 'baliser' les limites d'un territoire irrécusable. *Sui generis*, les points de présence géolocalisée sont des *points d'appui*⁶⁰⁹ dans les situations *commobiles*, qui permettent de déterminer une stratégie (ou une tactique) des bonnes pratiques permettant de *survivre* dans le monde de la technologie mobile⁶¹⁰. Tel un *code morse* de la géolocalisation, les lignes et les points du GPS transmettent l'information *commobile*, retracent les fastes et cartographient le passé. Comme des *points d'appui* d'Archimède, ils indiquent les lieux 'sensibles', ces sites à ne pas manquer par celui qui rêve de sauver le *Titanic*, de déplacer la terre.

Parallèlement, la *mise en scène*⁶¹¹ et le *design*⁶¹² des mobilités encadrent des paramètres physiques – les espaces, les matériaux, les flux – et conçoivent leur interaction. La géographie, 'augmentée' par la strate informationnelle visible à travers les écrans, assure l'unité du paysage multicouche. Cependant, celui-ci est compilé par le déplacement du pratiquant (*traceur*) qui se charge de re/mixer les fragments du récit hypermédia. Dans l'usage de la technologie mobile, comme dans le *Parkour* (sport), les mains/pieds des *traceurs* (pratiquants) façonnent un espace scénographique et par la même performant un 'spectacle' *in/informationnel, in/corporel*⁶¹³, *i/matériel*⁶¹⁴. Disponible à la demande, le décor urbain (ou rural

607 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 180.

608 Ibid., 180-81.

609 « Un "point d'appui" est un des éléments composant la situation dans laquelle se trouve l'acteur sur lequel on veut faire une "injonction paradoxale". Cet élément est soit un élément concret, soit un élément imaginaire. Cet élément est, pour lui, l'élément essentiel de la situation de départ sur lequel l'acteur dont on veut changer la conduite s'est focalisé. Cet acteur a donc une relation forte avec cet élément. C'est d'ailleurs en ce sens que Watzlawick dit que le recadrage par l'injonction paradoxale intervient pour changer le système de relations entre les acteurs. En fait, il y a modification de la relation de l'acteur manipulé avec un des éléments de la situation. Mais cet élément est essentiel pour lui : il est son "point d'appui" » Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 75.

610 Joel Lindstrom, *CRM Mobile Survival Guide*, éd. par Julie Yack (India: We Speak You Learn, LLC, 2014).

611 Ole B. Jensen, *Staging Mobilities* (Oxon / New York: Routledge, 2013), 173, 175-94.

612 Ole B. Jensen, *Designing Mobilities* (Aalborg: Aalborg University Press, 2014).

613 Chapitre *Proposition finale. Penser selon les incorporels*. Voir *L'écart*, Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 137.

614 Marc Veyrat, *La société i Matériel : De l'information comme matériau artistique, I* (Paris: L'Harmattan, 2015), 47-101.

2.3.Le Parcours

d'après le lieu de présence du *corps-mobile*) ne demande-t-il pas à son tour d'être actualisé⁶¹⁵ en scène, de se disperser, de se dissoudre et ainsi de faire « partie du paysage de la mobilité contemporaine »⁶¹⁶ ? Tout *traceur* qui choisit son chemin à travers le décor fait un choix instantané, guidé par sa propre pratique du *parcours* dans, avec et malgré l'environnement. L'expression '*surfer* sur Internet' qui signifie butiner, fureter, naviguer dans l'espace numérique qu'est le *cyberespace* désigne une recherche du 'flux', de la 'vague' informationnelle. Seul, face aux 'éléments' (l'écran, le navigateur, l'application, la rue, les voitures, la pluie), le *traceur* '*surfe*' entre le téléphone et la rue, comme le surfeur navigue entre les vagues et la côte. Or, cette navigation relève plutôt de l'ordre de l'expérience que de l'utilité d'une recherche efficace et fonctionnelle, plus proche de l'aspect onirique de la déambulation dans l'antre d'une bibliothèque que de la systématique de son organisation. Par le *parcours*, l'espace *commobile* lui aussi propose sa pratique de recherche et de découverte qui adjoint l'utile et le pratique à l'éphémère.

– Hélas, dit la souris, le monde devient plus étroit chaque jour. Il était si grand autrefois que j'ai pris peur, j'ai couru, j'ai couru, j'ai couru, et j'ai été contente de voir enfin, de chaque côté, des murs surgir à l'horizon ; mais ces longs murs courent si vite à la rencontre l'un de l'autre que me voici déjà dans la dernière pièce, et j'aperçois là-bas le piège dans laquelle je vais tomber. – Tu n'as qu'à changer de direction, dit le chat en la dévorant.⁶¹⁷

Analogiquement à la petite souris dans la fable de Franz Kafka, l'utilisateur dialogue avec le contexte spatiotemporel au sein duquel il exerce sa mobilité. Le sentiment de faire face à un espace changeant se confirme simultanément à l'adoption des 'petits écrans'. Se repérer dans le décor *commobile* se rapproche désormais de la question de survie dans le paradigme des nouvelles mobilités. La double évolution indique un « moteur de la convergence actuelle du monde du transport et de la communication »⁶¹⁸; une fois ce rudiment assuré (par l'apprentissage des gestes d'usage, du comportement et des modes de pensée *commobile*), leur légitimation dans notre espace quotidien s'impose. Ainsi, après la notion de survie, la pratique du *parcours* nous expose paradoxalement aux questions de la subversion. En termes de positionnement, la pratique du *parcours* est contestataire d'un ancien espace (physique) chaviré par la technologie mobile qui modifie la façon dont les utilisateurs entrent en corrélation avec ce dernier dans une confluence de réseaux numériques qui servent de

615 Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, 15.

616 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 7.

617 Kafka, Franz. « Petite fable ». In *La Muraille de Chine et autres récits*, 146-47. Paris: Gallimard, 1950.

618 Licoppe, *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, 78.

2.3. Le Parcours

médiateur entre les localisations et les lieux géographiques⁶¹⁹. Cette confrontation n'est pourtant apparente qu'à travers la pratique du *parcours* qui rend observable les disparités ignorées jusqu'ici comme autant d'obstacles sur la route. Dans le chapitre *Le parler des pas perdus* du livre *L'invention du quotidien*, Michel De Certeau dresse le portrait de la marche (pratiquée par le piéton au quotidien), et souligne sa fonction énonciatrice, plus que jamais d'actualité.

D'abord, s'il est vrai qu'un ordre spatial organise un ensemble de possibilités (par exemple, par une place où l'on peut circuler) et d'interdictions (par exemple, par un mur qui empêche d'avancer), le marcheur actualise certaines d'entre elles. Par là, il les fait être autant que paraître. Mais aussi il les déplace et il en invente d'autres puisque les traverses, dérives ou improvisations de la marche, privilégient, muent ou délaissent des éléments spatiaux. Ainsi Charlie Chaplin multiplie les possibilités de sa badine : il fait d'autres choses avec la même chose et il outrepassa les limites qui fixaient à son utilisation les déterminations de l'objet. De même, le marcheur transforme en autre chose chaque signifiant spatial. Et si, d'un côté, il ne rend effectives que quelques-unes des possibilités fixées par l'ordre bâti (il va seulement ici, mais pas là), de l'autre il accroît le nombre des possibles (par exemple, en créant des raccourcis ou des détours) et celui des interdits (par exemple, il s'interdit des chemins tenus pour licites ou obligatoires). Il sélectionne donc. "L'utilisateur de la ville prélève des fragments de l'énoncé pour les actualiser en secret" (cite Roland Barthes).⁶²⁰

De la sorte, les pas (marche, démarche, course) du *parcours*, comme ceux du *parkour*, sont à la limite de l'illégalité⁶²¹. Le 'bon' comportement *commobile* appelle paradoxalement à se 'conduire mal magnifiquement' (*misbehave beautifully*⁶²²) par rapport aux règles du territoire géographique (géopolitique⁶²³), à désobéir, à contrevenir, à transgresser les

619 « Research shows that mobile media alters the way users relate to physical space in a confluence of location and digital networks that mediates geographic places » Michael Saker et Leighton Evans, « Locative Mobile Media and Time: Foursquare and Technological Memory », *First Monday* 21, n° 2 (25 janvier 2016), doi:10.5210/fm.v21i2.6006.

620 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 149.

621 En témoignage, nous pouvons citer les problématiques soulevées autour des *Google Glass* et de leur interdiction dans des lieux publics, ainsi que celles autour de l'application *Pokemon Go* lorsque cette dernière incite les utilisateurs à traverser des zones interdites pour capturer des *Pokemons*.

622 Terme utilisé par le danseur et chorégraphe Wayne McGregor lors de son intervention aux conférences TED. « I think the technicalities of creativity can be taught and shared, and I think you can find out things about your own personal physical signature, your own cognitive habits, and use that as a point of departure to misbehave beautifully » McGregor, Wayne. « A choreographer's creative process in real time ». présenté à TED Talks, [Online], septembre 2012. https://www.ted.com/talks/wayne_mcgregor_a_choreographer_s_creative_process_in_real_time/transcript.

623 De La Porte, Xavier. « Des frontières mais plus de pays ». *Conférences Université Paris Diderot*. [En ligne], février 2013. URL : https://www.canal-u.tv/video/universite_paris_diderot/xavier_de_la_porte_des_frontieres_mais_plus_de_pays.14770.

frontières, à passer outre le régime d'antan. S'il y a bien une notion qui rapproche au mieux le *cyberespace* de l'espace géographique, en théorie comme dans les faits, c'est bien la notion d'*obstacle*. Le *bug*, par exemple, « un mot anglais signifiant "insecte" et désignant couramment tout type de dysfonctionnement [...] [qui] créent une faille, un espace de fragilité dans l'organisation solide et stable du dispositif »⁶²⁴ est en sorte le substantif de la dysphonie du système urbain. Tel un arbre sur la voie ferroviaire, il perturbe le système, fait appel au déplacement, la confrontation, le décodage, le *debugguage*, il provoque l'effort du développeur. Cet obstacle est la voie imposée à travers laquelle le programme doit 'passer' avant d'être décrété 'stable'⁶²⁵; occasionnellement, l'obstacle (l'erreur, le *bug*) devient le programme même. Le *hack* est quant à lui une autre manière de tarauder les protocoles. Le *hack* est au programme informatique ce que le parkour est au plan urbain. Traverser les murs, comme traverser les pare-feux (*firewall*) est une affaire de mobilité au sein du code informatique. Par ailleurs, l'écran lui aussi fonctionne comme une barrière entre deux espaces dissociés. Or, la *commobilité* abolit cette séparation et provoque une relation de correspondance entre les mondes internes et externes à la *Matrix*. D'ailleurs, cette séparation n'a jamais eu lieu puisque le numérique a toujours disposé d'un corps localisé (par des adresses IP) et de biens matériels (serveurs, câbles, métaux). La réalité augmentée (ou alternée) effectue ce même franchissement cette fois-ci de manière hybride, perceptible dans l'immédiat (et non différé dans le temps) entre la chair et le sang et un espace idéal et platonicien.

La pratique du *parcours* unit le risque et la fragilité du corps localisable. Avec les technologies mobiles, les routes se transforment en *parcours du combattant*⁶²⁶ sur lequel chaque poteau et chaque trottoir deviennent des achoppements pour le marcheur emporté par son écran. Comme dans le vidéo-clip *Bitter Sweet Symphony* du groupe *The Verve*⁶²⁷, le piéton marche de manière déterminée, droit devant soi sur une route parsemée de divers obstacles. Le *parcours* est souvent la balise indiquant le croisement des différentes couches territoriales,

624 Carole Brandon, « Bug », in *100 Notions pour l'art numérique* (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015), 48-50.

625 Dans les stades du développement d'un logiciel, la version 'stable' (*stable release*) est la version qui est prête pour le lancement ou la commercialisation. « Software Release Life Cycle ». *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, consulté le 6 octobre 2016. URL : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_release_life_cycle&oldid=733845645.

626 Le *parcours du combattant* est un circuit semé d'obstacles variés que doit accomplir un militaire à titre d'entraînement. (Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016).

627 The Verve, *Bitter Sweet Symphony*, Urban Hymns, 1997. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=1lyu1KKwC74>

un marquage qui indique le danger d'un passage au vide. Comme dans chaque saut à travers deux falaises, il y a un risque que le *traceur* encourt volontiers. Le corps, suspendu à la distance de l'entre-deux, est l'enjeu de cette pratique *hybride*, puisque là où « le corps se retire, le lieu retourne au vide »⁶²⁸. Un tel corps jonglant – entre le numérique et l'organique – est d'une certaine manière incarné par le funambule Philippe Petit, dont les traversées des tours de Notre Dame de Paris, et des *Twin Towers* new-yorkaises⁶²⁹, émerveillent par leur finesse. Dans ses écrits, l'acrobate conseille : « [n]e perdez pas votre temps à terre. Travaillez sans relâche. Il faut que ce fil peu à peu vous appartienne »⁶³⁰. Il faut que le *parcours* (pratique) s'associe au *parcours* (chemin). Il quitte la terre pour suivre un fil, qui lui montre la terre à distance, en profondeur. Un fil de la connexion, de la trace géolocalisée, du *réseau-mobile* ? Ce fil relie le *traceur* à sa pratique avec laquelle il jongle de plate-forme en plate-forme, de support en support, d'image en image, de pas en pas ; il est le ruban gradué qui indique la mesure de toute distance pratique. Or

[n]ous savons bien depuis nos années de collège, que la durée se mesure par la trajectoire d'un mobile et que le temps mathématique est une ligne; mais nous n'avons pas encore remarqué que cette opération tranche radicalement sur toutes les autres opérations de mesure, car elle ne s'accomplit pas sur un aspect ou sur un effet représentatif de ce qu'on veut mesurer, mais sur quelque chose qui l'exclut. La ligne qu'on mesure est immobile, le temps est mobilité. La ligne est de tout fait, le temps est ce qui se fait et même ce qui fait que tout se fait. Jamais la mesure du temps ne porte sur la durée en tant que durée ; on compte seulement un certain nombre d'extrémités, d'intervalles ou de *moments*, c'est-à-dire, en somme, des arrêts virtuels du temps.⁶³¹

Le caractère aporétique de l'expérience spatiotemporelle du *parcours* accentue les *points d'appui* du mouvement tandis que la pratique soubresaute, tressaillit, bondit sur ce point de manière continue.

Enfin, à la suite de la navigation (salvatrice) et de la confrontation (subversive), le *parcours* est une pratique de création (constructive). Dans le contexte de l'usage de la technologie mobile, chacun construit son propre système de mobilité⁶³². Dans la tradition des NTIC, l'outil mobile invite le *do it yourself* (DIY) du bricoleur. Les gestes d'usage deviennent des gestes de fabrication d'une réalité tout d'abord physique, puis construite par une entente

628 Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 26.

629 Philippe Petit, funambule français qui en 1974 traverse les deux tours du World Trade Center à New York <http://www.biography.com/people/philippe-petit-17184564>

630 Philippe Petit, *Traité du funambulisme (1985)* (Arles: Actes Sud, 1997), 38.

631 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 46.

632 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 7.

unanime⁶³³. Le positionnement est primo une situation de présence (dans un espace infini, indépendamment de tout contexte) et seulement après une situation de localisation (d'après une segmentation fonctionnelle du même espace, devenu dès lors emplacement). L'acte de construction consiste dans la compilation de morceaux de positionnement présentiel avec des morceaux des positionnements de localisation, anthologie qui enfante la pratique du *parcours*. Sarah Pink nous rappelle⁶³⁴ l'intérêt que Tim Ingold porte pour la triple relation entre la marche, la création du chemin (*path-making*) et l'inscription. Dans ses articles, l'auteur décrit le chemin « comme une trace cumulative, non autant planifiée en avance que générée lors du mouvement piétonnier lui-même. Par le fait même, le chemin est marqué dans la terre et non pas posé sur elle »⁶³⁵. Plus loin, il établit un parallèle entre la marche, la création du chemin (*path-making*) et le dessin : « [o]n pourrait peut-être comparer le voyage à pied avec la pratique du dessin : comme le dessinateur trace une ligne avec son crayon, de même le *flâneur* (*wayfarer*) – marchant seul – arpente une ligne avec ses pieds ». Le spectateur actif (*traceur*) pilote à la fois l'histoire, la production ludique et le plaisir plastique générant un « troisième temps historique de l'image », après l'image faite de main d'homme (peinte, dessinée) et l'image enregistrée⁶³⁶. Ainsi, l'*image-parcours* est celle qui correspond à l'action du *parcours*, naturellement hybride entre l'espace physique et celui de l'écran.

Marcher et créer sont en effet devenues des termes synonymes, sinon équivalents du moins commensurables, et cela en particulier dans le monde de l'art. L'ouvrage de l'historien de l'art Thierry Davila fait l'inventaire d'œuvres situées au carrefour entre la création et le mouvement⁶³⁷. De toute évidence, l'art contextuel et en particulier l'art mobile élargissent le

633 Dans son ouvrage *La construction de la réalité sociale*, John Searle fait la distinction entre des *faits institutionnels* (*institutional facts*, dont l'existence requiert des institutions humaines) et des *faits bruts* (*brute facts*, dont l'existence ne requiert pas des institutions humaines et qui existent indépendamment de toute croyance). Searle, *La construction de la réalité sociale* (1995), 13-14.

634 « In a recent article Ingold discusses the relationship between walking, path-making and inscription. He describes the path as a cumulative trace, not so much engineered in advance as generated in the course of pedestrian movement itself. And by the same token, the path is marked in the ground, not laid over it' (Ingold 2010b: 121). He goes on to establish a parallel between walking, path-making and drawing: 'One could perhaps compare wayfaring with drawing: as the draughtsman traces a line with his pencil, so the wayfarer – walking along – paces a line with his feet' (loc. Cit.) » Sarah Pink, « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology (2011) », in *Redrawing Anthropology. Materials, Movements, Lines* (Edited by Tim Ingold) (Oxon: Routledge, 2016), 143-56.

635 Tim Ingold, « Footprints Through the Weather World: Walking, Breathing, Knowing », in *Making Knowledge: Explorations of the Indissoluble Relation Between Mind, Body and Environment* (Edited by T.H.J. Marchand) (Chichester: Wiley-Blackwell, 2010), 121.

636 Barboza et Weissberg, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*, 87.

637 Par une *Cinéplastique*, « c'est-à-dire d'un traitement autonome du déplacement, d'une prise en charge du mouvement d'abord et avant tout comme processus, comme phénomène qui conditionne l'existence de l'œuvre » Thierry Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*

2.3.Le Parcours

champ d'action de l'art sorti du cadre et intégré aux actes, des pratiques quotidiennes aux gestes aventureux. « Sous le critère de "mobilité", on peut se risquer à envisager un principe actif de dissociation relevant d'une perspective critique ouverte par l'artiste mobiliste sur le sens et la nature de l'art »⁶³⁸. Partant, les œuvres picturales de Henri Michaux [Fig. 10], poète, écrivain et peintre, souvent produites dans des conditions abusives (sous l'influence des drogues), conjuguent l'écriture et le dessin sur papier, alors que *Cloud Gate Dance Theater of Taiwan* fait de même en danse. La performance *Wild Cursive* [Fig. 11] met en scène des poèmes en reconstituant les hiéroglyphes poétiques par des mouvements des corps.



Fig. 10: Michaux, Henri. Alphabet (verso), 1927.



Fig. 11: Cloude Gate Dance Theater of Taiwan. Wild Cursive. Dance performance, 2005.

Une communication spatio-temporelle ne résulte pas uniquement dans un rendu visuel, ni dans une grammatisation du corps, mais dans une esthétisation du mouvement, saisi sous forme de trace, inscrite sur/dans la pratique en tant que support. Le *parcours*, comme toute pratique

est à la fois nécessaire et relativement autonome par rapport à la situation considérée dans son

(Paris: Éditions du Regard, 2002), 15.

638 Paul Ardenne, *Un art contextuel* (Paris: Flammarion, 2002), 154.

2.3.Le Parcours

immédiateté ponctuelle parce qu'[il] est le produit de la relation dialectique entre une situation et un *habitus*, entendu comme un système de dispositions durables et transposables qui, intégrant toutes les expériences passées, fonctionne à chaque moment comme une *matrice de perceptions, d'appréciations et d'actions*, et rend possible l'accomplissement de tâches infiniment différenciées, grâce aux transferts analogiques de schèmes permettant de résoudre les problèmes de même forme et grâce aux corrections incessantes des résultats obtenus, dialectiquement produits par ces résultats.⁶³⁹

Le *parcours* est la 'spécialisation' de la pratique en situation *commobile*. Sa profusion le rend abscons pour l'utilisateur (*traceur*) qui l'intègre bénévolement, et pour le chercheur qui essaie de s'en éloigner à une distance critique tout en plongeant dans son maniement (vie et quotidienneté obligent). Procéder à sa 'lecture' est une tâche difficile, d'autant plus qu'il mobilise des pratiques sémiotiques à la fois verbales et non phonétiques qui nécessitent l'appui d'étude de la gestualité « comme une activité antérieure au message représenté et représentable »⁶⁴⁰. À ce sujet, les travaux de la sémiologue Julia Kristeva, des kinésistes américains (Ray Birdwhistell) et des empiristes contemporains (Adriana de Souza e Silva) sont particulièrement éclairants. Pour mieux étayer la pratique *commobile* de manière transversale – outils, contenus et usages assemblés – nous mobiliserons les sciences de l'art qui viendront appuyer nos réflexions sur les fonctionnements des dispositifs⁶⁴¹. Ainsi, au problème de fond s'associe le problème de la forme de manière connexe ; puis, à la problématique théorique, de la formalisation de la pratique *commobile*, se greffe la problématique méthodologique de l'examen scientifique. Le *parcours* est une pratique d'usage et une méthode de construction, un type de comportement et une approche d'observation, une technique de programmation (de dispositifs *commobiles*) et une manière de dépassement (des règles *commobiles*) ; c'est une manière de *faire mouvement*. À présent, avant de procéder au travail de terrain de notre thèse doctorale, il reste à définir une méthode adaptée à l'étude de la *commobilité* et à la sinuosité de ses itinéraires.

639 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'éthnologie kabyle »*, 261-62.

640 Julia Kristeva, « Le geste, pratique ou communication? », *Pratiques et langages gestuels*, n° 10 (1968): 52.

641 Anne-Marie Duguet, « Dispositifs », *Communications* 48, n° 1 (1988): 221-42, doi:10.3406/comm.1988.1728.

Partie II. Méthode de Parkour

Un phénomène frappe vos sens ; vous l'observez avec l'intention d'en découvrir la cause, et pour cela vous en supposez une dont vous cherchez la vérification en instituant une expérience. Si l'hypothèse n'est pas fondée, vous en faites une nouvelle que vous soumettez à une nouvelle expérience, et cela jusqu'à ce que le but soit atteint, si toutefois l'état de la science le permet.

Je réduis ici la chose à la plus simple expression en ne parlant que d'un seul phénomène, et je passe sous silence la science d'instituer les expériences et l'art de les exécuter avec précision. Car une expérience ou plutôt des expériences ne vérifient une hypothèse qu'autant qu'on les a soumises elles-mêmes à une série de contre-preuves expérimentales propres à en montrer l'exactitude.

Le raisonnement suggéré par l'observation des phénomènes institue donc des expériences d'après lesquelles on reconnaît les causes d'où ils dépendent, et ce raisonnement constitue la méthode que j'appelle expérimentale, parce qu'en définitive l'expérience est le contrôle, le critérium de l'exactitude du raisonnement dans la recherche des causes ou de la vérité.

Michel Eugène Chevreul⁶⁴²

⁶⁴² Michel Eugène Chevreul, *Lettres adressées à M. Villemain sur la méthode en général et sur la définition du mot fait: relativement aux sciences, aux lettres, aux beaux-arts, etc., etc* (Paris: Garnier Frères, 1856), 28-29.

1. Approches interdisciplinaires et visuelles

*Se perdre d'affection pour une goutte d'eau,
pour son devenir,
alors qu'elle se compose, alors qu'elle se forme, vibrer avec elle tandis
qu'elle adhère
avec d'invisibles mains à l'invisible prises,
aux branches, aux vitres, aux roches.*

Giuseppe Penone⁶⁴³

Maintenant que l'hypothèse du *parcours* est définie de manière intelligible et qu'elle est ciblée par une forme identifiable, il est temps de l'éprouver dans les faits. Par définition, le phénomène qu'elle décrit se présente de manière mobile ; il n'existe que dans le mouvement et par conséquent, il nous faudra une méthode elle aussi capable de s'adapter à la marche, de suivre le chemin et de tracer une route tout en dépassant les *obstacles épistémologiques*⁶⁴⁴. Le *parcours* appelle au *parkour*. Nous proposons de considérer la possibilité que l'observation des phénomènes mobiles transforme le chercheur en *chercheur-traceur*, qui arpente les chantiers des *réseaux-mobiles*, s'immerge dans les communautés des utilisateurs et s'adapte aux pratiques qui font de ces utilisateurs des *traceurs* dans le milieu *commobile*. Les questions qui suivent sont donc : Comment observer ce qui change dans le mouvement ? Comment traduire nos observations en paroles ? Comment trouver une méthode (propre aux SIC) pour l'étude de la *commobilité* ? Comment observer les phénomènes *commobiles* ?

La recherche dans laquelle nous nous engageons sollicite autant de paramètres de

643 Giuseppe Penone, *Respirer l'Ombre*, Écrits d'Artistes (Paris: École Nationale Supérieure Des Beaux-Arts, 1999), 216.

644 Gaston Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique*. (1934), [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Gaston Bachelard (1934), *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*. Paris: Librairie philosophique J. Vrin, 5e édition, 1967 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2015), 16, http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/formation_esprit_scientifique/formation_esprit_scientifique.html.

scrutation qu'elle présente d'occasions d'observation. Sa captation, nécessairement qualitative, est contrainte de s'appuyer sur une diversité de supports, puisqu'il y a dans le *commouvant* un infini dont la force ne se laisse abattre ni par la fixation du cadre photographique, ni par celle du langage narratif. Le discours scientifique, qui est la tentative la plus aboutie de s'approcher au plus près de la réalité, reste toujours perfectible⁶⁴⁵ aussi bien dans ses pratiques que dans ses outils. L'histoire de la science, qui est elle-même « une langue bien faite »⁶⁴⁶, est composée de différentes méthodes de retranscription de la réalité à l'aide de langages correspondants développés à base de chiffres, de graphiques, de formules, de descriptions ou d'images. Ainsi, elle prend des formes d'expression multiples pour pouvoir contourner les obstacles qui voilent l'accès au savoir. Le scientifique (*traceur*) situe sa méthode (*parkour*) au cœur de sa recherche tout en la mettant en rapport avec son terrain d'étude (les deux étant interdépendants)⁶⁴⁷. Or, les phénomènes d'ordre *commobile* présentent de nombreuses difficultés d'ordre épistémologique, complexifiées davantage par la dimension numérique. La convergence modifie les deux éléments respectivement – mouvement et communication – rendant complexe l'observation, la capture et la dénomination de ces phénomènes. Quelle méthode permettra de capturer la dimension mobile du *processus communicationnel*? Dans ce chapitre, nous définirons tout d'abord la particularité des terrains *commobiles* et nous observerons les approches existantes réparties en trois groupes (visuelles et sensibles ; interdisciplinaires et participatives ; mobiles) et nous jugerons de leurs potentiels à servir notre travail de terrain. Ensuite, nous proposerons une solution méthodologique adaptée à l'étude de la communication géolocalisée. À présent, présentons le terrain de notre choix.

645 « Une cause très petite, qui nous échappe, détermine un effet considérable que nous ne pouvons pas ne pas voir, et alors nous disons que cet effet est dû au hasard. Si nous connaissons exactement les lois de la nature et la situation de l'univers à l'instant initial, nous pourrions prédire exactement la situation de ce même univers à un instant ultérieur. Mais, lors même que les lois naturelles n'auraient plus de secret pour nous, nous ne pourrions connaître la situation initiale qu'*approximativement*. Si cela nous permet de prévoir la situation ultérieure *avec la même approximation*, c'est tout ce qu'il nous faut, nous disons que le phénomène a été prévu, qu'il est régi par des lois ; mais il n'en est pas toujours ainsi, il peut arriver que de petites différences dans les conditions initiales en engendrent de très grandes dans les phénomènes finaux ; une petite erreur sur les premières produirait une erreur énorme sur les derniers. La prédiction devient impossible et nous avons le phénomène fortuit » Henri Poincaré, *Science et méthode*, [En ligne] (Paris: Flammarion, 1908), 68, <http://archive.org/details/scienceetmethode00poin>.

646 Étienne Bonnot de Condillac, *Œuvres complètes de Condillac: Art de raisonner et grammaire* (Paris: Lecointe et Durey, Libraires, 1821).

647 Comme le suggère Florence Rio, le terrain peut avoir une influence majeure sur les choix méthodologiques et « la question de la méthode est au cœur de tout travail de recherche » Florence Rio, « La méthode comme point de départ ? », *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 32 (1 avril 2009): 51-61, doi:10.4000/edc.882.

1.1. Choix des terrains

Le choix d'un terrain a été corrélé à l'état de l'art des *cinq peaux*. Cette première étape heuristique a permis tout d'abord de saisir les principaux axes théoriques qui traversent le sujet. Suite à ces analyses, des critères de sélection ont été fixés, permettant de restreindre le choix des objets, des contenus et des usages pour l'observation à suivre. Nous nous confronterons à quatre terrains au moyen de plusieurs études que nous décrirons au fur et à mesure. Certains d'entre eux sont des *projets-expériences*, c'est-à-dire des projets de recherche de type expérimental ; d'autres sont des *projets-œuvres*, c'est-à-dire des projets de recherche que nous avons conçus sous forme d'œuvres artistiques. Dans l'ordre de leur conception, ces terrains sont :

- Téléphone mobile (terrain d'observation de l'outil *mobile*) ;
→ *Projet-expérience* : « *Locopractices* » ;
- *Ingress* (observation d'une application *mobile* existante) ;
→ *Projets-expériences* : « *Ingress Lyon* », « *Ingress Sao Paulo* », « *Ingress Curitiba* », « *Ingress Annecy* » ; « *Ingress Toulon* » ; « *Ingress Paris* » ;
→ *Projet-œuvre* : « *OP Petit Poucet* » ;
- Curitiba (observation d'une ville '*mobile*') ;
→ *Projet-expérience* : « *Canario* » ;
- *Spot-là* (observation d'une application *mobile* en développement) ;
→ *Projet-expérience* : « *Leviathan* » .

1.1.1. Téléphone Mobile

Suite à l'analyse du sujet, l'aspect purement matériel de l'expérience *commobile* est devenu apparent. En conséquence, pour le travail de terrain nous avons opté, en premier lieu, pour l'observation de l'outil *mobile* exclusivement. En particulier, nous avons sélectionné le *téléphone mobile*. À la différence de la *tablette électronique*, il est assez petit pour rester constamment près du corps et, en même temps, est assez grand pour permettre de nombreux services encore difficiles à utiliser avec la montre connectée. En effet, au lieu de nous diriger

immédiatement vers les contenus, nous avons choisi d'aborder le *parcours* d'usage par l'observation des spécificités formelles de l'outil *mobile* lui-même, c'est-à-dire de ses caractéristiques en tant qu'objet. À la différence d'autres technologies *mobiles* (les *nano* technologies par exemple), le téléphone portable reste un objet tangible que les utilisateurs transportent avec eux et autour duquel ils négocient les positions de leur propre corps. Ainsi, de corps en corps, de celui de l'utilisateur à celui de l'outil, cette interaction s'est révélée importante en ce qui concerne la compréhension de l'intégralité du *parcours*. C'est dans le cadre de ces questionnements que nous avons pensé le *projet-expérience* « *Locopractices* ».

Locopractices

Le *projet-expérience* « *Locopractices* » vise à étudier le rapport entre le corps de l'*utilisateur-traceur* et l'objet numérique *mobile*. L'objectif ici est de voir comment le maniement d'un objet *mobile* constitue des postures corporelles distinctives de la pratique du *parcours commobile*, que nous avons nommé des *locopractices*. Étymologiquement le terme *Locopractices* a été formé à partir d'un emprunt du latin *loco*, 'lieu'⁶⁴⁸ et *practices* de l'anglais 'pratique'. À l'image des études de Muybridge sur la *locomotion*⁶⁴⁹, l'étude des *locopractices* se concentre sur la dimension pratique d'un objet en particulier (le *smartphone*) dans le but d'observer ce qui constitue le lieu d'une *pratique numérique* et la forme que cette pratique imprime au plus profond du corps. Ainsi, nous nous sommes concentrés sur le corps en tant que lieu où se joue la nouvelle praticité. Nous avons circonscrit ce *projet-expérience* dans une spatio-temporalité en tenant compte d'un côté du lieu d'occurrence des événements observés (et filmés) – le centre ville, l'arrêt de bus, l'espace web – et de l'autre des moments et de la durée d'observation de ces phénomènes [exemple de type d'images venant du terrain, Fig. 12 & Fig. 13]. Six mois durant, nous avons tâché de garder trace de nos confrontations avec des situations de *locopractices*, c'est-à-dire des moments où se produit une interaction entre un corps d'*utilisateur-traceur* et un outil numérique *mobile* et ceci sans tenir compte si l'action se déroulait en temps réel (qu'elle soit arrivée devant nos yeux) ou en différé (qu'elle nous soit parvenue par l'intermédiaire d'une image enregistrée par un tiers). Pour cette étude, nous avons été attentifs à la présence des *cinq peaux de la mobilité*. Nous avons observé le lieu de la pratique (*parcours*) au sein du corps (gestes, postures, positions face à l'objet téléphone mobile), de l'interface (la relation d'interaction avec les écrans, l'image des corps, la représentation et les comportements), du territoire géographique (présence du corps dans

648 Dictionnaire de définitions, Antidote, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016.

649 Marey, *La machine animale. Locomotion terrestre et aérienne*.

l'espace urbain), de la communauté (le lien du corps avec les autres pratiques de ritualisation) et des règles de comportement (l'interaction médiatique entre les différents corps).

En référence au travail de Marcel Mauss sur la technique et le corps⁶⁵⁰, *Locopractices* concerne le lien entre les outils numériques et la pratique *commobile*. « Il était réservé à notre siècle, par ses procédés de locomotion perfectionnée et de transmission instantanée de la pensée à toute distance, de donner aux publics, à tous les publics, l'extension indéfinie dont ils sont susceptibles et qui creuse entre eux et les foules un contraste si marqué »⁶⁵¹. Un siècle plus tard, la même question se pose différemment. Cette partie de l'examen du *parcours* adopte un point de vue général sur la forme et sur le fond de cette pratique, sur son rapport à l'outil en tant que sculpteur du *corps-mobile*. De telles études ont déjà été réalisées au sujet des outils numériques par Nicolas Nova. Son projet *Curious Rituals*⁶⁵² étudie des gestes corporels face aux outils numériques. Plus particulièrement, il observe et catégorise des mouvements 'curieux' (révélateurs des nouveaux rituels) autour des usages des technologies numériques (téléphones, badges, jeux). Cependant, nous avons constaté l'insuffisance d'une observation complète et approfondie sur l'usage spécifique des objets *mobiles en situation de mobilité* et c'est cette étude que nous avons envisagée avec « *Locopractices* ».

En outre, la définition des *locopratiques* a soulevé un des problèmes méthodologiques, à savoir la difficulté de borner la recherche au sein d'un cadre institutionnel ou spatial. Nous avons souhaité circonscrire la recherche par la délimitation d'un 'terrain' et nous avons abouti à la conception d'un *projet-expérience*. Les facteurs, qui nous ont amenés à ce choix, seront explicités dans le chapitre « Terrains-mobiles » [p.182]. Pour l'instant, le *projet-expérience Locopractices* est à comprendre comme une première étape préparatoire, qui aborde le travail de manière générique avant de procéder à la sélection rigoureuse d'un contenu concret, comme dans le cas de l'application *Ingress*.

650 Mauss, « Les techniques du corps (1934) ».

651 Gabriel Tarde, *L'Opinion et la foule (1901)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Gabriel Tarde, *L'opinion et la foule*. Paris : Les Presses universitaires de France, 1989 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003), 12, http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde_gabriel/opinion_et_la_foule/opinion_et_foule.html.

652 Nova, Nicolas, Katherine Miyake, Walton Chiu, et Nancy Kwon. *Curious Rituals*. [En ligne]: Near Future Laboratory, 2012. <https://curiousrituals.wordpress.com/>.

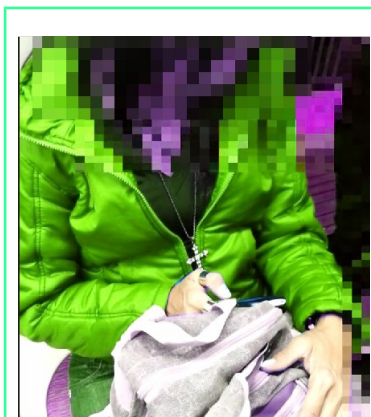


Fig. 12: Locopractices, Situation Filmée « 20131101 204247 », <https://vimeo.com/125668430>.

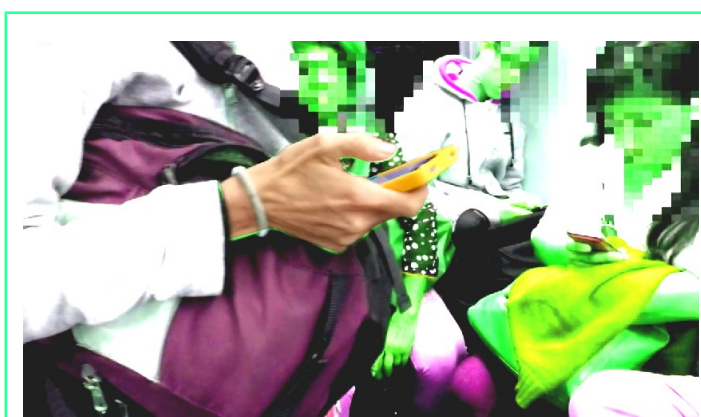


Fig. 13: Locopractices, Situation Filmée « 20131029 130250 », <http://vimeo.com/125665006>.

Ingress

Depuis le début de cette thèse, nous avons désigné la technologie de la géolocalisation comme notre centre d'intérêt en raison de sa proximité immédiate autant avec la mobilité qu'avec la communication. Cette hypothèse a été confirmée à travers l'analyse des *cinq peaux*. À cette étape, nous sommes tenus à en élire une parmi les nombreuses applications qui nous servira de terrain d'étude afin d'approfondir notre examen de la *commobilité*. Les travaux d'Adriana de Souza e Silva et de Larissa Hjorth nous ont guidés vers le champ des jeux géolocalisés. Dans leur article sur les *espaces urbains ludiques (playful urban spaces)*, les deux auteures démontrent de manière convaincante l'importance passée, actuelle et future des applications de jeux urbains, géolocalisés⁶⁵³ qui mobilisent la réalité hybride (*hybrid-reality*). Par ailleurs, elles contextualisent de manière diachronique ce qui concerne les expériences autour de ces applications et les mettent en rapport avec des pratiques pré- ou non-*commobiles* telles que celles du *flâneur* (Baudelaire), du *phoneur* (Robert Luke) ou de *la dérive* (Guy Debord). De plus, leurs travaux permettent d'appuyer notre argumentation sur le parallèle entre la pratique du *parcours* et celle du *parkour* (sport urbain) qu'elles soulignent avec zèle. Divisés en trois grands groupes – jeux urbains (*urban games*), jeux géolocalisés (*location-based mobile games*), jeux de réalité hybride (*hybrid-reality games*) – les jeux en question ont recours à plusieurs modes de communication, qui fonctionnent d'une manière articulée⁶⁵⁴. L'articulation se fait entre les narrations (parlées, écrites ou imagées) qui guident

653 de Souza e Silva et Hjorth, « Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games », 11, 13.

654 Adriana de Souza e Silva et Daniel M. Sutko, « Theorizing Locative Technologies Through Philosophies of the

le *joueur-traceur* dans ces flâneries urbaines, l'interaction des *corps-mobiles* avec le territoire *via* la géolocalisation et la constitution de lieux hybrides au moyen d'interfaces qui imbriquent l'écran au paysage.

Corollairement, nous nous sommes intéressés à observer les applications qui articulent ces trois types d'activités. L'application qui s'est démarquée et que nous avons décidé d'étudier de manière approfondie, est le jeu de réalité alternée – *Ingress*⁶⁵⁵. Créé par l'entreprise *Niantic Labs*⁶⁵⁶ (initialement *startup* au sein de l'entreprise *Google* avant de devenir entreprise indépendante en 2015), *Ingress* a été lancé en version bêta en novembre 2012 pour une durée de trois ans (plus tard réduite à deux). Cette application, réservée au téléphone mobile⁶⁵⁷, utilise la géolocalisation afin de générer les déplacements de ses *utilisateurs-joueurs-traceurs* dans l'espace physique [voir Fig. 14]. *Ingress* propose une version de la carte de *Google* (*Intel*) à travers laquelle peut être aperçu un autre versant de la réalité, invisible à l'œil nu. En plus de la carte (*Intel*), l'interface principale du jeu (*scanner*) est constituée d'un espace de communication avec les autres joueurs (*COMM*), d'un espace d'inventaire des objets virtuels à utiliser dans le jeu (dans l'espace nommé *OPS*, nous y trouvons des *Resonators*, des *Weapons*, *Mods*, *Portal Keys* parmi d'autres objets) et d'un espace montrant les statistiques personnelles du joueur (*Agent Profile*). À présent, présentons les bases du *game-play* (une description détaillée de l'intégralité des objets, actions et règles du jeu se trouve dans les Annexes de cette thèse). Téléphones portables en main et *via* le *scanner* d'*Ingress*, les *joueurs-traceurs* accèdent à la carte alternative (*Intel*) sur laquelle (grâce au GPS) ils voient leurs positions dans l'espace où ils se situent, changeant en temps réel [Fig. 1]. Autour d'eux, des lieux d'intérêt culturel (églises, mairies, sculptures, fontaines) sont les seuls éléments de l'environnement géographique qui soient représentés sur la carte *Intel* au lieu exact de leur position géographique. Ainsi, dans le *scanner*, ces lieux prennent la forme de *portails*, c'est-à-dire d'objets identiques entre eux, devenus des points d'intérêt dans le jeu et avec lesquels les *joueurs-traceurs* peuvent interagir (*burst*, *deploy*, *mod*, *upgrade*, *link*, etc.). De cette manière, sur le principe de la chasse au trésor ou de la conquête territoriale, la couche informationnelle (sur laquelle sont visualisés les *portails*) propose aux joueurs une manière ludique de parcourir l'espace géographique. Seul, accompagné ou en relation à distance avec d'autres joueurs, à l'échelle de la planète, deux équipes se confrontent – l'équipe verte, *Enlightened* (les

Virtual », *Communication Theory*, 2011 International Communication Association, 21 (2011): 23-42.

655 Site officiel de l'application, URL : <http://www.ingress.com/>

656 Niantic, Inc. URL : <https://www.nianticlabs.com/>

657 Développée dans le *Niantic Labs* de *Google*, *Ingress* est disponible pour *Android* et *iPhone*. Au début de l'année 2017, il a été téléchargé plus de 10 millions de fois à travers *Google Play*.

Illuminés, les verts, les grenouilles, *frogs*) et l'équipe bleue, *Resistance* (les *Résistants*, les bleus, les *Schtroumpfs*, *Smurfs*). Ce qui est 'en jeu' dans la 'dispute' pour le territoire terrestre, c'est la conquête des *portails*, la création de liens entre les *portails* (*links*), la construction de groupes de trois *portails* (les *champs*, *fields*) en plus d'autres actions qui apportent toutes des points et contribuent aux statistiques personnelles et de l'équipe.

Ce jeu nous a semblé intéressant non seulement parce qu'il correspond à la définition d'un jeu mobile de De Souza et Hjorth (ludique, géolocalisé et de réalité hybride), mais surtout par le fait qu'il correspondait aux *cinq peaux de la commobilité* comme nulle autre. Il emploie le corps des joueurs dans leurs déplacements physiques (quotidiens ou autres) de manière *pervasive* (le jeu est en continu 24h/24h, 7j/7, partout sur la surface terrestre). Il mobilise l'identité réelle des joueurs (ne fait pas appel à un *avatar*⁶⁵⁸, mais seulement à un *pseudonyme*) et de fait il est fortement immersif. Il établit un attachement direct entre une multitude de couches spatiotemporelles : la strate géographique (de l'espace physique), la strate cartographique (de la carte *Google Maps*), et la strate ludique (visualise les portails et d'autres objets du monde fictionnel du jeu). Il fonctionne en équipe et de la sorte consolide des interactions sociales et renforce la notion de communauté (par couleur, par ville, par région). Enfin, les règles font du jeu *Ingress* un véritable outil de re/découverte (de lieux géographiques), de re/construction (de lieux hybrides) et probablement d'épanouissement dans une pratique unique en son genre qu'il nous reste à observer. Par ailleurs, très récemment, ce même principe de jeux a donné naissance à l'application *Pokemon Go*, également développée par *Niantic Labs*, dont le succès fut immédiat. Utiliser *Ingress* comme terrain d'étude pour l'observation du phénomène du *parcours* fut un choix incontournable pour mener à bien ce travail doctoral du fait de son fonctionnement – activité au cœur de la pratique *commobile*.

Pour pouvoir aborder ce terrain, nous avons tout d'abord intégré le jeu du côté de l'équipe des verts (*Enlightened*) et ensuite nous avons cherché à rentrer en contact avec les joueurs eux-mêmes. De la sorte, nous avons réalisé sept *projets-expériences* différents. Six d'entre eux ont impliqué la participation de joueurs et communautés de six villes différentes (les *projets-expérience* « *Ingress Lyon* », « *Ingress Sao Paulo* », « *Ingress Curitiba* », « *Ingress Annecy* », « *Ingress Toulon* » et « *Ingress Paris* » seront abordés dans la Partie III [p.247]) et un septième, l'« OP Petit Poucet », a pris la forme d'un projet de recherche et d'art et a été réalisé dans une multitude de villes au sein du continent européen (« OP Petit Poucet »

658 L'équivalent d'une 'marionnette virtuelle' manipulée par des 'fils virtuels' par le joueur Ghislaine Chabert et Jacques Ibanez-Bueno, « Serious game à l'hôpital : jeu et avatars pour la communication des cadres » (Congrès International de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, Dijon, 26 juin 2010).

1.1.Choix des terrains

sera décrit à la fin de cette Partie et les résultats des observations seront analysés dans la Partie IV [p.321]). Par une méthode d'observation d'ethnographie numérique, que nous avons nommée la méthode de *Parkour* (décrite plus tard dans cette Partie II [p.203]), nous avons cherché à saisir les gestes, les rituels, les comportements caractéristiques des joueurs et le sens qu'ils donnent à leur pratique.

Pour mieux comprendre les règles du jeu, veuillez consulter la vidéo explicative (durée : 7 minutes) réalisée par l'entreprise *Niantic* elle-même.

(*QR code* à scanner)



URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Y6-JAm3NCAk>

1.1.Choix des terrains

The image shows a smartphone screen displaying the Ingress 1 game interface. The screen features a map with various elements: a player's energy bar (XM Bar) at the top, a level bar (Level Bar) below it, and a player identity badge (Player Identity Badge) showing the name 'L8 MoanoPontesco' and level 'L8'. A scanner (Scanner) is visible at the top right, showing a simplified map. The map itself displays portals (Portals) and fields (Fields) created by links (Links). A specific portal is highlighted as 'Enlightened' (illuminated) and another as 'Resistance' (resistant). A resonator (Resonator) is also shown. The interface includes an OPS menu (OPS Menu) and a COMM button (COMM) at the bottom right. The background is dark with blue and green highlights representing portals and fields.

INGRESS (logo)
Les bases du jeu

XM Bar
Barre d'énergie à disposition du joueur (ici la barre est remplie d'1/4). Chaque action nécessite de l'énergie que le joueur peut collecter sous forme de XM en se déplaçant

Level Bar
Représente le niveau de progression avant l'accès au niveau supérieur. Ici le joueur est de niveau 8 (L8); la barre représente donc le début de progression vers le niveau 9 (L9)

Player Identity Badge
Bouton, permettant d'accéder au menu des statistiques personnelles du joueur

Player Level & Name
Ici, le nom du joueur @MoanoPontesco, qui a atteint le niveau 8 (Level 8, L8)

Field (Champ)
Le champ (field) est créé par le lien entre trois portails. Le triangle ainsi obtenu est rempli d'une couche semi-transparente de la même couleur que celle des portails. Ce field ramporte des points (Mind Units, MU) pour l'équipe des bleus

Portal (Portail) Resistance
Portail, appartenant aux Résistants et donc de couleur bleue ; ce portail est rempli du nombre maximal de résonateurs (huit) lui permettant de créer des liens (links) vers autres portails, ainsi que des champs (fields)

Agent & Zone
Le joueur (agent) est représenté sur la carte (Intel) par une flèche au milieu d'un cercle qui représente sa zone d'action, l'équivalent de 40m de diamètre dans l'espace géographique

XM (Exotic Mater)
De l'énergie peut être trouvée sous forme d'amas de petites particules vibrantes et scintillantes nommées XM. De l'XM est disponible en petites portions sur l'intégralité de la carte (Intel) et est concentré à proximité des portails

Scanner
Sur l'écran nous voyons un scanner, réplique colorée (et simplifiée) de la carte de Google, qui contient portails, links et tout autre attribut nécessaire au jeu

OPS Menu
Donne access aux Items du jeu. S'y trouvent des Weapons (XMP bursters, Ultra Strikes, Ada, Jarvis), Resonators, Power Cubes, Portal Keys, Mods, Media, Capsule.

Ici, une clef, un shield et un XMP burster posés (dropped) à même le sol

Link (Lien)
Exemple de lien bleu, qui part du portail bleu et va vers un autre portail, qui étant éloigné n'apparaît pas. Deux liens ne peuvent pas se croiser. Trois liens, qui forment un triangle, construisent un field (champ)

Portal (Portail) Enlightened
Portail, appartenant aux Illuminés et donc vert; ce portail a quatre résonateurs

Resonator (Résonateur)
Pour être vert/bleu un portail doit avoir au moins 1 résonateur vert/bleu; Sur chaque portail il y a 8 emplacements pour des résonateurs qui peuvent être de niveaux différents. Des résonateurs de haut niveau (L6, L7, L8) créent un portail fort

COMM
Le bouton COMM ouvre une fenêtre, permettant de converser avec d'autres joueurs de la même faction ou cross-faction. Il y a ici trois filtres de distance : local (5-50km), regional (200-1000km), global (all). C'est ici aussi que s'affichent les informations des activités les plus récentes (notifications).

Portal (Portail)
Ce portail ne dispose pas de résonateurs. C'est pourquoi il est gris. C'est pourquoi il est gris et n'appartient à aucune des factions. Il reste gris jusqu'à ce qu'un joueur déploie (pose) un résonateur

Fig. 14: Ingress 1, Impression écran de l'application Ingress plus explications

Curitiba

Manifestement, « les écrans dans la ville transforment les espaces urbains fondamentalement et non pas de manière superficielle »⁶⁵⁹. La ville devient le catalyseur de pratiques liées aux nouvelles technologies et à la mobilité (Sheller et Urry, 2006⁶⁶⁰). L'engouement autour de la ville intelligente (*smart city*) est en grande partie généré par les données produites en contexte *commobile*⁶⁶¹. En matière de recherche et d'expérimentation autour de la mobilité, une ville se fait remarquer à l'échelle mondiale : la cité sud-américaine Curitiba. Ville provinciale du Brésil et capitale de la région Parana, Curitiba a une urbanité en expansion depuis les années quarante⁶⁶². Le développement économique, lié à la filière du café dans le nord de l'État, a donné lieu à une forte croissance et à la construction d'un '*Master Plan*', achevé en 1943⁶⁶³. Visionnaire et ambitieux, le projet *Agache*⁶⁶⁴ vise une innovation urbaine avec un accent mis sur la mobilité. Il comprend le développement et la construction d'un système de transports urbains avec une approche multilatérale (système de rue 'ternaire') couplé à des politiques environnementales (anti-voitures) et d'inclusion sociale (développement du système de bus). Cela a instantanément permis de faciliter les déplacements quotidiens, d'alléger le trafic et de moderniser l'image de la ville dans le pays et outre-mer⁶⁶⁵. Par ailleurs, Curitiba de nos jours est toujours en tête dans les classements en termes de réflexion au sujet de la mobilité, notamment sur la mobilité numérique (troisième

659 « [...] screens in the city transform urban space fundamentally, not superficially. I consider this not so much in terms of social change or a deterioration of public space, however. Instead, I think the transformation primarily concerns a change in cultural practice: a practice where sense experience meets the political of public space in a mobile sphere » Nanna Verhoeff, *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012), 113..

660 Chapitre *Mobilities and the Creation of Urban Spatial Form*. Sheller et Urry, *Mobile Technologies of the City*, 19.

661 Marzloff, Bruno. « Données publiques, ville sensible et ville lisible ». *Les clés de demain*, Juin 2012, [En ligne] édition. http://archives.lesclesdedemain.lemonde.fr/villes/donnees-publiques-ville-sensible-et-ville-lisible_a-13-153.html.

662 D'après le site de l'institut de géographie et de statistique du Brésil (*Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística IBGE*) en 2010 les résidents de Curitiba sont 1,751,907 alors qu'en 1970 ils étaient 609,026. IBGE, Censo demográfico 2010. URL : <http://www.cidades.ibge.gov.br/v3/cidades/municipio/4106902>.

663 Joseli Macedo, « Curitiba », *Cities* 21, n° 6 (décembre 2004): 538, doi:10.1016/j.cities.2004.08.008.

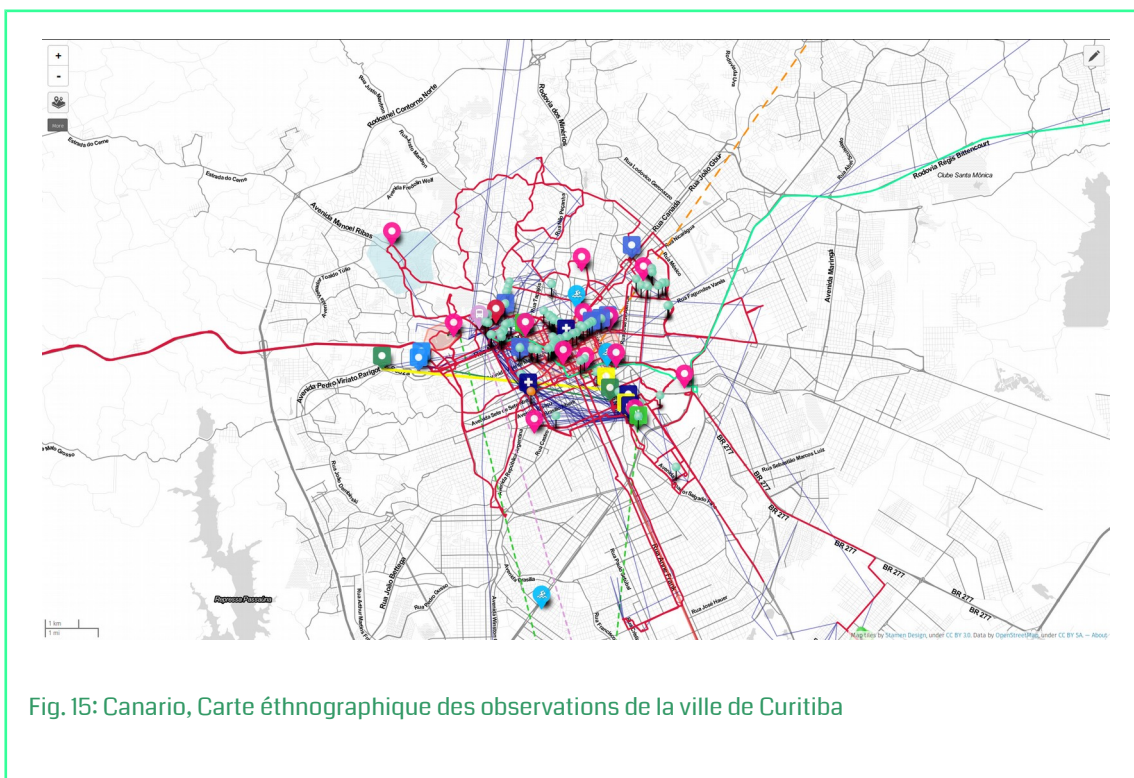
664 Du nom de l'urbaniste et architecte français Alfred Agache.

665 « Curitiba's "trinary" street system, which arranges traffic in a series of three adjacent dedicated lines, often captures the spotlight but what really deserves praise is the city's multilateral approach to urban transportation. The fact that Curitiba's anti-car-dependency environmental policies fit closely together with social inclusion policies and the bus system initiative, which, of course, hinges on optimal distribution of planning and operating responsibilities, has put the city at the vanguard of connected mobility » Fumihiko Nakamura, « Role of Connected Mobility Concept for Twenty-First-Century Cities—Trial Approach For Conceptualization of Connected Mobility Through Case Studies », *IATSS Research* 38, n° 1 (juillet 2014): 52-57, doi:10.1016/j.iatssr.2014.07.003.

1.1.Choix des terrains

place au classement du développement *smart city*⁶⁶⁶). Elle tient un rôle stratégique en tant que ville 'laboratoire' et pour ces raisons présente un terrain fertile pour la recherche sur la *commobilité*.

Ainsi, nous avons sélectionné cette ville comme un terrain propice pour l'observation des *pratiques numériques en situation de mobilité*. Lors d'un séjour de trois mois, nous avons souhaité saisir les dynamiques et les flux de la ville afin de dresser son portrait (design de la mobilité, usage des réseaux de transport et rapport entre le transport et l'usage de la ville). Nous avons mis ces observations en rapport avec les *terrains-mobiles – Locopractices* et *Ingress* – dans l'objectif d'appréhender l'insertion de la *commobilité* au sein d'une ville mobile. Ainsi conçu, le *projet-expérience Canario* est une ethnographie urbaine où le sujet étudié est l'interaction entre le téléphone mobile, les *habitants-traceurs* et la ville de Curitiba [Fig. 15].



Spot La

Un quatrième terrain a été sélectionné en partenariat avec l'entreprise *cap-dp digital performance*. Basée dans la ville d'Annecy, France, *cap-dp*⁶⁶⁷ a été porteuse d'un projet de

666 « Smart City Expo World Congress ». Barcelona, 2013. URL : <http://www.smartcityexpo.com>.

667 URL : <http://cap-dp.com/>

1.1.Choix des terrains

développement d'une application mobile nommée *Spot'La*⁶⁶⁸ qui rend possible la création et l'animation de parcours touristiques sur *smartphone* [Fig. 16]. Destinée aux villes et aux municipalités afin de dynamiser les trajets relatifs au tourisme, à la culture et au sport, l'application propose trois types de parcours (parcours thématiques découverte, parcours thématique à points avec classement, parcours jeux de type chasse au trésor, challenge ou derby). Ensemble avec l'équipe, nous avons participé au processus de développement jusqu'au premier test d'adoption par les utilisateurs dans l'objectif de saisir la relation qu'entretiennent les *traceurs* avec les différents *parcours* et d'adapter le développement de l'application en fonction de ces résultats. Dans ces conditions, le *workshop Leviathan* [Fig. 17] a été conçu sous forme de *projet-expérience*, nous permettant d'étudier la distinction entre la manière par laquelle l'application *Spot'La* a été conçue et la manière par laquelle elle a été utilisée. Lors de ce *workshop*, un parcours hypermédia, c'est-à-dire un parcours à la fois visuel, textuel et mobile, a été proposé aux *utilisateurs-traceurs*. Ensuite nous avons observé leur manière de s'approprier l'outil, entre l'obéissance aux règles, l'inventivité du défi et la poésie de la dérive.

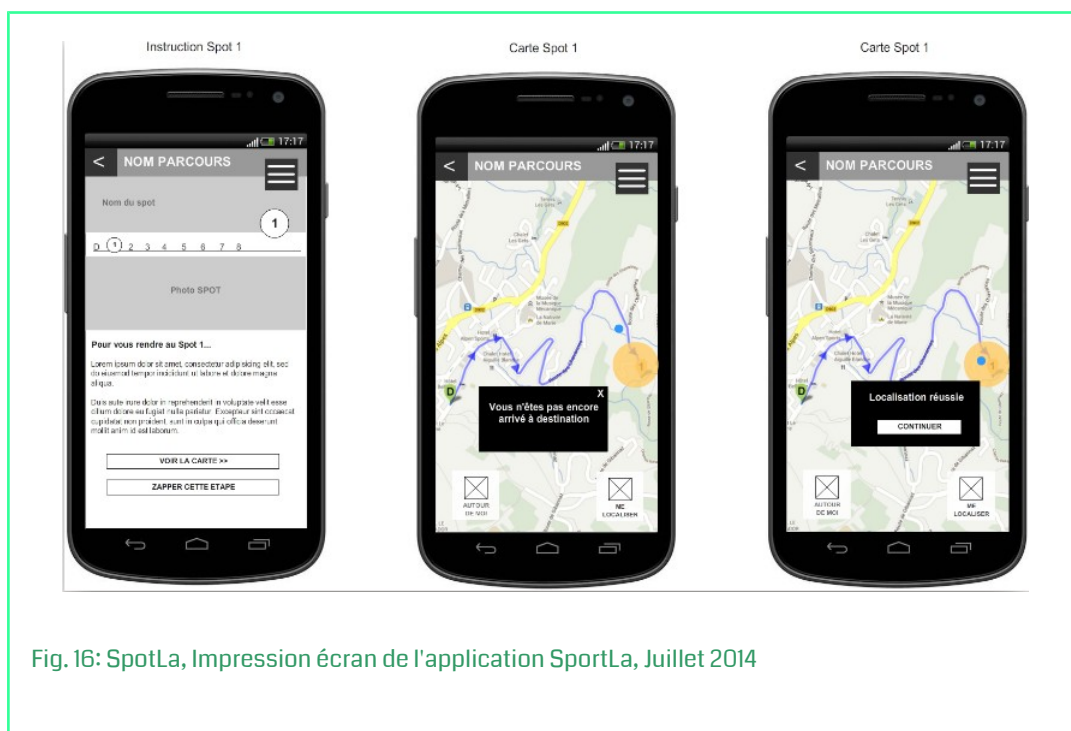


Fig. 16: SpotLa, Impression écran de l'application SportLa, Juillet 2014

668 URL : <http://spot-la.com/>

1.1.Choix des terrains



Fig. 17: SpotLa, Image du Workshop Léviathan, 14 Septembre 2014

1.2. « Terrains-mobiles »

Avant d'aborder la question des méthodes appropriées aux études des terrains mentionnés ci-dessus, définissons les propriétés communes à ces terrains et celles distinctives de tout autre type de terrains possibles. Depuis le début de nos recherches sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*, nous sommes parvenus au constat suivant : L'arrivée des outils mobiles de communication pose des questions sur les pratiques méthodologiques, sur les limites du travail de terrain, mais aussi sur la signification même du mot terrain. Étymologiquement, ce mot, qui vient du latin *terrain* signifie 'terre ferme', 'lieu où se déroule un combat', ou *terranum* 'sol cultivable'⁶⁶⁹. Il y a dans ces origines l'idée d'ancrage dans le sol, dans la terre, dans l'espace fixe. Le *terrain* 'donne place' à l'action et sert de cadre aux événements qui s'y dérouleront, et, en ce sens, il peut prétendre au statut d'acteur de la situation à part entière.

Les études des applications mobiles et de leurs usages dépendent de l'étude non pas d'un, mais d'une multitude de terrains divers. Il est alors judicieux de se demander : Comment les délimiter ? Où se situent-elles ? Quelle est leur dimension ? Quels sont les acteurs qui y participent ? Comment classer, arranger, sélectionner, organiser l'étude au sein d'un *hyperterrain*, c'est-à-dire d'un terrain qui repose sur un nombre infini de territoires de types différents et entrelacés. Il y a certes un premier attachement à un territoire nécessairement géographique ; la présence physique à un endroit donné constitue l'environnement premier de l'utilisateur, et c'est par conséquent une couche particulièrement intéressante à observer par le chercheur. Cependant, en contexte *commobile*, l'utilisateur en question est, par définition, en mouvement (il est *traceur*) et son environnement évolue à la vitesse de ses déplacements. Parallèlement, le *traceur* est présent au sein d'un autre espace, moins accessible pour le chercheur, mais non moins important – l'espace de l'écran. Cette présence au sein d'Internet est appelée par Richard Rogers « online groundedness »⁶⁷⁰, c'est-à-dire « ancrage dans la terre en ligne ». Lors de l'usage des outils mobiles de communication, il y a donc un rapport double (pour le moins) vis-à-vis du terrain ; il y a des 'terres' multiples au sein desquelles se déroule

669 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

670 Richard Rogers, « The End of the Virtual: Digital Methods » (Inauguration Speech, Chair, New Media & Digital Culture, University of Amsterdam, 8 mai 2009), http://www.govcom.org/rogers_paris_medialab.pdf.

l'action *commobile*.

Dans une réflexion plus générale sur la notion de terrain en sciences, le géographe Marcel Bélanger donne à ce mot une signification d'antan, à savoir un « territoire délimité comme compartiment de la nature ». Il poursuit en ajoutant une définition plus récente d'après laquelle « le terrain devient l'espace à l'intérieur duquel chaque discipline définit son territoire »⁶⁷¹. Enfin, il propose une voie vers une « nouvelle géographie » dans laquelle serait privilégiée une « démarche où l'évolution des "structures spatiales" définit le propos d'une méthodologie du mouvement, démarche où le progrès et la croissance diffusent et les hommes et les idées par-delà le corps étroit du territoire »⁶⁷². Dans cette 'démarche', nous apercevons une conception autre des terrains, plus proches du schéma *mobile* que du schéma spatial. Corollairement, nous favorisons l'initiative de regroupement des terrains de recherche sur la *commobilité* autour du terme fédérateur de *terrains mobiles*, c'est-à-dire des terrains dont l'ancrage n'est pas dans un lieu, mais dans le mouvement. En sociologie, « la première règle et la plus fondamentale est de considérer les faits sociaux comme des choses »⁶⁷³ ; en SIC, pour l'étude de phénomènes mobiles, une des règles peut être de considérer les terrains comme des *terrains-mobiles*, ouvrant ainsi un champ de possibles pour les observations.

Sachant que le terrain scientifique est l'endroit de rencontre entre le chercheur et son objet de recherche, cette rencontre ne se limite pas pour autant aux murs des laboratoires⁶⁷⁴. La recherche devient une relation entre des *corps-mobiles* où le chercheur n'est qu'une des parties prenantes. La mobilité incite à se laisser transporter par le terrain, à « laisser le terrain venir à soi »⁶⁷⁵, attendre, face à la puissance d'agir de la réalité, et capter le sentiment qui s'y produit lors de la rencontre. En même temps, cela sous-entend que le corps du chercheur est lui-même un *terrain-mobile*, disponible à l'observation, à la fois outil et géomètre : voilà le rôle pluriel du chercheur de la *commobilité*. Ainsi, un *terrain-mobile* est un terrain de recherche en sciences humaines et sociales qui n'est pas délimité exclusivement par un système spatial. Bien que celui-ci prend en référence l'espace géographique, il n'est pourtant pas ancré sur un territoire, mais sur une multitude de territoires (géographiques, numériques, géolocalisées, écraniques) qui font partie du processus de communication. Comme tout *corps-*

671 Marcel Bélanger, « Qu'est-ce que le terrain? », in *La construction d'une culture. Le Québec et l'Amérique française* (Laval: Les Presses de l'Université Laval, 1993), 177.

672 Ibid.

673 Durkheim, *Les règles de la méthode sociologique* (1894).

674 Au sujet du rôle du laboratoire dans le travail scientifique voir l'article de Bruno Latour, « Give Me a Laboratory and I Will Raise the World », in *Science Observed. Perspectives on the Social Study of Science*, éd. par Karine Knorr-Cetina et Michael Mulkay (London: SAGE Publications, 1983), 141-71, <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/12-GIVE-ME-A-LAB-GB.pdf>.

675 Bélanger, « Qu'est-ce que le terrain? », 180.

mobile, un *terrain-mobile* se déplace avec le temps, il évolue, il peut disparaître. D'un moment à l'autre, sa relation avec le territoire change, mais pas son rapport au mouvement. Il est délocalisable, et pas démobilisable. Il gravite autour du chercheur dont la présence est indispensable à l'existence de tout *terrain-mobile*.

Pour l'heure, quelles sont les approches existantes pour l'observation de ce type de terrains ? Observons les différentes voies sur lesquelles nous nous appuyons. Nous les articulons par la proposition de la méthode de *Parkour* : la voie visuelle et sensible, la voie interdisciplinaire et participative et la voie *mobile*.

1.3. Voie visuelle et sensible

Concorde, je ne suis pas alors dans mes pensées, je suis au pont de la Concorde, et qu'enfin à l'horizon de toutes ces visions ou quasi-visions, c'est le monde même que j'habite, le monde naturel et le monde historique, avec toutes les traces humaines dont il est fait ; autant cette conviction est combattue, dès que j'y fais attention, par le fait même qu'il s'agit là d'une vision mienne.

Merleau-Ponty⁶⁷⁶

Voir en termes *commobiles*, c'est passer au-delà d'une surface qu'on appelle écran. C'est agir au moyen de la vision puisque « l'image est un acte et non pas une chose »⁶⁷⁷. D'après Merleau-Ponty « [l]a communication fait de nous le témoin d'un seul monde [commun], comme la synergie de nos yeux les suspend à une chose unique »⁶⁷⁸. En grande partie, c'est par la vision que nous découvrons le monde, tout en prorogeant le décalage entre le croyable, l'impossible et le vrai, faisant du réel une prolongation viscérale du regard. Or, Étienne Bonnot de Condillac précise que :

[...] celui qui écoute des yeux n'entendra pas, s'il ne décompose pas cette action, pour en observer l'un après l'autre les mouvements. Mais il lui est naturel de la décomposer, et par conséquent il la décompose avant d'en avoir formé le projet. Car, s'il en voit à la fois tous les mouvements, il ne regarde au premier coup d'oeil que ceux qui le frappent davantage ; au second il regarde d'autres ; au troisième, d'autres encore. Il les observe donc successivement, et l'analyse en est faite.⁶⁷⁹

Ainsi, la vision n'est qu'une seule partie d'un système de décryptage d'un réel qui se construit dans la durée. Les yeux sont en collaboration avec d'autres organes perceptifs, mais comme dans chaque processus de collaboration, la coordination peut cacher des 'angles morts'

676 Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, 16.

677 Jean Paul Sartre, *L'imagination* (PUF: Paris, 1936) cité par Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout* (Paris: Les Éditions de Minuit, 2003), 67.

678 Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, 27.

679 Étienne Bonnot de Condillac, *La Logique, ou les premiers développements de l'art de penser* (2010: Fr. Dufart, 1795), 128, <https://ia801509.us.archive.org/16/items/lalogiqueoulespr00cond/lalogiqueoulespr00cond.pdf>.

au raccordement des apports (images, sons, sentiments); le doute peut s'immiscer là où les informations diverses se recourent. Ce processus, à la frontière de la 'magie', sauvegarde les secrets et présente un obstacle majeur à quiconque souhaite 'voir'. Par exemple, durant longtemps, l'homme considérait le cheval au galop comme une licorne. Il voyait ce grand animal courir à une vitesse qui coupe le souffle comme sur le tableau du peintre français Théodore Géricault *Le derby de 1821 à Epsom*⁶⁸⁰ : grand, chevauché par un cavalier, volant, les quatre pieds en l'air. À cette époque (préphotographique) la peinture détenait un pouvoir sur l'image et *ipso facto* sur le réel, toujours mis en doute. Le cheval a-t-il ses quatre pattes en l'air, doutaient ses contemporains ? Un demi-siècle plus tard, Eadweard Muybridge a pris les rênes du débat à travers une expérience au moyen de la photographie. Grâce à une cadence de 24 images représentant *le galop d'Annie G.*⁶⁸¹, Muybridge démontre qu'à aucun moment de sa course, le cheval ne détache ses quatre sabots du sol. Ensemble avec la recherche d'Étienne Jules Marey (sur le mouvement animal⁶⁸²) ces études font partie de la base des recherches sur la mobilité qui s'appuient sur l'image comme outil d'observation. L'image est ici mise au service de la science et bénéficie d'une place centrale dans le dispositif de la recherche. Or, celle-ci a souvent participé au processus scientifique, comme les esquisses de Darwin ou celles de Leonardo Da Vinci. Cependant, avec la création de la chronophotographie⁶⁸³ (1878) et du fusil photographique⁶⁸⁴ (1882), ces deux personnages ouvrent toute une voie picturale dans la recherche scientifique. Le mouvement se retrouve capturé par ses appareils de vision. La réalité mouvante est enregistrée et devient incontestable. Image par image, le *corps-mobile* se reconstruit sur la pellicule et commence à révéler une partie des secrets que le mouvement lui a confiés.

Plus tard, cette place, qu'a prise l'image, est devenue aussi privilégiée qu'ambiguë et contestée. De plus en plus prédominante, comme par un effet de domino, elle ne manque d'imposer ses propres questions, venant de l'histoire de l'art, sur la forme, le statut et le sens de

680 Géricault, Théodore. *Le derby de 1821 à Epsom*. Peinture à l'huile sur toile, 1821. Musée du Louvre.

681 D'après les séries photographiques de Muybridge, Eadweard. *Annie G. au galop*. Photographie, juin - mai 1886 - 1884. Musée des beaux-arts du Canada.

682 Marey, *La machine animale. Locomotion terrestre et aérienne*.

683 « La chronophotographie (du grec kronos, temps, phostos, lumière, et graphein, enregistrer) désigne une technique photographique qui consiste à prendre une succession de photographies, permettant de décomposer chronologiquement les phases successives d'un mouvement (humain ou animal) ou d'un phénomène physique, trop brefs pour être observés convenablement à l'œil nu » d'après « Chronophotographie ». *Wikipedia*. online, consulté le 10 juin 2016, URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Chronophotographie>.

684 « Inventé en 1882 par Étienne-Jules Marey, le fusil photographique est un appareil photographique adapté sur un fusil traditionnel modifié, permettant de prendre des photographies en rafale » d'après « Fusil photographique ». online: *Wikipedia*, consulté le 10 juin 2016. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fusil_photographique.

la représentation visuelle. Parallèlement, la place du texte comme gardien de la connaissance est elle aussi remise en question. La linguistique, le structuralisme, la sémiologie ne surgissent-elles pas à la genèse de ces questionnements ? Il est dorénavant évident qu'il y a plusieurs manières d'écrire, de parler, de penser⁶⁸⁵, et il y a aussi différentes manières de voir (*ways of seeing*⁶⁸⁶). Ainsi, de la physique aux mathématiques, de la biologie à l'astronomie, l'image se fait une place. Qu'en est-il en sciences humaines et sociales ? À l'évidence, la sémiologie se positionne justement à ce croisement entre le texte et l'image qu'elle étudie comme des vases communicants.

Dans ce contexte, le tournant visuel (*visual turn*) vise à identifier les obstacles majeurs sur la voie vers des formes de recherches et de communications académiques visuellement instruites. Il avance certaines idées d'amélioration dans cette même direction⁶⁸⁷. Le sociologue visuel Luc Pauwels explique qu'il ne s'agit pas seulement de revendiquer l'utilisation de la photographie pour une argumentation visuelle. Plus globalement, il s'agit de s'éduquer à l'image dans ses techniques, analyses et constructions symboliques, ou, pour reprendre ses propres mots : « de développer un œil pour le visuel »⁶⁸⁸. Il encourage à tirer profit du potentiel mimétique et expressif des pratiques et des appareils de représentations visuelles. Il propose des solutions telles que la possibilité de commenter visuellement la réalité représentée ou d'avancer des arguments qui transcendent le contenu immédiat de l'image en utilisant des données cinématographiques, photographiques, infographiques, etc.⁶⁸⁹

Dans ces idées, la dichotomie entre le texte et l'image est rompue au profit d'une meilleure compréhension des phénomènes dans ce qu'ils offrent de visible et qui ne devrait pas être laissé de côté par le regard des chercheurs. Une telle démarche n'est pas d'exception, mais elle s'inscrit dans une histoire de l'image au service du travail de recherche sur les cultures – idées, comportements et croyances comprises. Nous pensons notamment aux travaux fondateurs de Robert J. Flaherty avec son documentaire silencieux *Nanook of the*

685 D'après Henri Poincaré, le mathématicien Lie « était un intuitif [...] on voyait tout de suite qu'il pensait en images » Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 29.

686 Nous faisons référence au travail aux séries télévisées de John Berger *Ways of Seeing* apparu en concomitance en version imprimée. John Berger, *Ways of seeing* (London: British Broadcasting Corporation and Pinguin Books, 1972). et Berger, John. « Ways of seeing ». BBC Two, janvier 1972.

687 Luc Pauwels, « Taking the Visual Turn in Research and Scholarly Communication. Key Issues in Developing a More Visually Literate (Social) Science », *Visual Sociology 15: 7-146*. 15, n° 1 (2000): 7-14, doi:10.1080/14725860008583812.

688 « Develop an eye for the visual and for the multitudes of types of visual representation, or : "Visual" doesn't mean just (photographic) images » Ibid., 8.

689 « Alternatively, they may try to comment visually on the depicted reality or bring about a statement that transcends the immediate content of the image by using specific cinematographic, photographic, infographic etc. means - what I would term a more "expressive" or "aesthetic" approach » Ibid., 9.

*North*⁶⁹⁰. Il est le résultat de son expérience de la réalité quotidienne des Inuits (habitant la baie d'Hudson au Canada) et de ses observations sur leurs modes de vie. Bien que ce film apporte une connaissance sur une culture 'autre' et 'inconnue' en utilisant le dispositif narratif du cinéma⁶⁹¹, l'adoption d'une telle pratique visuelle n'advient pas sans causer des désaccords sur son statut 'scientifique' au sein des communautés concernées. D'une manière similaire, l'œuvre ethnographique de Gregory Bateson et Margaret Mead (publié sous le nom *Balinese Character* qui utilise des outils d'enregistrement visuel comme la photographie⁶⁹²) vise à promouvoir le développement de l'usage des instruments modernes d'enregistrement de l'observation au sein de cette « science des mots » qu'est l'anthropologie⁶⁹³. À situer dans leur contexte historique, de tels projets sont édificateurs d'une recherche visuelle et interdisciplinaire qui ne cesse de se développer au fur et à mesure des innovations dans les techniques d'enregistrement et de création d'images. À ce sujet, une revue de littérature critique et documentée, proposée par l'anthropologue Sarah Pink, témoigne du long chemin que l'image a parcouru pour s'imposer en tant qu'un parmi les nombreux outils scientifiques. Par ses propositions pour une ethnographie visuelle⁶⁹⁴ et sensorielle⁶⁹⁵, Pink érige un appui théorique pour de futures recherches dans cette direction.

Nous l'avons vu, les *pratiques numériques en situation de mobilité* ont une dimension culturelle à part entière en ce qu'elles englobent un ensemble de gestes, de langages et de sens qui leur sont propres. C'est à ce niveau que l'image joue un rôle principal en tant que « véhicule de sens » (*vehicles of meaning*)⁶⁹⁶ pour la compréhension de ces ensembles. Si nous avons recouru à l'anthropologie visuelle pour saisir le sens que les pratiquants donnent à leurs

690 Flaherty, Robert. *Nanook of the North*, 1922.

691 « The film represents knowledge about an “other” and “unknown” culture by using the narrative devices of cinema » Sarah Pink, « Interdisciplinary Agendas in Visual Research: Re-Situating Visual Anthropology », *Visual Studies* 18, n° 2 (2003): 180, doi:10.1080/14725860310001632029.

692 « During the period from 1928 to 1936 we were separately engaged in efforts to translate aspects of culture never successfully recorded by the scientists, although often caught by the artist, into some form of communication sufficiently clear and sufficiently unequivocal to satisfy the requirements of scientific enquiry » Gregory Bateson et Margaret Mead, *Balinese Character. A Photographic Analysis* (New York: Academy of Sciences, 1942), xi.

693 « Relying on words (the words of informants whose gestures we had no means of preserving, words of ethnographers who had no war dances to photograph), anthropology became a science of words, and those who relied on words have been very unwilling to let their pupils use the new tools, while the neophytes have only too often slavishly followed the outmoded methods that their predecessors used » Margaret Mead, « Visual Anthropology in a Discipline of Words (1974) », in *Principles of Visual Anthropology* (Edited by Paul Hockings), 2^e éd. (Berlin / New York: Mouton de Gruyter, 1995), 5.

694 Sarah Pink, *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research* (London: SAGE Publications, 2001).

695 Sarah Pink, *Doing Sensory Ethnography* (London: SAGE Publications, 2009).

696 Luc Pauwels, *Reframing Visual Social Science. Towards a More Visual Sociology and Anthropology* (Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2015), 8.

pratiques, c'est parce que cette branche de l'anthropologie découle de la position que la culture se manifeste à travers des symboles visibles intégrés aux gestes, aux cérémonies, aux rituels et aux artefacts situés dans des environnements construits ou naturels⁶⁹⁷. Comme tant d'autres, le téléphone mobile est un objet qui génère une culture visuelle dans ce qu'il propose à voir à la fois en termes de comportements (design d'objet, changement de postures, nouveaux gestes) mais aussi en termes de contenu visuel (images véhiculées à travers l'écran). Il est ce que le théoricien de la culture visuelle Nicholas Mirzoeff nomme une *technologie visuelle*, c'est-à-dire un appareil conçu pour être regardé ou pour améliorer la vision naturelle, comme l'ont été tant d'autres, de la peinture à huile, à la télévision, à l'Internet⁶⁹⁸. Partant de cela, nous étudierons les différentes dimensions visuelles du téléphone mobile ayant recours à l'image elle-même comme outil d'observation et d'analyse, mobilisant sa capacité de rendre compte des processus intrinsèques à sa construction.

En ce sens, les objets que nous interrogeons proposent une expérience visuelle du point de vue multiple. Elle s'articule entre celui qui observe, celui qui construit et celui qui pratique, la convergence étant elle-même porteuse d'un sens structurel sur l'image et sur ses transfigurations. C'est précisément la transfiguration de l'objet en image qui donne matière à l'observation à travers l'étude des outils mobiles. Nous voyons des similitudes avec le projet du philosophe Arthur Danto lorsqu'il dresse une philosophie de l'art en décrivant le changement de statut de l'objet visible (et banal) et un objet dont la vision dispose d'un sens autre (l'œuvre d'art)⁶⁹⁹. Or, le projet même de l'anthropologie visuelle se situe à ce lieu de passage, en exhibant cette transfiguration comme la structure invisible de l'image comme objet et inversement. Dans la photographie de la situation la plus simple, il pourrait apparaître une information, un sens, un plaisir qui ne parle qu'en se montrant ; un tel intérieur ne saurait se révéler autrement que par un regard intéressé, curieux et analytique sur l'imagerie de ces objets.

En même temps, d'après Martin Jay, la croissance de la culture visuelle en tant que domaine d'étude a permis aux images d'être examinées par ce qu'elles sont plutôt qu'en tant qu'artefacts visuels ou des stimulants pour les expériences visuelles⁷⁰⁰. Ce qui est visible sur et

697 Jay Ruby, « Visual Anthropology », in *Encyclopedia of Cultural Anthropology*. David Levinson and Melvin Ember, editors (New York: Henry Holt and Company, 1996), 1345.

698 « By visual technology, I mean any form of apparatus designed either to be looked at or to enhance natural vision, from oil painting to television and the Internet » Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture* (London / New York: Routledge, 1999), 3.

699 Arthur Danto, *La transfiguration du banal. Une philosophie de l'art* (Paris: Éditions du Seuil, 1989), 29.

700 « Although images of all kinds have long served as illustrations of arguments made discursively, the growth of visual culture as a field has allowed them to be examined more in their own terms as complex figural artifacts or the stimulants to visual experiences » Martin Jay, « That Visual Turn », *Journal of Visual Culture* 1,

à travers les écrans mobiles contribue à un ensemble visuel qui a ses propres formes esthétiques et sémantiques. En premier lieu, c'est vers les médias picturaux comme moyen de communiquer les connaissances anthropologiques que se dirige le regard des chercheurs de ce champ conceptuel, c'est-à-dire les films ethnographiques et les photographies. En second lieu, ils se tournent vers l'étude des manifestations picturales de la culture⁷⁰¹. L'usage de la photographie demeure certes un outil de recherche, mais aussi toute autre trace de la rencontre entre l'objet et l'utilisateur. Il y a les impressions d'écrans (*print screen*), qui dressent le portrait des habitudes de navigations sur la surface tactile, des arrangements des interfaces personnalisées, des rythmiques entre texte et image dans les *chats* de discussion, des fenêtres d'information générées par les applications exceptionnellement ou de manière régulière ainsi que des hasards d'affichage produits par les erreurs informatiques. Puis, il y a les objets au sein de l'écran dont l'esthétique, la structure et le mouvement organisent les règles de l'univers visuel mobile : les boutons, les icônes, les *mèmes*, les *gifs animés*, les animations de transition entre les écrans et leur superposition, les lumières projetées qui s'adaptent à celles de l'environnement et les animations qui rendent compte du toucher. Enfin, il y a aussi les traces géolocalisées. Collectées par l'outil mobile, qu'elles soient affichées en temps réel ou stockées pour un visionnage ultérieur, ces traces sont au déplacement ce que la chronophotographie a été au mouvement il y a plus d'un siècle. Leur capacité à rendre compte des détails entre quasiment chaque pas, ainsi qu'entre les journées par l'accumulation des traces journalières, permet de faire un 'zoom' sur la relation entre la mobilité et l'espace. Il construit un espace de mémoire mobile.

En outre, lorsque nous faisons appel à l'image il ne s'agit pas seulement de l'aborder en tant qu'outil d'enregistrement d'une trace de l'occurrence des phénomènes géolocalisés. Au contraire, il importe de penser la construction des dispositifs méthodologiques de la recherche à travers un prisme visuel du début (scénarisation d'une approche performative lors de l'étape de la *graphie*, [p.213]) à la fin de ce processus (représentation hypermédia des résultats dans la *peinture interactive* qui inclut également la mise à disposition de l'intégralité des données à la communauté scientifique, [p.232]). En effet, «[l]e support matériel de l'objet présente deux aspects : il est le lieu d'expression de celui qui l'a créé et le cadre de réception sensible pour celui qui le perçoit »⁷⁰². Ainsi, là, présent sur place, parmi les pratiquants de l'objet mobile,

n°1 (2002): 87-92, doi:10.1177/147041290200100108.

701 « The field may be conceptually wide-ranging, but in practice visual anthropology is dominated primarily by an interest in pictorial media as a means of communicating anthropological knowledge, that is, ethnographic films and photographs and, secondarily, the study of pictorial manifestations of culture » Ruby, « Visual Anthropology », 1345.

702 Jean Caune, *Ésthetique de la communication*, Que sais-je ? (Paris: Presses Universitaires de France, 1997), 3.

situé dans leur milieu habituel, le chercheur peut recourir à l'usage de la caméra pour plusieurs raisons. D'un côté, il peut l'utiliser comme outil de mémoire pour enregistrer les 'rituels d'usage' propres à l'objet (gestes, paroles, récurrences) dans une temporalité particulière. En effet, la rapidité avec laquelle les utilisateurs développent un grand nombre de pratiques coïncide avec le rythme accéléré des transformations dans ces mêmes pratiques, le tout étant le résultat de l'évolution de ces techniques. En cela, après avoir aiguillé l'attention vers les gestes (exceptionnels ou habituels) propres à ces outils, *l'œil de la caméra*⁷⁰³ sauvegarde une trace pour une mémoire patrimoniale de ce qui passe inaperçu par l'œil du chercheur. De l'autre côté, d'une manière structurelle, le regard filmé peut apporter à l'élaboration d'une pensée visuelle, elle-même capable de suggérer au chercheur une manière de regarder ce qui se déroule autour de (et parfois en) lui. Ainsi, nous suggérons que la totalité du procédé méthodologique pourrait être pensée comme une seule et même 'image', représentant le déploiement d'une performance de recherche (Denzin, 2003 ; Denzin, 2001 ; Jones, 2012) et nous élaborerons à ce sujet dans la partie dédiée à notre proposition une adaptation méthodologique [p.226]. À présent, resituons ces propositions.

Aujourd'hui, par une évolution logique, le cercle entre texte et image s'élargit pour introduire d'autres *corps-mobiles*, venant de la réalité vécue – les objets, les mouvements, les sensations –, mais leur mode d'enregistrement reste problématique. L'éternelle ambition des sciences, de détenir la réalité entre leurs mains, piégée, vivante et manipulable, pour pouvoir observer ses transfigurations, reste à la merci de la nomination (écrite), qui traduira le tout en une abstraction aussi 'imaginaire' que l'image filmée, mais concrète, communicable et communément acceptée.

L'impossibilité d'isoler la Nomenclature de la science et la science de la Nomenclature tient à ce que toute science physique est nécessairement formée de trois choses: la série des faits qui constituent la science ; les idées qui les rappellent; les mots qui les expriment. Le mot doit faire naître l'idée ; l'idée doit peindre le fait : ce sont trois empreintes d'un même cachet ; et comme ce sont les Mots qui conservent les idées et qui les transmettent, il en résulte qu'on ne peut perfectionner le langage sans perfectionner la science ni la science sans le langage et que quelque certains que fussent les faits, quelque justes que fussent les idées qu'ils auraient fait naître, ils ne transmettraient encore que des impressions fausses, si nous n'avions pas des expressions exactes pour les rendre.⁷⁰⁴

Toujours au sujet de la dénomination, Étienne Bonnot de Condillac souligne combien

703 Vertov, Dziga. *L'homme à la caméra*. Documentaire, 1929.

704 Lavoisier, *Traité élémentaire de chimie, présenté dans un ordre nouveau et d'après les découvertes modernes*, 1:6.

1.3.Voie visuelle et sensible

[...] les mots nous sont nécessaires : car, si nous n'avions point de dénominations, nous n'aurions point d'idées abstraites ; si nous n'avions point d'idées abstraites, nous n'aurions ni genres ni espèces ; et si nous n'avions ni genres ni espèces, nous ne pourrions raisonner sur rien. Or, si nous ne raisonnons qu'avec le secours de ces dénominations, c'est une nouvelle preuve que nous ne raisonnons bien ou mal que parce que notre langue est bien ou mal faite. L'analyse ne nous apprendra donc à raisonner qu'autant qu'en nous apprenant à déterminer les idées abstraites et générales, elle nous apprendra à bien faire notre langue ; et tout l'art de raisonner se réduit à l'art de bien parler.⁷⁰⁵

Quant à la *commobilité*, existe-t-il un langage propre à ses problématiques ? La parole, l'image et la trace du ressenti dans la mémoire du chercheur (observateur) lui sont-elles suffisantes pour rendre compte du déroulement des phénomènes ? Gaston Bachelard bâtit le concept de la *phénoménotechnique*, correspondant à une « *phénoménologie dirigée* »⁷⁰⁶, qui voit dans l'instrument (la science étant un instrument elle-même) une raison incarnée. Comme le démontre l'épistème de Foucault, les résultats scientifiques sont relatifs aux méthodes employées par la science. Ils sont l'aboutissement d'un discours conditionné. Certes, l'image se joint à l'écrit pour décrire et élaborer une trace. Elle rapproche le chercheur du phénomène et lui permet d'obtenir une donnée bien plus proche du *hic et nunc* de la situation. Ainsi, si la nomenclature est l'ensemble des termes classés méthodiquement, propres à une science⁷⁰⁷, la phénoménologie manque-t-elle de ce que nous pourrions appeler une *phénoménologie*, c'est-à-dire un ensemble de phénomènes classés méthodiquement et qui permettront d'inscrire et d'exprimer un réel vécu ? Y a-t-il une technique de nomination, qui n'utilise pas le langage parlé ou visuel, mais un langage situé dans le corps, dans les phénomènes comme mode d'expression – géolocalisé, incorporé, joué ? Il nous reste à explorer cette piste. Pour l'instant résumons : la voie visuelle et sensible repose sur la création d'instruments de perception, sur la mobilisation d'une pensée multiple (multi-supports) et sur le développement d'un langage d'expression propre.

705 Condillac, *La Logique, ou les premiers développements de l'art de penser*, 52.

706 Gaston Bachelard, *Le matérialisme rationnel (1953)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Gaston Bachelard, *Le matérialisme rationnel*. Paris : Les Presses universitaires de France, 3e édition, 1972 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2012), 80, http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/materialisme_rationnel/materialisme_rationnel.html.

707 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

1.4. Voie interdisciplinaire et participative

Sous quelle forme faire venir le monde pour que, d'une part, ce qui est loin, distant et périssable, s'y trouve assemblé, et que, d'autre part, le centre ainsi constitué ne soit pas un formidable embouteillage ? Il faut inventer des dispositifs qui mobilisent les objets du monde, maintiennent leur forme et puissent s'inspecter du regard. Il faut surtout que toutes ces formes puissent se combiner à loisir et se retravailler de telle sorte que celui qui les accumule dispose d'un surcroît de pouvoir. Alors, et alors seulement, certains points deviennent des centres capables de dominer sur une grande échelle.

Bruno Latour⁷⁰⁸

Le dépassement des obstacles épistémologiques passe nécessairement à travers une réflexion sur cet ensemble de procédures spécifiques à une recherche qu'est la méthode scientifique⁷⁰⁹ – création et usage d'instruments d'observation, définition de protocoles d'exécution et langages de représentation. Ainsi, toute discipline a ses propres méthodes et nomenclatures. Pourtant, malgré l'idée que « souvent il n'y a pas tant de perfection dans les ouvrages composés de plusieurs pièces, et faits de mains de divers maîtres qu'en ceux auxquels un seul a travaillé »⁷¹⁰, il arrive que certaines transversalités dans les méthodologies soient plus à même de faire face aux problèmes qui les animent. Depuis leur début, les Sciences de l'Information et de la Communication sont une « interdiscipline »⁷¹¹ et en tant que telles, elles empruntent leurs méthodes à la sociologie, à l'anthropologie et à d'autres sciences humaines et sociales⁷¹². Sciences interdisciplinaires par excellence⁷¹³, les SIC s'appuient sur

708 Bruno Latour, « Les “vues” de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques », *Réseaux*, Culture et technique, 5, n° 27 (14) (juin 1985 1987): 79-96.

709 Serge Genest, « Recherche anthropologique : techniques et méthodes (chapitre 19) », in *Perspectives anthropologiques. Un collectif d'anthropologues québécois* (Montréal: Les Éditions du Renouveau Pédagogique, 1979), 333-344/436.

710 René Descartes, *Discours de la méthode. (suivie des) Méditations (1637)* (Paris: Union Générale d'Éditions, 1951), 40.

711 Miège, *La pensée communicationnelle*, 98.

712 John Hartley, *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts* (London: Routledge, Tylor & Francis, 2002).

713 Renucci et Belin, *Manuel infocom. Information - Communication - Médiologie*, 9.

une hétérogénéité de méthodes employées pour mieux s'adapter à ces terrains complexes, toujours en évolution, tels que les technologies mobiles. Les méthodes de la sociologie, de l'anthropologie et de l'ethnographie peuvent contribuer à l'observation des usages de ces 'ustensiles' *commobiles*, mais comment ? Aussi, comment composer les approches venant des différentes disciplines et comment traiter les données toutes aussi diverses ?

Premièrement, différentes approches semblent envisageables pour l'étude du *parcours*. Ainsi, la recherche en SIC a souvent été poussée vers la conquête d'informations chiffrées à travers des enquêtes par questionnaires, du codage de documents d'archives et des sources sonores et visuelles⁷¹⁴. Les analyses du *Big Data* (Badillo et Pélissier 2015⁷¹⁵; Katchatourov 2015⁷¹⁶; Lakel, Bonaccorsi et Catoir 2015⁷¹⁷) correspondent elles aussi à cette ambition de comprendre les phénomènes collectés sous une forme chiffrée qui accompagne le chercheur dans sa démarche empirique. Alors que ces approches se révèlent dans certains cas très fertiles (lorsqu'elles utilisent l'outil *Google Trends*⁷¹⁸ par exemple) et permettent notamment de saisir les grandes tendances sociales, elles sont quelquefois peu approfondies et manquent de précision quant aux expériences intimes et à la sensibilité qui caractérisent les phénomènes *commobiles*.

Or, d'après les propos d'Edgard Morin, « la pensée complexe ne refuse pas du tout la clarté, l'ordre, le déterminisme. Elle les sait insuffisants »⁷¹⁹. Par conséquent, ce n'est pas par une recherche quantitative, mais bien par une recherche principalement qualitative que nous envisageons d'aborder nos *terrains-mobiles*. Cette direction prise, un grand nombre de possibilités s'ouvre à nous. Quelles orientations méthodologiques au sein des méthodes qualitatives pourraient s'adapter à nos *terrains-mobiles* ? Quels instruments et pratiques pourraient nous permettre d'obtenir des clés de lecture des phénomènes *commobiles* ? Au cours des années, les sciences sociales ont fourni aux SIC un bon nombre d'outils qualitatifs et de nombreuses pratiques pour une étude approfondie adaptable à une grande diversité d'objets.

714 Olivier Martin, « Analyse quantitative », *Sociologie*, 1 avril 2012, <http://sociologie.revues.org/1204>.

715 Badillo et Pélissier, « Usages et usagers de l'information numérique ».

716 Armen Katchatourov, « Les enjeux épistémologiques des Big data » (Les Humanités face aux enjeux des Big Data entre intégration et critique, MSHA, Université Bordeaux Montaigne, avril 2015), <https://calenda.org/322229?file=1>.

717 Lakel, Amar, Julia Bonaccorsi, et Marie Julie Catoir. « Les SHS et les SIC face aux enjeux des Big data ». présenté à Les Humanités face aux enjeux des Big Data Entre intégration et critique, MSHA, Université Bordeaux Montaigne, avril 2015.

718 *Google Trends* est un outil issu de *Google Labs* permettant de connaître la fréquence à laquelle un terme a été tapé dans le moteur de recherche Google, avec la possibilité de visualiser ces données par région et par langue. « Google Trends ». online: Wikipedia, consulté en juin 2016. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Trends.

719 Morin, *Introduction à la pensée complexe*, 150.

Nous pouvons citer les méthodes de recherche participative (*Participatory Research Methods*) qui impliquent dans la planification et la conduite du processus de recherche, les personnes dont le mode de vie et les actions significatives sont à l'étude⁷²⁰. Mais aussi, la place du *corps du chercheur* dans la recherche, qui est d'une grande importance, car ce dernier s'engage pleinement (y compris physiquement) dans son objet de recherche⁷²¹. Ensuite, avec l'observation participante, le chercheur aspire à aller au-delà de l'observation pour pouvoir faire partie du groupe auquel il s'intéresse et pour rentrer dans son 'intimité'⁷²². En outre, l'expérience du téléphone mobile, une expérience qui cache un rapport intime avec l'interface de l'écran et un rapport médiatique à travers cette interface⁷²³, réclame une approche intime afin de vouloir se dévoiler à l'observateur. Sur le terrain, l'observateur est lui-même pris au piège de l'emprise de ses propres passions, de ses expériences affectives, de ses sentiments qui interagissent à sa place lors d'une recherche de type recherche-action par exemple⁷²⁴. Avec l'entretien libre ou semi-directif, le savant espère se défaire de l'envie de contrôler les situations observées et souhaite se laisser guider par les courants des récits de l'interviewé. La position ambiguë dans laquelle se situe le chercheur lors de son travail de terrain est similaire à l'ethnographie, qui oblige le chercheur ethnographe à se déplacer physiquement vers les lieux d'intérêt (souvent rigides et authentiquement 'sauvages') tout en l'obligeant à garder une distance avec ses sujets, nécessaire au regard critique (à travers l'écriture narrative et celle des histoires et récits de vie). Le temps passé ensemble avec les objets/sujets de recherche, le décryptage collaboratif des discours et des pratiques institutionnalise l'intégration des sujets de la recherche en tant que participants, en tant que co-chercheurs ; les *focus groups* sont en sorte l'écho de cet effort.

Entre observation et intervention, il y a une limite fragile, dont l'existence a été critiquée en sciences sociales (Bourdieu 2003 ; Lallier 2011b⁷²⁵). De plus, le mouvement du chercheur lui-même est aussi une des variables dans le contexte de l'observation *commobile*.

720 Jarg Bergold et Stefan Thomas, « Participatory Research Methods: A Methodological Approach in Motion [110 paragraphs] », *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, [Online], 13, n° 1 (janvier 2012): paragraph 5-9.

721 Bernard Andrieu, éd., *Le corps du chercheur, une méthodologie immersive* (Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 2011).

722 Ben Fincham, Mark McGuinness, et Lesley Murray, éd., *Mobile Methodologies* (Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010), 6.

723 Paul Dourish, *Where The Action Is: The Foundations of Embodied Interaction* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001), 42.

724 Hanne Heen, « About Feelings in Action Research: An Experiment in First-Person Inquiry », *Action Research* 3, n° 3 (août 2005): 263-278.

725 Christian Lallier, *L'observation filmante*, vol. 198-199 (Éditions de l'EHESS, 2011), http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=LHOM_198_0105.

Mais peut-il être dans son mouvement et en même temps en dehors de celui-ci, c'est-à-dire faire partie du contexte et le survoler à la fois ? Dans l'*objectivation participante*, proposée par Pierre Bourdieu, le chercheur « se donne pour objet d'explorer, non "l'expérience vécue" du sujet connaissant, mais les conditions sociales de possibilité (donc les effets et les limites) de cette expérience et, plus précisément, de l'acte d'objectivation »⁷²⁶. Cette pratique « vise à une objectivation du rapport subjectif à l'objet qui, loin d'aboutir à un subjectivisme relativiste et plus ou moins antiscientifique, est une des conditions de l'objectivité scientifique »⁷²⁷. Ainsi, la conception, le regard critique *in situ*, délimite une posture du *corps-outil*, c'est à dire du corps qui sert d'instrument de recherche et qui permet au chercheur de collecter de la donnée exploitable par sa présence active sur le terrain de la recherche.

Un regard en quête de visibilité se fixe sur une situation problématique, une visibilité en quête de reflet cherche le regard descriptif, décisif, déformant et arbitraire. Il y a une exploitation engagée, le regard distancié comme face à une image, la participation instinctuelle du corps présent, l'interaction affective des éléments interactifs – observés et observants, situations et actants, communications et outils communicants – au sein d'un même cadre de recherche. Ce cadre décisif, la bordure de la composition théorico-empirique, est nommé par le sociologue Talcott Parsons un *cadre de l'action (action frame)*⁷²⁸. Il rappelle l'encadrement visuel de la peinture, dont la surface picturale (souvent rectangulaire) définit le support contextuel de la représentation, à l'instar des règles et des 'matières' scientifiques qui définissent la recherche. Entre art et science, la démarche méthodologique est une valeur commune aux deux pratiques et c'est aussi sur ce lien que se fondent les travaux de la recherche création (Gosselin et Le Coguiec 2006⁷²⁹ ; Bruneau et Villeneuve 2007⁷³⁰). Le chercheur porte une 'double casquette' d'observateur et de créateur de situations, immergé et responsable du système observé au sein duquel il se situe. Il se voit embarqué⁷³¹ et obligé d'accepter sa place parmi un tout, dont la force analytique dépasse de loin ses connaissances et son expertise de technicien dans la recherche. En même temps, il comprend qu'il a le pouvoir

726 Pierre Bourdieu, « L'objectivation participante », *Le Seuil*, Actes de la recherche en sciences sociales, 5, n° 150 (2003): 44.

727 Ibid.

728 *Action frame* (en.) = *cadre de l'action* (fr.) correspond à la distinction entre les moyens et les conditions de l'action, Talcott Parsons, *Action Theory and the Human Condition* (New York / London: The Free Press, 1978), 371. en référence à Parsons, *The Structure of Social Action. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers* (1937), chapitre 2.

729 Pierre Gosselin et Éric Le Coguiec, éd., *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique* (Québec: Presse de l'Université du Québec, 2006).

730 Monik Bruneau et André Villeneuve, éd., *Traiter de recherche création en art. Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours* (Québec: Presses de l'Université du Québec, 2007).

731 Terme employé lors des entretiens de Christian Lallier, 2011. <https://vimeo.com/14420026>.

d'apporter des modifications conscientes, de transformer les situations en question. C'est une condition paradoxale du *chercheur-créateur, arroseur arrosé*, qui développe une compréhension de sa place au sein du système observé. L'approche ethno-méthodologique des années soixante permet au chercheur d'intervenir dans les situations étudiées (sociales, pour le cas de Garfinkel) au même titre que les sujets de l'observation⁷³².

Un aspect important de ce travail est simultanément celui de demander une clarification sur notre propre rôle en tant que scientifiques en relation avec le terrain empirique. Un élément est de clarifier notre force motrice subjective de notre engagement dans la recherche, alors qu'un autre est de clarifier la relation que nous, en tant que chercheurs en plein process, avons avec le terrain de la recherche [...] La connaissance tacite de l'expérience de la vie mobile [...] ⁷³³

Observant et participant, le chercheur découvre tous les jours une manière d'aborder le réel, comme l'enfant découvre par ses mains le monde qu'il touche. Nous comprenons ainsi que l'étape de collecte de données, qui donne lieu aux élaborations théoriques par un traitement qui reste à définir (dans la Partie Méthode de *Parkour* [p.203]), est décisive lors d'une étude scientifique, que les règles déterminées par le chercheur engagent aussi les sujets et que la limite entre ses deux parties prenantes est floue, mouvante, voire inexistante.

732 « The following studies seek to treat practical activities, and practical sociological reasoning as topics of empirical study, and by paying to the most commonplace activities of daily life the attention usually accorded extraordinary events, seek to learn about them as phenomena in their own right. Their central recommendation is that the activities whereby members produce and manage settings of organized everyday affairs are identical with members' procedures for making those settings "account-able" » Harold Garfinkel, *Studies in Ethnomethodology* (New Jersey: Prentice-Hall, 1967), 1, 1-35.

733 « An important aspect of this reflexive work is simultaneously to seek clarification of our own roles as scientists in relation to the empirical field. One element is to clarify our own subjective driving force in committing the research, while another is to clarify the relationship we, as researchers during the process, have to the field of research. [...] The tacit knowledge of experiencing mobile life [...] » Fincham, McGuinness, et Murray, *Mobile Methodologies*, 42.

1.5. Voie mobile

Grâce à des enquêtes sur le mouvement, le mouvement bloqué, le mouvement potentiel, et les études d'immobilité, d'habitation et le lieu de décision, les analystes montrent comment les 'mouvements' fabriquent des réalités sociales et matérielles. Attention à la fluide et éphémère, mais puissante performativité d'une multitude d'(im)mobilités quotidiennes qui transforme les conceptions de l'enquête sociologique, l'analyse et la critique.

Büscher et Urry⁷³⁴

Dans *l'Anthropologie de la communication*⁷³⁵, Yves Winkin rappelle que, de l'ethnométhodologie à la sociologie, du journalisme à l'éducation, de l'ethnopsychiatrie au théâtre, toute branche en sciences humaines et sociales contribue méthodologiquement aux SIC. Cependant, face à la complexité de la problématique du mouvement à laquelle nous nous confrontons, certaines de ces propositions se retrouvent moins efficaces que d'autres. D'après John Law et John Urry, les méthodes standards des sciences sociales ne sont pas particulièrement bien adaptées aux réalités de la complexité du *global (global complexity)* car elles sont tout simplement insuffisantes face à l'éphémère, au distribué, au multiple, au non causal, au chaotique, au complexe, au sensoriel, au kinesthésique⁷³⁶.

734 « Studies of movement, blocked movement, potential movement, and studies of immobility, dwelling and place making, analysts are showing how 'moves' make social and material realities. Attention to the fluid, fleeting, yet powerful performativity of a multitude of everyday (im)mobilities transforms conceptions of sociological inquiry, explanation and critique » Monika Büscher et John Urry, « Mobile Methods and the Empirical », *European Journal of Social Theory* 12 (2009): 110.

735 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*.

736 « We have also argued that the standard social science methods are not particularly well adapted to the realities of global complexity. What worked well to enact nineteenth-century realities, works much less well at the beginning of the twenty-first century. Social science has yet to develop its own suite of methods for understanding – and helping to enact – twenty-first-century realities. Current methods do not resonate well with important reality enactments. They deal, for instance, poorly with the fleeting – that which is here today and gone tomorrow, only to reappear the day after tomorrow. They deal poorly with the distributed – that is to be found here and there but not in between – or that which slips and slides between one place and another. They deal poorly with the multiple – that which takes different shapes in different places. They deal poorly with the non-causal, the chaotic, the complex. And such methods have difficulty dealing with the sensory – that which is subject to vision, sound, taste, smell; with the emotional – time-space compressed outbursts of

Les méthodes mobiles (*mobile methods*) des Anglo-saxons proposent des solutions pour l'étude spécialisée en (*im*)mobilités structurants la réalité sociale et matérielle. Ces méthodes sont indispensables, d'après les auteurs de l'ouvrage *Mobile Methodologies*, pour une exploration du quotidien de la vie mobile pendant qu'elle se déroule, et ceci au-delà des cadres d'un espace donné tel que l'habitat ou le lieu de travail⁷³⁷. Le chercheur des méthodes mobiles s'immerge dans l'expérience avec les participants, dans un processus qui est à la fois légitimant et productif pour permettre l'appréciation d'une socialité et émotionnalité (*emotionality*) d'autant plus imbriquées au voyage⁷³⁸. Certains lieux, par exemple, évoquent des émotions correspondant à leur localisation⁷³⁹, alias certaines situations appartiennent à la stricte furtivité et sont difficiles à saisir. Bruno Latour en parle :

Rudwick a par exemple étudié l'entrée de la géologie dans cette voie assurée (1976). Ou bien les voyageurs se promènent à travers le monde et regardent les sols et les mines, mais reviennent à Paris ou à Londres les mains vides ; ou bien ils sont capables de rapporter les profils, les strates et les fossiles avec eux. La première situation est pré-copernicienne, la seconde copernicienne. Comment passer de l'une à l'autre ? Là encore, le médiateur obligé est un langage visuel, un protocole de descriptions des couches et des azimuts, un ensemble de conventions de couleurs et de tracés. La "voie sûre d'une science" c'est toujours l'invention d'un nouveau mobile immuable capable de rassembler les choses en quelques points.⁷⁴⁰

En effet, comment capter, sauvegarder et transformer le mouvement sinon par des outils inventés, des *mobiles immuables* ? Le *mobile turn* a été très utile à la communauté scientifique pour penser les déplacements dans l'espace et pour « développer, à travers les métaphores appropriées, une sociologie se focalisant sur le mouvement, la mobilité et l'ordonnement contingent, plutôt que sur l'état statique, la structure et l'ordre social »⁷⁴¹. Les chercheurs ont choisi de se mettre en mouvement, d'expérimenter, d'utiliser', de 'participer' et d'enregistrer l'expérience vécue en image fixes (Pink, Kürti et Afonso 2004⁷⁴²),

anger, pain, rage, pleasure, desire, or the spiritual; and the kinaesthetic – the pleasures and pains that follow the movement and displacement of people, objects, information, and ideas. » John Law et John Urry, « Enacting the Social », *Economy and society* 33, n° 3 (2004): 390-410.

737 « Mobile methods allow the exploration of the emotionality of everyday mobile life while it is taking place » Fincham, McGuinness, et Murray, *Mobile Methodologies*, 24.

738 « The researcher becomes immersed in the mobile experience along with the participants, a process that is both legitimizing and productive in allowing an appreciation of the more intricate sociality and emotionality of the journey ». Ibid.

739 « Certain spaces evoke particular emotions. [...] sensory responses to different places [...] » Ibid., 16.

740 Latour, « Les "vues" de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques », 88.

741 Urry, *Sociologie des mobilités : une nouvelle frontière pour la sociologie ?*, 31-32.

742 Sarah Pink, László Kürti, et Ana Isabel Afonso, éd., *Working Images. Visual Research and Representation in Ethnography* (London: Routledge, Tylor & Francis Group, 2004).

en vidéos (Pink 2007⁷⁴³), en traces géolocalisées (Fincham, McGuinness et Murray 2010), ou en marche, en produisant des traces à même la terre (Pink 2011)⁷⁴⁴. Regroupées, ces méthodes nous renseignent sur les phénomènes mobiles et instituent une conception *mobile* du monde social⁷⁴⁵.

En effet, « [l]'expérience seule peut nous apprendre que tel objet réel et concret répond ou ne répond pas à telle définition abstraite »⁷⁴⁶. C'est lors de l'usage que nous pouvons voir en quoi la portabilité transporte la mobilité et par quel outil. L'image permet d'accéder à cette réalité transportable ainsi que les réseaux à travers lesquels elle circule. Les méthodes de l'ethnographie virtuelle, proposées par Christine Hine⁷⁴⁷, ainsi que les méthodes élaborées par Richard Rogers, se concentrent notamment sur la place des réseaux et sur leur ancrage spatial (pour Rogers) au sein des méthodologies pour l'étude des phénomènes numériques. D'après Rogers, « le but théorique élargi des méthodes digitales est de repenser la relation entre le Web et la Terre »⁷⁴⁸. Il préconise de « suivre le médium » afin de combattre la posture immobile face à des terrains de recherche qui sont quant à eux en mouvement. Au sujet de la géographie, Bruno Latour avait déjà exprimé que :

La notion géographique est simplement une autre connection au sein d'une grille qui définit une métrique et une échelle. [...] la notion de réseau nous aide à nous séparer de la tyrannie des géographes pour la définition de l'espace et nous offre une notion qui n'est ni sociale ni celle de l'espace "réel", mais qui en est l'association.⁷⁴⁹

Les localisations deviennent des émetteurs de données dans un processus méthodologique désigné de manière hybride. Le contexte d'un endroit spécifique et la présence au sein de cet endroit sont des éléments qui acquièrent du sens lorsqu'ils sont mis en lien avec leur géo/localisation. Pareillement, tout élément étudié peut être localisé au sein des réseaux numériques mobiles et participer ainsi à la construction d'une géographie des agrégats

743 Sarah Pink, « Walking With Video », *Visual Studies* 22, n° 3 (2007): 240-52.

744 « drawing with the feet » Pink, « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology (2011) ».

745 Büscher et Urry, « Mobile Methods and the Empirical », 101-3.

746 Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 34.

747 Christine Hine, *Virtual Ethnography* (London: SAGE Publications, 2001). et Hine, *Virtual Methods. Issues in social research on the internet*.

748 « Indeed, the broader theoretical goal of digital methods is to think through anew the relationship between the Web and the ground » Rogers, « The End of the Virtual: Digital Methods », 4.

749 « The geographical notion is simply another connection to a grid defining a metrics and a scale. The notion of network helps us to lift the tyranny of geographers in defining space and offers us a notion hich is neither social nor "real" space, but simply associations ». Latour, « On Actor-Network Theory. A Few Clarifications Plus More Than a Few Complications », 374.

de documents (ou de données) sur le web⁷⁵⁰. Ces contextes spatiaux sont reliés par la mobilité, qu'elle soit corporelle, visuelle, audible, imaginaire ou virtuelle⁷⁵¹.

Visiblement, l'étude des *terrains-mobiles* dans leur diversité (le déplacement, la multiplicité des supports de communication, l'image embarquée, la diversité des utilisateurs et des pratiques d'usage, l'interdépendance) rend ce travail scabreux. Une majorité de chercheurs en sciences humaines et sociales s'accorde, elle aussi, à accepter l'existence d'un changement paradigmatique autour de la mobilité, où le numérique agit comme un *catalyseur épistémologique*⁷⁵², mais ensuite ? Les inventions méthodologiques se font rares bien que le problème ait déjà été identifié en SIC et que la question du positionnement et des outils face aux dispositifs ait déjà été posée⁷⁵³. Pour toutes ces raisons, nous venons d'étudier les possibilités d'adopter une démarche méthodologique existante. De l'invention d'outils (Muybridge) aux approches sensibles (Pink), mobiles (Büscher), participatives (Kendon, Pain et Kesby⁷⁵⁴), virtuelles (Hine) et visuelles (Chabert et Ibanez-Bueno⁷⁵⁵), les méthodes citées ci-dessus forment une base pour l'observation de phénomènes liés à l'usage des outils mobiles de communication. Ensemble, elles englobent une majorité des éléments présents au sein de notre sujet sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*. Cependant, indépendamment, aucune des méthodes ne permet d'approcher l'interaction des *cinq peaux* de la *commobilité*. Ses différences singulières (géolocalisation, mouvement multiple, image embarquée, usages subversifs) nécessitent des approches complètes (problématisation, collecte de données, traitement et analyse), étroitement adaptées à ses particularités. Par conséquent, avec la méthode de *Parkour*, nous proposerons un agencement méthodologique entre diverses méthodes existantes venant des SIC, mais aussi des approches visuelles,

750 Ghitalla, Franck. « La géographie des agrégats de documents sur le web ». L'Atelier de Cartographie, 2009. <https://ateliercartographie.files.wordpress.com/2011/04/geographiedesagregatsweb-2003.pdf>.

751 « [...] the value of mobile methods in researching in place or 'being there'. A specific spatial context can only be given meaning in relation to another, or to a space it is not. These spatial contexts are then linked by mobility, be it corporeal, visual, audial, imagined or virtual. » Fincham, McGuinness, et Murray, *Mobile Methodologies*, 13.

752 Imad Saleh et Hakim Hachour, « Le numérique comme catalyseur épistémologique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 1 (6 juillet 2012), doi:10.4000/rfsic.168.

753 Pierre Barboza, Dominique Cardon, et Franck Ghitalla, « Panel "Quel positionnement et quels outils pour le chercheur face aux dispositifs numériques ?" » (Séminaire Mic « Méthodes de recherche sur l'information et la communication », Université Paris 13, campus de Villetaneuse, 8 juin 2012), <http://calenda.org/208074?lang=pt>.

754 Sarah Kendon, Rachel Pain, et Mike Kesby, *Participatory Action Research Approaches and Methods. Connecting People, Participation and Place* (Oxon: Routledge, 2007).

755 Ghislaine Chabert et Jacques Ibanez-Bueno, « Filming employees in video-meetings: questions on a methodology focusing on image and sound capture », *French Journal for Media Research [online], last update the: 03/07/2015* 4, n° Les médias en Afrique du Sud-Varia (2015), <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel/index.php?id=558>.

1.5.Voie mobile

mobiles et sensibles, ainsi que des méthodes issues de l'art. Les articulations entre les différentes approches et les agencements entre les protocoles correspondants sont organisées de telle manière que la proposition méthodologique puisse s'adapter à l'observation des *terrains-mobiles* et qu'elle puisse répondre aux spécificités des phénomènes *commobiles*.

2. Méthode de Parkour : « L'art du déplacement »

Ce qui m'intéressait dans le Parkour, c'était de trouver le chemin. Faire une recherche, des découvertes. [...] J'aimais savoir que j'étais le premier à passer par un chemin, que le saut que je faisais, personne ne l'avait fait avant moi.

David Belle⁷⁵⁶

Marcher, c'est une affaire de trace que nous déposons au long de notre parcours, « c'est aller au bout de soi-même tout en allant au bout du monde »⁷⁵⁷. D'après Ingold, le voyage, n'est pas une activité transitionnelle entre un lieu et un autre, mais une manière d'être⁷⁵⁸. Ainsi, le *parcours* est cette 'manière', située entre le chemin et la marche, qui annihile les distances et instaure une pratique de franchissement. Dans le cas présent, une analogie entre la méthode en tant que « manière de se comporter [...] pour obtenir un résultat »⁷⁵⁹ et le Parkour (le sport urbain) en tant que manière de se déplacer (un *art du déplacement*⁷⁶⁰) pourrait s'avérer utile dans le but de rapprocher l'objet de la recherche à la démarche qui permet de mener à bien ce travail.

Dans un sens, établir une méthode c'est établir une démarche à travers les obstacles relatifs à l'épistémologie. Métaphoriquement, la méthode est une manière de 'parcourir' le monde et, dans le cas concret de la science, c'est une manière de l'explorer. Par ailleurs, venant

756 Belle, *Parkour*, 63.

757 Jacques Lanzmann, « Dis-moi ce que tu portes ... », in *Petite bibliothèque du marcheur. Présentée par Frédéric Gros*, Extrait de *Fou de la marche* (1985) (Paris: Flammarion, 2011), 42.

758 « Travelling [...] was not a transitional activity between one place and another, but a way of being [...] If this idea seems odd to us, it is only because we are inclined to reduce the activity of walking to the mechanics of locomotion, as though the walker were a passenger in his own body and carried by his legs from point to point. For Batek, however, walking is a matter of laying a trail as one goes along » Ingold, *Lines. A Brief History*, 76.

759 Jean Dubois, éd., « Méthode », *Larousse. Le Lexis. Le dictionnaire érudit de la langue française* (Paris: Larousse, 2014), 1149.

760 Vincent Thibault, *Parkour and the Art Du Déplacement: Strength, Dignity, Community* (Montreal (QC): Baraka Books, 2013).

du grec, *methodos* signifie étymologiquement 'poursuite', 'recherche'⁷⁶¹ par voie d'association de *meta* (μετα) 'vers' et de *hodos* (οδος) 'route, voie, manière de faire quelque chose'⁷⁶². Avoir une méthode, c'est avoir une marche, une démarche, c'est suivre des règles, c'est poursuivre une route, c'est aller vers, c'est explorer et c'est aussi parcourir. Or, le Parkour (sport) est lui-même une démarche dont l'essence se situe dans le déplacement (souvent en milieu urbain) et le dépassement d'obstacles (souvent d'ordre architectural). Mais avant tout, et c'est pourquoi nous trouvons une connivence dans cette analogie, le pratiquant du Parkour (sport), n'est pas attaché à un terrain de nomination, mais doit nécessairement s'adapter au terrain auquel il est confronté. « L'objectif du Parkour est de franchir les obstacles »⁷⁶³ grâce à sa connaissance du terrain et de permettre au pratiquant (*traceur*), grâce à un ensemble de techniques de déplacement, de s'adapter au milieu de sa présence. C'est à une telle méthode que nous souhaitons faire appel pour l'étude des pratiques d'usage des outils *mobiles*.

Ainsi, dans le cadre de cette thèse, le *parcours* est à la marche ce que le *parkour* est à la méthodologie : alors que le premier attribue un caractère propre à la pratique *commobile*, le second propose une articulation méthodologique propre aux *terrains-mobiles*. La méthode de *Parkour* est par conséquent constituée d'un ensemble de techniques dont la visée est de répondre aux exigences de ce type de terrains. En ce sens, nous adoptons le terme *chercheur-traceur* pour désigner le chercheur qui applique cette méthode. Comme son homologue sportif (*traceur*), le *chercheur-traceur* intègre une manière de se 'déplacer' au sein de son 'terrain de jeu', de 'bondir' à travers les obstacles, de 'courir', de 'sauter', de 'grimper' afin d'explorer le paysage urbain. Se déplacer à travers des terrains d'exception, accéder à des lieux difficiles d'accès, s'entraîner à pouvoir poursuivre ces découvertes dans leur évolution, comme une manière de les re/voir, de les ré/évaluer, de les comprendre autrement, voilà les équipollences qui permettent de composer le terme de *chercheur-traceur*, mais encore. Similairement à la pratique sportive, une recherche sur *les pratiques numériques en situation de mobilité* est pour le chercheur une affaire de résistance et de courage et d'adaptation à son environnement immédiat. La méthode de *Parkour* est comme un guide de voyage tel que décrit par Bruno Latour, qui enseigne les 'bonnes' pratiques 'sur le terrain', mais qui reste unique pour chaque *chercheur-traceur* et pour chaque terrain.

À certains égards, ce livre ressemble à un manuel de voyage qui guide à travers un terrain à la fois tout à fait banal – il n'est rien que le monde social dont nous sommes habitués – et absolument exotique – et nous devons apprendre comment ralentir à chaque pas. Si les

761 Dubois, « Méthode », 1149-50.

762 Georges Niobey, « Méthode », *Larousse. Dictionnaire analogique* (Paris: Larousse, 2007), 434.

763 Charles Perrière et David Belle, *Parkour. Des origines à la pratique* (Paris: Amphora, 2014), 26.

chercheurs sérieux ne trouvent pas assez digne la comparaison entre une introduction à la science et un guide de voyage, ils sont priés de bien vouloir se rappeler que 'où voyager' et 'qu'est-ce qui vaut la peine d'être vu' n'est rien d'autre qu'une façon de dire en langue claire ce qui est dit habituellement sous le nom grec pompeux de 'méthode' ou encore pire, 'méthodologie'. L'avantage d'une approche 'guide de voyage' sur un 'discours de la méthode' est que le guide ne peut pas être confondu avec le territoire sur lequel il se superpose. Un guide peut être utilisé ou bien oublié, déposé dans le sac à dos, taché avec de la graisse ou du café, griffonné partout, ses pages déchirées pour allumer un feu sous un barbecue. En bref, il offre des suggestions plutôt qu'il s'impose sur la lecture. Cela dit, ce n'est pas un livre de table de chevet offrant des vues brillantes du paysage aux yeux du visiteur trop paresseux pour voyager. Il est destiné aux praticiens comme un manuel, les aidant à trouver leurs repères une fois qu'il sont embourbés dans le territoire. Pour d'autres, je crains qu'il restera totalement opaque, étant donné que les liens sociaux qu'il faut tracer ne ressembleront jamais à ceux qu'ils ont été formés à suivre.⁷⁶⁴

Sans confondre le guide avec l'expérience du voyage, le Parkour (méthode) est la manière de se déplacer dans un cadre préexistant. La réalité, qu'elle précède le chercheur ou qu'elle le succède, est dépendante de son intervention ou simplement de sa présence ; sa méthode (*in situ*) oriente les résultats, dirige le 'déplacement' vers un point d'arrivée. L'interaction entre le terrain et l'approche est vitale. Comme le choix de la méthode, le Parkour (sport) appartient au *traceur* et n'existe qu'à travers sa course, il se construit par l'observation, par la pratique, par l'expérimentation et par l'action. De même, le *chercheur-traceur* participe à apporter *les pierres de construction de la réalité*⁷⁶⁵ au même niveau que l'architecte participe à la vie du bâtiment. Au long de ce chemin (constructiviste), l'individu se découvre, son soi se dessine en même temps que sa voie. Ainsi, n'y a-t-il pas quelque chose d'énigmatique dans l'expérience personnelle du *chercheur-traceur* ? Un engagement souvent

764 « In some ways this book resembles a travel guide through a terrain that is at once completely banal—it's nothing but the social world we are used to—and completely exotic—we will have to learn how to slow down at each step. If earnest scholars do not find it dignifying to compare an introduction of a science to a travel guide, be they kindly reminded that 'where to travel' and 'what is worth seeing there' is nothing but a way of saying in plain English what is usually said under the pompous Greek name of 'method' or, even worse, 'methodology'. The advantage of a travel book approach over a 'discourse on method' is that it cannot be confused with the territory on which it simply overlays. A guide can be put to use as well as forgotten, placed in a backpack, stained with grease and coffee, scribbled all over, its pages torn apart to light a fire under a barbecue. In brief, it offers suggestions rather than imposing itself on the reader. That said, this is not a coffee table book offering glossy views of the landscape to the eyes of the visitor too lazy to travel. It is directed at practitioners as a how-to book, helping them to find their bearings once they are bogged down in the territory. For others, I am afraid it will remain totally opaque, since the social ties to be traced will never resemble those they have been trained to follow » Bruno Latour, *Reassembling the Social. An introduction to Actor-Network-Theory* (Oxford: Oxford University Press, 2005), 17.

765 Searle, *La construction de la réalité sociale* (1995), 13.

passionnel, toujours audacieux ?

N'y a-t-il pas quelque chose d'un peu délirant dans le fait de vivre les progrès que l'on a pu faire, tout au long d'une vie de recherche, comme une sorte de lent parcours initiatique, convaincu que l'on connaît de mieux en mieux le monde à mesure qu'on se connaît mieux, que la connaissance scientifique et la connaissance de soi et de son propre inconscient social progressent d'un même pas, et que l'expérience première transformée par la pratique scientifique transforme la pratique scientifique et réciproquement ?⁷⁶⁶

Très probablement la réponse est positive, socratique même, et nous oblige à valider une méthode hypothético déductive, qui reflète le problème au sein de la démarche d'investigation. Le parkour (sport), fondé sur la rigueur, l'engagement, les habitudes, les comportements et les mouvements, enfante une méthode de *Parkour*, qui engage le chercheur pleinement. C'est là une pratique risquée. Comme d'autres l'ont fait avant lui (les anthropologues en milieu hostile), le 'courageux' *chercheur-traceur* 'combat' ces 'obstacles' ; loin des voies tracées, il dispose de la méthode, seule 'arme' face à l'inconnu. Or, il n'est pas question de s'aventurer les yeux fermés ; prendre le risque d'une direction innovante, prendre le risque d'un saut est toujours une décision réfléchie et préparée. Utilisées par l'ethnométhodologie, les 'expériences de brèche'⁷⁶⁷ correspondent aux pratiques de maîtrise de l'imprévu insérées dans le système observé et à la mesure de ses conséquences. Le 'saut' de l'intuition est toujours celui d'une distance mesurable, mais uniquement à travers la pratique logique et empirique. L'expérience, l'analyse, l'appui théorique et pratique dans le domaine de la connaissance permettent de faire des 'sauts' impossibles à première vue, modelés par le *chercheur-traceur*, concepteur du dispositif méthodologique.

Sur un plan historique, dans l'antiquité déjà, le *Parkour* a été considéré par les philosophes. Du grec *peripatetikos* (περιπατητικός) 'qui aime se promener en discutant'⁷⁶⁸, l'école péripatéticienne est un courant qui regroupe la pensée au mouvement et à la marche. La connaissance a été cherchée et cueillie lors du déplacement. Plus récemment, l'idée de connaître dans le mouvement est devenue très courante dans les méthodes mobiles, qui ont actualisé la pratique de la marche⁷⁶⁹ afin d'étudier la place de la mobilité dans le monde

766 Bourdieu, « L'objectivation participante », 53.

767 « breaching experience » ; « Garfinkel found it helpful to develop what he refers to as "tutorial exercises" that disrupt the taken for granted order of things and expose students to firsthand experience of the "phenomenal field properties" of socially constituted phenomena » Harold Garfinkel, *Ethnomethodology's Program. Working Out Durkheim's Aphorism* (Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2002), 8.

768 Audrey Lasserre, *Nomadismes des romancières contemporaines de langue française* (Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2008), 125.

769 « Walking with video has a certain intentionality *in relation to* the inscriptive work of mapping as drawing » Pink, « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology

d'aujourd'hui (moyens, pratiques et outils de déplacement). Aujourd'hui, face aux terrains-mobiles, surgit cette même question posée il y a cent ans : « trouver une méthode qui me donnerait la marche à suivre pour arriver au savoir véritable ? »⁷⁷⁰. Nous proposons la méthode de *Parkour*, afin de contribuer à notre échelle à la recherche sur la *commobilité* par l'étude de *terrains mobiles* du point de vue des SIC. Elle est à considérer comme un outil conceptuel qui vise à répondre aux caractéristiques du mouvement et du rapport qu'il établit avec la communication. Proche de la logique des *mixed methods*, d'après lesquelles des méthodes existantes sont mobilisées en dépit de leur discipline de provenance, la méthode de *Parkour* est interdisciplinaire et visuelle et se positionne toujours du côté des méthodes qualitatives. La méthode de *Parkour* constitue une triangulation de méthodes⁷⁷¹ (une combinaison de méthodologies dans l'étude d'un même phénomène) enrôlées dans le même dispositif processuel, conçu (*designed*⁷⁷²) pour obtenir une meilleure compréhension. Concrètement, en lien avec ce qui précède et pour répondre aux questionnements issus de l'état de l'art, nous apportons une structure méthodologique basée sur une terminologie issue de l'univers pictural. Ainsi, nous proposons d'architecturer la méthode de *Parkour* en trois étapes [Fig. 18] :

- La première, nommée étape de *template* (de l'anglais *template* qui signifie 'modèle') consiste en l'analyse du sujet, le choix et l'analyse du terrain mobile et le découpage en points de la problématique associée. Cette étape est le squelette de la méthode et dans notre cas elle correspond à l'étape de la typologie des *cinq peaux*.
- Une deuxième étape suivra cette première étape heuristique qui sera quant à elle empirique, et sera nommée étape de la *graphie*. Par la *graphie*, le chercheur définit minutieusement une liste d'actions qui lui permettraient de dépasser les obstacles épistémologiques auxquels le confronte sa recherche. C'est à ce moment que se réalise la majeure partie de la collecte de données qui seront analysées dans l'étape suivante.
- Une dernière étape – la *peinture interactive* –, la plus coûteuse en temps, consiste au traitement des données collectées, leur analyse et leur mise en forme au format hypermédia. Les pages suivantes développent et théorisent cette méthodologie ; un exemple d'application sera décrit en conclusion.

(2011) », 146.

770 Edmond Husserl, *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie (1929)* (Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1980), 2.

771 Norman K. Denzin, *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*, 2nd éd. (McGraw-Hill, 1978), 291.

772 John W. Creswell, *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 3^e éd. (London: SAGE Publications, 2009), 71.

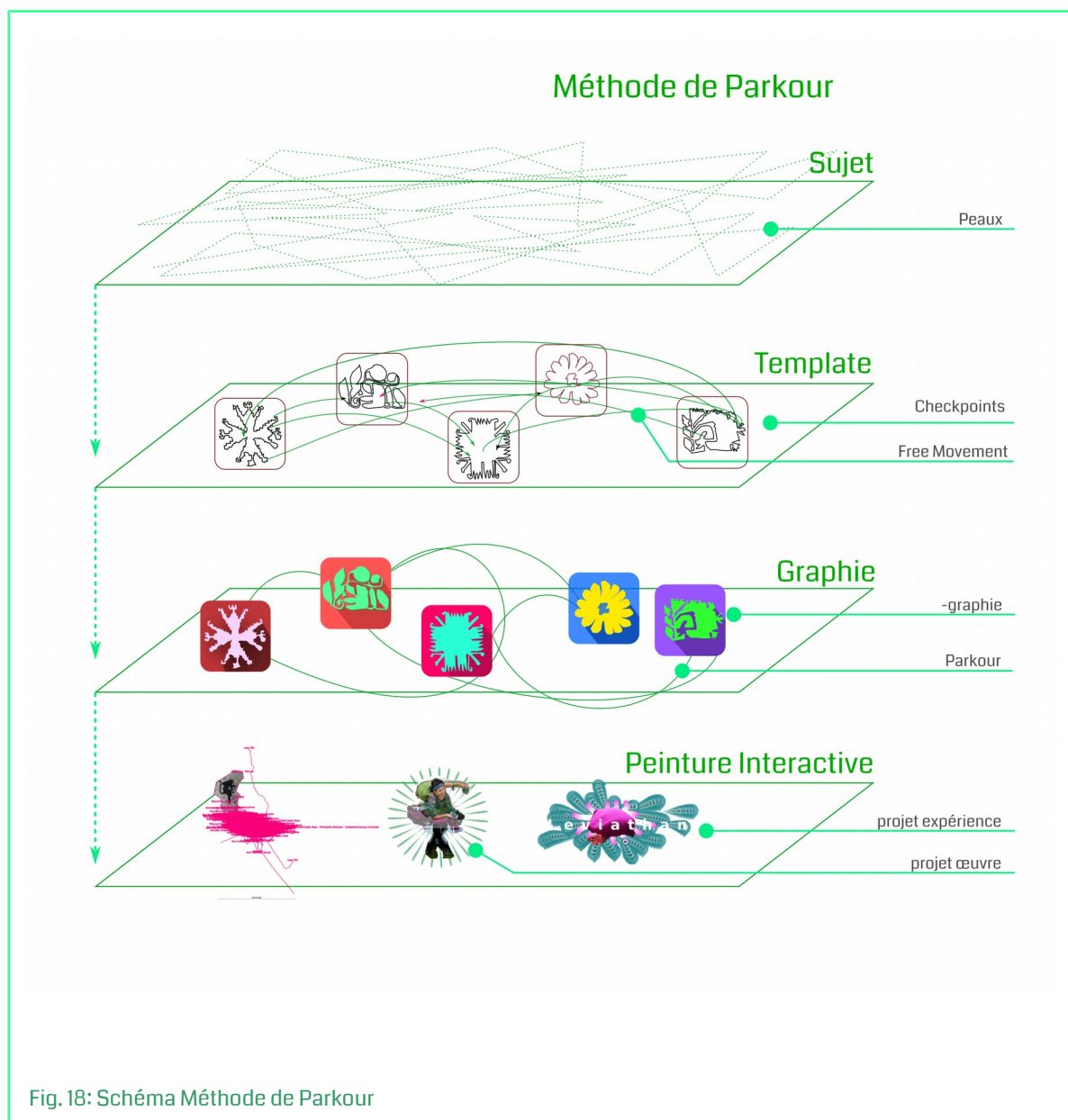


Fig. 18: Schéma Méthode de Parkour

Sujet : Les pratiques numériques en situation de mobilité			
5 Peaux	Template	5 Graphies	Peinture Interactive
Épiderme	Corps	Chrono	« Locopractices »
Vêtement	Identité	Chroma	« Canarios »
Maison	Territoire	Choro	« Ingress Ville »
Ville	Communauté	Chore	« OP Petit Poucet »
Cosmos	Règle	Chiro	« Leviathan »

2.1. Étape de Template

L'*étape de Template* est une étape herméneutique. Elle correspond à l'analyse du sujet, qui comme la reconnaissance du terrain, permet au chercheur tout d'abord d'étudier son objet de recherche et de dresser une typologie des éléments constitutifs par notions, puis de trouver un arrangement pour l'étude de ces notions. C'est en sorte l'échafaudage de la bâtisse. Composé de modules, ce squelette permet au chercheur d'aborder le travail de terrain à partir de ces cases prédéfinies chargées d'une valeur notionnelle que nous appellerons des *checkpoints*. C'est aussi à ce moment qu'il pensera aux techniques de leur interconnexion et d'agencement que nous proposons de nommer *freemovement*. Comme un acupuncteur approche le corps humain par des points 'sensibles', le *chercheur-traceur* entreprend la partie empirique de sa recherche à travers ces notions qui posent problème [Fig. 19].

Ce qui est fourni par la méthode de *Parkour*, c'est l'idée d'une structure *mobile* et adaptable à une multitude de terrains. Elle est toujours dépendante du *chercheur-traceur* qui a la responsabilité de la re/construire en fonction de son analyse notionnelle et ceci à chaque fois qu'il s'engage dans un nouveau terrain. Dans le cas de notre recherche sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*, ces notions correspondent aux *cinq peaux* de la *commobilité* (mais pour d'autres recherches, le nombre de points peut être supérieur ou inférieur en fonction de l'analyse du sujet et des besoins respectifs). Cette étape de la méthode de *Parkour* porte la direction de la recherche vers les étapes suivantes : étape de la graphie (du travail de terrain et de la collecte des données) et étape de la peinture interactive (du traitement et l'analyse des données et l'exposition des résultats). Cette progression traditionnelle se distingue par la modularité des éléments constitutifs : les *checkpoints* et le *free movement*.

2.1.Étape de Template

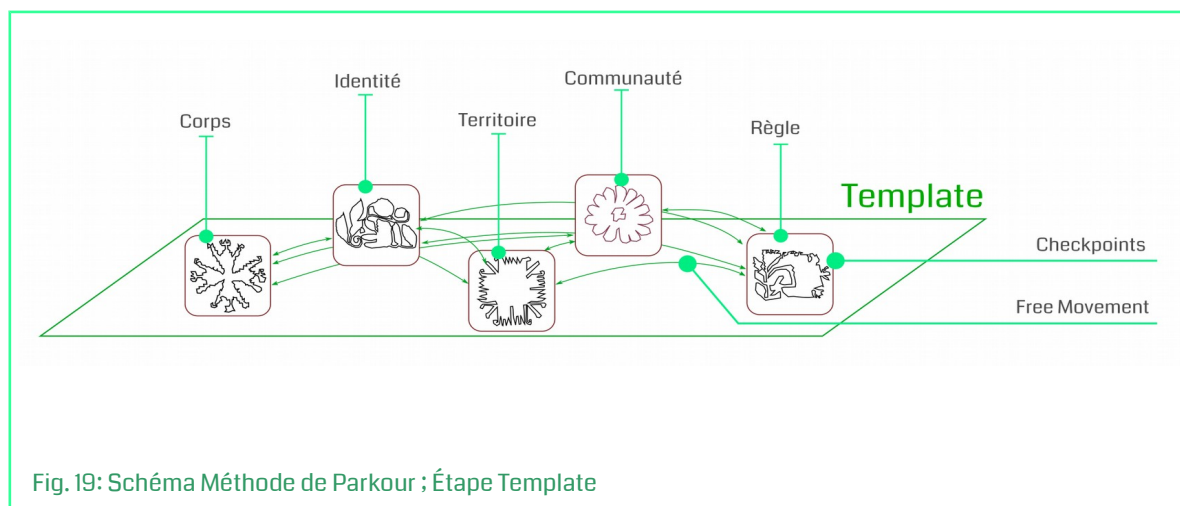


Fig. 19: Schéma Méthode de Parkour ; Étape Template

2.1.1. Checkpoints

Comme un point de cheminement (de l'anglais *waypoint*), le *checkpoint* marque un point à atteindre obligatoirement le long d'une route. Le *waypoint*, venant du lexique de la géolocalisation représente un lieu de passage lors de la navigation ou les coordonnées exactes de chaque étape d'un voyage aérien comme vérifié par un ordinateur⁷⁷³. À cette définition, le *checkpoint* ajoute l'idée de vérification, d'examen, de contrôle⁷⁷⁴ dont a besoin notre méthode. Ainsi, les *checkpoints* de la méthode de *Parkour* fonctionnent comme des détecteurs pour le repérage des notions qui leur sont attribuées ; ce sont des constructions conceptuelles, porteuses des composants notionnels fournis par l'analyse du sujet. À l'image d'une 'douane volante', les *checkpoints* 'scannent' les *terrains-mobiles* et détiennent les éléments correspondants à la notion qui leur est attribuée. Chaque *checkpoint* est attentif à la présence de la notion dont il est en charge, ce qui dans le cas de notre recherche revient à porter une attention aux éléments porteurs des 'labels' de corps, d'identité, de territoire, de communauté et de règle. Ainsi, un *checkpoint* du 'corps' observe les phénomènes *commobiles* et enregistre (sous forme de données) les éléments correspondants à la notion du corps (*peau-épiderme*). Par la construction de *checkpoints* le chercheur construit l'*architecture* de sa recherche et prépare le support d'inscription de la donnée. Les *checkpoints* sont comme des machines brutes, avant le paramétrage (qui sera réalisé dans l'étape suivante). Elles sont l'équivalence *commobile* de ce que Garfinkel appelle des *expressions indicielles* (*indexical expressions*⁷⁷⁵),

773 « Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique », 2016.

774 « Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique », 2016.

775 Il s'agit d'une série de termes (tels que 'ce, ici, maintenant, ceci, cela, lui, moi, lui, toi, là-bas, alors, bientôt, aujourd'hui, demain (here, now, this, that, it, I, he, you, there, then, soon, today, tomorrow)) qui a déjà été

c'est-à-dire des éléments référentiels (conteneurs) qui emplissent leur signification d'après le contexte de leur usage ; des agrégats de valeurs des dynamiques *commobiles*.

2.1.2. Freemovement

Comme pour tout travail d'observation de type phénoménologique, « [n]otre travail ne peut être utile que s'il se place à l'instant où l'intuition se divise, où la pensée objective se rétracte et se précise, où l'esprit scientifique fait son effort d'analyse et de distinction et où il détermine l'exacte portée de ses méthodes »⁷⁷⁶. Ainsi, il nous semble important que les lieux et les mouvements que le chercheur se décide à assener aux *checkpoints* se fassent par une stricte réglementation pour l'observation. En revanche, si les *checkpoints* jouent le rôle d'obstacles posés par le chercheur face auxquels la donnée doit se plier et dans lesquelles elle laissera sa trace. Le mouvement libre (*freemovement*) est le manque de consignes pour le reste du processus. Ainsi, le *freemovement* est une règle de déplacement (et de lecture) des interactions entre les *checkpoints* qui interdit l'existence d'autres consignes lors de l'expérience. Il a pour but de laisser libre voie au terrain afin qu'il puisse avoir l'opportunité de s'exprimer spontanément et de manière désintéressé. *Chercheurs-traceurs* et *instruments-checkpoints* restent eux aussi indépendants, adaptatifs, flexibles et modulables.



Mobile, fluide et flexible, la méthode de *Parkour* se destine à être l'investigateur d'un système *commobile*, tout en étant développée en trois étapes classiques : préparation pour la recherche (étape de *template*), collection de données (étape de *graphie*), analyse des données (étape de *peinture interactive*)⁷⁷⁷. Dans la première, les composants déictiques (*checkpoints*) sont des endroits par lesquels les objets de recherche vont 'passer' de manière autonome (*freemovement*), non hiérarchique et non chronologique. Sur la base des cinq *checkpoints*, le chercheur est invité à *parkourir* l'architecture méthodologique qui lui est proposée dans l'ordre de son choix. Dans la deuxième étape (la *graphie*), les traces laissées par le *freemovement* sur

largement discutée et analysée par la logique et la linguistique. John Heritage, *Garfinkel and Ethnomethodology* (Oxford: Polity Press, 1984), 142.

776 Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique*. (1934), 171.

777 Bernard H. Russell divise son livre sur les méthodes de recherche en anthropologie en trois chapitres : *preparing for research; collecting data; analysing data* Bernard H. Russell, *Research Methods in Cultural Anthropology* (1989) (London: SAGE Publications, 1990), 9, 145, 317.

2.1.Étape de Template

les différents *checkpoints* sont canalisées, orchestrées et sauvegardées. Ainsi, les méthodologies empruntées aux SIC et à d'autres disciplines (sociologie, anthropologie, art) sont thésaurisées par cette structure qui orchestre les processus méthodologiques au service de la *commobilité*. À présent, nous développerons l'étape suivante, lors de laquelle les cinq *checkpoints* que nous avons sélectionnés auparavant (*cinq peaux*) seront modelés et précisés pour construire notre *parkour* méthodologique.

2.2.Étape de la Graphie

La compréhension du monde repose sur l'observation, l'analyse et la classification, mais avant toute chose elle repose sur l'abstraction, l'expression et l'inscription qui permettent au monde de se traduire en savoir. Il n'y a pas d'acte de science sans la traduction d'un phénomène en langage naturel (parlé, écrit) ou en système de langages. Ce que Jack Goody appelle un système graphique correspond à l'influence qu'a eu et continue d'avoir l'écriture sur les opérations cognitives⁷⁷⁸. Les esquisses sur les murs des grottes, sur les écorces de bouleau ou à même le sable ainsi que les systèmes graphiques symbolisés par des objets (pictogrammes) ou des mots (logogrammes) ont tous impacté la vie en société et le développement de la pensée⁷⁷⁹. Venant du grec *grafei* (γράφειν) pour 'description', 'manière d'écrire', 'système d'inscription', la *graphie*, le mode de représentation du phénomène dans un code graphique⁷⁸⁰, est crucial pour la construction des connaissances et tel est aussi le choix d'une *graphie*. C'est tout d'abord un système d'inscription et plusieurs sont les voies possibles : l'évolution de l'écriture à travers les siècles en est représentative avec l'écriture mycénienne (XII^e av. JC.), l'apport des Phéniciens (IX^e av. JC) jusqu'à l'imprimerie de Gutenberg. Au pire, du papier à l'ordinateur, tous ces supports sont liés à des techniques d'écriture, de mémorisation, de transmission, de fixation du savoir empirique. Chaque science utilise son propre langage : la physique utilise les chiffres et les calculs, la chimie les signes et les formules, l'anthropologie se sert de schémas représentatifs et la géographie de cartes. L'ethnographie, l'anthropologie graphique ou l'anthropographie (car « y-a-t-il plus juste mot pour désigner la méthode de l'anthropologie ? »⁷⁸¹), la radiographie, la photographie, la cartographie, la bibliographie et tant d'autres sont des pratiques de description et d'inscription du monde.

Mais encore, en plus d'être un support, la *graphie* est une '*manière*' de faire sens, une forme d'être de la connaissance. C'est sûrement cette idée qui a amené Régis Debray à séparer

778 Jack Goody, *The Domestication of the Savage Mind* (Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1977), 75.

779 Ibid., 75-76.

780 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

781 Josiane Massard-Vincent, Sylvaine Camelin, et Christine Jungen, « Épilogue : Anthro-po-logie, donc anthropo-graphie », in *Portraits. Esquisses anthropographiques* (Paris: Éditions Petra, 2011), 193.

l'histoire du monde en étapes sphériques – la logosphère, la graphosphère, la vidéosphère⁷⁸² – qui repartissent la manière d'être, de faire, de penser une civilisation par rapport à sa manière d'inscrire le savoir. Par la *graphie*, l'homme pense, décrit et représente son monde, puise dans la plasticité de son mode d'inscription pour arriver à l'idée, au discours, à l'image. La notion de l'esthétique apparaît comme inhérente à la graphie puisqu'elle relie la forme au fond et donne corps à la vie. Comme le dit le peintre et écrivain chinois Shitao au sujet de la calligraphie (et de la peinture), « [l]'encre peut faire s'épanouir les formes des Monts et des Fleuves ; le pinceau peut déterminer leurs lignes de force, et ceci sans se réduire à un seul type partiel et limité »⁷⁸³. De toute évidence, ensemble avec Bourdieu, ce qui nous intéresse dans ce miroir entre fond et forme est aussi le miroir entre problématique de recherche et méthode⁷⁸⁴. Manifestement, toute science repose sur une 'osmose' graphique par laquelle l'observation, l'inscription et l'esthétique ne font qu'un. Les sciences humaines et sociales ont une longue histoire dans l'usage de la langue naturelle (l'écriture) comme outil d'expression de leurs découvertes. Quant aux SIC, cette science s'empare des richesses d'une multitude de langages (alphabétique, iconiques, schématique et numérique (relatif aux nombres, aux chiffres)). Mais quel est le système graphique propre au *chercheur-traceur* de la *commobilité* ? Comment inscrit-il l'information venant de son terrain ? Quel langage développe-t-il, à travers l'inscription, pour penser le monde ?

Dans la première partie, nous avons élaboré une première classification, sous la forme de *checkpoints*, à l'aide de laquelle nous pouvons inscrire les données venant du terrain et ainsi arranger une connaissance des situations observées. Cependant, ces *checkpoints* ne sont que des cages vides, des endroits de stockage, étiquetés, dédiés à telle ou telle notion. Ainsi, pendant *l'étape de la graphie*, nous construirons le système d'observation, d'inscription et d'expression pour la collecte de données. Les rapports entre ces systèmes ne sont pas toujours évidents comme le souligne Sarah Pink en mettant l'accent l'importance de la complémentarité entre les différents types de données grâce à son ouvrage monumental de remontée aux sources des méthodes visuelles⁷⁸⁵. En outre, avec son travail sur le dessin du mouvement et l'élaboration des lignes, elle explore comment ces techniques peuvent aider à intégrer l'usage de l'audiovisuel dans l'anthropologie avec le rôle de la description verbale dans l'écriture

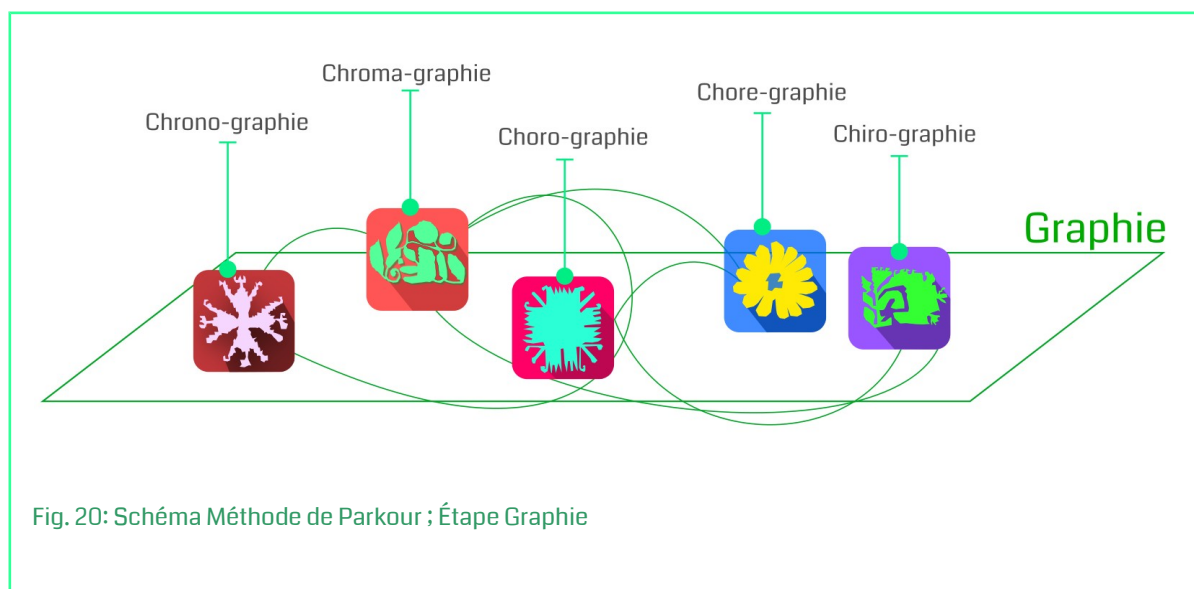
782 Régis Debray cité par Bernard Miège, « “Cours de médiologie générale” (Régis Debray) [compte-rendu] », *Réseaux*10, n° 51 (1992): 129-32.

783 Shitao, *Les propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère*, 129.

784 Bourdieu, « L'objectivation participante ».

785 Pink, *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research*.

ethnographique⁷⁸⁶. Il s'agit de sélectionner les langages appropriés pour l'étude des phénomènes *commobiles* et d'harmoniser leur interaction au sein du discours scientifique. Les *graphies* sélectionnées, nécessairement hétérogènes, puisque relatives à la problématique (oraux, scripturaux, iconiques), correspondent aux canons de la *commobilité*. Ainsi notre hypothèse d'étude, qu'est la pratique du *parcours* et qui se révèle difficile à encadrer, pourra rentrer dans nos laboratoires par un seul geste *graphique*. Quelles pratiques, actes, outils concrets seront utilisés pour donner forme aux cinq *checkpoints* (vides par définition) ? Cette deuxième étape s'engage dans la conception et le design d'une méthode de collecte de données (création d'expériences, modes d'observation, techniques d'enregistrement, systèmes de mémorisation, formalisation des données) en cinq phases graphiques : chrono, chroma, choro, chore et chiro [Fig. 20].



2.2.1. Chrono-graphie

La première *peau* de la *commobilité* est la *peau-épiderme* qui, comme nous l'avons vu dans la Partie I, questionne la notion de 'corps'. Ce n'est pas là un corps idéalisé dont il est

786 « [...] I explore how the ideas of drawing, movement and line-making can help bring the use of audiovisual media in anthropology, and the role of verbal description in ethnographic writing, closer together » Pink, « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology (2011) », 144.

question, mais un corps ancré dans une situation, dans une temporalité, un corps en mouvement, un *corps-mobile*. Or, ce *corps-mobile* qui nous intéresse, ne se dévoile qu'à travers le dépliement du temps. Il est profondément temporel et s'apparente à l'« image-temps » deleuzienne en tant que « forme immuable dans laquelle se produit le changement »⁷⁸⁷. L'observer est une affaire de technique. Ainsi, par l'invention de la méthode chronophotographique, le mouvement du corps a été compris via l'articulation entre le temps et l'image.

La méthode graphique avec ses divers développements a été d'un immense service de presque toutes ses branches de la science et par conséquent, de nombreuses améliorations ont dernièrement été effectuées. Les statistiques laborieuses ont été remplacées par des schémas dans lesquels s'expriment, de la façon la plus frappante, les quelques phases d'un phénomène observé patiemment et, de plus, un appareil d'enregistrement qui fonctionne automatiquement peut tracer la courbe d'un événement physique ou physiologique, qui, par raison de sa lenteur, de sa faiblesse ou de sa rapidité, est autrement inaccessible à l'observation. Cependant, parfois une courbe, qui représente les phases d'un phénomène se trouve si trompeuse qu'une autre méthode plus serviable a été inventée, à savoir celle de la chronophotographie.⁷⁸⁸

Les travaux de Marey ou de Muybridge utilisent notamment le temps (*chrono*⁷⁸⁹) pour inscrire (*graphier*) les déplacements du corps du cheval. Leur présence est indissociable et forme un tout, celui de l'image en mouvement. C'est dans le temps, en tant qu'outil d'inscription, que le corps se déplie et qu'il se livre à l'observateur et c'est à travers un prisme temporel que le chercheur observe, manipule et comprend cette *chronomobilité*⁷⁹⁰ qu'il étudie.

L'exemple de la chronophotographie est explicite : qui souhaite observer le mouvement et révéler ses secrets a tout intérêt à l'observer par son développement dans le temps, par des arrêts sur l'image, et par l'inscription de la trace de son *corps-mobile*. Ainsi, pour le design de ce premier *checkpoint* – la *chrono-graphie* – nous insistons sur l'usage de

787 Gilles Deleuze, *L'image-temps. Cinéma 2*, Collection « Critique » (Paris: Les Éditions de Minuit, 1985), 27.

788 « The graphic method with its various developments, has been of immense service of almost every branch of science, and consequently many improvements have of late been effected. Laborious statistics have been replaced by diagrams in which the variations of a curve express in most striking manner the several phases of a patiently observed phenomenon, and, further, a recording apparatus which works automatically can trace the curve of a physical or physiological event, which by reason of its slowness, its feebleness, or its rapidity, is otherwise inaccessible to observation. Sometimes, however, a curve, which represents the phases of a phenomenon is found so misleading that another and more serviceable method, namely, that of chronophotography, has been invented » Préface de *Etienne-Jules Marey, Mouvement*, trad. par Eric Pritchard, [Online edition], vol. LXXIII, The International Scientific Series (New York: D. Appleton and Company, 1895), vii, <http://archive.org/details/movement00mare>.

789 Du grec *khronos*, (Χρόνος) "temps" Rey-Debove, Josette, et Alain Rey, éd. *Le Petit Robert de la langue française*. Paris: Dictionnaires Le Robert, 2016, 432.

790 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 7.

l'association temps/*corps-mobile* comme outil méthodologique. Considérer le temps comme un simple critère d'observation n'est pas suffisant, mais il faut le penser invariablement dans une concrescence avec un corps. Loin de toute abstraction, il s'agit de faire de cette relation la substance au sein de laquelle peuvent être observés les phénomènes *commobiles*. Ainsi, nous nous intéresserons au problème 'corporel' de la commobilité en le situant dans un système temporel, à la fois dans l'instant, dans la durée et dans la prévision, à travers lequel le chercheur sera en capacité de mesurer les décalages, d'observer les postures ponctuelles et de prévoir les évolutions.

Le premier axe, sur lequel s'appuie la construction *chrono-graphique* de la méthode de *Parkour* dans l'objectif de capturer l'occurrence du *parcours* est l'instantanéité : comment saisir un phénomène *commobile* dans l'instant, c'est-à-dire au moment même où il se produit ? Différentes techniques sont possibles – par la photographie, par les notes de terrain, par un dictaphone – le médium n'est pas important tant qu'il permet de capturer une donnée de manière immédiate. Utiliser l'instant signifie effectuer une saisie de la donnée – image photographique prise à la volée, une parole entendue lors d'une observation *in situ*, un geste filmé suite à une intervention spontanée, un article trouvé par une recherche sur l'Internet – à l'instant où celle-ci apparaît devant les 'radars' du chercheur (*checkpoints*). Ces instantanéités, mises l'une à côté de l'autre, brique par brique, participent à la reconstruction du phénomène. C'est dans l'instantanéité de l'image que se cache « l'essence des images » dont parle l'anthropologue Christian Lallier⁷⁹¹. Un film (de type documentaire par exemple) trie la totalité des heures filmées pour n'extraire que l'essence de ces images, relatives à l'histoire narrée. Le résultat final surgit dans le croisement de toutes les images (qui sont d'ailleurs toutes de grande intensité) et dans le dévoilement de ce qu'elles cachent entre elles, à savoir dans les 'sauts' d'images. Dans le cas de l'étude du cheval en mouvement de Muybridge, les photographies montrées l'une après l'autre dévoilent le mouvement du cheval, qui se situe à la fois dans toutes et dans aucune de ces instantanéités. De la sorte, les images de type *GIF animé*⁷⁹² (permettent la juxtaposition d'images fixes au sein d'un même cadre), mettent la durée au service de l'instantanéité. La valeur de l'instant se transporte de l'image fixe aux

791 Lallier, Christian. « Anthropologie filmée : méthode et pratiques ». présenté à [En ligne], ENS de Lyon, Juin 2012. URL : https://www.canal-u.tv/video/ecole_normale_superieure_de_lyon/anthropologie_filmee_methode_et_pratiques_lallier.9979.

792 Le *GIF*, c'est à dire le 'format d'échange d'image' (de l'anglais *Graphic Interchange Format*) est un format d'image numérique couramment utilisé sur Internet. Ce format permet de stocker plusieurs images dans un même fichier, permettant de créer des diaporamas, voire des animations si les images sont affichées à un rythme suffisamment soutenu. « Graphic Interchange Format ». *Wikipedia*. online: *Wikipedia*, consulté le 18 juin 2016. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Graphics_Interchange_Format.

images répétées (en *loop*) ou aux images séquentielles (de type bande dessinée).

La notion de durée fait ainsi partie intégrante de l'axe de l'instantanéité, tout en disposant du rôle principal dans un autre axe, celui de l'immersion. La durée, pendant laquelle le chercheur accomplit son travail de terrain, est envisagée comme une expérience complète et immersive. À l'avenant de l'anthropologue, qui étudie les tribus éloignées, le *chercheur-traceur* doit concevoir sa présence au sein du terrain comme une période d'immersion au sein d'un monde inconnu. L'intégrité de l'expérience durant cette période repose sur la capacité du chercheur à s'intégrer au terrain dont il fait partie pendant une durée prédéfinie (trois ans, trois mois, 31 jours), comme un plongeur (apnéiste) qui mesure la quantité d'oxygène dont il dispose ; pas de coupure possible au milieu du *Parkour*. Il doit donc définir la durée minimale nécessaire pour la collecte de la donnée et s'adonner à son terrain durant cette période (et ceci nonobstant si son terrain se situe dans un contexte inconnu ou dans sa ville d'origine). Au demeurant, en plus de l'immersion du corps, l'enregistrement de la donnée est aussi réalisé de manière quasi permanente. Les outils techniques (caméra, GPS, téléphone) sont présents en permanence pour pouvoir stocker la donnée si besoin se présente, de manière ponctuelle (caméra) ou de manière perpétuelle (GPS, dictaphone)⁷⁹³. Ainsi, sur le terrain, le *chercheur-traceur* 'fait corps' avec ses outils de captation, il endure, il s'immerge. C'est par ailleurs, un sujet qui pose problème, puisqu'en l'occurrence, l'objet de la recherche (le téléphone portable) est aussi l'outil de l'observation. Cette mise en abîme de l'immersion – téléphone, outil, observateur, observation – est aussi prise en compte. Elle est une source intéressante lors de l'analyse des données et de leur 'exposition' comme dans les travaux sur l'usage de la *webcam* menés par Jacques Ibanez-Bueno⁷⁹⁴.

Suite à ces entreprises, les résultats peuvent être obtenus de deux manières. Dans un premier cas, l'information est recueillie par construction, par addition, par juxtaposition d'instantanés, image par image (comme dans le cas des *GIFs animés*). Dans un second cas, la donnée est collectée par soustraction, par déconstruction, par extraction de l'information à partir de l'expérience immersive dans sa durée (sélectionner un tel détail, un tel *screenshot*, une telle photo, un tel moment annoté, un tel événement observé).

Au sein de cette construction méthodologique fondé sur le temps en tant qu'outil, il y a

793 Cette différence est due aux capacités inhérentes au support technique. Ainsi, la caméra demande un espace de stockage conséquent alors que l'enregistrement sonore ou géolocalisé en nécessitent beaucoup moins.

794 Jacques Ibanez-Bueno, « Webcams: Individual Users And Hypermedia Aesthetics », in *Emerging forms of computer art: making the digital sense. Proceedings of the 2nd international congress (Edited by Khaldoun Zreik & Everardo Reyes Garcia)* (Computer Art Congress [CAC.2], Toluca & Mexico City: europia Productions, 2008), 162-68.

un troisième axe constitutif de la *chrono-graphie*, une fonction confiée à l'intuition. Cette « faculté qui nous fait voir le but de loin »⁷⁹⁵, fonctionne à la fois dans l'instant, dans la durée et dans l'accident et permet d'accepter « l'opportunité », d'appliquer des « stratégies de l'inopiné », « d'organiser le hasard »⁷⁹⁶. La sérendipité, à mi-chemin entre la planification et l'imprévu, est ainsi déployée par la *chrono-graphie*. Lors de son *Parkour*, le *chercheur-traceur* est à l'écoute de son rapport affectif avec le terrain et c'est en ce sens qu'il est un *savant créateur*⁷⁹⁷, car c'est dans ses choix 'situés' dans des instants qu'il peut orienter la course de sa recherche. Le 'triage' de la donnée (le choix d'une image parmi la totalité des possibles) ne se fait pas de manière aléatoire, mais par intuition, c'est-à-dire en mobilisant les impressions, les sentiments, les prévisions que l'objet de recherche empreint sur le *chercheur-traceur*. Sa rigueur vient de sa spontanéité. À titre d'exemple, pour le terrain des pratiques de conduite des conducteurs de camions étatsuniens, Ian Walker nous aide à comprendre que l'observation de *terrains mobiles* nécessite d'autres approches vis-à-vis de l'aléatoire que l'étude de terrains classiques, moins éphémères, plus disponibles. Il nous explique que dans l'impossibilité de reproduire tel quel le comportement d'une personne, il faut envisager l'observation comme un événement qui advient une seule fois⁷⁹⁸.

C'est pour répondre à cet obstacle de la *commobilité* que la *chrono-graphie* prend en considération nécessairement l'instant, l'immersion et l'intuition. Toujours d'après Walker, « nous échantillons seulement une très petite fraction du voyage de chaque personne et chaque observation est intimement liée à l'endroit où il s'est déroulé. [...] chaque observation du comportement est 'colorée' par l'emplacement exact où celui-ci s'est produit »⁷⁹⁹. Les données ainsi collectées sont quelque peu sauvages, primitives, et comme telles réinventent notre compréhension des situations, car « la logique qui peut seule donner la certitude est

795 Poincaré, *La valeur de la science* (1905), 36.

796 Dans le chapitre sur *La gestion de l'imprévu en anthropologie hypermédia* Jacques Ibanez Bueno parle du hasard dans le processus du chercheur documentariste. Ibanez-Bueno, *Le corps commutatif: de la télévision à la visiophonie*, 129.

797 Poincaré, *La valeur de la science* (1905), 35.

798 « [...] it is preferable when testing people to test many individuals and to test each individual many times, that is, we obtain multiple measurements from each person and collapse these to a single score, reducing the influence of any random factors which might influence behaviour moment-to-moment. [...] We then further collapse the individuals' already collapsed scores to provide an average measure of performance, as a proportion, a mean/median or as a coefficient in a regression model. [...] study where drivers do not know they are being observed it is not possible to test each person many times, and so each person can only provide a single datum » Ian Walker, « In-vivo Sampling of Naive Drivers: Benefits, Practicalities and Ethical Considerations », in *Fincham, B., McGuinness, M. and Murray, L., eds. Mobile Methodologies* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010), 46.

799 « [W]e are sampling only a very small fraction of each person's journey, and that each observation is intimately tied to the place at which it happened. [...] each behavioural observation is 'coloured' by the exact location at which it was made » Ibid.

l'instrument de la démonstration : l'intuition est l'instrument de l'invention »⁸⁰⁰. La recherche du *parcours* a besoin de l'observation 'située' et non pas 'séparée' de son lieu au moment de l'action et dans la durée du processus ; c'est cela que permet la *chrono-graphie*. De même pour Sarah Pink, « marcher et filmer peut être utilisé pour engager le corps activement dans l'environnement et pour décrire des expériences non désirées, des futures imaginés et le présent affectif »⁸⁰¹. La *chrono-graphie* légitime l'utilisation d'une donnée produite en dehors d'un cadre formel de la recherche ; dans la totalité des données collectées, elle réserve une place au non planifié et au non attendu car en effet :

[...] les accidents de la route ne se produisent pas lors des études scientifiques, mais ils ont tendance à se produire pendant la vie quotidienne des gens. [...] nous pouvons tirer des avantages lorsque nous cherchons à comprendre le comportement de conduite normal si nous sommes en mesure d'observer les conducteurs naïfs, à savoir ceux qui ne savent pas qu'ils sont sous observation. [...] Nous pouvons soit récupérer nos données à un cercle très limité de lieux (voire un seul) ou bien aller sur la route avec un capteur mobile et récupérer les données à une multitude de lieux.⁸⁰²

Lors de la méthode de *Parkour*, la règle *chrono-graphique* justifie l'informel et permet au chercheur d'accéder aux comportements 'naïfs' des sujets observés. Comme le corps du chercheur lors des méthodes immersives⁸⁰³, la relation entre le temps et le *corps-mobile* est ici prise comme un outil de la recherche.

2.2.2. Chroma-graphie

La deuxième *peau* de la *commobilité* est la *peau-vêtement* qui, quant à elle, questionne la notion de 'l'identité'. Si « un paradigme de la simplicité [...] ne peut voir que l'Un peut être multiple »⁸⁰⁴, alors le besoin est d'un « principe de la complexité » qui « se fondera sur la

800 Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 37.

801 « Walking with video might be used to engage the body actively with the environment in describing unwanted experiences, imagined futures and the affective 'now' » Pink, « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology (2011) », 49.

802 « [R]oad accidents tend not to happen in scientific studies, they tend to happen during people's everyday lives. [...] we can gain benefits when we seek to understand normal driving behaviour if we are able to observe naive drivers, i.e., those who do not know they are under observation. [...] We can either collect our data at a very limited range of locations (or even just one) or go on-road with mobile recording and collect it at many locations. » Walker, « In-vivo Sampling of Naive Drivers: Benefits, Practicalities and Ethical Considerations », 43-44.

803 Chapitre *Mon corps, projecteur ou immerseur?*, Andrieu, *Le corps du chercheur, une méthodologie immersive*, 13-63.

804 Morin, *Introduction à la pensée complexe*, 79.

prédominance de la conjonction complexe » et permettra de « joindre l'Un et le Multiple »⁸⁰⁵. En tant qu'individu chargé de nuances multiples, le *chercheur-traceur* n'échappe pas à cette conjonction. Par l'intégrité de son corps, il porte une histoire, une culture, des convictions, des compétences ; il est scientifique, joueur, observateur, passager, citoyen, artiste ; homme ou femme, il est entrepreneur, jardinier, sportif, penseur. Souvent, il a déjà l'habitude d'être acteur et de jouer des rôles divers dans la société à travers ses recherches. Du fait de cette multiplicité identitaire dans le contexte de la *commobilité*, il est nécessaire de considérer la *rupture* épistémologique mise en évidence par Bachelard⁸⁰⁶, puis Bourdieu durant le siècle dernier. « De même que les sciences physiques ont dû rompre catégoriquement avec les représentations animistes de la matière, de même les sciences sociales doivent opérer la "coupure épistémologique" capable de séparer l'interprétation scientifique de toutes les interprétations artificialistes ou anthropomorphiques du fonctionnement social »⁸⁰⁷. Comment alors aborder méthodologiquement la question de l'identité 'multiple' au sein de la pratique d'usage des outils mobiles, sinon par un regard lui aussi multiple, nourri de divers points de vue sur ce même objet. Comment le *chercheur-traceur*, multiple par définition, se situe-t-il à une juste distance par rapport à son sujet d'observation ? Peut-il rester extérieur, désengagé et exclusivement rationnel vis-à-vis de son terrain tout en étant 'plongé', 'immergé' dans celui-ci ? Quelle est la posture adopter lors de l'expérience d'observation ?

Dans la méthode de *Parkour*, le point *chroma-graphie* décide de la posture du chercheur au sein de son terrain de recherche. Dans la quête d'objectivité, l'isolement et la mise en retrait des sujets observés perturbent vraisemblablement plus qu'ils n'aident l'observation. Au contraire, s'immerger dans le terrain, s'engager dans la situation étudiée, être une personnalité présente, avec un statut bien défini et non pas un fantôme inconnu et muet, cela permettra au *chercheur-traceur* d'assumer l'identité multiple dont il dispose. Tel un caméléon, il doit adopter la couleur de son environnement, car la couleur est « ce qu'investit l'espace, réel et mental; elle est ce par quoi l'artiste s'approprie cet espace, comme il investit le temps »⁸⁰⁸. Ainsi, par la posture de l'artiste, le *chercheur-traceur* 'colore' son corps en

805 Ibid., 104.

806 « Nous commencerons notre enquête en caractérisant cet obstacle et en montrant qu'il y a rupture et non pas continuité entre l'observation et l'expérimentation » ; « A notre avis, il faut accepter, pour l'épistémologie, le postulat suivant : l'objet ne saurait être désigné comme un « objectif » immédiat ; autrement dit, une marche vers l'objet n'est pas initialement objective. Il faut donc accepter une véritable rupture entre la connaissance sensible et la connaissance scientifique » Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique*. (1934), 23; 270.

807 Pierre Bourdieu, Jean-Claude Chamboredon, et Jean-Claude Passeron, *Le métier de sociologue : Préalables épistémologiques* (1968) (Berlin: Walter de Gruyter, 2005), 40.

808 Yves Klein, *Corps, Couleur, Immatériel* (Paris: Édition du Centre Georges Pompidou, 2006).

harmonie ou en contraste avec l'environnement qu'il examine. Il adopte une attitude, il s'habille d'un *vêtement*, il s'assimile, puis il se distingue. Comme un 'uniforme', la posture *chroma-graphique* est en partie ce qui permet au *chercheur-traceur* d'accéder à son terrain. C'est un 'contrat d'identité' qui permet la confiance mutuelle entre lui en tant qu'individu et la/les personne/s avec laquelle/lesquelles il interagit, ainsi que les groupes dans lesquels il s'intègre.

Depuis Heisenberg nous savons que l'observateur modifie la situation observée⁸⁰⁹. Ainsi le *checkpoint chroma-graphie* est la révérence à une technique par laquelle le *chercheur-traceur* se positionne au sein de son terrain et qui lui permet d'endosser le poids de sa propre présence au sein du milieu étudié. Venant du grec *chroma*, l'écriture par la couleur est symbole de cette prise de position, d'une appartenance identitaire et flexible. Anciennement, la chromagraphie⁸¹⁰ est l'art de composer un dessin à l'aide de lignes et de figures géométriques, et de l'imiter avec des matières colorées. La *chroma-graphie* de la méthode de *Parkour* permet de faire partie du groupe tout en restant soi-même un 'ovni' dans le groupe, celui qui a un intérêt singulier pour être présent. En revanche, le *chercheur-traceur* est un membre à part entière, il a les mêmes droits et devoirs que tous les autres membres. Il peut prendre part, intervenir dans la situation ou la regarder à distance ; son point de vue est en résonance avec l'intérêt de sa recherche. Dans la méthode de *Parkour*, la *chroma-graphie* inscrit le *chercheur-traceur* dans une identité multiple ; elle lui permet d'adopter une posture modulable, changeable, toujours en résonance avec son terrain.

2.2.3. Choro-graphie

Souvent, le terrain de recherche est défini par rapport à un territoire circonscrit (tel pays, telle ville, telle zone géographique ou telle institution (hôpital, prison, école, entreprise)). Or, un *terrain mobile* se définit justement par un manque de territoire propre,

809 « The classical view, so passionately espoused by Einstein, accords well with common sense by asserting the objective reality of the external world. It recognises that our observation inevitably intrude into and disturb the [external] world but that this disturbance is merely incidental and can be made arbitrarily small. [...] In a classical world our observations do not *create* reality: they uncover it. [...] Thus an electron or an atom cannot be regarded as a little *thing* in the same sense that a billiard ball is a thing. One cannot meaningfully talk about what an electron is doing between observations because it is the observations alone that create the reality of the electron ». Weiner Heisenberg, *Physics and Philosophy. The Revolution in Modern Science (1958)* (New York: Harper & Row Publishers, 1962), xii.

810 Qualités du Coloriste / Couleurs et Matériaux / Procédés Propres / Art de Fabrication de Tapisserie. Rouget De Lisle, *Chromagraphie ou l'art de composer un dessin à l'aide de lignes et de figures géométriques, et de l'imiter avec des matières colorées*, [En ligne] (Paris: Chez l'auteur. Chez Pitois-Levrault et Compagnie, 1839), <http://archive.org/details/chromagraphie00roug>.

puisqu'il circule et traverse une multitude de territoires. Néanmoins, la méthode de *Parkour* se soucie de la notion de territoire en tant qu'entité déterminant les limites du terrain. Comment délimiter l'expérience *commobile*, qui est par définition errante, instable, changeante de place et de support ? Pour répondre à ce besoin, ancré dans la *peau-maison*, la méthode de *Parkour* adopte le point *choro-graphique*.

Originellement, la 'chorographie' est une ancienne manière pour parler d'urbanisme⁸¹¹. L'étymologie revient au lat. impérial *chorographia*, lui-même emprunté au grec (χωρογραφία) pour 'description d'un pays'⁸¹² et la *chorographie* (du grec *chôra*) – description du monde par territoire⁸¹³. Il existe « des objets sans lien ontologique avec leur entourage. La notion de *chôra* implique exactement le contraire, c'est-à-dire une architecture engagée dans son lieu, et qui par cela même déploie un milieu humain. [...] la *chôra* ouvre sur l'existence du monde »⁸¹⁴. Ainsi, dans cette phase, l'objectif est de garder l'interdépendance entre le terrain de recherche et la notion de territoire (venant de la *peau-maison*), tout en insistant sur l'ubiquité des territoires possibles, sur leur multiplicité et leur changeabilité. Pour nous, la *choro-graphie* sera la manière d'inscrire, de délimiter un terrain de recherche au sein de territoires multiples et composites. Il existe trois territoires principaux – le territoire physique, le territoire en ligne, le territoire créé.

Tout d'abord, la *pratique numérique en situation de mobilité* (la *commobilité*) est avant tout une expérience placée dans le territoire physique, situé et localisé. Par la technique de géolocalisation, l'endroit géographique acquiert de l'importance. L'importance du territoire national, régional, urbain se met en retrait pour laisser la place à la position du corps sur la surface terrestre en tant qu'endroit privilégié pour l'observation ; c'est la présence du corps qui devient le territoire de définition. Par conséquent, dans la *choro-graphie*, c'est le déplacement du corps qui délimite, qui trace les frontières, qui sépare l'espace observable du reste qui devient le territoire du *terrain-mobile*.

Parallèlement, une des caractéristiques propres aux *terrains-mobiles* est leur double ancrage 'dans' la terre et 'dans' les réseaux numériques. Souvent, ce qui permet la rencontre du *chercheur-traceur* avec son terrain de recherche est un territoire situé sur le web (carte, application, réseau) à travers lequel il visite des sites, rencontre les sujets de sa recherche,

811 *Vieilli*. Partie de la géographie qui a pour objet de décrire l'ensemble d'une contrée et d'en indiquer les lieux remarquables (cf. P. Lavedan, *Qu'est-ce que l'urban.?* 1926, p. 151). ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

812 Ibid.

813 Paul Caval, *Histoire de la géographie*, Que sais-je ? (Paris: Presses Universitaires de France, 2011).

814 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 34-35.

discute (*chat*), lie et partage des commentaires et regarde des images. D'après la sociologue Christine Hine, auteur du livre *Ethnographie Virtuelle (Virtual Ethnography)*, « étant donné que nous voyons maintenant l'Internet comme un contexte culturel dans son propre droit, il semble clair que nous pouvons voir ce contexte comme un endroit dans lequel nous pouvons effectuer de la recherche en sciences sociales »⁸¹⁵. La délimitation de l'espace en ligne, malgré les problèmes qu'elle apporte, facilite l'observation et permet au chercheur de mieux comprendre les cultures de *traceurs* en ligne.

Enfin, ce qui est substantiel pour le *chercheur-traceur*, ce n'est pas uniquement la sélection d'un seul territoire parmi plusieurs existants. De préférence, il interroge les séparations actuelles, il examine les limites et finalement les modifie. Il crée des nouveaux espaces de rencontre avec son sujet de recherche. Il se trouve que « pour comprendre la raison pour laquelle les gens paient si cher pour des laboratoires qui sont en fait des endroits ordinaires, il faut considérer ces endroits comme des bons outils technologiques qui inversent la hiérarchie des forces »⁸¹⁶. En effet, tout endroit, géographique, numérique, sensible, peut avoir le statut de 'laboratoire' qui est « juste un moment dans une série de déplacements qui provoque un chamboulement complet des dichotomies intérieur/extérieur et macro/micro »⁸¹⁷. Ainsi, la *chorâ* que nous voulons atteindre avec le point *choro-graphie*, est un territoire, délimité par le chercheur-traceur qui seul connaît ses limites et les maîtrise. Il trace un 'terrain de jeu' sur lequel les sujets de recherche (joueurs, coureurs, travailleurs) participent par leur présence. De cette façon, la *choro-graphie* est l'étape lors de laquelle le chercheur définit une manière de se situer au sein d'un espace observable et développe une méthode de territorialisation de la recherche. La *choro-graphie* trace une ligne qui circonscrit un territoire d'observation à travers une multitude de territoires effectifs.

2.2.4. Chore-graphie

Une quatrième notion qui a suscité notre attention lors de l'étude de la *peau-ville* est la notion de la communauté. Comme le souligne Daniel Bougnoux, « la communication consiste d'abord à organiser le lien social, à structurer la vie quotidienne et à maintenir la cohésion de

815 « Given that we now see the Internet as a cultural context in its own right, it seems clear that we can view that context as a place in which to carry out social research. » Hine, *Virtual Methods. Issues in social research on the internet*, 109.

816 « To understand the reason why people pay so much for laboratories which are actually ordinary places, one just has to consider these places as nice technological devices to invert the hierarchy of forces » Latour, « Give Me a Laboratory and I Will Raise the World », 164.

817 « [T]he laboratory is just a moment in a series of displacements that makes a complete shambles out of the inside/outside and the macro/micro dichotomies » Ibid., 168.

la communauté »⁸¹⁸. En effet, y-a-t-il une meilleure manière pour questionner la notion du groupe, et celle des échanges en société, que de 'faire partie de l'orchestre' ? L'expérience du chercheur est révélatrice : « [j]'éprouve un tel plaisir à simplement participer que l'observation devient secondaire, et, franchement, j'en viens à me dire que j'abandonnerais volontiers mes études et mes recherches et tout le reste pour pouvoir rester ici boxer, rester "one of the boys" »⁸¹⁹. L'essence même de la mobilité est intimement liée à l'organisation sociale et aux dispositifs qui permettent, créent ou freinent les situations de *commobilité*. En faisant référence aux travaux de Zygmunt Bauman sur le lien de la modernité, la mobilité et les communautés⁸²⁰, Pedersen, Petersen et Nielsen avancent que « la compréhension de l'importance des communautés en relation avec la sécurité ontologique et individuelle tout en maintenant une perspective communautaire est essentielle dans l'exploration des mobilités »⁸²¹. Ainsi, le point *choré-graphique* s'intéresse à repenser les arrangements entre les participants au sein de la recherche, mais comment ?

Il s'agit de considérer le moment de la recherche comme un moment d'échange d'égal à égal, comme une interaction, comme une 'danse'. Dans les œuvres du chorégraphe Laban⁸²², la *choré-graphie* est l'organisation des interactions entre les corps en mouvement à travers un système d'écriture (une alphabétisation des mouvements expressifs pour le cas de Laban). Or, « [l]'expressivité du corps ne peut être reconnue indépendamment du sujet percevant. Cette expressivité ne vaut que par la relation qu'elle construit avec celui qui en est le destinataire ou le récepteur »⁸²³. Ainsi, il est nécessaire d'avoir une organisation à la fois assez libre et assez circonscrite pour permettre la 'mise en scène' des événements observés.

Dans la méthode de *Parkour*, la *chore-graphie* se présente telle une scène ; le terrain est un contexte avec du potentiel performatif. Par la *chore-graphie* le *chercheur-traceur* 'compose' le décor et travaille l'agencement des rôles, les postures et les positions des participants au sein du terrain. Tous ces éléments ensemble (chercheur, sujets et objets de recherche) font partie d'un même groupe, d'un même spectacle, d'une même danse *chore-*

818 Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*, 13.

819 Wacquant Loïc, *Corps et âmes. Cahiers ethnographiques d'un apprenti boxeur*, Marseille, Agone, 2006, p. 8 / Pierig Humeau et Yechezkel Rachamim, « Quand le chercheur est « One of the boys »... », *Regards Sociologiques*, Regards Sociologiques, n° 37-38 (2009): 45.

820 Bauman, *Liquid Modernity*.

821 « Understanding the importance of communities in relation to individual's ontological security whilst maintaining a community perspective is essential in exploring mobilities. » Malene Freudendal-Pedersen, Katrine Hertmann-Petersen, et Lise Drewes Nielsen, « Mixing Methods in the Search for Mobile Complexity », in *Mobile Methodologies* (Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010), 27.

822 Laban, Rudolf, et Frederick Lawrence. *Industrial rhythm training programs Manchester*, 1940.

823 Jean Caune, « Tout vient du corps », *Les Enjeux de l'information et de la communication* 2002, n° 1 (2002): 21-23.

graphié. Ils collaborent pour les choix des rôles, ils se coordonnent pour les destinations, ils élaborent des stratégies du faire-ensemble. Comme le dit Laurent Di Filippo « c'est dans la totalité des interactions entre le chercheur et les enquêtés que se construit la recherche et que la présentation des résultats peut être envisagée comme une étape dans ce processus qui commence dès l'entrée sur le terrain »⁸²⁴. Tel un metteur en scène, le rôle du chercheur est de construire un décor commun, un environnement, un scénario partagé et ceci ensemble avec les autres membres du groupe et avec outils utilisés (applications mobiles par exemple, utilisées lors de l'étude). La collaboration fait partie intégrante de la méthode de *Parkour*. Le *chercheur-traceur* n'a pas une place privilégiée, il n'est qu'un parmi les autres et l'expérience de la recherche est conçue comme une expérience dont chacun pourrait retirer un intérêt propre en adjonction à l'intérêt commun. Sous une forme *choré-graphique* (comme celle imaginée par Laban et Lawrence lors des entraînements *Industrial Rhythms*, 1940), les *corps-mobiles* deviennent des vecteurs de l'information recherchée lors du travail de terrain. Les mouvements sont rythmés, les gestes se superposent, le tout est enregistré. Nous aboutissons à une *choré-graphie*, qui, vigilante aux relations entre chercheur, pratiquant et objet, synchronise le processus et donne le rythme de la méthode.

2.2.5. Chiro-graphie

Après ces quatre *graphies* que nous venons de voir – *chrono*, *chroma*, *choro*, *chore* – il est temps d'aborder la cinquième, qui se dresse face aux autres, tel le pouce qui s'oppose aux quatre doigts, et ainsi donne à la recherche la force d'une poignée de main. Cette phase est nommée *chiro-graphie*, en référence à cette intervention dans le corps qu'est la chirurgie, dérivée du grec *cirurgia* (χειρουργι) « activité manuelle ». La *chiro-graphie* est donc une inscription (*graphie*) faite 'à la main', par la main et signée par le *chercheur-traceur*. Artisane, elle crée à la main, elle accorde au *chercheur-traceur* le statut d'auteur. Et le *parcours*, objet de notre recherche, et le *parkour*, méthode de cette dernière, sont tous les deux uniques et intimement liés à la personne qui les pratique. Ainsi, lors de la *chiro-graphie* le *chercheur-traceur* définit la forme de son propre *parkour* de recherche ; il dépose une signature sur l'acte de la recherche. Si, auparavant, il se retirait pour laisser parler les autres (*chore*). Par la *chiro*, le *chercheur-traceur* met ses 'mains' habiles, vadroilleuses et créatrices, dans la 'matière' de son travail et valide la réalité telle qu'observée, touchée, travaillée par lui. Pourquoi l'avons-

824 Laurent Di Filippo, « Plus qu'un retour aux enquêtés, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne », *Interrogations. [En ligne]*, n° 13. Le retour aux enquêtés (décembre 2011), <http://www.revue-interrogations.org/Plus-qu-un-retour-aux-enquetes>.

nous choisi en tant que cinquième outil d'inscription graphique ?

Primo, depuis Aristote, la main est symbole de l'intelligence humaine, car « l'être le plus intelligent est celui qui est capable de bien utiliser le plus grand nombre d'outil : or, la main semble bien être non pas un outil, mais plusieurs. Car elle est pour ainsi dire un outil qui tient lieu des autres »⁸²⁵. Comme le téléphone intelligent (le *smartphone*) ?

A ce propos, Anaxagore prétend que c'est parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des animaux. Ce qui est rationnel, plutôt, c'est de dire qu'il a des mains parce qu'il est le plus intelligent. Car la main est un outil ; or la nature attribue toujours, comme le ferait un homme sage, chaque organe à qui est capable de s'en servir [...]. Si donc cette façon de faire est préférable, si la nature réalise parmi les possibles ce qui est le meilleur, ce n'est pas parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des êtres, mais c'est parce qu'il est le plus intelligent des êtres qu'il a des mains.⁸²⁶

Outil des outils, elle permet de toucher, de manipuler et ainsi de voir le monde. À la dépossession de la main au profit du regard, dont parlait De Certeau, se substitue une pensée qui regarde en touchant, réfléchit en expérimentant, comprend en jouant. En outre, ces interfaces tactiles sont d'abord des interfaces manuelles « toujours en relation avec "quelque chose à voir" et engendrent, pour la plupart, un nouveau rapport toucher/vision, main/œil »⁸²⁷. Par conséquent, cette 'vision tactile' développe de nouveaux modes d'inscription (et c'est ce qui nous intéresse en tant que *chiro-graphes*). Il se développe un regard, qui se situe 'dans la main', « un couplage oeil/main, regard/écriture qui doit être renforcé et cultivé jusqu'à devenir "naturel", c'est-à-dire un métier »⁸²⁸, le 'métier' du *chercheur-traceur*. Cette manière d'observer le monde par la main lui permet de comprendre son sujet de recherche autrement ou comme le dit l'artiste italien Giuseppe Penone de « penser, soupeser, penser avec les mains les récipients, les bétons, // les feuilles, les plumes, // son propre corps »⁸²⁹. Il est très probable que le lien entre l'intelligence de l'observateur et la main commence là, dans le potentiel du travail manuel de développer des concepts, de questionner, de penser. Chez les Anthropiens, nous dirait Leroi-Gourhan, il y a « deux couples fonctionnels (main-outil et face-langage), faisant intervenir au premier rang la motricité de la main et de la face dans le modelage de la

825 Aristote, *Les parties des animaux (350 BCE)*, trad. par Pierre Louis (Paris: Société d'Éditions « Les belles lettres », 1957), 137.

826 Ibid., 136-37.

827 Annick Bureau, « Pour une typologie des interfaces artistiques », Texte à paraître en 2002, aux Presses de l'Université du Québec, dans un ouvrage collectif sous la direction de Louise Poissant, intitulé : *Interfaces et sensorialité* ([En ligne]: Leonardo/Olats, 1999), <https://www.olats.org/livresetudes/etudes/typlnterfacesArt.php>.

828 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 133.

829 Penone, *Respirer l'Ombre*, 36.

pensée en instruments d'action matérielle et en symboles sonores »⁸³⁰. Alternatives à première vue, le langage, *hands-free*, et la main, *hands-on*⁸³¹, s'annihilent en théorie pour s'unir en technique. Mais en vérité, les technologies les plus importantes ne sont-elles pas celles qui disparaissent⁸³² ou du moins celles qui s'oublent?

En second lieu, dans une publicité de l'opérateur *Orange*, le produit vendu est 'à portée de main' grâce aux applications mobiles⁸³³. Ainsi, dans la pensée manuelle, le monde entier est un «être-sous-la-main»⁸³⁴. Il est présent, prêt-à-toucher, prêt-à-être et à devenir. Or, dans la *commobilité* il est aussi un « être-à-portée-de-la-main »⁸³⁵ qui n'est pas passif, mais qui agit dans le monde, qui a une puissance pratique, qui a une connaissance *chiro-graphique*. Au-delà du toucher observateur, nous retrouvons la poignée bricoleuse. Le *chercheur-traceur* devient utilisateur, qui pratique le monde, qui le bricole pour le comprendre.

On oublie que l'intelligence est essentiellement la faculté de manipuler la matière, qu'elle commença du moins ainsi, que telle était l'intention de la nature. Comment alors l'intelligence ne profiterait-elle pas de l'éducation de la main? Allons plus loin. La main de l'enfant s'essaie naturellement à construire. [...]; On accroîtrait singulièrement ce qu'il y a d'inventivité dans le monde. [...] l'intelligence remonte de la main à la tête.⁸³⁶

Par la main s'initie un long voyage à l'intérieur du corps. Mais que sait-elle la main⁸³⁷, que nous ne savons pas ? Ce qui se déplace c'est une intelligence humaine, qui se transfigure partant du cerveau vers les autres organes : mains, pieds, ventre. L'intelligence motrice contraint l'action qui à son tour contraint la perception⁸³⁸. Elle permet de comprendre en faisant, de penser en forme de marche et c'est cette faculté que nous souhaitons mobiliser au service de la méthode de *Parkour* en intégrant la *chiro-graphie* comme outil d'inscription. Dans ce cas, pour dépasser l'observation, il faut reprendre le monde 'en mains', le manipuler pour le comprendre. Contrairement à l'intelligence du toucher

830 Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole : Technique et langage*, 242.

831 Expression venant de la langue anglaise qui signifie l'implication et la participation dans l'activité plutôt que dans la théorie.

832 « [T]he most profound technologies are those who disappear », Mark Wiser cité par Greenfield, *Everyware : The Dawning Age of Ubiquitous Computing*, 26.

833 Message reçu d'Orange Opérateur le 21/07/2015 « Toute la presse à portée de main sur votre mobile avec l'appli gratuite ePresse : <http://r.orange.fr/r/Spresse> (click gratuit) ».

834 Heidegger, *Être et temps (1927)*, 28.

835 Ibid.

836 Henri Bergson, *La pensée et le mouvant. Essais et conférences (1903-1923)*, [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Henri Bergson, *La pensée et le mouvant. Articles et conférences datant de 1903 à 1923*. Paris : Les Presses universitaires de France, 1969 (Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003), 128, http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/pensee_mouvant/pensee_mouvant.html.

837 Richard Sennet, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat* (Paris: Albin Michel, 2010).

838 Berthoz, *Le sens du mouvement*, 15.

[c]e qui caractérise l'homme comme animal raisonnable se trouve dans la forme et l'organisation de sa *main*, de ses *doigts* et de ses *dernières phalanges* et réside en partie dans leur structure, en partie dans la délicatesse de leur sensibilité ; en cela la nature a rendu l'être humain capable, non d'un seul type mais de toutes les formes de manipulation, et l'a rendu par conséquent susceptible d'utiliser la raison, montrant par là que sa disposition technique ou son habileté sont celles d'un animal *raisonnable*.⁸³⁹

Par l'isolement, la pratique donne une autre forme au monde qui puise ses connaissances dans l'intelligence *chiro-graphique*, dans l'habileté de la main. Comme dans la série photographique *Hand* de John Coplans (1988) la main est soustraite au reste du corps et ainsi fabrique une nouvelle forme en soi, une forme scripturale dans le corps. Chevrier le dit, chez Coplan, « les mains parlent. Il en est même qui sourient »⁸⁴⁰. Comme des images photographiques,

les gestes manuels, dans leur singularité, résistent à l'articulation syntaxique, comme une main, isolée, livrée à sa propre mobilité, se détache de l'organisme. Mais le geste fixé est une figure, par l'effet de l'arrêt photographique, est une ouverture à la parole, comme la main, libérée de la fonction locomotrice, en se spécialisant dans la préhension nutritive a libéré la bouche pour la parole. Mieux encore, ce geste, isolé, gratuit, est devenu la parole. Une parole visualisée, chiffrée, ouverte, à son tour, aux multiples rebonds de l'interprétation. Une écriture.⁸⁴¹

Ainsi, la main se fait écriture, elle devient un support d'inscription sur laquelle se rencontrent des gestes signifiants dont l'articulation revendique la 'prise en main' d'une puissance pratique. De la sorte, les pieds, eux aussi, se détachent comme des outils de l'intelligence descriptive. *La controverse pied/main*, relative aux pratiques sportives et autres⁸⁴², est cruciale dans l'outil *commobile* qui confronte les deux à travers l'acte d'usage. La complexité paradoxale de la main s'étale au reste du corps. Edmond Couchot observe que perception et action s'y trouvent associées, que celle-ci est posée au monde et fait partie du monde, mais aussi qu'elle capture, anticipe, prédit et s'accomplit en acte de figuration⁸⁴³.

Troisièmement, plus que le toucher, ce qui est fait 'à la main' a une signature qui le discerne de toutes choses. En tant qu'objet matériel, la présence/absence de la main porte une valeur expressive au sein d'un système (tel que le langage comme le décrit Danto dans *La*

839 Emmanuel Kant, *Anthropologie du point de vue pragmatique (1798)* (Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1991), 163.

840 Jean-François Chevrier, *Les relations du corps* (Paris: L'Arachnéen, 2011), 111.

841 Ibid.

842 Xavier De La Porte, *La controverse pied/main. Hypothèses sur l'histoire du football* (Alfortville: Éditions ère, 2006).

843 Couchot, *Des Images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, 30.

*transfiguration du banal*⁸⁴⁴). Quelle place la main prend-elle dans la situation d'observation sur un *terrain-mobile* ?

Rien n'est plus faux, selon moi, que la maxime universellement admise dans les sciences sociales suivant laquelle le chercheur ne doit rien mettre de lui-même dans sa recherche. Il faut, au contraire, se référer en permanence à sa propre expérience, mais pas, comme c'est trop souvent le cas, même chez les meilleurs chercheurs, de manière honteuse, inconsciente ou incontrôlée.⁸⁴⁵

Ainsi, le point *chiro-graphique* devient la démonstration de la présence du chercheur au sein du terrain et surtout de son engagement en tant que créateur du dispositif de l'observation. Elle prend la forme d'un connecteur entre la pratique et la théorie, le nœud liant les mondes communément présumés opposés, de la pensée et du faire, de la théorie et de la pratique. La *chiro-graphie* permet à l'acte de la recherche d'obtenir le statut d'œuvre, pour rendre compte des limites et des relations entre observation, action et création. Les méthodes connues comme « recherche création »⁸⁴⁶ correspondent à une multitude de méthodes, toujours en développement, regroupées autour d'un intérêt commun, le rapprochement entre la recherche et la pratique (artistique). Dans cette voie, nous privilégierons aussi les méthodes de performativité (Diebner 2012⁸⁴⁷ ; Jones 2012⁸⁴⁸ ; Denzin 2001⁸⁴⁹ ; Haseman 2006⁸⁵⁰) qui engagent le corps du *chercheur-traceur* dans une performance (d'art), capable de l'amener au plus près du sujet qu'il étudie.

Ainsi, pour la *chiro-graphie*, l'intervention de la main de l'artiste est comme un des points d'entrée au sein du terrain de la recherche. De la *création d'Adam* de Michelangelo⁸⁵¹ à la *main dessinant* d'Escher⁸⁵², ce qui est à 'portée de la main' est toujours plus loin que sa description. La création reconstruit le métier dans le fondement de sa structure interne, par-delà théorie et pratique.

844 Danto, *La transfiguration du banal. Une philosophie de l'art*, 217.

845 Bourdieu, « L'objectivation participante », 51.

846 Gosselin et Le Coguiéc, *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*.

847 Hans H. Diebner, « Performative Science - Reconciliation of Science and Humanities or the End of Philosophy? », *Studia UBB. Philosophia* 57 (avril 2012): 3-7.

848 Kip Jones, « Connecting Research with Communities through Performative Social Science », *The Qualitative Report* 17, n° 18 (2012): 1-8.

849 Norman K. Denzin, « The reflexive interview and a performative social science », *Qualitative Research* 1, n° 1 (2001): 26-46.

850 Brad Haseman, « A Manifesto for Performative Research », *Media International Australia incorporating Culture and Policy, theme issue « Practice-led Research »*, n° 118 (2006): 98-106.

851 Buonarroti, Michelangelo. *The Creation of Adam*. Fresco, 280 cm x 570 cm, 1512.

852 Escher, Maurits Cornelis. *Drawing Hands*. Lithographie, 28,2 cm x 33,2 cm, 1948.

Chacun de nous, ce n'est un secret pour personne, est encombré d'un passé, de son passé, et ce passé social, quel qu'il soit, « populaire » ou « bourgeois », masculin ou féminin, et toujours étroitement entrelacé avec celui qu'explore la psychanalyse, est particulièrement pesant et embarrassant quand il s'agit de faire des sciences sociales. J'ai dit que, contre l'orthodoxie méthodologique qui s'abrite sous l'autorité de Max Weber et de son principe de « neutralité axiologique » (Wertfreiheit), je crois profondément que le chercheur peut et doit mobiliser son expérience, c'est-à-dire ce passé, dans tous ses actes de recherche. Mais qu'il n'est en droit de le faire qu'à condition de soumettre tous ces retours du passé à un examen critique rigoureux.⁸⁵³

Comme pour la *peau-cosmos*, la *chiro-graphie* permet de nouer les interactions entre les différentes solutions méthodologiques. Cette étape est comme un point de rencontre, elle assemble, construit, actualise. À l'image des focus groupes, des *workshops* ou encore des événements artistiques tels que les happenings et les performances, le *chercheur-traceur* se charge d'organiser des situations immersives pour et avec les *pratiquants-traceurs*. Cette immersion à plusieurs lui permet d'observer les *parcours* entre les pratiques ainsi que d'être attentif à sa propre expérience au sein de ce groupe. Là, plongé et participant, le *chercheur-traceur* est lui-même déjà pratiquant, faisant partie du groupe, utilisateur *commobile*, connecté, situé au plus près de son objet de recherche, et capable de prendre du recul face à son propre usage par cette méthode visuelle, réflexive, participative et narrative. Par la *chiro*, le chercheur pénètre l'intérieur du corps, tel un chirurgien, pour y trouver le cœur des choses, mais aussi pour en sortir un état des lieux, une description vérifiée. C'est probablement ainsi que « le problème du concepteur nous apparaît comme capital, critique, décisif », comme l'annoncera Edgar Morin dès le Tome I de *La Méthode*⁸⁵⁴. L'acte performatif permet, d'un seul geste de penser et de déjouer le monde. Cette visite subjective de la matière est signée par la main du *chercheur-traceur*, qui par son discours, tel un guide, prend son *terrain-mobile* 'par la main', mais aussi, et c'est là l'intérêt épistémologique, « donne la main »⁸⁵⁵ à ses sujets pour guider et se faire guider lors du *Parkour*.

853 Bourdieu, « L'objectivation participante », 55.

854 Edgar Morin, *La Méthode I* (Paris: Éditions de Seuil, 1977), 178.

855 « L'expression « récit interactif » semble relever d'une contradiction : comment peut-on concilier narrativité (prendre le lecteur « par la main ») et interactivité (lui « donner la main ») » Serge Bouchardon et Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », in *actes de colloque H2PTM'03* (Paris, 2003), 35-46.

2.3.Étape de la Peinture Interactive

Jusqu'à présent, la méthode de *Parkour* fonctionne par un agencement à deux axes ; un premier, celui des *check-points*, qui fonctionne de manière horizontale, fondée sur la classification non hiérarchique et non chronologique des notions à partir de l'analyse du sujet de la recherche ; un deuxième, celui de la *graphie*, qui fonctionne de manière verticale, dans le sens où il construit le dispositif d'observation à partir des *check-points* en empilant des pratiques méthodologiques appropriées à ces notions. Quant à la troisième étape, celle de la *Peinture interactive*, elle fonctionne de manière transversale, en effectuant le '*parkour*' analytique entre les notions et les données, c'est-à-dire en traitant le corpus de l'étude (théorique et empirique) pour répondre au problème initial [Fig. 21]. Si l'étape *graphique* sert à collecter une grande quantité de données hétérogènes – des données visuelles (images photographiques, images gifs, vidéos, imprimées d'écran), des données audio (son venant des applis, enregistrements audio), des données géolocalisées (cartes, traces GPS), voire des objets (des tissus, des artefacts) – l'étape de la *Peinture* recourt à la fonction herméneutique et permet de 'trier' ces données pour arriver aux résultats. Elle se soucie de savoir comment faire une analyse croisée des données hétérogènes. Comment restituer les résultats après révision, arrangement et polissage ? Dit autrement, quelle est la technique de re/construction du *parkour* méthodologique – comment croiser les *graphies*, quel processus de validation, comment exposer les résultats ?

L'étape de la *Peinture interactive* correspond au moment où « le tout est mis ensemble » comme le dit Arthur Asa Berger⁸⁵⁶. Malgré leur diversité, les données sont rassemblées, ordonnées, triées, manipulées, éditées, étudiées. Le *chercheur-traceur* visionne, écoute, regarde l'intégralité de ces données, compare, prend des notes, regroupe, croise les images aux textes, aux paroles, à la recherche du *parcours*.

Comme au sein d'un cadre d'action⁸⁵⁷, « la compréhension arrive en attribuant du sens

856 « Putting it all together » Arthur Asa Berger, *Media and Communication Research Methods: An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches* (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2010), 281.

857 En référence au concept d'*action frame* du sociologue Talcott Parsons. « The frame of reference of the theory of action analysis of the relations of one or more is actors to a set of categories for the and in a situation. It is not directly concerned with the internal constitution or physiological processes of the organisms which are in one respect the units of the concrete system of actions; its essential concern is with the structure and

aux événements »⁸⁵⁸. À ce propos, la méthode de la « photo élicitation »⁸⁵⁹ est particulièrement utile puisqu'elle permet la manipulation de la donnée. Les joueurs décrivent leurs propres actions en montrant des images de *screenshots* et en commentant les circonstances des événements au sein desquels ont été produites ces actions. De même, la décomposition, l'étalement des éléments, le montage vidéo, la retouche des images, les collages, l'édition des enregistrements sonores en accord avec les visuels ou les cartes, toutes ces actions permettent de 'pénétrer' les données et d'examiner les détails, de combiner, de rassembler, de simplifier pour arriver à une reconstitution, à une modélisation du phénomène étudié. Les données ne sont plus 'solitaires', mais fonctionnent comme un tout, comme une maquette de la situation *commobile*. Tel que le parc *Mini-Europe*⁸⁶⁰ dans la ville de Bruxelles, la *Peinture interactive* projette de miniaturiser l'expérience du terrain, et permet de le parcourir de nouveau, de manière simplifiée pour y chercher le général au cœur du particulier. Les peintures de Breugel par exemple⁸⁶¹, représentent une à une des situations et des pratiques ordinaires 'extraites' du quotidien moyenâgeux, et nous permettent ainsi de visualiser de manière concrète les pratiques et les modes de vie de l'époque. En revanche, leur mise en commun au sein du tableau matérialise un contexte 'extraordinaire' qui seul est capable de saisir l'ambiance, le paysage et le sentiment de la vie Nord européenne de cette période.

Tous les dispositifs d'images - depuis la peinture jusqu'aux écrans [...] répondent à deux objectifs complémentaires [...]. D'une part ils constituent 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. Et d'autre part ces dispositifs ménagent la possibilité pour chacun de modifier les images, voire d'interagir avec elles, en utilisant son corps réel, et en tout premier lieu sa main. Ce qui lui permet du même coup de prendre de la distance par rapport aux illusions engendrées par la première de ces deux postures.⁸⁶²

process involved in the actor's relations to his situation, which includes other actors (alters) as persons and as members of collectivities. There is an inherent relativity in this frame of reference. The determination of which is actor and which is object in a situation will depend on the point of reference required by the problems under consideration» Talcott Parsons, *Toward a General Theory of Action (1951)* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1962), 61.

858 « understanding arrived at by assigning meaning to events » Richard Jung, « The Structure of Social Action. In Memory of Talcott Parsons », in *Problems of Actors and Actions (Edited by Annetta Pedretti)*, vol. 1 (London UK and Zürich CH: Princelet Editions, 1984), 213.

859 Douglas Harper, « Talking About Pictures: A Case for Photo Elicitation », *Visual Studies*17, n°1 (2002): 13-26.

860 *Mini-Europe* est un parc de miniatures situé à Bruparck à Bruxelles. Le parc présente des reproductions des plus célèbres monuments de l'Union européenne à l'échelle 1/5. Environ 80 villes et 350 maisons sont exposées. « Mini-Europe ». *Wikipedia*. [Online] : Wikipedia, consulté le 18 juin 2016. URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Mini-Europe>.

861 Bruegel l'Ancien, Pieter. *Le Combat de Carnaval et Carême*. Huile sur toile, 1559. Kunsthistorisches Museum, Vienna.

862 Serge Tisseron, « Le corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne

Ainsi, après avoir été analysées au sein de leur contexte, les données sont positionnées dans de nouveaux cadres catégoriels, où en tant que situations distanciées du contexte d'origine. Elles provoquent un autre niveau de lecture. Mais encore, la forme finale de la reconstruction (que ce soit sous forme de vidéo, de site web, de carte, d'application mobile ou bien sous forme d'image fixe) poursuit une vie autonome, telle une peinture après sa sortie des mains de son maître. L'objectif de la *Peinture interactive* est d'être accessible par la communauté scientifique ainsi que par tous les participants dans la recherche. Les résultats ainsi livrés empruntent des formes, des cartes ethnographiques⁸⁶³ (avec ses points d'enquêtes, ses traitements topologiques, ses transcriptions cartographiques analytiques, ses symboles⁸⁶⁴), de la vidéo anthropologique (avec ses coupures (*cuts*), ses plans rapprochés, ses longs *travellings*⁸⁶⁵), de la peinture classique (avec ses compositions, ses contemplations, ses reconstructions). La *Peinture interactive* est une manière de rentrer dans le vécu du chercheur durant son immersion au sein du terrain mobile, d'expérimenter des bribes de réalité de l'intérieur. La pratique de repérage des éléments intéressants est livrée à l'interaction entre le *chercheur-traceur*, son expérience du *terrain-mobile* et les données en l'état brutes.

[...] Alors il se fera peu à peu une habitude de répéter, l'un après l'autre, les mouvements que la nature lui fait faire à la fois ; et le langage d'action deviendra naturellement pour lui une méthode analytique. Je dis une *méthode*, parce que la succession des mouvements ne se fera pas arbitrairement et sans règles : car l'action étant l'effet des besoins et des circonstances où l'on se trouve, il est naturel qu'elle se décompose dans l'ordre par les besoins et par circonstance ; et quoique cet ordre puisse varier et varie, il ne peut jamais être arbitraire. C'est ainsi que dans un tableau, la place de chaque personnage, son action et son caractère sont déterminés lorsque le sujet est donné avec toutes ses circonstances.⁸⁶⁶

D'après Lallier, l'expérience de la manipulation de la donnée est une expérience très proche des jeux vidéo. Elle est aussi une narrativité au service de la communication scientifique. En effet, la forme de la publication écrite n'est pas la seule qui permette de communiquer les résultats d'une recherche⁸⁶⁷. Le texte sur le papier est réducteur pour rendre

réelle. », *Champ psychosomatique* 52, n° 4 (2008): 7, doi:10.3917/cpsy.052.0047.

863 La carte ethnographique est « une représentation de la distribution spatiale de traits et d'aires culturels [...] on rapproche à cette technique de figer des réalités complexes et mouvantes, de reposer sur une conception atomistique de la culture » Pierre Bonte et Michel Izard, éd., *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, Grands Dictionnaires (Paris: Presses Universitaires de France, 1991), 127.

864 Ibid.

865 Lallier, Christian. « Anthropologie filmée : méthode et pratiques ». présenté à [En ligne], ENS de Lyon, Juin 2012. URL : https://www.canal-u.tv/video/ecole_normale_superieure_de_lyon/anthropologie_filmee_methode_et_pratiques_lallier.9979.

866 Condillac, *La Logique, ou les premiers développements de l'art de penser*, 129.

867 Catherine Marshall et Gretchen B. Rossman, *Designing Qualitative Research*, 4^e éd. (London: SAGE

2.3.Étape de la Peinture Interactive

compte de la véritable expérience du terrain et d'après Bergar et Duncan (1982) « à travers ces pratiques d'écriture hautement standardisées, par inadvertance, les scientifiques se cachent l'intérieur d'une réalité dramatique de leur travail, avec sa base intuitive, son arrêt du temps et ses recyclages extensifs de concepts et de perspectives »⁸⁶⁸. Pour nous, la *Peinture interactive* ne vient pas seulement en accompagnement de la publication des résultats de la recherche, elle est une technique d'argumentation visuelle à part entière. Certes, elle enrichit l'écriture, et permet de visualiser le processus de la recherche mais surtout elle est ce sans quoi la recherche ne peut être ni menée ni communiquée. Telle une carte géographique, plus qu'une fin en soi, la *Peinture interactive* est idéalement un outil. Parfois, étant autonome (site, groupe, application), elle peut aussi être le début d'une nouvelle collecte de données qui prolongera la recherche à travers une nouvelle application de la méthode de *Parkour*.

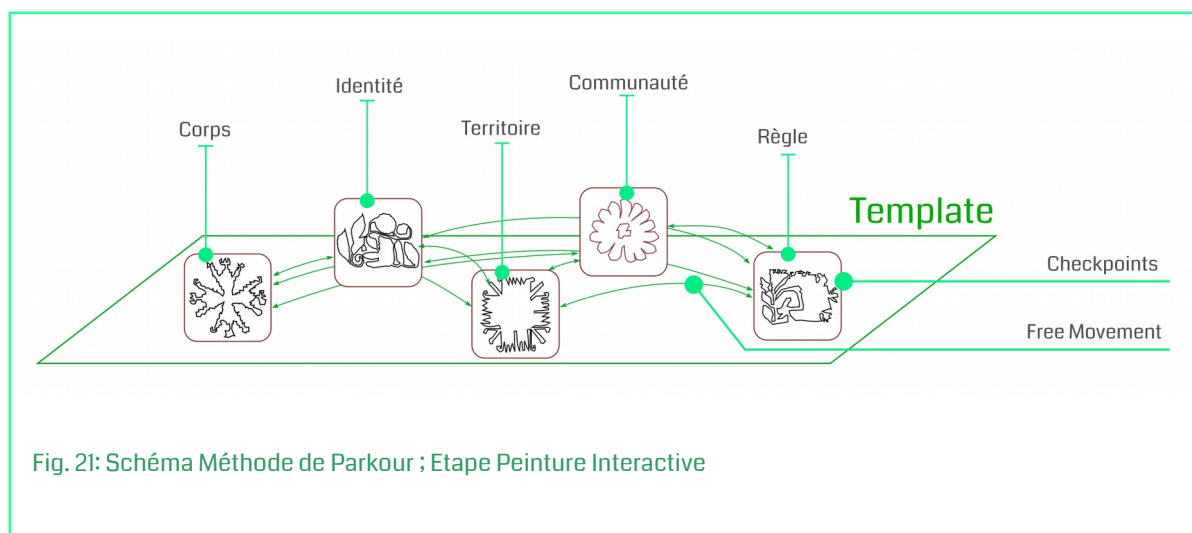


Fig. 21: Schéma Méthode de Parkour ; Etape Peinture Interactive

Pour conclure, le rendu final de la méthode de *Parkour* fonctionne d'une manière *synergique*⁸⁶⁹ entre les différentes couches de données (visuelles, textuelles, sonores). À l'aide des hypermédias, les résultats peuvent s'articuler dans une seule image interactive (une carte, un site web ou bien une application) qui mélange les traces territoriales avec les discours et les captures visuelles. L'œuvre *40 black candies* de l'artiste brésilien Jonathas Andrade⁸⁷⁰,

Publications, 2006), 23.

868 « [T]hrough such highly standardized reporting practices, scientists inadvertently hide from view the real inner drama of their work, with its intuitive base, its halting time-line, and its extensive recycling of concepts and perspectives »Ibid.

869 Jasper Simonsen et al., éd., *Design Research. Synergies from interdisciplinary perspectives* (New York: Routledge, Tylor & Francis Group, 2010).

870 L'artiste poursuit d'une manière anthropologique la vie d'un bonbon pour mettre en avant une réalité sociale

construit une image-dispositif qui devient la mémoire vive du chercheur. D'une manière visible, accessible et modifiable, elle se fait l'esthétique même de sa recherche. Ainsi « éditorialisé » en temps réel⁸⁷¹, le rendu hypermédia raconte l'expérience relationnelle des corps pratiquants et sensoriels avec les phénomènes du *parcours* et fournit des compréhensions sur les phénomènes étudiés, en particulier sur les manières d'usage des outils mobiles et sur les raisons sous-jacentes.

des employés ; Jonathas de Andrade, *40 black candies*, exposé au Biennal de Lyon 2013.

871 « [C]onstantly editorialising » Paul Henley, « Putting Film to Work Observational Cinema as Practical Ethnography (Chapter 7) », in *Working Images Visual Research and Representation in Ethnography* (London: Routledge, Tylor & Francis Group, 2004), 108.

2.4.Étude d'un cas d'application : Le projet « OP : Petit Poucet »

L' « *OP Petit Poucet* » (à savoir Opération Petit Poucet ou OPPP) est une expérience de recherche et d'art (un projet), exemple de la méthode de *Parkour* appliquée au *terrain-mobile Ingress*. Ci-dessous, nous proposons l'étude de ce cas, à comprendre en tant que mise en forme de la méthode proposée qui, nous l'espérons, facilitera la compréhension du fonctionnement de la méthode de *Parkour*. Les origines de ce projet reviennent aux travaux collaboratifs d'Etienne Amato menés ensemble avec l'artiste Claire Sistach. Dans son œuvre *Persistence, empreinte d'une cyberexploration*⁸⁷², Sistach s'immerge dans le jeu *World of War Craft* afin d'explorer la relation homme/avatar. Ce projet est un web-docu/fiction qui retrace les ressentis subjectifs d'un voyage virtuel, comme le décrit l'artiste sur son site⁸⁷³. Quatre semaines durant, le projet documente les relations au quotidien, représente l'émergence de la vie des identités fictives et propose un regard doublé par le témoignage d'un observateur extérieur. Ce type de projets nous intéresse puisqu'ils portent un potentiel d'incarnation de la méthode de *Parkour*.

À de rares exceptions, l'expérience ethnographique est une expérience performative dans le sens où sa conception coïncide avec son exécution, l'acte d'observation ethnographique réalise le message énoncé. Il y a aussi des projets dont la forme d'engagement se distingue du problème étudié, par exemple le travail de recherche en architecture et urbanisme du laboratoire Stalker à Rome, dirigé par le professeur Francesco Careri. De même, les travaux sur les parcours en espace public, développés au sein du Centre de Recherche sur l'Espace sonore et l'Environnement (CRESSON⁸⁷⁴) fondé par Jean-François Augoyard, étudient les systèmes de déplacement à partir d'analyses de la marche urbaine et des perceptions du paysage quotidien. De l'autre côté de l'océan, dans son livre *Telling about Society*, Howard Becket décrit les travaux de Douglas Harper sur les cheminots américains. Ses recherches doctorales l'ont amené à voyager quelques 20 000 miles (32 000 km) dans des trains de marchandises dans l'ouest des États-Unis. Cela a abouti à la publication d'un livre sur

872 URL vers le projet : <http://cyber-persistence.net/>

873 URL vers l'explication : <http://www.claire-sistach.net/2013/04/vue-de-linterface-du-projet-2013-lien.html>

874 URL vers le site : <http://www.cresson.archi.fr/>

cette expérience sociologique, *Good Company: A Tramp Life*⁸⁷⁵.

Avec ces exemples en appui, nous avons construit le projet *OP : Petit Poucet* en appliquant la méthode de *Parkour* dans ses trois étapes. Tout d'abord l'étape des *checkpoints* : analyse du sujet (*cinq peaux*), validation de la problématique et hypothèse (*parcours*) et choix du terrain-mobile (*Ingress*) ; puis l'étape de la graphie : constitution d'une liste d'actions qui permet de récolter des données en rapport avec les notions sélectionnées ; enfin : triage, croisement et analyse des données, ainsi que mise en forme pour leur exposition.

2.4.1. Étape Template : Analyse de l'application mobile *Ingress*

Tout d'abord, d'après la méthode de *Parkour*, nous avons choisi de procéder à la recherche du *parcours* à travers l'application *Ingress* en nous basant sur les cinq *checkpoints* appropriés à notre problématique, les voici :

- Corps – dans le cas d'*Ingress*, la position du corps devient vectrice de communication par la géolocalisation. Le corps du joueur devient instrument et centre de l'expérience (Merleau-Ponty, 1945), autour desquels gravite la pratique de communication ;
- Identité – la notion de l'identité est importante, car dans *Ingress* il n'y a pas d'avatar, c'est la personne même qui occupe une mission, celle d'agent, ainsi mise en scène dans le jeu (Goffman, 1956). Le quotidien du joueur devient le référentiel du processus de communication ;
- Territoire – comme pour chaque *terrain-mobile*, le territoire sur lequel se joue la communication est multiple, il est géographique, temporel, visuel, jouable, parcourable à l'infini. Matérialisé sous la forme d'une carte (*scanner*), le territoire d'*Ingress* est le support sur lequel s'inscrit l'information, il est aussi l'endroit où se joue la rencontre ;
- Communauté – rassemblements, *chats*, notifications – l'aspect social pour des applications de type *Ingress* est crucial. La conscience du groupe justifie l'action communicationnelle pour laquelle la communauté devient référente, organisatrice et mesure ;
- Règle – déplacements, trajectoires, sauts, circuits répétitifs – les règles du déplacement dans l'espace, décidées par les développeurs du jeu et appliquées par les joueurs

875 Douglas A. Harper, *Good Company: A Tramp Life* (Paradigm Publishers, 2006).

(régulièrement, mais non pas systématiquement), génèrent une expérience qui met l'entente au centre du processus *commobile*.

Cette première étape préparatoire ressemble à une grille pour la collecte de données qui sera réalisée lors de la deuxième étape. Cette dernière requiert, quant à elle, du chercheur de créer un cadre pour la rencontre avec les joueurs.

2.4.2. Étape Graphie : Le projet « OP Petit Poucet »

Dans cette Partie, nous décrivons les pas méthodologiques de la collecte de données effectuée lors de l'expérience nommée *OP: Petit Poucet* (OPPP) [Fig. 22]. OPPP est une performance d'art et de recherche au sein d'*Ingress*, d'une durée de 31 jours consécutifs, impliquant 350 personnes (joueurs d'*Ingress*) venant de 16 pays, dans 31 villes européennes. Lors de celle-ci, la *chercheuse-traceuse*, Lilyana Valentinova Petrova, joueuse du côté des verts (*Enlightened*) sous le nom d'agent *@MoanoPontesco*, s'élance à la rencontre des joueurs afin de pouvoir s'entretenir avec eux, collecter des traces et faire des observations filmées. Elle demande aux communautés de l'inviter dans leur ville et de l'utiliser, tel un artefact vivant, pour les épauler dans leur conquête territoriale. L'annonce est faite en ligne, par le réseau *Google Plus* (G+)⁸⁷⁶ sous la forme d'un billet [voir Annexes] et impose trois règles : (1) pas plus d'un jour dans chaque ville (2) uniquement en Europe et (3) toute destination se décide seulement la veille du départ.

876 URL sur *Google Plus* OP Petit Poucet : <https://plus.google.com/u/0/communities/117457405750336173410>



Fig. 22: Op Petit Poucet, visuel du projet

L'OPPP est conçu pour répondre aux cinq notions décrites par l'étape des checkpoints

- **Chrono-graphie** – Corps en immersion – dans le cas d'*Ingress*, le mouvement du corps dans l'espace géographique est imposé aux joueurs. Cette obligation est d'autant plus présente pour le chercheur qui souhaite garder un contact permanent avec ses sujets lors de leur pratique. La nature de l'expérience du jeu *Ingress* est profondément immersive⁸⁷⁷ et ceci à plusieurs niveaux. En plus de l'immersion dans l'expérience des écrans, il y a une immersion qui se positionne dans l'aspect communautaire de l'expérience. Au cours de leur pratique ludique, les joueurs forment des communautés et développent leurs propres codes de communication. Pour pouvoir comprendre les phénomènes, le chercheur doit lui-même faire partie de cette 'tribu' contemporaine. Telle une immersion ethnographique au sein d'une tribu, le chercheur s'immerge dans la communauté des *Enlightened*. Reflétant celui des joueurs, son corps se transforme en un en/jeu (enjeu stratégique et présent dans le jeu). Il devient un pion et par conséquent observe l'expérience de l'intérieur (Andrieu, 2011). Centre géolocalisé, connecté en permanence (24h/24h, 7j/7j), ce corps-expérience pratique l'objet de sa recherche.

877 Philippe Bonfils et Michel Durampart, « Environnements immersifs et dispositifs numériques. Études expérimentales et approches distanciées », *Journal for Communication Studies* 6, n° 1(11) (2013): 107-24.

- *Chroma-graphie* – Identité et intégration – comment étudier les questions de l'identité si le chercheur prend une posture de présence extérieure ? Il est préférable ici de choisir une identité multiple pour rencontrer le terrain : rester chercheuse pour être honnête dans l'intérêt de l'expérience ; devenir joueuse pour avoir un accès privilégié aux pratiques ; être artiste, pour donner forme et sens au cadre choisi. Ainsi, tel un caméléon, @MoanoPontesco est celui qui joue (téléphone en main), celui qui observe (caméra dans l'autre) et celui qui crée la situation de la rencontre [Fig. 23].
- *Choro-graphie* – Territoire et trace – la page de la communauté, sur laquelle ont été invités tous les participants, a elle-même servi de territoire de rencontre. Créé en tant que support de présentation, d'information, d'espace de discussion, de débats, cet espace public sert de support pour l'ethnographie virtuelle (Hine, 2001). Comme un carnet de bord, il conserve les traces visuelles et textuelles. L'axe visuel consiste aussi bien en la capture d'images qu'à la représentation. L'usage de la caméra sur le terrain, pour enregistrer les gestes, les regards, les discours, apporte une matière riche pour l'analyse ; elle permet de garder une trace fidèle du terrain et facilite la comparaison⁸⁷⁸. Parallèlement, après dérushage et retouche, les images obtenues deviennent des objets autonomes et peuvent être utilisées pour approfondir le travail de recherche ou bien pour communiquer les résultats.
- *Chore-graphie* – Communauté et collaboration – conçue sous la forme de collaboration, l'OPPP positionne le chercheur en tant que “one of the boys” (Humeau and Rachamim, 2009). Co-construite, une telle expérience peut difficilement être réalisée sans la participation des joueurs. Leur aide au niveau organisationnel, mais aussi leur force de proposition, leur investissement et leur capacité d'autocritique et d'analyse sont précieux tout au long du processus.
- *Chiro-graphie* – Parcours et hypermédia – la totalité de l'expérience OPPP a été pensée comme une performance de recherche (Denzin, 2003; Denzin, 2001; Jones, 2012). En tant qu'acte artistique, la performance permet de donner une forme à la recherche au sein de laquelle les sujets et les objets de recherche trouvent une place dédiée et dont le centre structurel est le mouvement. En outre, ce mécanisme permet à l'artiste-chercheur de garder la trace, preuve d'un passage éphémère dans une instantanéité (image vidéo, notes, traces GPS, enregistrement sonore).

878 Pink, Kürti, et Afonso, *Working Images. Visual Research and Representation in Ethnography*.



Fig. 23: OP Petit Poucet, Day 2 – Paris, France, 6 août 2014, ferme avec Paris Enlightened

Ainsi construite, cette étape se focalise sur la collecte de données (au niveau des cinq points notionnels) qui seront traités dans l'étape suivante.

2.4.3. Étape Peinture Interactive : « The Poumpal »

À ce stade, il importe de traiter la grande quantité de données hétérogènes récoltée via l'*OPPP* et ceci à plusieurs niveaux. Dans un premier temps ont été réalisés un traitement (visualisation, lecture, montage) des différentes données (images fixes, textes, traces, vidéos) et une classification autour des sous-groupes des cinq notions. À la suite de ce premier tri, il y a eu un choix sélectif de données représentatives pour chacun de ces groupes et une analyse approfondie de celles-ci. Enfin, une visualisation sous la forme hypermédia permet de formaliser et par la suite de communiquer (exposer) les résultats ainsi obtenus. Dans le cas d'*OPPP*, le produit final a pris la forme d'une vidéo interactive nommée « The Poumpal »⁸⁷⁹ à partir de laquelle sont accessibles les résultats de la recherche, mais aussi le processus tout entier (un site web, un carnet de bord et un lien vers la communauté *OPPP* sur G+ (accessible par invitation)) [Fig. 24].

879 URL vers la vidéo « The Poumpal » : <https://www.youtube.com/watch?v=yWx5Af0vq6A>



Fig. 24: OP Petit Poucet, rendu final de la Peinture Interactive : « The Poupal », captures d'écran

En dernière analyse, nous constatons que l'expérience *OPPP* s'est révélée remarquablement fructueuse. Au niveau de l'analyse du problème principal et du choix du terrain, le découpage par groupe notionnel nous a permis d'étudier chacun des points indépendamment, mais surtout dans leur interaction. Quant à la phase de collecte de données, la forme de la performance d'art et de recherche nous a permis d'engager les participants et d'obtenir à une grande quantité d'informations difficilement accessibles. Au cours de celle-ci nous avons pu visiter 31 villes dans 16 pays, nous avons parlé à plus de 350 joueurs et nous avons accumulé 200 heures d'enregistrement audio, 50 heures de vidéo et 20000 kms de traces géolocalisées. Enfin, le traitement des images et leurs mises en relation avec les discours sont la vraie valeur ajoutée, car par la confrontation se révèlent les réalités cachées au milieu de cette interaction. Ainsi, nous constatons que la commobilité en tant que sujet d'étude a des singularités qui complexifient la recherche en SIC. Cependant, des améliorations méthodologiques et la création d'outils (conceptuels, matériels, numériques) peuvent sensiblement faciliter cette tâche ardue pour le *chercheur-traceur*, voire lui permettre d'accéder à un champ inédit – des terrains 'extrêmes' de la recherche *commobile*.

2.5. Conclusion sur la méthode de Parkour

À force de « monter, descendre, tourner autour de ces pratiques (ordinaires), quelque chose échappe sans cesse, qui ne peut être dit ni "enseigné", mais doit être "pratiqué" »⁸⁸⁰. Il y a dans le travail empirique un paradoxe lié aux conjonctions éphémérité-mémorisation, fugacité-durabilité, conception-perception, théorie-pratique que limite le chercheur dans sa spontanéité. Depuis le XVIème siècle « l'idée de méthode bouleverse progressivement la relation du connaître et du faire. [...]. Elle oppose les pratiques articulées par le discours à celles qui ne le sont pas (encore) »⁸⁸¹. Pourtant, « si l'art de dire est lui-même un art de faire et un art de penser, il peut en être à la fois la pratique et la théorie »⁸⁸². Ainsi, la méthode de *Parkour* est un art de dire en faisant et de voir en manipulant. C'est une méthode 'hypermédia' centrée sur les terrains de type *terrains-mobiles*. Indubitablement, concernant notre travail doctoral, l'examen de la problématique a imposé la recherche d'une méthode capable d'étudier les phénomènes commobiles et d'amener des résultats au sujet de l'hypothèse du *parcours*. Effectivement, « à la constitution d'un lieu scientifique, préalable de toute analyse, correspond la nécessité de pouvoir y transférer les objets à étudier. N'est traitable que le transportable »⁸⁸³. Ainsi, ce travail de raffinement méthodologique au service des SIC, permet au chercheur de dépasser les obstacles épistémologiques et d'accoster les territoires hétérogènes de la *commobilité*.

Une phénoménologie qui se développe rigoureusement, construit donc *a priori*, mais avec une nécessité et une généralité strictement *intuitives*, les *formes* des mondes imaginables ; elle les construit dans les cadres de toutes les formes imaginables de l'être en général et du système de ses articulations. Mais cela, d'une manière "originelle", c'est-à-dire en corrélation avec l'*a priori* de la structure des fonctions intentionnelles qui les constituent.⁸⁸⁴

Existant depuis Porphyre, le paradigme méthodologique de classification, sépare la pensée théorique de son acte pratique⁸⁸⁵. Inversement, la méthode de *Parkour*, sollicitée par le

880 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 118.

881 Ibid., 103.

882 Ibid., 118.

883 Ibid., 38.

884 Husserl, *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie (1929)*, 131.

885 L'arbre de Porphyre catégorise de manière linéaire (Substance→Corps→ Animal→ Homme→ Platon) et ordonne par une formule bipolaire (pensée/étendu, inanimé/animé, irrationnel/rationnel, celui-ci/celui-là),

2.5. Conclusion sur la méthode de Parkour

caractère de notre sujet de recherche (la *commobilité*), tend vers une classification non linéaire. En tant qu'instrument de mesure, elle s'articule autour de méthodes qui intègrent la spontanéité, l'accident, l'intuition, l'imagination même. Il n'y a pas de début ni de fin du processus de la recherche, seul le cadre existe, défini et parcouru par le *chercheur-traceur*.

Porphyre de Tyr et J. Barthélemy Saint-Hilaire, *Isagogè ou Introduction aux Catégories d'Aristote (vers 268)*, [Édition en ligne], Sic et Non, 1995 (Paris: Librairie de Landrange, 1995), <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/Aristote/categoriesporhyre.htm>.

2.5. Conclusion sur la méthode de Parkour

Partie III. « Le Petit Prince » : Apprivoisement et transgression du corps-mobile⁸⁸⁶

Le petit prince traversa le désert et ne rencontra qu'une fleur. Une fleur à trois pétales, une fleur de rien du tout...

– *Bonjour, dit le prince.*

– *Bonjour, dit la fleur.*

– *Où sont les hommes ? demanda poliment le petit prince.*

La fleur, un jour, avait vu passer une caravane:

– *Les hommes ? Il en existe, je crois, six ou sept. Je les ai aperçus il y a des années. Mais on ne sait jamais où les trouver. Le vent les promène. Ils manquent de racines, ça les gêne beaucoup.*

– *Adieu, fit petit prince.*

– *Adieu, dit la fleur.*

Antoine de Saint-Exupéry⁸⁸⁷

Le sens de la mobilité se construit lors du déplacement en concomitance entre l'espace traversé et la plasticité des mouvements. La *commobilité* perturbe ce processus puisqu'elle ajoute à la formule corps-temps-espace une dimension communicationnelle, c'est-à-dire un rapport relationnel sur la base de significations, de perceptions et d'affections et non plus seulement un rapport de relations géométriques. La *commobilité* n'est donc pas une valeur constante, mais elle fluctue d'après l'*utilisateur-traceur* et son rapport à l'usage des outils

886 Toutes les références visuelles en lien avec cette partie peuvent être trouvées sur le site : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

887 Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince* (Paris: Éditions Gallimard, 1943), 62.

commobiles, c'est-à-dire en dépendance de son *parcours*. Il s'établit un rapport isochrone entre objet, pratique et sujet qui définit la base de cette notion de *parcours commobile*. Dans ce chapitre nous tâcherons de comprendre le *parcours* entre objet d'usage (téléphone mobile) et sujet d'usage (*utilisateur-traceur*), si tant est qu'un tel parcours existe. Nous l'étudierons dans son évolution depuis l'état de matière brute (quels sont les matériaux nécessaires aux *pratiques numériques en situation de mobilité* ?) jusqu'aux états de son identification concrète (quelles formalisations des *pratiques numériques en situation de mobilité* en tant que parcours ?).

De toute évidence, quand une nouvelle technologie de communication commence à faire partie de l'environnement médiatique quotidien, tout système de communication développé par les individus est susceptible d'être modifié en raison des changements de la signification qu'a dorénavant l'ancienne technologie et de la place que prend la nouvelle⁸⁸⁸. Ainsi, si nous avons souhaité comparer la technologie mobile, et en particulier la géolocalisation (A), avec les technologies préexistantes (B) pour ensuite savoir en quoi (A) établit un rapport différent à l'utilisateur que ce que (B) avait fait auparavant, nous nous serions confrontés à un système complexe et opaque. Or, ce n'est pas la complexité que nous redoutons, mais l'opacité, puisque la comparaison cache derrière une surface comptable ce que la relation édifie en profondeur. Pour comprendre la *commobilité*, nous partirons des rudiments d'un phénomène *commobile*, sa matière première : le corps.

Si les questions sur les usages animent les SIC depuis les années quatre-vingt⁸⁸⁹, elles évoluent pourtant au rythme de l'évolution des NTIC. Les pratiques, qui suivent aussi le tempo de ces évolutions, sont produites par le paradigme structurant des mobilités. Dans un premier temps il nous intéressera de voir comment les objets mobiles participent à la construction d'un système corporel, c'est-à-dire à une structuration du corps autour des pratiques proposées par l'outil *commobile*. Quand Jean Baudrillard s'intéresse aux *systèmes des objets*, c'est afin de savoir « comment les objets sont tous vécus, à quels besoins autres que fonctionnels ils répondent, quelles structures mentales s'enchevêtrent avec les structures fonctionnelles et y contredisent, sur quel système culturel, infra- ou transculturel, est fondé leur quotidienneté vécue »⁸⁹⁰. C'est aussi notre ambition, mais encore. Ce corps, qui devient instrument suite à l'adoption d'un nouveau système comportemental, à quoi est-il au service

888 Dong-Hoo Lee, « "In Bed with the iPhone". The iPhone and Hypersociality in Korea », in *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone* (Edited by Larissa Hjorth, Jean Burgess, and Ingris Richardson) (New York / Oxon: Routledge, 2012), 64-65.

889 Proulx, « La sociologie des usages, et après ? »

890 Jean Baudrillard, *Le système des objets* (Paris: Gallimard, 1968), 9.

au-delà de sa fonction primaire, du déplacement et de la communication ? La distinction proposée par Hannah Arendt entre le travail et l'œuvre⁸⁹¹ semble porter un éclairage sur le statut du *corps-instrument* car, entre l'animal et l'artisan, il y a le *pratiquant-traceur* qui dans un même moment produit, par l'*acte d'usage* (travail), et crée l'œuvre de ses fonctionnements. Le *corps-mobile* l'emporte parce qu'il remplace à la fois le corps et le mouvement pour exprimer son sens communicationnel lors d'une négociation motrice entre ces deux modèles.

Les deux modèles moteurs idéaux seraient ceux du travail et ceux de l'action libre. Le travail est une cause motrice qui se heurte à des résistances, opère sur l'extérieur, se consume ou se dépense dans son effet, et qui doit être renouvelée d'un instant à l'autre. L'action libre aussi est une cause motrice, mais qui n'a pas de résistance à vaincre, n'opère que sur le corps mobile en lui-même, ne se consume pas dans son effet et se continue entre deux instants. [...] *perpetuum mobile* [...].⁸⁹²

Existe-t-il un troisième modèle qui appartienne au *corps-mobile*, qui navigue entre travail et action libre, et se construise ainsi entre élan et obstacle, entre passion et désespoir, entre sauvagerie et réglementation ? Pouvons-nous contredire Lock et constater qu'aujourd'hui le travail de notre corps EST l'œuvre de nos mains⁸⁹³ ? Examinons ces questions, qui contiennent toutes des fragments de réponses sur le sens, la forme et l'application du *parcours* que nous recherchons. Considérons le *corps-mobile* tout d'abord comme appartenant à un processus d'adaptation à une situation localisée [Chapitre « Localise-moi ! », p.252]. Ensuite, observons les traces qui constituent le *corps-mobile* et le contexte dans lequel celles-ci sont produites [Chapitre « Dessine-moi un canari ! », p.281], pour enfin conclure sur la place du *corps-mobile* dans la construction du milieu *commobile* d'aujourd'hui. Trois de nos *terrains-mobiles* ont été mobilisés pour les résultats décrits dans cette Partie [Chapitre « L'essentiel est intouchable pour les yeux », p.304] à travers trois projets correspondants.

● **Projet-expérience « Locopractices 1 »**

Durant ce projet le *chercheur-traceur* parcourt la ville et filme les utilisateurs de la technologie mobile lors de l'usage. Un intérêt particulier est porté à la notion d'objet, c'est-à-dire au corps -mobile (téléphone) non pas en tant que machine (cela sera notre intérêt plus tard), mais en tant que chose perçue par les sens. Le *chercheur-traceur* recourt au *smartphone* pour filmer les utilisateurs qui 'apparaissent' en face de lui de manière aléatoire d'après ses déplacements quotidiens.

891 Arendt, *Condition de l'homme moderne*, 123-86.

892 Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux (1972)*, 494.

893 Nous jouons ici avec la citation du philosophe John Lock d'après qui « le travail de notre corps et l'œuvre de nos mains » sont deux choses distinctes. Locke, *Second Treatise of Civil Government*, sec. 26, cité par Arendt, *Condition de l'homme moderne*, 123.

- Corps-Mobile : objet téléphone mobile ; corps de l'*utilisateur-traceur* ;
- Réseau-Mobile : relation entre utilisateur et objet de l'usage ;
- Question attitrée au projet : Y-a-t-il un *parcours* entre l'utilisateur et l'objet d'usage ? ;
- Terrain-mobile : Locopractices ;
- Checkpoints : Cinq peaux ;
- Chrono-graphie : trois mois ;
- Chroma-graphie : *chercheuse-traceuse* et citoyenne ;
- Choro-graphie : la ville de Curitiba & la ville de Sao Paulo ;
- Chore-graphie : pas d'interaction directe entre le *chercheur-traceur* et les sujets ;
- Chiro-graphie : observation filmée de 302 situations *commobiles*.
(Toutes les 'situations' peuvent être trouvées sur le compte vimeo de Lilyana Valentinova Petrova (<https://vimeo.com/user22805332/videos>) ou sur le site de la thèse (www.lilyanapetrova.com/parcourscommobile/index.html))

● **Projet-expérience « Ingress »**

Le projet *Ingress* consiste dans l'intégration de la communauté des joueurs d'*Ingress* du côté de l'équipe des *Illuminés* (verts), l'apprentissage des règles, des techniques et des pratiques du jeu, le développement d'un *profil* de joueur sous le pseudonyme @MoanoPontesco. Ce processus d'immersion au sein d'une communauté permet d'observer l'intégralité du processus d'usage de l'application, du début de la pratique (découverte, apprentissage) jusqu'à l'intégration (maîtrise, habitude et éventuellement abandon). Ce projet a été décliné dans plusieurs villes (Lyon, Sao Paulo, Curitiba, Annecy, Toulon, Paris).

- Corps-Mobile : smartphone, application et joueur ;
- Réseau-Mobile : rapport entre l'objet smartphone, l'application d'*Ingress* et l'usage par les joueurs ;
- Question attitrée au projet : Y-a-t-il un *parcours d'usage* d'un contenu *commobile* ?
- Terrain-mobile : *Ingress*
- Checkpoints : cinq peaux
- Chrono-graphie : le temps de chaque sortie (défini par les joueurs d'*Ingress*)
- Choro-graphie : *chercheuse-traceuse* et joueuse ;
- Choro-graphie : Lyon (2 sorties) ; Sao Paulo (6 sorties) ; Curitiba (8 sorties) ; Annecy (12 sorties) ; Toulon (1 sortie) ; Paris (2 sorties).
- Chore-graphie : discussions avec les joueurs et pratique du jeu avec eux ;
- Chiro-graphie : 3 mois d'immersion dans la communauté des joueurs d'*Ingress Enlightened* ; 16 journées passées ensemble dans le cadre du jeu.

● **Projet-expérience « Canario »**

Le projet Canario consiste en l'observation de flux mobiles et *commobiles* de la ville de Curitiba. C'est un projet réalisé en collaboration avec l'artiste Carole Brandon. Pour l'œuvre de Brandon, nommée « Um ar(t) de Canario », il s'agit de disperser, dans la ville de Curitiba, des images des canaris (*canarios*) réalisés par des artistes locaux (des illustrateurs, des street-artists). Ces *canarios* seront agrémentés d'un *QR code* permettant aux passants de déposer un message vocalement au moyen de leur propre *smartphone*. Les messages sont pensés comme des 'secrets' et chaque oiseau est à usage unique. Lors du processus de création de cette œuvre, l'artiste a eu besoin de connaître les lieux intéressants pour la disposition des canaris. Ainsi, en appliquant la méthode de *Parkour*, nous avons mené cette étude dans la ville de Curitiba en analysant son système urbain et architectural, ainsi que les modes d'usage de la ville par les habitants. Nous avons croisé ces observations à celles du projet *Locopractices 1* et *Ingress 1*.

- Corps-Mobile : lieux d'usage du téléphone mobile ;
- Réseau-Mobile : interaction entre les lieux d'usage ;

- Question attitrée au projet : Y-a-t-il des lieux d'usage de la technologie mobile et des *parcours* entre ces lieux dans la ville de Curitiba ? ;
 - Terrain-mobile : Locopractices (ou Locopratiques);
 - Checkpoints : Cinq peaux ;
 - Chrono-graphie : trois mois ;
 - Chora-graphie : *chercheuse-traceuse* et habitante (Curitibaine) ;
 - Choro-graphie : le territoire de la ville de Curitiba ;
 - Chore-graphie : discussions avec les habitants ;
 - Chiro-graphie : cartographie croisée entre 1) l'enregistrement de la trace quotidienne des déplacements du *chercheur-traceur* ; 2) des données venant des entretiens avec les habitants ; 3) des données venant du projet Locopractices 1 ; 4) des données venant du projet *Ingress 1*.
- recherche-action appliquée à la demande concrète de l'artiste
-

1.« Localise-moi ! » : Étude des locopratiques numériques

– *Ma vie est monotone. Je chasse les poules, les hommes me chassent. Toutes les poules se ressemblent, et tous les hommes se ressemblent. Je m'ennuie donc un peu. Mais, si tu m'apprivoises, ma vie sera comme ensoleillée. Je connaîtrai un bruit de pas qui sera différent de tous les autres. Les autres pas me font rentrer sous terre. Le tien m'appellera hors du terrier, comme une musique. Et puis regarde! Tu vois, là-bas, les champs de blé ? Je ne mange pas de pain. Le blé pour moi est inutile. Les champs de blé ne me rappellent rien. Et ça, c'est triste ! Mais tu as des cheveux couleur d'or. Alors ce sera merveilleux quand tu m'auras apprivoisé ! Le blé, qui est doré, me fera souvenir de toi. Et j'aimerai le bruit du vent dans le blé... Le renard se tut et regarda longtemps le petit prince : – S'il te plaît... apprivoise-moi ! Dit-il.*

– *Je veux bien, répondit le petit prince, mais je n'ai pas beaucoup de temps. J'ai des amis à découvrir et beaucoup de choses à connaître.*

– *On ne connaît que les choses que l'on apprivoise, dit le renard. Les hommes n'ont plus le temps de rien connaître. Ils achètent des choses toutes faites chez les marchands. Mais comme il n'existe point de marchands d'amis, les hommes n'ont plus d'amis. Si tu veux un ami, apprivoise-moi !*

– *Que faut-il faire ? dit le petit prince.*

– *Il faut être très patient, répondit le renard. Tu t'assoiras d'abord un peu loin de moi, comme ça, dans l'herbe. Je te regarderai du coin de l'œil et tu ne diras rien. Le langage est source de malentendus. Mais, chaque jour, tu pourras t'asseoir un peu plus près...*

Antoine de Saint Exupéry⁸⁹⁴

894 Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, 68-69.

Dans le conte du Petit Prince d'Antoine de Saint Exupéry, le renard demande à être apprivoisé par le prince aux cheveux dorés. Il y voit une manière de combattre la vie monotone et l'homogénéité dans un monde qu'il considère terne. Pour lui, l'apprivoisement donne une connaissance singulière à l'égard d'un sujet qui devient dès lors différent de tous les autres. L'acte d'apprivoiser permet de reconnaître un seul rythme de pas parmi une multitude d'autres pas et de se réjouir de leur présence. C'est d'ailleurs d'après le renard la seule voie vers la connaissance, mais c'est une voie qui nécessite de la patience, qui se forge dans le temps. Il sait qu'apprivoisement rime avec attachement et que là siège le berceau d'une relation unique. Dans ce chapitre, nous observerons comment les pratiques *commobiles* riment avec apprivoisement en ce qu'elles habituent le corps à une rythmique qui leur est propre et elles se laissent guider par les gestes et les habitudes du corps lui-même. Le téléphone et l'*utilisateur-traceur* 's'apprivoisent' communément. Ils établissent une relation d'exception qui leur permet de se 'connaître' l'un l'autre, de s'identifier par les gestes (*peau-épiderme*), par l'apparence (*peau-vêtement*). Cette relation associe les deux comme un seul organisme dont les 'pas' sont identifiables parmi une multitude d'autres 'pas'.

Dans un sens anthropologique, l'objet *commobile* se situe à un lieu de basculement, ou d'élargissement pour le moins, entre un homme *mobile* et son homologue *commobile*. De même que tous les poissons ont eu recours à un autre mouvement suite à leur sortie hors de l'eau⁸⁹⁵, les hommes adaptent leurs démarches lorsqu'ils sont replongés dans un nouvel environnement, le milieu *commobile*. Ce changement du rapport au mouvement n'est pas anodin et c'est là un moment remarquable qui est rendu observable et qui permet d'agrandir notre connaissance à son sujet. Comme le dit l'anthropologue Claude Lévi-Strauss, pour transformer une herbe folle en plante cultivée, une bête sauvage en animal domestique, il a fallu « une attitude d'esprit véritablement scientifique, une curiosité assidue et toujours en éveil, un appétit de connaître pour le plaisir de connaître, car une petite friction seulement des observations et des expériences [...] pouvaient donner des résultats pratiques, et immédiatement utilisables [...] »⁸⁹⁶. Cette même avidité d'expérimentation est probablement à l'origine de l'engouement autour de la technologie *commobile* par les masses. Elle reflète aussi toutes ces situations d'interaction entre l'homme et son objet *commobile*, qui font que la 'survie' de l'un dépende ou non de l'autre. Autrement dit, à travers cette étude du processus d'intégration de l'objet par le corps de l'utilisateur, nous espérons apporter un éclairage sur l'induite transmutation entre la mobilité et la *commobilité*.

895 Leroi-Gourhan, *Gesture and Speech* (1964), 40.

896 Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage* (Paris: Librairie Plon, 1962), 23.

Dans le contexte de la *commobilité*, nous proposons le terme d'apprivoisement qui nous semble adéquat pour comprendre les processus d'adaptation entre objet et sujet de l'usage. Plus qu'aucun autre, il permet de comprendre l'impact qu'ont les objets mobiles, et les technologies au sens large, sur le système présentiel, corporel et pratique des utilisateurs. Venant du latin, *apprivitiare*, pour 'personnel, privé', l'acte de l'apprivoisement est censé rendre moins craintif et moins dangereux, plus familier et plus sociable⁸⁹⁷. En ce sens, l'acte d'usage du téléphone mobile vise à rendre ce dernier non plus simplement personnalisé, mais 'apprivoisé' par son *utilisateur-traceur*. Cette pratique d'usage accompagne quotidiennement son propriétaire et adapte ses usages en accord avec les fonctions de l'outil. Or, le contraire est aussi vrai ; en retour, l'objet mobile 'apprivoise' l'utilisateur en lui imposant ses propres modes d'opération : des rythmes, des habitudes, des postures. Ainsi, la sauvagerie face à une nouvelle technologie se situe toujours dans le décalage entre les processus d'encodage et de décodage lors d'une rencontre entre cette technologie et un utilisateur.

D'après l'historien de la culture des médias et des technologies Bernard Dionysius Geoghegan, l'ouvrage de Lévi-Strauss sur *La Pensée sauvage* est un raffinement de ce qui vaut pour plus d'une décennie d'expérimentation dans une élégie philosophiquement allusive et poétique du caractère informationnel des pratiques totémiques dans les cultures indigènes. Malgré que l'écrit de Strauss manque de références explicites à la cybernétique et même à la théorie de l'information, Geoghegan trouve que son ouvrage réduit des étranges et étrangères pratiques à une simple série de motifs et de codes, qui se répètent et circulent comme les communications le long d'un fil⁸⁹⁸. Or, même dans l'époque contemporaine des réseaux, il faut voir plus dans les cultures qu'un système d'interopérabilité entre intelligibilité et raisonnement. L'acte de domestication ne devrait pas permettre de déconstruire un objet pour le comprendre dans son intégralité (ce qui est impossible) ou pour le réarranger à sa convenance ; ce n'est pas un rapport entre un bon général et un bon sauvage, comme dans le texte amusant, mais sérieux de Dorfman et Mattelart⁸⁹⁹. Au contraire, il s'agit de voir dans l'acte d'apprivoisement de la

897 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

898 « *In what may be seen as an intellectual coda, his earlier infatuation with cybernetic machines had given way to a discipline of analysis and writing that reduced strange and foreign practices to a simple series of patterns and codes, repeating and circulating like communications along a wire. In this regard, the status of The Savage Mind as a masterpiece rests largely on its infidelity—that is, on a brilliant misreading of information theories to suggest a new interpretation of cultures as dynamic systems of communication in which language, women, plants, hunting procedures, and economic practices circulated among one another to configure immanent possibilities of intelligibility and reasoning* » Bernard Dionysius Geoghegan, « From Information Theory to French Theory: Jakobson, Levi-Strauss, and the Cybernetic Apparatus », *Critical Inquiry* 38, n° 11 (Autumn 2011): 123.

899 Ariel Dorfman et Armand Mattelart, *How To Read Donald Duck. Imperialist Ideology in the Disney Comic* (New York: I.G. Editions, 1975), 21; 41.

commobilité, une originalité qui permette de lire dans le mouvement plus que ce à quoi nous sommes habitués, d'avoir l'audace de ré/apprendre ce qui est proposé par ces codes inédits de comportements et de s'y soumettre pour enfin les transgresser et les amener un pas plus loin.

Avant de devenir expressif, c'est à dire porteur d'une signification intellectuelle, émotionnelle ou sentimentale, l'acte de l'appropriation inhérent au *parcours* est nécessairement concocté en partant d'une matière primaire. Laquelle ? Les grands espaces, remplis d'innombrables corps qui peuplent le vide, de nombreuses images qui disposent de leurs interactions, de mouvements chaotiques et de temporalités infinis, participent tous activement à l'expressivité d'un monde tel que nous le connaissons. Or, « une pensée est dite "expressive" une fois seulement qu'elle a été exprimée ; avant d'être exprimée, on ne peut dire qu'une pensée soit "exprimable", elle ne l'est que dans le bref passage du non-exprimé à l'exprimé »⁹⁰⁰. Ainsi, la matière qui enfante le *parcours* le fait à travers l'acte d'usage qui seul est susceptible de dessiner une expression pratique. Ainsi « [l]e fait d'étudier les usages des technologies – c'est-à-dire observer et décrire *ce que les gens font effectivement avec les objets et dispositifs techniques* – ouvre des pistes pour le dépassement nécessaire des approches déterministes »⁹⁰¹. L'étude des usages permet de comprendre quelles pratiques s'appliquent à quels objets, mais aussi comment les interactions entre les différents acteurs d'un processus d'usage se cristallisent dans des formes plus que pratiques – anthropologiques, politiques, esthétiques. Ce qu'Anne Cauquelin appelle un « principe [de] communication »⁹⁰² c'est notamment une nouvelle esthétique de la communication due à la transformation technologique des moyens de communication et de leur mode d'action. Ce passage de la matière (spatiale, corporelle) in/formée (c'est-à-dire non formée) vers sa formalisation et par là même vers sa systématisation (puisque ces formes 'nouvelles' d'usages et de communication sont porteuses de nouveaux systèmes pratiques) est une première manifestation du *parcours commobile*.

Une question se pose en ces débuts, comment se réalise l'incorporation entre l'objet et le sujet *commobiles* ? Par incorporation nous comprenons le processus ontogénétique par lequel la pratique (celle du *parcours*) prend une forme dans le corps du pratiquant. L'infléchissement du corps de l'*utilisateur-traceur* est la première occurrence de ce processus qui littéralement incarne⁹⁰³ les gestes dans la chair. L'information sur un objet quel qu'il soit (y

900 Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 82.

901 Francis Jauréguiberry et Serge Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication* (Toulouse: Éditions érès, 2011), 24.

902 Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 82.

903 D'après la définition de Bernard Andrieu, l'incarnation est « la réalisation de l'esprit dans le corps. [...] Se faire

compris les objets *mobiles*) devient instruction dès lors qu'elle accède au rayon d'action du corps de l'utilisateur, servant ainsi de support et d'espace de réalisation d'une action *ad hoc*. Par la répétition d'actions corporelles, l'*utilisateur-traceur* apprend à identifier son environnement et à le maîtriser. Le contexte *commobile* 'prend corps' sous la forme d'informations perçues, identifiées et projetées. Lorsque l'*utilisateur-traceur* pose son téléphone sur la table pour ensuite le récupérer sans le moindre regard, car il connaît son emplacement 'par cœur', c'est là une symbiose qui s'établit entre le corps du pratiquant, l'outil pratiqué et l'espace de la pratique. Comme le fait de toucher son nez avec les yeux fermés, l'outil acquiert le statut de membre, c'est-à-dire d'un composant du corps à part entière⁹⁰⁴. Connaître l'espace 'par cœur' c'est déjà 'faire corps' avec cet espace, c'est comprendre les relations d'emplacement et savoir s'y repérer.

L'incorporation des *objets-sur-soi* n'a pourtant pas attendu l'arrivée du téléphone mobile, car elle se base sur l'éternelle notion de « la "conditionnalité", cette propriété de la nature humaine qui est la condition de la culture au sens anglais de cultivation, c'est-à-dire d'incorporation de la culture »⁹⁰⁵. Semblable à tout outil, le téléphone mobile 'conditionne' le corps, donne les règles et participe à l'institution d'une culture d'usage. Naturellement, la première de ces règles est celle de la survie. Aujourd'hui, la *commobilité* peut être perçue comme une nécessité 'vitale' (se connecter, se repérer dans l'espace, s'informer). Couplé aux besoins organiques, le téléphone mobile se situe à tous les niveaux de la 'pyramide' de Maslow, il traverse les différentes couches en les impactant. Dans de nombreux cas d'observation, le téléphone est utilisé à table, lors du repas où entre les bouchées, l'*utilisateur-traceur* 'croque' dans l'écran qui lui fournit un autre type d'alimentation : une subsistance informationnelle. Au-delà du sens figuré, ce rapprochement qui peut paraître insolite, une boucle de manière transversale. Une correspondance peut être faite avec ce que Maslow appelle une nécessité *métamotivationale* qui se manifeste lorsque « [l]es individus accomplis (plus mûrs, plus complètement humains), aux besoins fondamentaux déjà satisfaits, sont motivés par des exigences supérieures »⁹⁰⁶.

chair c'est devenir en soi-même un logos incarné. L'incarnation n'est pas une manifestation dans le corps d'un esprit qui s'y révélerait, pas une prise de conscience de soi au prix d'une phénoménologie de l'esprit dans le corps, ce qui transforme la matière en la spiritualisant » Bernard Andrieu et Gilles Boëtsch, *Dictionnaire du corps* (Paris: CNRS Éditions, 2008), 185.

904 Locopractices 1, Situation filmée « 20131103 093607 », URL : <https://vimeo.com/125670183>.

905 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'ethnologie kabyle »*, 296.

906 Abraham Maslow, *Être humain. La nature humaine et sa plénitude* (Paris: Groupe Eyrolles, 1971), 331.

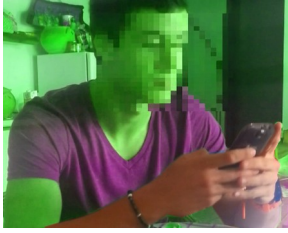


Fig. 25: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131103 093607 », <https://vimeo.com/125670183>.

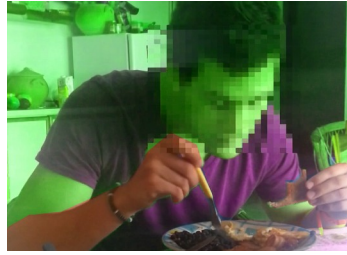


Fig. 26: Fig. 25: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131103 093607 », <https://vimeo.com/125670183>.

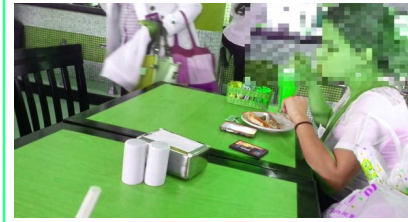


Fig. 27: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131101 175547 », <https://vimeo.com/125667269>.

Par ailleurs, lorsqu'il n'est pas utilisé pour ses fonctions, le téléphone est tout de même touché, gardé entre les mains, regardé de temps à autre. Un parallélisme peut être fait entre le téléphone mobile et le concept de l'objet transitionnel du pédiatre et psychanalyste Donald Winnicott⁹⁰⁷. Savoir que le téléphone est à portée, cela rassure, de même que l'enfant sera rassuré lorsqu'il tend sa main pour chercher celle de sa mère ou son doudou. Le contraire est aussi vrai : perdre de vue le téléphone ou le voir s'enfuir entre les mains d'un autre, sont deux situations sources d'inquiétude qui peuvent conduire à des comportements de panique. [Fig. 25 , Fig. 26 & Fig. 27] Chez les jeunes, la confrontation entre deux copines, ou au sein d'un couple d'amoureux qui se disputent la garde du téléphone sont d'une violence surprenante. Ces querelles, représentatives du sentiment de proximité, sont dues probablement moins à ce qu'il y a dans le téléphone en tant qu'informations (photos, écrits), qu'à ce qu'il représente symboliquement : une partie d'intimité profonde [Fig. 28 & Fig. 29].

⁹⁰⁷ Nous pouvons observer une ressemblance entre l'objet téléphone et l'objet transitionnel (*transitional object*) d'après le concept du psychologue Donald Winnicott, qu'il forge pour décrire cette zone intermédiaire de l'expérience, entre le pouce et le nounours, entre l'érotisme oral et la vraie relation à l'objet, entre l'activité créatrice primaire et la projection du déjà fait, entre l'inconscience de la reconnaissance liminaire et l'entendement. Winnicott, *Playing and Reality* (1971), 3.

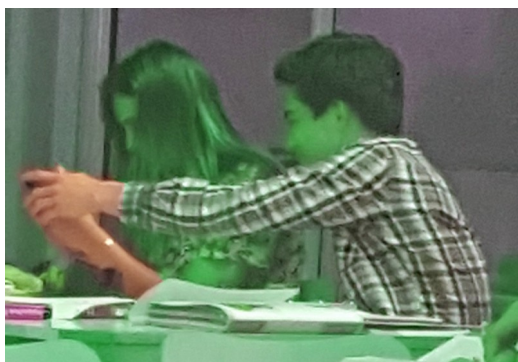


Fig. 28: Locopractices 1, Situation photographiée « 20160507_154846 ».



Fig. 29: Locopractices 1, Situation photographiée « 20160507_154846_2 ».

En effet « [l]e corps pense toujours [...] »⁹⁰⁸, mais comment y arrive-t-il ? Lorsque la main se rapproche vers l'outil pour y conduire ses navigations, est-elle toujours efficace et pertinente, est-elle toujours en maîtrise de ses raisonnements ? L'usage ne doit-il pas être compris tout d'abord comme une expérience et non pas simplement comme une expérience utilisateur (*user experience*), un terme plutôt réducteur de ce qu'est réellement l'expérience de l'usage ? Lorsque la main glisse sur la surface de l'outil, par une sorte de 'gymnastique' des doigts, l'enfant est attiré tout simplement par le sentiment que procure la surface interactive, à savoir une prise de conscience de l'impact immédiat que notre existence peut avoir sur le monde⁹⁰⁹. Comme un corps amoureux frémit sous le toucher de l'amant, la surface écranique se ressaisit sous le toucher de l'*utilisateur-traceur* mettant en exergue leur complicité. Entre objet et sujet, ce n'est pas seulement une situation intéressée, au sens de l'action par le calcul de l'utilité productive, mais aussi une situation affective, c'est-à-dire obéissante « au mode par lequel le corps agit sur moi »⁹¹⁰. La fonction de la 'veille intelligente' (*smart stay*) par exemple, qui utilise la caméra pour détecter la présence du regard de l'utilisateur de l'outil et par la suite commande à l'écran de rester allumé, est une fonction qui contribue au sentiment d'entente commune. Nous sommes là à la limite de la sympathie, de l'amour entre pairs, de la bienveillance (ce qui est par ailleurs le terme utilisé par le jargon informatique (veille)⁹¹¹) [Fig.

908 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'éthnologie kabyle »*, 296.

909 Locopractices 1, Situation filmée 20131020_091036

910 Définition du terme « affect » Bernard Andrieu, « Affect », *Dictionnaire du corps* (Sous la direction de Michela Marzano) (Paris: CNRS Éditions, 2006), 10-11.

911 *Mettre en veille* est l'expression utilisée pour ce mode de fonctionnement des dispositifs informatiques qui permet aux machines de diminuer le nombre de fonctions opérationnelles afin de conserver de l'énergie pour une durée maximale. Un lien peut être établi entre l'attention à l'énergie pour la survie et l'attention à

30 & Fig. 31].



Fig. 30: Locopractices 1, Image venant des réseaux,<https://conversacionesconflor.wordpress.com/category/parentalidad/>.

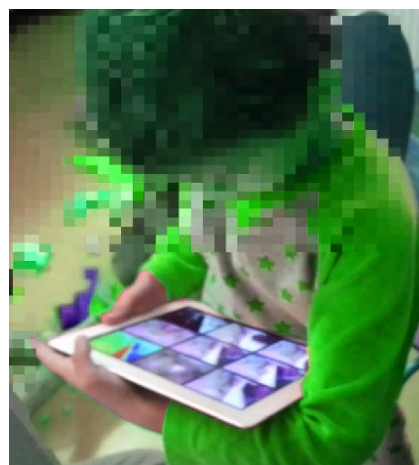


Fig. 31: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131020 090650 ».

La technologie « modifie les *formes* de l'expérience ainsi que des attitudes mentales »⁹¹². Face à l'ubiquité, qui est un thème des plus importants dans les mythes relatifs à l'espace⁹¹³, le corps communiquant cherche la singularité dans l'expérience immédiate de la présence localisée. Ainsi, la relation construite entre 'moi' et 'mon portable' est une relation affectueuse qui côtoie des sentiments forts. La proximité, l'expérience tactile, l'attention portée à l'objet (l'envelopper, l'habiller, le protéger, le caresser) sont tous des comportements qui apparaissent comme une réponse aux ambitions des projets de l'informatique affective (*affective computing*) portés dans les années 2000 dans les laboratoires américains⁹¹⁴. La technologie, qui réclame l'acte du toucher, comme seul substituant d'un corps manquant, présent uniquement de l'autre côté 'de la ligne', donne en retour le sentiment de présence comme pour se substituer à un corps manquant ici (celui de l'*utilisateur-traceur*). Il n'est pas évident de savoir si c'est l'utilisateur qui anime l'outil ou si c'est l'outil qui redonne vie à un

l'autre, dont la présence est, elle, 'gourmande' en énergie.

912 McLuhan, *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique*, 22.

913 Perriault, *La logique de l'usage*, 66.

914 Le concept de *affective computing* a originellement été proposé par Nicholas Negroponte dans l'article du même nom publié dans le prestigieuse magazine spécialisé sur les thématiques technologiques *Wired* Nicholas Negroponte et Rosalind W. Picard, « Affective Computing », 4 janvier 1996, <https://www.wired.com/1996/04/negroponte-50/>. Un ouvrage a également été publié par Rosalind W. Picard, *Affective Computing* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997).

corps aliéné ? Toutefois, cette relation entre-eux est comme tout discours amoureux « *d'une extrême solitude* »⁹¹⁵. Non, l'objet ne vient pas combler un autre qui serait absent ici et maintenant (bien qu'il contribue à ce sentiment), mais surtout il vient surtout appuyer une frustration du fait que la présence ne suffit pas⁹¹⁶ et ne suffira jamais, tant qu'elle n'est pas pensée autrement, mais comment ?

Sans aborder les questions de déplacement, l'usage est aussi une expérience de mouvement. Quand l'utilisateur fait deux choses à la fois par exemple, dont l'une est devant l'écran et l'autre loin de l'écran (*AFS*⁹¹⁷). À un arrêt de bus, le garçon palpe son sac d'une main pour y déposer une affaire alors qu'avec l'autre il titille l'écran sans le quitter des yeux [Fig. 32], il est déjà en train de *parcourir* l'espace *commobile* qui nécessite la maîtrise d'une mobilité multiple et synchronisée. Une interdépendance, encore une fois quasi 'vitale', qui garantit la longévité de cette relation entre outil et objet, doublement assurée par l'incorporation de l'objet dans la pratique associée. De même, lorsque l'utilisateur regarde son écran tout en jetant de rapides 'coups d'œil' pour vérifier si le bus arrive ou non [Fig. 33 & Fig. 34], c'est là le signe d'une pratique qui garantit la 'survie' dans un double milieu.

915 Roland Barthes, *Fragments d'un discours amoureux* (Paris: Éditions du Seuil, 1977), 5.

916 Ibid., 22.

917 Nous proposons l'abréviation *AFS* (*away from screen*) en référence de *AFK* (*away from keyboard*) utilisé dans le monde hacker ainsi que dans les jeux en ligne, lorsqu'un des joueurs ne bouge pas, celui-ci est supposé être loin de son clavier, donc *AFK*. Ainsi *AFS* désigne les moments où un *utilisateur-traceur* n'est pas devant son écran.



Fig. 32: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131107 220606 », <https://vimeo.com/125672390>.

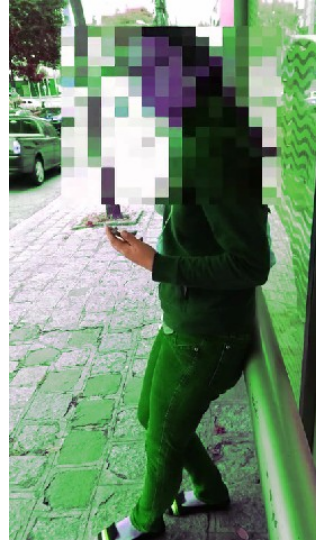


Fig. 33: Locopractices 1, Situation Filmée «20131107 085809 », <http://vimeo.com/125670885>.



Fig. 34: Locopractices 1, Situation Filmée «20131107 085809 », <http://vimeo.com/125670885>.

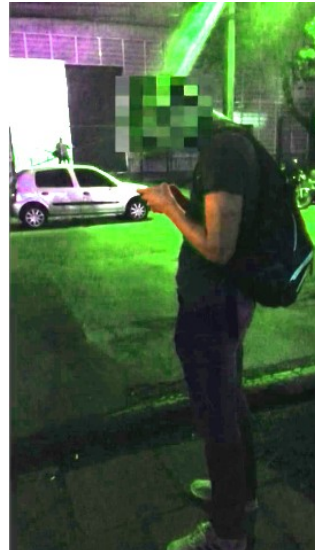


Fig. 35: Locopractices 1, Situation filmée « 20131108_200342 », <https://vimeo.com/125672400>.

La formule *media is the message*⁹¹⁸ se transforme en *object is the message* (pour le cas de la réalité augmentée par exemple, qui utilise les objets comme ancrages d'inscription de

918 « *Medium is the message* » McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), 7.

l'information) ou *movement is the message* (pour le cas de la géolocalisation). D'après les journalistes Jean-François Fogel et Bruno Patino « la valeur [économique] réside dans l'expérience »⁹¹⁹. Ainsi, l'expression publicitaire « retrouvez-nous sur tous les supports »⁹²⁰ pourrait-être justifiée par le dit « triangle de l'expérience »⁹²¹ (qui relie le support, l'interface de comportement et le contenu). Or, une telle logique qui « fait le pari qu'un contenu est apprécié indépendamment du contexte et du support »⁹²² semble être une erreur grossière qui minimise l'importance du support comme expérience. La taille de l'objet mobile, par exemple, qui différencie la tablette du téléphone portable, n'est pas seulement un détail ornemental, mais une distinction majeure : elle décide de l'usage de l'outil et ce qui est d'autant plus important du lieu d'usage (à la maison, dans le fauteuil ou accroché sur le bras lors de la course à pied). La taille décide de la 'portabilité' de l'objet et les caractéristiques des objets sont porteuses de modes d'expériences dissemblables et inter reliées.

Ceci dit, le corps est le premier 'support' au sein duquel se réalise la pratique et en tant que tel, il est capable de prendre des formes diverses, de se modeler conformément à l'usage. Devant le petit écran, le corps emprunte une posture adaptée [Fig. 35]. Absorbé par une posture attentive, le buste se baisse pour s'approcher de l'écran, les mains s'adaptent à la nuque, puis la tête s'incline pour se mettre face à l'écran ou pour éviter le reflet de la lumière de jour (soleil) comme de nuit (lumières de la ville). Souvent, emporté par le contenu de l'image, le *regardeur-traceur* perd le souci de la 'bonne posture', puis se 'reprend' avant de s'adonner une fois de plus, 'emporté' par l'image. Nous pensons ici à l'œuvre de l'artiste Bill Viola, *Reverse television – Portraits of viewers*⁹²³. Des corps de 'regardeurs' de la télévision sont filmés par l'artiste dans leur fauteuil ou sur leur chaise et sont, par la suite, diffusés à la télévision pour renvoyer l'image à celui qui regarde. L'objet télévision impose un cadre pour le regard auquel le corps doit se conformer. Le téléphone mobile fait de même, et ces nouvelles postures, que l'outil forme pratiquement à l'insu de l'utilisateur, sont dans un sens le paroxysme d'un *corps-mobile*. La prise de conscience du rapport entre la posture et l'usage de tel ou tel objet/contenu est un début pour le *parcours commobile*.

Toutes ces caractéristiques sont des modes d'existence de la matière *commobile* et des manières par lesquelles celle-ci s'accommode au corps de l'*utilisateur-traceur*. À ce point,

919 Fogel et Patino, *La condition numérique*, 148.

920 Ibid., 150.

921 Ibid., 149.

922 Ibid., 150.

923 Viola, Bill. *Reverse Television - Portraits of Viewers*. Bande vidéo U-Matic NTSC, numérisée 4/3, couleur, son, 1984 1983. Collection Centre Georges Pompidou, Paris (France).

nous sommes au début d'un long processus de traitement que le mouvement doit *parcourir* pour devenir progressivement un geste signifiant et éventuellement un *parcours*. Ce mouvement est le matériau premier du processus de '*commobilisation*', de même que le *Je Informationnel* est la matière première pour la constitution d'une *image-entre* (processus de fonctionnement de l'image propre à l'art hypermédia) comme le démontre l'artiste chercheur Marc Veyrat dans sa thèse sur *La Société i Matériel*⁹²⁴. Alimentés soit par le mouvement soit par l'information, le *commobile* et l'*image-entre* ont en commun leur dimension communicationnelle. L'espace (virtuel) entre le corps et l'objet ou entre l'image et le regardeur dispose d'une valeur d'interface qui structure l'interaction et contribue à la construction d'un milieu (hypermédia ou *commobile*). Or, cette interface n'est pas seulement matérielle ; elle sort du cadre strict de l'écran pour emplir les postures du corps et du regard [Fig. 36 & Fig. 37].



Fig. 36: Publicité pour Nokia Lumi 1020, « Nada chega tão perto »
<https://www.youtube.com/watch?v=AAngAPePXc>

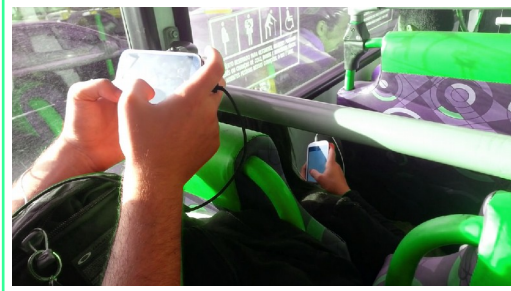


Fig. 37: Locopractices 1, Situation Filmée
« 20131030 182012 »,
<https://vimeo.com/125665855>.

Petit à petit, par la superposition d'éléments expressifs, le mouvement obtient une matérialité discursive, autonome et transposable, autrement dit un *corps-mobile*. À observer les positions des mains, intégrées d'après le design de l'objet (ou de l'application) nous pouvons voir comment est née une nouvelle *architecture gestuelle*⁹²⁵, c'est-à-dire une codification propre au geste dans laquelle le pratiquant s'immerge corporellement. C'est tout un langage gestuel qui est utilisé, avec des séquences et des narrations entre l'utilisateur et l'objet qui permettent leur intercompréhension. Les mouvements des mains supposent des

924 Veyrat, *La société i Matériel : De l'information comme matériau artistique*, I, 43.

925 Patrice Pavis, *Vers une théorie de la pratique théâtrale : Voix et images de la scène*. (Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2007), 118.

fonctions réalisatrices, mais leur position n'est découverte qu'à coups de pratique, avec le temps de l'usage. Bergson nous rappelle les paroles de Leibniz au sujet de la matière qui est « un esprit instantané » et suggère que « toute conscience est donc mémoire – conservation et accumulation du passé dans le présent »⁹²⁶. D'après lui, ce que nous percevons en fait, c'est une certaine épaisseur de durée qui se compose de deux parties : notre passé immédiat et notre avenir imminent. Le *corps-mobile* c'est aussi cette épaisseur, au carrefour de la pratique qui a lieu sur-le-champ de l'action, *in situ*, et celle qui s'est développée à travers un long processus d'apprentissage d'un savoir pratique de diverses spécialités (physique, numérique).



L'outil mobile utilise alors ce que les linguistes appellent chérème : une unité de gestes, qui peut être combinée spatialement à d'autres et ainsi porter un sens, notamment employée par le langage des signes. L'outil mobile composerait ainsi ses propres chironomies. Tout ce qui peut être fait au moyen de la main est ramené à quelques 'bons' gestes,

926 Ibid.

décryptables par la machine et donc les seuls utiles [Fig. 38]. L'encodage gestuel au service de l'écran est un « processus de typification [qui] mène l'acteur à simplifier, à schématiser et à réduire à quelques éléments clés une série de situations concrètes répétitives »⁹²⁷. Et pourtant, ce qui se passe d'intéressant, de réellement sensé et révélateur de la *commobilité* se produit en dehors de ces classifications, dans les touchers imprévus, dans les fautes de frappe, dans les faux pas. Observer un *utilisateur-traceur*, c'est participer à un spectacle d'ombres chinoises qui se transforment de forme en forme.

De cette métamorphose stylistique de l'espace, les figures sont des gestes. Ou plutôt, comme dit Rilke, des "arbres de gestes" en mouvement. Ils bougent même les territoires figés et machinés de l'institut médicopédagogique où les enfants débiles se mettent à jouer et à danser au grenier leurs "histoires spatiales". Ces arbres de gestes remuent partout. Leurs forêts marchent dans les rues. Elles transforment la scène, mais ne peuvent être fixées par l'image en un lieu [...].⁹²⁸

Dans tout ce qu'il touche, le geste doit être compris comme un signe, c'est-à-dire « comme quelque chose qui est à la place d'autre chose »⁹²⁹ puisque l'absence du geste provoque l'absence du tout. Comme les mythes originaires, les gestes narrent les récits de pratiques créatrices sur un écran qui nécessitent leurs flâneries pour se mouvoir. Si auparavant, le geste était « l'élaboration du message, le travail qui précède la constitution du signe (du sens) dans la communication »⁹³⁰, face aux machines interactives, il devient le message lui-même. Dans l'univers interactif, rien n'est possible s'il n'est déclenché par un retour actif. Qu'il soit du côté de l'utilisateur ou de la machine, le geste est cette forme de la matière programmée (corps ou code) qui conduit au déroulement de la situation. Ainsi, sa signification est pour le moins double, à la fois celle d'un corps 'faisant' et celle d'un corps 'étant', raccordement qui réalise le *corps-mobile*.

Le geste est le nom de ce croisement entre la vie et l'art, entre l'acte et la puissance, entre le général et le particulier, entre le texte et l'exécution. C'est un moment de vie soustrait au contexte de la biographie individuelle ainsi qu'un moment soustrait au contexte de la neutralité esthétique : c'est une pure praxis. Le geste n'est ni une valeur utilisée pour l'échange, ni une expérience biographique, ni un événement impersonnel : le geste est l'envers de cette marchandise qui permet aux "structures cristallines de la substance sociale commune" de sombrer dans la situation.⁹³¹

927 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 62.

928 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 154.

929 Umberto Eco, *La production des signes* (Paris: Librairie Générale Française, 1976), 104.

930 Kristeva, « Le geste, pratique ou communication? », 52.

931 « Gesture is the name of this intersection between life and art, act and power, general and particular, text

La *commobilité* assimile les gestes aux récits des *narrateurs* comme le faisait déjà la littérature par ses réflexions sur les actes de communication⁹³². Dans des contextes non linéaires, le sens des 'paroles' gestuelles loge dans les croisements. C'est cette mise en forme du corps par l'environnement et vice-versa que nous observons dans l'étude des *pratiques numériques en situation de mobilité*. Nous y voyons un processus qui 'sculpte' le corps, c'est-à-dire qui met le corps en mouvement et qui par là même lui donne une forme résultante de sa pratique mobile. La 'sculpture' du corps est semblable au corps dansant qui est exposé sur la scène (théâtrale) de manière extraordinaire et qui « constitue une ressource, se sculpte, se réduit et parfois souffre à travers la violence de l'entraînement auquel on le soumet pour qu'il rentre dans les "normes" transnationales de la scène »⁹³³. De même, le corps dans la rue, exposé au quotidien, lui aussi, 'se sculpte' à travers la répétition des mouvements 'normés'. Dans un entretien avec Bernard Andrieu, l'historien et spécialiste des pratiques corporelles Georges Vigarello revient sur l'importance de l'interdépendance entre le corps et ses représentations (artistique ou mentale), expliquant l'impossibilité « d'ignorer combien les milieux sociaux traditionnels viennent quasiment sculpter les corps pour leur donner des formes toutes différentes »⁹³⁴. De même, la puissance gestuelle des situations *commobiles* rend visible, lisible et (ce qui est le plus important) exécutable la pensée qui bourdonne sous la surface de la pratique. C'est l'intérêt pratique⁹³⁵ au sens bergsonien qui 'sculpte' le corps et lui impose ses chartes de comportement. En ce sens, l'étude des gestes (en tant qu'entités 'créatrices' et 'communiquantes') a sa place centrale et permet d'observer les récurrences et les anomalies qui entourent les usages. Les *gestes communicants*⁹³⁶, à savoir ces gestes qui correspondent à un ensemble de mouvements utiles à l'élaboration mentale du processus de communication et porteurs d'une information à destination d'un receveur, ne sont pas les seuls

and execution. It is a moment of life subtracted from the context of individual biography as well as a moment of art subtracted from the neutrality of aesthetics: it is pure praxis. The gesture is neither use value nor exchange value, neither biographic experience nor impersonal event: it is the other side of the commodity that lets the "crystals of this common social substance" sink into the situation » *Giorgio Agamben, Means without End. Notes on Politics (1996)* (Minneapolis / London: University of Minnesota Press, 2000), 79.

932 Sylvie Patron, *Le Narrateur : Introduction à la théorie narrative* (Paris: Armand Colin, 2009).

933 Hélène Neveu Kringelbach, « Le poids du succès » : construction du corps, danse et carrière à Dakar », *Politique africaine. Politiques du corps* 3, n° 107 (2007): 81-101, doi:10.3917/polaf.107.0081.

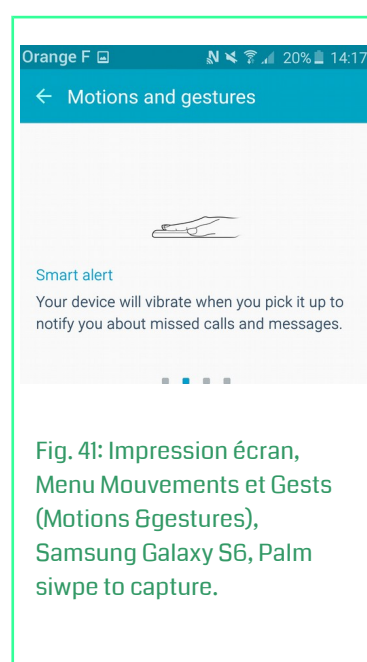
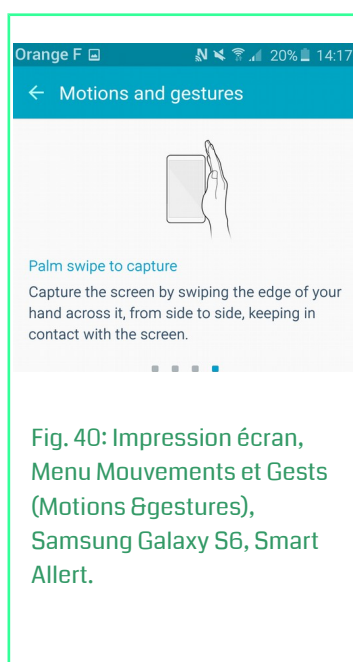
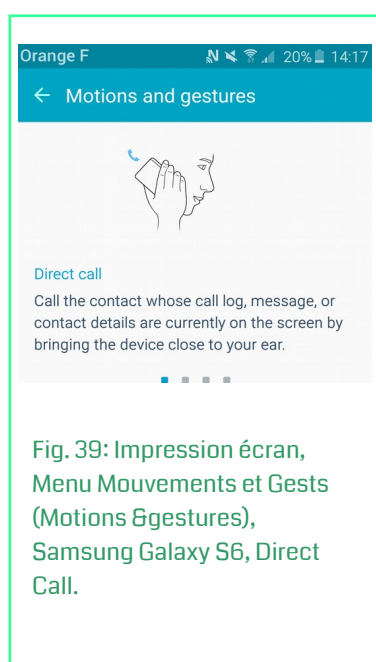
934 Bernard Andrieu, « Entretien avec Georges Vigarello », *Corps. Écrire le corps* 1, n° 1 (2006): 5-10, doi:10.3917/corp.001.0005.

935 « Mais lorsque, spéculant sur la nature du réel, nous le regardons encore comme notre intérêt pratique nous demandait de le regarder, nous devenons incapables de voir l'évolution vraie, le devenir radical. Nous n'apercevons du devenir que des états, de la durée que des instants, et, même quand nous parlons de durée et de devenir, c'est à autre chose que nous pensons. Telle est la plus frappante des deux illusions que nous voulons examiner. Elle consiste à croire qu'on pourra penser l'instable par l'intermédiaire du stable, le mouvant par l'immobile » Bergson, *L'évolution créatrice (1907)*, 162.

936 Jacques Cosnier, *Geste Communicant*, Andrieu, *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, 210.

acteurs dans le processus communicationnel; il y a aussi les *gestes-interfacés*⁹³⁷, ainsi que ceux que nous appellerons des *gestes-enchâssés*, c'est-à-dire des gestes insérés dans l'intégralité du corps (et non seulement dans les mains) ou autrement dit, des *postures*.

Par un processus d'identification des sujets-mobiles, cette technologie incorporée qu'est le geste devient instruction. Ainsi, nous chercherons à comprendre comment la pratique permet le passage d'une matière informe (qu'elle soit informationnelle, corporelle, mouvante) vers une forme identifiée, un passage à l'évidence fondamental lors d'un processus de communication. Ce *parcours* de mise en forme réciproque entre l'environnement et le corps est ce qui nous intéresse. Or, à partir de quel moment les mouvements sont-ils identifiés en tant que gestes et quelles sont les conséquences d'une telle transmutation ? Le *scrolling* par exemple, qui permet le défilement vertical du contenu par un glissement du doigt sur l'écran, est un geste intuitif contrairement au *printscreen*, qui permet une impression d'écran par le glissement de la paume de la main sur l'écran [Fig. 40]. Le premier repose sur une connaissance de la physique du mouvement, le deuxième nécessite une initiation à travers un apprentissage [Fig. 39, Fig. 40 & Fig. 41].



Le menu *Motions and gestures*, sorte de manuel d'utilisation (du *Samsung S6*), intégré

937 *Geste interfacé*. Se dit d'un geste qui « s'exécute nécessairement par truchement d'une "interface" (souris, boutons graphiques et par-delà ces objets, organisations sémiotiques globale du monde à percevoir/agir) » Étienne Armand Amato et Jean-Louis Weissberg, « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité », *Interfaces, Anomalie digital_arts* 3 (2003): 45.

à l'intérieur du système d'exploitation est plus qu'une explication sur les fonctionnalités. Il a plutôt le rôle d'enseigner les 'bons gestes', l'étiquette de conduite lors de telle ou telle situation, faute de quoi l'utilisateur ne pourrait pas avoir accès à la fonction en question. Les outils numériques sont là, « pour mettre en scène un modèle qui se prête à la modélisation de ses gestes »⁹³⁸. L'idée que « nous réagissons "comme d'après un code, secret et compliqué, écrit nulle part, connu de personne, entendu par tous" »⁹³⁹ est pour une grande partie dépassée dans le cas de la technologie mobile (comme d'autres technologies numériques) puisque la machine ne supporte pas l'ambiguïté et l'entente tacite ; elle fonctionne par validation bipartite entre le oui et le non d'une présence déterministe ; ses gestes qui servent à déclencher telle ou telle action sont déterminés par le développeur, ultime instance dans les décisions relatives au fonctionnement de l'outil.

En revanche, lors de l'usage le rapport de force est renversé : le pratiquant développe une manière de détourner les codes imposés. Comme dans toute étude ethnographique, nous comprenons que le moindre des comportements n'a rien de 'naturel'⁹⁴⁰ et qu'ils appartiennent à un système complexe, développé depuis toujours par des négociations entre production/création/formation et usage.

Quant aux *gestes-enchâssés* (les *postures*), ils sont d'autant plus importants pour la *commobilité*. Moins concrète, plus subtile, l'incorporation d'un système comportemental à travers l'investissement postural du corps tout entier est une puissance aux mains des 'programmeurs' de ce type de dispositifs techno-, socio-, politico-corporels. À ce sujet, visuellement semblable aux images produites par notre *projet-expérience Locopractices*, la série photographique nommée *La mort de la conversation*⁹⁴¹ [Fig. 42], et qui a joui d'une grande visibilité sur les réseaux sociaux, a exposé quelques situations d'usage du téléphone mobile dans le cadre social.

938 Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Collection mamco (Les presses du réel, 2008), 9.

939 Edward Sapir, *The Unconscious Pattering of Behaviour in Society*, cité par Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 77.

940 François Laplantine, *La description ethnographique* (Paris: Éditions Nathan, 1996), 12.

941 Babycakes Romero, « The Death Of Conversation: I Photograph People Obsessed With Their Smartphones », 2014 <http://babycakesromero.com/photography/the-death-of-conversation/>

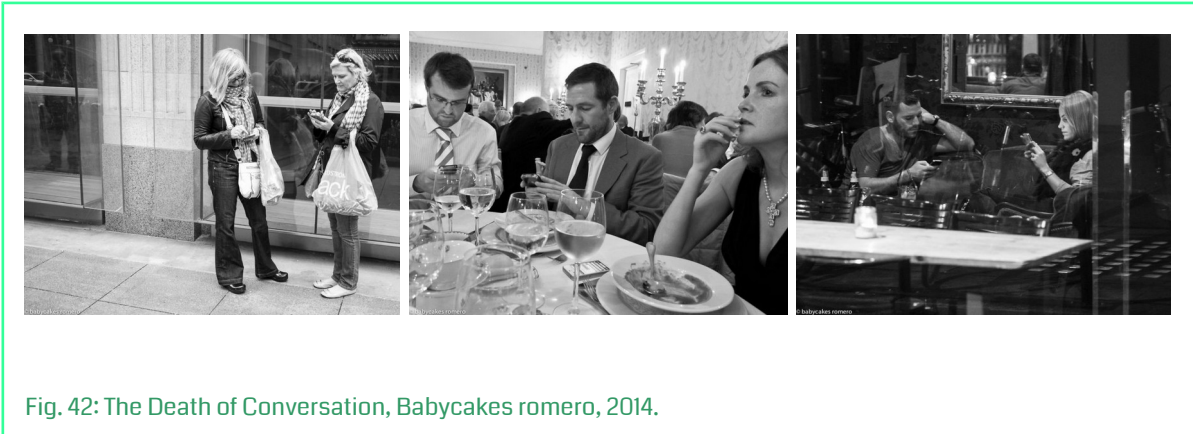


Fig. 42: The Death of Conversation, Babycakes romero, 2014.

Moralisateur, pour le moins, le titre de ce projet photographique repose justement sur une ignorance partagée au sujet du pouvoir dont dispose la technologie à destination du corps de l'utilisateur. Ceci dit, aucun regard décontextualisé ne pourra démontrer le bien ou le mal fait d'une technologie, quelle qu'elle soit (y compris la parole). En revanche, comprendre le niveau d'influence d'une technologie en particulier sur un objet tel que le corps, est un phénomène qui peut être observé à un moment donné dans son parcours d'assimilation, de la conception, via l'adoption jusqu'à l'abandon/remplacement pour une technologie plus récente. Ces photographies rappellent cet étrange sentiment, quelque peu amusant, émouvant et chargé de curiosité, que procure l'image d'un groupe de jeunes gens à côté des premiers ordinateurs. Un tel regard est nécessaire et devrait être brandi au service de nos observations sur le présent. En effet, rien n'est plus étrange pour l'homme que de se sentir présent loin de l'endroit où son corps se situe⁹⁴², et pourtant, ce sentiment est rendu entièrement banal dans les faits du quotidien lors de l'usage de la technologie qui a cette faculté de transporter. Le statut de la présence physique du corps dans l'espace (euclidien, géographique, social) n'a plus et très probablement n'aura plus le même statut. Mais pour comprendre ce changement ontologique, il faut se forcer à déchiffrer la bizarrerie du quotidien, non pas pour la juger, mais pour la comprendre.

942 Dans le court métrage de Jérémy Clapin, qui traite de la schizophrénie, le héros se situe à 91 cm 'de là où il doit se trouver'. Clapin, Jérémy. *Skhizein*. Court-métrage, 2008. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=lkrjUjmTP7Q>



Fig. 43: Laflamme, Emmanuel. Heysychasm, 2010.
<http://www.quartertofour.net/mashups.html>.



Fig. 44: Dong-Kyu, Kim. The card players, Art x Smart series, 2013.
<http://artxsmart.tumblr.com/>.

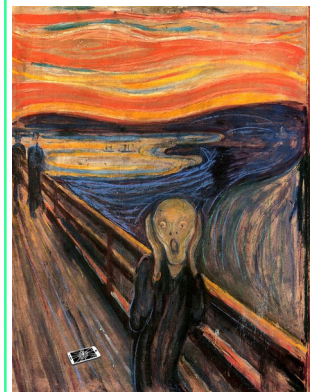


Fig. 45: Dong-Kyu, Kim. The scream, Art x Smart series, 2013.
<http://artxsmart.tumblr.com/>.

Les artistes s'emparent de ces observations sur les comportements des utilisateurs face aux objets mobiles et les mettent en rapport avec des situations venant d'une époque antérieure. Les projets de *mashup*⁹⁴³ des artistes Emmanuel Laflamme [Fig. 43] et Kim Dong-Kyu (*Art x Smart* [Fig. 44, Fig. 45]) qui représentent les grands maîtres en version *pop culture*, permettent de saisir ce qu'il y a de pérenne dans les postures des corps éprouvant des sentiments dans un monde en perpétuel changement.

La peinture, c'est un certain mode de pensée : une pensée visuelle qui est une pensée de l'espace, d'un espace qui ne va jamais de soi, puisqu'il est décomposé et recomposé, c'est-à-dire interrogé à partir de la profondeur, de la couleur (Gauguin, Van Gogh), des lignes, des proportions, des contours, qui ne sont pas plus les ornements d'une idée que le texte descriptif n'est un exemple chargé d'illustrer un contenu. [...] Cet espace pictural, appréhendé à partir de "ce que pensent nos yeux" (Cézanne) dans une opération au cours de laquelle "la vision", comme le dit Merleau-Ponty, "se fait geste", concerne essentiellement le rapport du sens et de la forme.⁹⁴⁴

Pour savoir lire, utiliser, et comprendre les gestes, « il ne suffit ni de physiologie ni de psychologie de la dissymétrie motrice chez l'homme, il faut connaître les traditions qui l'imposent »⁹⁴⁵. Ces idées élaborées dans les années 30 par un des premiers penseurs du corps Marcel Mauss invitent à la réflexion encore aujourd'hui. C'est à ce niveau que l'*habitus*

943 Dans le contexte de la musique, de la vidéo, du livre, du Web etc, le *mashup* se réfère à la technique de production de contenus par l'emprunt de morceaux venant d'autres contenus préexistants.

944 Laplantine, *La description ethnographique*, 73.

945 Mauss, « Les techniques du corps (1934) », 11.

acquiert encore une définition, cette fois-ci en tant que « système subjectif, mais non individuel de structures intériorisées, schèmes de perception, de conception et d'action, qui sont communes à tous les membres du même groupe ou de la même classe et constituent la condition de toute objectivation et de toute aperception »⁹⁴⁶. Or, comme Pierre Bourdieu l'avait déjà indiqué, accepter cette définition c'est oublier le moi empirique, c'est négliger la singularité des différents membres et leur capacité à modeler en retour le système imposé. Pour renforcer ou pour remédier à ce constat, des entreprises se soucient de rendre la technique encore plus proche du corps avec des systèmes de lecture impliquant des mouvements de la main (*Leap Motion*) ou du bras tout entier (*Google Gestures*). Le projet de la bague connectée *Finger Reader*⁹⁴⁷, propose de lire à haute voix, tout texte sur lequel passe le doigt qui porte cette bague. Mais ni le rapprochement de la technique au plus près du corps ni son effacement (lorsqu'elle est intégrée par un tatouage connecté par exemple), ne permet de comprendre comment un système programmé rencontre la résistance d'un système personnel.

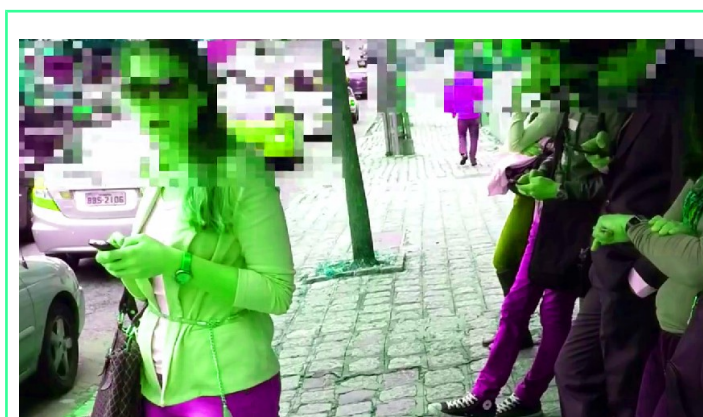


Fig. 46: Locopractices 1, Situation filmée « 20131104 133714 », <https://vimeo.com/125670184>.

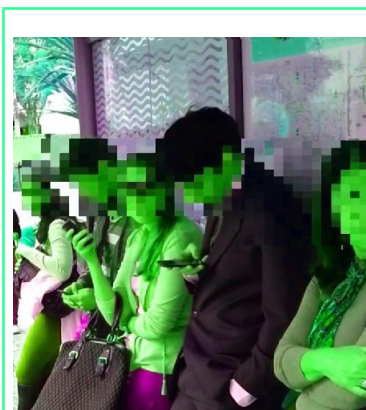


Fig. 47: Locopractices 1, Situation filmée « 20131104 133812 », <https://vimeo.com/125670185>.

En outre, sur le terrain le *chercheur-traceur* effectue les mêmes gestes que les sujets auxquels il s'intéresse [Fig. 46 & Fig. 47]. Deux *utilisateurs-traceurs* se tiennent en face à face et aucun ne connaît l'activité de l'autre. Ainsi, tenir un *smartphone* entre les mains ne se

946 Bourdieu, *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'ethnologie kabyle »*, 283.

947 *Fingerreade* est une interface portable (*wearable interface*) pour la lecture. Il s'agit d'un projet en développement, mené par MIT Media Lab. URL : <http://fluid.media.mit.edu/projects/fingerreader>

rapporte pas à une pratique isolée. C'est une 'métapratique' qui n'explique pas le sens d'un contenu appliqué, mais le sens d'une forme pratique intégrée *a priori* et fonctionnelle en profondeur de toute action. Si nous supposons que Flaherty devait vivre avec les Inuits et gagner leur confiance pour pouvoir participer et filmer leur quotidien, le *chercheur-traceur* a lui aussi besoin d'un *smartphone* qui le transporte immédiatement au sein de son terrain de recherche, en immersion ; c'est à travers lui que sa présence au sein du groupe étudié est rendue 'invisible'. Il emploie les mêmes gestes, postures, regards face à l'écran que tous les autres sujets observés. Arrosee arrosé, il se pourrait qu'il soit filmé en retour. Par ailleurs il revient à Jean Rouch d'avoir interrogé la place de la caméra au sein du dispositif entre l'observateur et les sujets observés et d'avoir défendu un point de vue éthique, scientifique et artistique d'après lequel « ceux qui sont filmés ont autant de droits que ceux qui filment »⁹⁴⁸. La considération d'une telle attitude est indispensable dès lors qu'il s'agit de prendre la juste mesure entre objectivité et réflexivité à l'égard de la pratique observée. Au cours de nos observations de telles réflexions ont guidé nos choix, notre posture de chercheur sur le terrain. Toutefois, parmi les plus de 300 situations filmées récoltées, peu nombreux sont les cas où les sujets (que nous avons observés) se sont rendus compte d'avoir été filmé. Téléphone en main, en position de face à face, le contenu de l'action est difficile à saisir et chacun 'cache bien son jeu'. Il y a aussi des exemples où le sujet observé (*utilisateur-traceur*) s'aperçoit et essaye de s'échapper, de se fondre dans le groupe pour devenir un sujet moins singulier, mais membre d'un tout. Le doute persiste toujours et il n'y a jamais de confrontation entre filmé et filmant : personne ne sait ce qui se passe derrière l'écran d'autrui. Sauf dans les cas où il s'agit d'une situation de partage, que nous questionnerons ultérieurement.

Quand deux jeunes filles [Fig. 48] discutent et échangent un téléphone de main en main au rythme de leurs échanges de paroles, elles structurent une *architecture communicationnelle*. Ce que Pierre-Léonard Harvey appelle *architecture communicationnelle*⁹⁴⁹ se rapporte à l'organisation des relations sociales au sein d'un réseau. Pour nous, ce terme signifie l'organisation dynamique d'un rapport entre les différents supports de communication à travers lesquels une relation devient possible. C'est cette *architecture* qui structure les 'circulations' entre et à travers les différents supports communicationnels. Il y a tout d'abord la parole (parlée ou écoutée) avec le texte et l'image

948 Carmen Diop, « Jean Rouch : l'anthropologie autrement », *Journal des anthropologues*, [En ligne], 110-111 (2007): 185-205.

949 Pierre-Léonard Harvey, « La communautique. Un paradigme transdisciplinaire pour l'étude des arts, des sciences et des métiers de la communication médiatisée par ordinateur », in *Communication: Horizons de Pratiques et de Recherche* (Québec: Presse de l'Université du Québec, 2004), 339.

(tous deux représentés sur l'écran). Il y a aussi la plate-forme d'inscription (avec son propre langage d'expression comme le nombre de *likes* pour le cas de *Facebook* par exemple). Puis il y a le support *mobile* (sur lequel on voit inévitablement la barre horizontale en haut de l'écran, son horloge, son indicateur de batterie, ses notifications). Arrive enfin l'environnement immédiat au sein duquel s'inscrit la totalité de la situation (le café, la ville avec ses propres expressions sonores, écrites, visuelles). Lors d'une telle situation d'échange, aussi banale qu'elle soit, les *filles-traceuses* ont besoin de mobiliser un grand nombre de compétences (aptitudes) qu'elles ont ou doivent acquérir dans le temps à travers leur pratique *commobile*. Il s'agit d'apprendre à traverser les supports tout en suivant le fil conducteur qui assure le passage de la communication lors des 'sauts' entre ces différents supports. Surtout, il s'agit de développer une pratique qui s'adapte non seulement à la demande de l'*architecture communicationnelle*, mais aussi à celle de l'*utilisateur-traceur* : c'est dans cette négociation que nous chercherons le *parcours*.

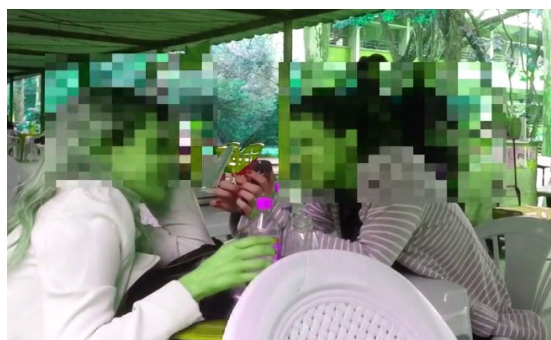


Fig. 48: Locopractices 1, Situation Filmée
« 20131025 131500 »
<https://vimeo.com/125664544>;

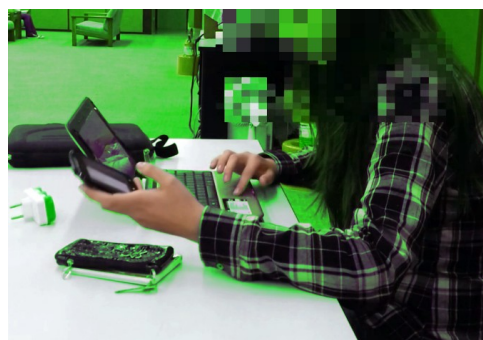


Fig. 49: Locopractices 1, Situation Filmée
« 20131105 153250 »,
<https://vimeo.com/125670883>.

Par les mains, au centre du *cadre d'action* se réalise le tissage didactique du *parcours*. Comme des chefs d'orchestre, ces mains qui tiennent l'objet montrent les points d'intérêt, puis elles s'effacent pour laisser parler la 'musique' de fond, les signes venant de l'environnement immédiat. Cette 'laine' informationnelle, composée de fils dissemblables, contribue à la fabrication d'un tissu hypermédiateur, compact et intègre. Le *parcours* se réalise entre les différents supports, à la fois dans le partage d'information et la transition d'un contenu de l'un à l'autre (*bluetooth*) et aussi dans le plaisir de changer de support [Fig. 49]. Entre regarder l'écran de l'ordinateur, puis celui du *smartphone*, et de nouveau l'ordinateur avant de poser ses

yeux sur un objet éloigné dans le paysage, il se réalise là exactement cette présence *commobile* que nous avons décidé de nommer *parcours*.

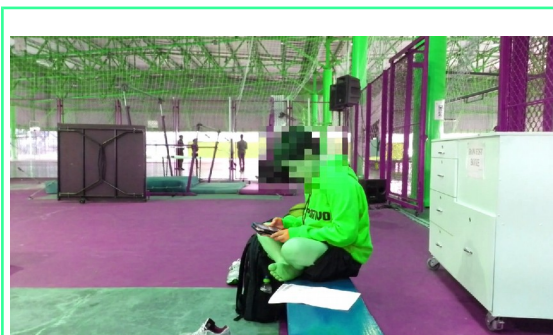


Fig. 50: Locopractices 1, Situation filmée
« 20131105_114931 »,
<https://vimeo.com/125670745>.

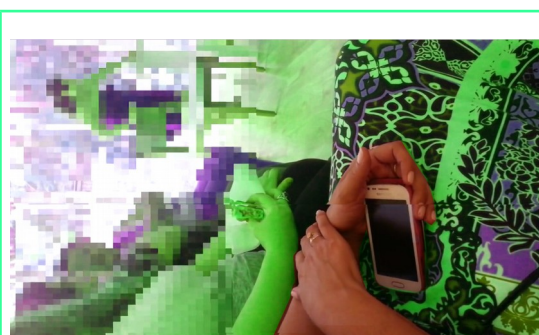


Fig. 51: Locopractices 1, Situation filmée
« 20131027175421 »,
<https://vimeo.com/125664692>.

Dans ce processus transitionnel, le corps participe vivement. Sollicité par l'outil, il se plie et se transforme en support. Il est là, comme un piédestal sur lequel s'érige l'écran, telle une statue [Fig. 51]. Ainsi, avant de commencer le jeu sur la tablette, l'enfant [Fig. 50] se prépare, trouve la position optimale pour l'action en question. Il prépare son corps et en même temps prépare la machine, l'allume, la paramètre. Il se lance dans le jeu, mais continue d'ajuster son corps face à l'objet, il cherche un bien-être postural, quelque peu inaccessible, mais le jeu l'emporte. Cette situation, ne décrit pas l'expérience d'usage en termes de confort, mais il s'agit d'y voir une manière d'inscrire le corps 'dans' l'écran à travers une position symbiotique qui permet cette inscription et ce qui est plus important, une manière d'inscrire l'écran 'dans le corps', c'est-à-dire dans ses postures, dans ses gestes, et dans ses perceptions. En outre, cette inscription est comme toujours « le signal de la soif à la connaissance, mais aussi du capitalisme en l'impérialisme »⁹⁵⁰, elle correspond à la manière qu'a l'industrie technologique de pénétrer ce qu'il y a de plus intime et de plus profond chez l'individu, le pouvoir sur son corps non seulement dans ses apparences, mais aussi dans ses structures internes. Par le design de l'objet, la technologie mobile exploite l'incorporation, où ce que Paul Dourish appelle la propriété de l'être qui se manifeste dans et par le monde de tous les jours et qui constitue la transition du domaine des idées au domaine de l'expérience quotidienne⁹⁵¹.

950 Latour, « Les “vues” de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques », 84.

951 « Embodiment is the property of being manifest in and of the everyday world. Embodiment constitutes the transition from the realm of ideas to the realm of everyday experience ». Paul Dourish, « Embodied

Elle profite de la malléabilité du corps pour le 'sculpter', tout en rendant cette chose facile à manipuler, légère, commode. La marge de manœuvre, qu'a toujours l'utilisateur et d'autant plus l'*utilisateur-traceur* qui a lui l'habitude de l'appropriation, se situe dans sa capacité de non-usage. Comme pour la science d'Occident, pour l'industrie *commobile* « le sujet [*utilisateur-traceur*] est le tout – rien; rien n'existe sans lui, mais tout l'exclut; il est comme support de toute vérité, mais en même temps il n'est que "bruit" et erreur devant l'objet »⁹⁵². Le corps est capable de décider, de modeler, d'adapter, mais encore faut-il qu'il soit assez distancié pour pouvoir se saisir soi-même dans ses propres transfigurations. Paradoxalement, c'est à travers l'objectivation de son propre corps que l'*utilisateur-traceur* peut arriver à riposter face à l'autorité de la machine. Le corps est comme un support véhiculaire, toujours le même, à travers lequel « on peut obtenir plusieurs modes de transport »⁹⁵³. Il est ainsi capable de se reformer, de s'adapter au support et de le détourner.

La puissance d'agir du corps est située dans le lieu de son usage : le corps lui-même. C'est là, entre les organes, les os, les nerfs, les muscles et les fluides que se décident les postures et les systèmes pratiques. Les perceptions, c'est-à-dire ce travail de l'organisme visant à affiner la première des impressions sensibles, réflexogènes et sensorielles⁹⁵⁴ qui se déclenche par la présence d'un objet, sont traduites par l'ensemble du corps sous forme de gestualités correspondantes. Elles sont modelées, réorganisées et redéfinies par l'acte de l'usage et dans le cas *commobile*, par l'acte du *parcours* réalisé par l'*utilisateur-traceur* au niveau de sa maîtrise.

Il y a des situations⁹⁵⁵ dans lesquelles le corps semble subordonné à son geste qui est lui-même mis au service d'une pratique (d'écriture/lecture en occurrence) [Fig. 52 & Fig. 53]. Le corps est ainsi, il n'y a ici rien de nouveau par rapport à la pratique à laquelle il se livre. Toutefois, dans le cas *commobile*, c'est la concordance des différentes actions lors de la pratique du *parcours* (écriture, visionnage, attente), qui caractérise l'expérience et qui parfois pose problème. L'outil *commobile* offre ce que nous pourrions nommer une pratique potentielle, sorte de pratique latente qui peut être déclenchée à la demande et qui permet de déplier ce qu'il y a de laborieux chez l'*utilisateur-traceur*. Le potentiel d'usage est

Interaction: Exploring the Foundations of a New Approach to HCI ». *Transactions on Computer-Human Interaction*, [unpublished], n° special issue (1999).

952 Morin, *Introduction à la pensée complexe*, 59.

953 Amar, *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité*, 149.

954 D'après la définition de Maurice Pradines dans *La Fonction perceptive. Les racines de la psychologie*, Leçon 2-3, R. Guyot (éd.), Paris, Danoël Gonthier, 1981, p.41-64; cité dans Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 205.

955 *Locopractices*1, Situation filmée « 20131108 200342 », URL : <http://vimeo.com/125672400>.

proportionnel au potentiel de 'travail' *commobile* que l'*utilisateur-traceur* est disposé à effectuer. Travail, puisque comme souvent au sujet des technologies numériques, les utilisateurs (et d'autant plus les *utilisateurs-traceurs*) sont à comprendre comme des producteurs (*user-as-producer*)⁹⁵⁶ dont l'activité affairée et quotidienne est productrice de données, de contenus, et par-delà d'une culture.

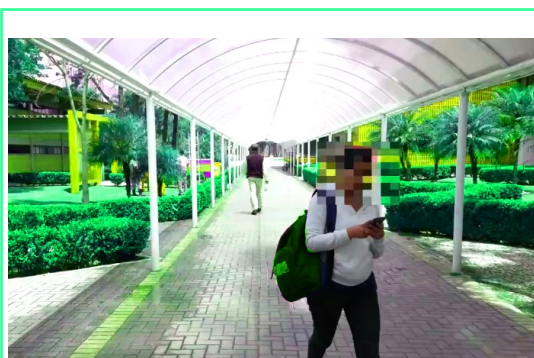


Fig. 52: Locopractices 1, Situation filmée
« 20131105_134655 »,
<https://vimeo.com/125670881>.

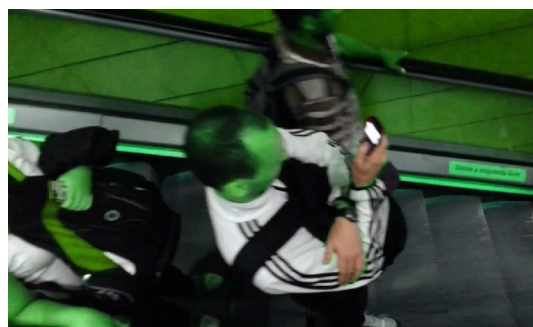


Fig. 53: Locopractices 1, Situation filmée
« 20131212 185837 »,
<http://vimeo.com/126268475>.

Enfin, ce qui n'est pas de première évidence, le hors champ des situations filmées s'avère primordial pour l'analyse des usages. Les mouvements de la caméra par exemple sont un reflet des positions d'un téléphone lorsqu'il est utilisé. Ces mouvements, 'ressentis' par les objets lors du déplacement sont les mêmes auxquels l'*utilisateur-traceur* doit faire face lorsqu'il utilise l'outil. Ces mouvements sont intégrés et passent inaperçus pour la plupart, mais racontent l'exact parcours effectué entre le regard et le sujet. L'image est ainsi construite littéralement par des fragments de vision, reconstruits dans l'immédiat. Or, nous pouvons imaginer que cette construction fonctionne par un remplissage du contenu manquant, réalisé par une abstraction. Similairement à ce que Ghislaine Chabert appelle l'*espace imaginé*⁹⁵⁷, qui est cet espace de l'écran qui représente le hors-champ d'un autre à distance, l'image *mobile* est une *image parcourue*. Elle est visionnée dans la rapidité d'un regard curieux [Fig. 56 & Fig. 57], mais qui est contrainte de se hâter pour l'activité suivante (prendre le métro, retourner au travail, discuter avec son compagnon). C'est une *image-parcours*, qui nécessite un regard

956 Gerard Goggin, *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life* (London / New York: Routledge, 2012), 208.

957 Chabert, « Les espaces de l'écran ».

capable d'effectuer les 'sauts' entre les *bits*⁹⁵⁸ d'information (numérique, visuelle, auditive, kinesthésique). Similairement, mais différemment de l'*image-mouvement* deleuzienne⁹⁵⁹, l'*image-parcours* n'est pas composée par la continuité du mouvement, mais profite de ses interruptions [Fig. 54 & Fig. 55]. Elle est faite des 'sauts' dans les mouvements, d'une connaissance de la coupure plus que de l'invariance. Ce sont les fossés d'information qui donnent sens à l'*image-parcours*. Si l'*image-mouvement* est l'ensemble acentré d'éléments variables qui agissent et réagissent les uns aux autres⁹⁶⁰, l'*image-parcours* est quant à elle l'élément constructeur qui se substitue à la construction même. Dans les bandes dessinées, quand, poursuivi par le loup, le 'bon' se jette et s'étire pour prendre la forme d'un pont sur lequel les petits poussins marcheront pour traverser la fosse. Nous assistons à un mécanisme mobilisé par le regard *commobile* pour permettre à l'*utilisateur-traceur* de survivre dans la poursuite de son quotidien. Les grands écarts entre les différents espaces visités par le regard sont assurés par l'*image-parcours*.



Fig. 54:
Locopractices 1,
Situation filmée
« 20131212 183415 »,
<http://vimeo.com/126261517>.

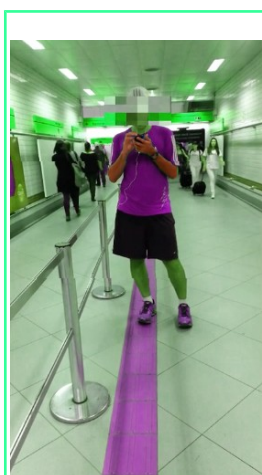


Fig. 55:
Locopractices 1,
Situation filmée
« 20131211 122402 »,
<http://vimeo.com/126235537>.

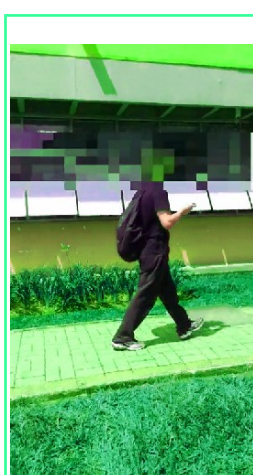


Fig. 56:
Locopractices 1,
Situation filmée
« 20131212 150130 »,
<http://vimeo.com/126257940>.



Fig. 57:
Locopractices 1,
Situation filmée
« 20131212 184843 »,
<http://vimeo.com/126266979>.

En outre, la ville elle-même « en tant qu'objet communicationnel, en tant que forme sociale de communication, est un *médium praticable* [...] » et elle implique des

958 Le *bit* est un symbole de l'unité de mesure, couramment utilisé dans le jargon du numérique.

959 Gilles Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Collection « Critique » (Paris: Les Éditions de Minuit, 1983).

960 Ibid., 291.

transformations à la fois des espaces urbains et de leur image⁹⁶¹. Lorsqu'il est debout, l'utilisateur-traceur ne cesse d'adapter ses pas aux rythmes de la ville et de l'écran. Il y a un savoir-vivre urbain, avec son code de la route, ses indications de déplacement dans la station de métro, dans les centres commerciaux. Un marcheur est accoutumé à marcher à droite en Europe ou à gauche en Angleterre, de s'arrêter au feu et d'éviter les obstacles ; c'est là un savoir de base pour la mobilité urbaine. Mais il y a aussi un savoir à acquérir pour l'usage des 'chemins *commobiles*', avec ses lectures, ses surprises, ses propres lieux de 'silences' et de 'vacarmes', qui se transforment en *parcours*. C'est dans le mouvement que nous pouvons observer des points de rencontre entre les pratiques simplement mobiles et les pratiques *commobiles* où les premières sont unidirectionnelles alors que les secondes sont dialogiques. Avant toute observation nous pourrions imaginer que les deux coopèrent et ont les mêmes ambitions pour le 'devenir' de l'utilisateur *mobile*. D'ailleurs ceci est juste dans le sens où le mouvement est indispensable à la *commobilité* puisqu'il fournit un cadre de pertinence : sans le mouvement la *commobilité* est insignifiante. Par contre, dans un autre sens, cette 'concurrence' entre les mobilités (*mobile* et *commobile*) met en exergue leurs divergences et leurs particularités. Les rythmes de l'une ne coïncident pas toujours avec ceux de l'autre. La *commobilité* est moins fluide, plus fragmentaire encore, avec de nombreuses interruptions ; elle fait commerce avec non pas une ou deux (physique et géographique), mais avec plusieurs spatialités (informationnelles), qui enseignent et justifient ses 'cha-cha-chas'⁹⁶².

Il y a vingt ans, le poète et penseur Keneth White⁹⁶³ avance la théorie de la *géopoétique*, pour décrire les évolutions dans la relation Homme-Terre. À travers ce terme il voit la poétique comme une dynamique fondamentale de la pensée, elle-même structurée autour d'éléments de la terre (*géo*). Depuis, l'arrivée de la technique de la géolocalisation, le visage de la relation que nous entretenons avec l'espace terrestre et avec l'espace au sens large se complexifie. Les cartes, les applications et les jeux géolocalisés sont en pleine effervescence⁹⁶⁴. Afin de souligner la dimension géographique des gestes et des mobilités, nous proposerons de considérer la notion de la *géopratique*. Composée par le préfixe *géo* (gr. *ge*, 'terre') et l'adjectif *pratique* (gr. *practico*, 'agissant, actif, propre à agir'), la *géopratique* est

961 Patrizia Laudati, « La ville : médium praticable », in *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques* (Sous la direction de Jean-Paul Fourmentraux) (Paris: Hermann Éditeurs, 2012), 55-56.

962 Le *cha-cha-chas* est une danse d'origine mexicaine, dérivée de la *rumba* et du *mambo*. *Druide informatique*. « Dictionnaire de définitions, Antidote, version 9 [Logiciel], Montréal », 2016.

963 Keneth White, *Le plateau de l'Albatros : Introduction à la géopoétique* (Paris: Grasset, 1994).

964 Chapter *Studying the Mobile. Locating the Field*, Larissa Hjorth, Jean Burgess, et Ingrid Richardson, éd., *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone* (New York / London: Routledge, 2012), 1-8.

la capacité qu'à l'*utilisateur-traceur* de combiner différentes manières de pratiquer le déplacement sur la surface terrestre. En outre, ce qui est 'pratique' se rapporte à l'action, à l'activité, au verbe ; ce qui est terrestre se rapporte à la terre, à l'espace parcourable, au support. Fondamentalement, une *géopratique* est loin d'une praticité utilitaire et fonctionnelle, elle est proche des comportements spontanés, des *arts de faire*, des agissements existentiels. Dorénavant, pratiquer la *géo* signifie s'orienter, se retrouver, se situer, se connecter, s'engager, autrement dit *parcourir*. Bien plus qu'une esthétique décorative, faisant écho à la *géopoétique*, la poéticité de l'espace géolocalisé (qui définit la *géopratique*) est une esthétique du *parcours*. Une telle approche envers les écrans et le déplacement, révèle la forme que nous donnons à nos passages sur terre. Dans la question de la médiation (autour du numérique), il est temps de s'intéresser à la pratique du déplacement comme médiateur fondamental de la relation/connexion aux espaces. Mais avant cela, concluons ces premières études sur la *locopratique*.



Pour synthétiser, dans le conte du Petit Prince d'Antoine de Saint Exupéry, le renard demande à être apprivoisé par le prince aux cheveux dorés. 'Apprivoise-moi' dit-il, en se remettant aux mains du prince, dans la recherche d'une attache affective, d'un lien réciproque, d'un partage d'accoutumances. Ce n'est pas entièrement ce qui arrive à l'*utilisateur-traceur*, car le cri n'est pas le même. 'Localise-moi' demande le pratiquant à l'outil *mobile*, déléguant par là même sa présence à un objet voyageur, intime et de confiance. Ainsi, lors de ces premières observations, le *parcours* a pu être 'localisé' à trois niveaux pour le moins : tout d'abord, il se situe dans le déplacement du regard entre l'image écranique et l'environnement ; puis il est situé dans le déplacement intégral du corps à la fois dans l'écran (puisque le corps se sent bouger au sein de l'image) et dans le monde géographique (puisque'il est littéralement en train de se déplacer d'un point A à un point B, à pied, en bus ou par tout autre moyen de locomotion) ; enfin, c'est aussi un parcours qui constitue une connaissance des modes de déplacement au sein d'un territoire, avec ses limites, ses règles et ses possibilités. Anciennement, le terme *parcourir* a été utilisé pour parler d'un droit validé entre deux ou plusieurs communautés voisines d'envoyer paître leur bétail sur leurs territoires réciproques⁹⁶⁵. Ce droit de *parcours* est un droit de déplacement des animaux au sein de pâturages sans

965 ATILF CNRS, « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ».

frontières. Une fois que nos corps se sont apprivoisés mutuellement avec l'outil mobile, qu'ils sont localisés dans les gestes, les postures et les territoires, quels sont les pâturages contemporains de leurs déplacements *communs* ?

2. « Dessine-moi un canari » : Étude de la territorialité commobile du quotidien

Le premier soir je me suis donc endormi sur le sable à mille miles de toute terre habitée. J'étais bien plus isolé qu'un naufragé sur un radeau au milieu de l'océan. Alors vous imaginez ma surprise, au lever du jour, quand une drôle de petite voix m'a réveillé. Elle disait:

– S'il vous plaît... dessine-moi un mouton !

– Hein !

– Dessine-moi un mouton...

Antoine de Saint-Exupéry⁹⁶⁶

Pratiquer la *mobilité* c'est mettre un *corps-mobile* en rapport avec un *réseau-mobile* et suivre ses rebonds de pas en pas, de saut en saut, de nœud en nœud. Pratiquer la *territorialité*, c'est une toute autre chose, c'est organiser ses 'sauts' en fonction d'un espace habité qui impose en retour ses propres exigences. La *territorialité* est à comprendre comme une notion communicationnelle qui contribue à un *feed-back* de la mobilité selon des règles prédéfinies qui arrangent des parcours spatiotemporels et qui laissent nécessairement une trace quelconque. C'est un espace effectif, inscrit au moyen de cette trace et éprouvé par le déplacement. On s'accorde en général sur le fait que « le territoire désigne une portion d'espace dont la substance tient des mesures au sein desquelles les individus se reconnaissent et coordonnent leurs actes, leurs efforts et déplacement »⁹⁶⁷. D'ordinaire, entre territoire et *territorialité* la différence est grammaticale ; ici, nous prenons l'un (territoire) comme base pour l'autre (*territorialité*). Ce qui nous intéresse au sujet du territoire, ce n'est pas de dresser un portrait cloîtré de ce qu'il est, mais de 'peindre' cette notion (ensemble) avec la pratique d'usage qui la rend concrète, à savoir sa *territorialité*. Il s'agit d'observer le rapport qu'entretient l'*utilisateur-traceur* avec la *territorialité* pour mieux comprendre l'insertion des

966 Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, 11.

967 Franck Soudan, « Le code et le territoire » (Thèse de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2015), 16.

technologies (telles que la géolocalisation) au milieu de l'équation *commobile*. Le *parcours*, considéré présent dans cette relation géographico-communicationnelle, pourrait être constaté visuellement à travers l'enregistrement des traces des jonctions entre les différentes territorialités prédites par lui. Ainsi, le *projet-expérience Canario* [p.178], mettant en œuvre l'étude de la ville de Curitiba (en tant que *terrain-mobile*), est un projet qui vise à saisir la connexité entre les différents territoires qui prennent part à la *commobilité* [Fig. 58, Fig. 59 & Fig. 60]. Dans cet alignement de territoires nous trouvons le territoire cartographique de la ville, tel qu'utilisé lors du quotidien (procuré *via* les traces du déplacement du sujet *@MoanoPontesco* enregistrées durant trois mois de *terrain-mobile* [Fig. 58]), le territoire de la cartographie alternative propre à l'application *Ingress* (cette carte s'appelle *Ingress Intel Map*, elle répertorie tous les portails sur le territoire de la terre ; elle est disponible via une application autre que celle du jeu qui s'appelle *Intell Ingress*) et un troisième territoire de la cartographie de la pratique (c'est-à-dire tous les territoires créés au sein du corps de *l'utilisateur-traceur* en interaction avec son environnement immédiat ; ce sont là principalement des mécanismes du corps, formalisés de manière pratique).

2.« Dessine-moi un canari » : Étude de la territorialité commobile du quotidien

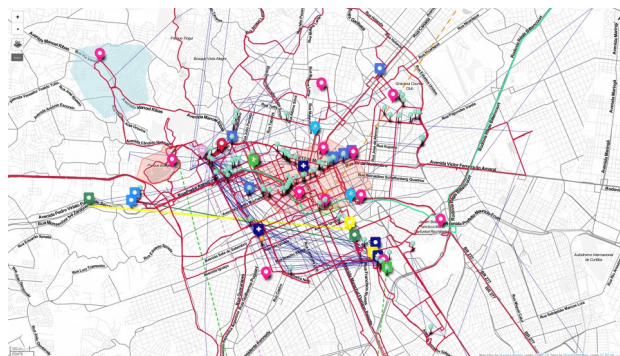


Fig. 58: Canario, Carte représentant trois mois d'usage de la ville de Curitiba d'après @MoanoPontesco.

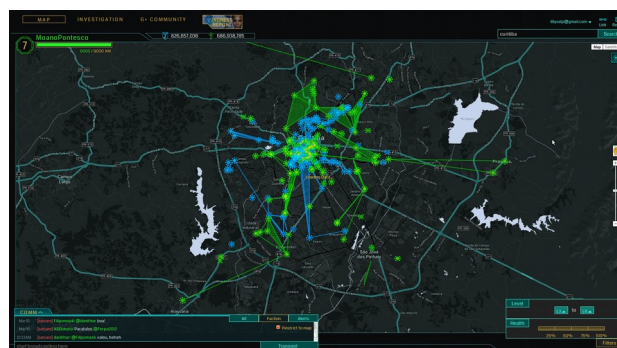


Fig. 59: Ingress 1, Carte représentant le territoire curitibain à travers l'application Ingress Intel.

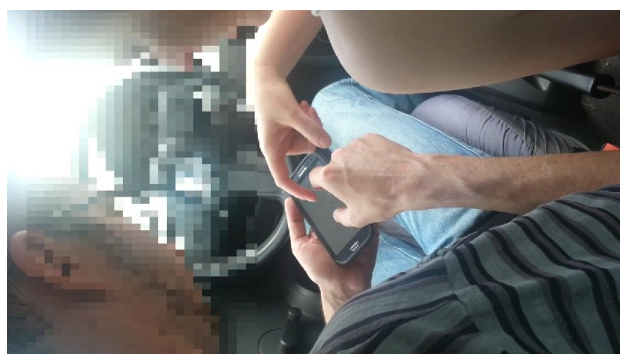


Fig. 60: Locopractices 1, Gestes des joueurs d'Ingress en train de se repérer sur la carte de Curitiba

Le projet qui s'intéresse à l'interaction des territoires est le projet *Canario*. En appliquant la méthode *Parkour*, nous avons croisé les données venant de trois projets différents afin de fournir un corpus pour l'analyse de l'interaction interterritoriale : tout d'abord nous avons procédé à une collecte de données géolocalisées de l'usage de la ville, ce qui

consiste dans l'enregistrement des traces du déplacement d'un habitant de la ville (@MoanoPontesco) lors de diverses pratiques (tourisme, jeu urbain, discussion avec les habitants) ; ensuite, se sont ajoutées les données du projet *Locopractices 1* (que nous avons évoqué précédemment) et en particulier les interactions des utilisateurs avec l'immobilier urbain ou les lieux de la ville ; enfin, ont été observés les comportements des joueurs d'*Ingress* avec le projet *Ingress Curitiba*. Une précision méthodologique pour ce dernier projet se doit d'être effectuée; au moyen de l'intégration (immersion) sous le statut de *chercheur-traceur*, nous avons rejoint le groupe des joueurs du côté de l'équipe des *Illuminés (Enlightened)*. Ce choix nous a permis tout d'abord d'apprendre et de maîtriser les bases du jeu (règles, gestes, pratiques) et ensuite de pouvoir inclure les joueurs dans le travail de recherche en organisant des événements de rencontre (de type *focus group*, entretiens ou des sessions de jeux). Les données récoltées lors de ces projets sont visuelles (image filmée, image fixe, gif animé), cartographiques (trace GPS des déplacements, carte de la ville, carte du jeu), et sonores (enregistrement des discussions).

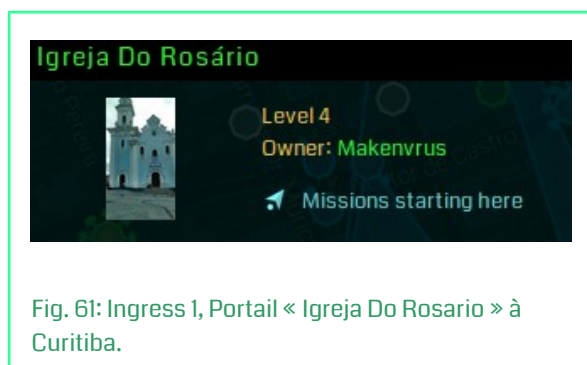
La question qui anime ce projet est la suivante : quels sont les points d'intersection entre les *utilisateurs-traceurs* et les différents territoires qui permettent l'émergence d'un *parcours commobile* au sein d'une ville ? C'est d'abord une question théorique sur la notion de territoire au sens large ; puis c'est une question empirique qui vise à comprendre ce qu'est la ville en tant qu'objet d'usage territorial en interaction avec d'autres objets ; mais avant tout, c'est une question anthropologique sur la notion d'habitation, qui nous oblige à voir dans le territoire *commobile* non plus seulement un champ neutre, rempli d'éléments interchangeables, mais au contraire, un territoire habité, existant uniquement à travers une pratique personnelle (c'est-à-dire une *territorialité*). Traitons ces questions dans l'ordre et considérons tout d'abord la première carte, celle de la ville [Fig. 58]. D'après les paroles d'Ildefonso Cedrà, la première tâche du premier homme était de trouver un abri. Puis la nécessité l'a conduit à chercher de l'aide et de la compagnie ; les abris ont été mis en communication et c'est ce processus qui constitue l'urbanisation⁹⁶⁸. La ville est vue comme un *réseau-mobile* en constante évolution, à la fois horizontal (spatial) et vertical (temporel), qui fait des bonds entre les *lieux-nœuds*, comme le temps relie les couches archéologiques. Elle agit en tant que 'gestionnaire' entre les différents processus du temps, comme un organisme vivant, elle renouvelle les fluides nécessaires à son fonctionnement. Ainsi, en tant qu'acteur autonome, la ville est « le produit de nombreux constructeurs qui sont constamment en train de modifier la structure [...]. Bien

968 Ildefonso Cerda, *La théorie générale de l'urbanisation*, trad. par Antonio Lopez de Aberasturi, Tranches de Villes (Paris: Les éditions de l'imprimeur, 2005), 187.

qu'elle puisse être généralement stable pendant un certain temps, elle est en constante évolution. Il n'y a pas de résultat final, seulement une succession continue »⁹⁶⁹. La ville ne dort jamais.

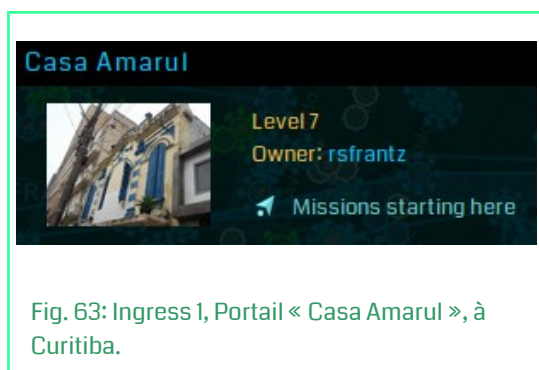
De façon similaire, la deuxième carte, celle d'*Ingress*, est elle aussi sans début ni fin, en constante évolution. La *Intel Map* a originellement été créée par les développeurs de l'application avec un certain nombre de *portails*. Puis, il est devenu possible pour les joueurs de 'créer' de nouveaux portails en les soumettant à la validation des créateurs du jeu⁹⁷⁰. C'est là un premier croisement interterritorial. Via les cartes de type *Intel*, le patrimoine de la ville reçoit un second souffle sous forme de réalité alternée (pour le cas d'*Ingress*), augmentée (*Pokemon Go*) ou d'information géolocalisée (*Waze*).

Ainsi, *Ingress* est littéralement basé sur la transformation de lieux emblématiques en lieux de jeu. Les joueurs 'fouillent' le territoire comme un site archéologique pour retrouver des points potentiels au croisement. Les *portails* sont parfois des lieux historiques [Fig. 63] ou de commémoration [Fig. 64], des lieux de culte [Fig. 61], ou d'art urbain [Fig. 62]. Par leur diversité ils abolissent la hiérarchie temporelle (ou autre) et chaque *portail* devient un lieu dont l'importance doit être réévaluée d'après les nouveaux critères (*commobiles*) fournis par l'application et déterminés par les *joueurs-traceurs*.



969 « Not only is the city an object which is perceived (and perhaps enjoyed) by millions of people of widely diverse class and character, but it is the product of many builders who are constantly modifying the structure for reasons of their own. While it may be stable in general outlines for some time, it is ever changing in detail. Only partial control can be exercised over its growth and form. There is no final result, only a continuous succession of phases » Kevin Lynch, *The Image of the City* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1960), 2.

970 La procédure est la suivante : lorsqu'un joueur rencontre un objet qui répond aux critères de *portail* (principalement un objet du patrimoine culturel, architectural, artistique), il a le droit de le soumettre à l'équipe d'administrateurs d'*Ingress*, en envoyant la photo de l'objet via un des onglets du jeu ; l'équipe peut oui ou non accepter le portail d'après ses critères de validation.



Réutiliser les éléments de l'architecture en tant qu'objets *commobiles* (sous forme d'images dans une application) est un geste d'exhumation d'un 'corps' architectural, oublié ou banalisé ; c'est dans un sens l'équivalent d'une restauration par la réutilisation. L'altération des éléments architecturaux sous forme de *portails* leur donne une vitalité numérique, et peut être une nouvelle notoriété légendaire. C'est d'ailleurs un processus qui se réalise à l'échelle de la ville et au cours du temps et ce n'est pas chose nouvelle. Le constat de l'urbaniste et architecte américain Kevin Lynch est toujours d'actualité :

[d]e même que l'architecture, la ville est une construction dans l'espace, à une grande échelle, une chose perçue seulement au cours de longues périodes de temps. Le design de la ville est par conséquent un art temporel [...]. À chaque instant il y a plus que ce que les yeux peuvent voir, plus que ce que les oreilles peuvent entendre, une situation ou une vue qui attend d'être explorée. Rien n'est expérimenté pour ce qu'il est en soi-même, tout est toujours expérimenté en relation avec l'environnement, par la séquence d'événements qui mènent à lui, par la mémoire des expériences passées.⁹⁷¹

L'architecture classique traduite en (et couplée à) une architecture numérique n'est plus une finalité, mais elle devient, à travers l'usage *commobile*, une base fondatrice capable de générer de potentiels *parcours* (nécessaires pour le déroulement du jeu) puisque, comme des balises sur un parcours d'orientation, un des rôles de ces *portails* est d'être *parcourus*. Le système pratique de la ville classique est couplé au système normatif du jeu. Or, rappelons que la ville de Curitiba a déjà été sujette à un modelage sur la globalité de son territoire. Dans la région de Parana au Brésil, cette ville a connu un remarquable phénomène d'urbanisation depuis les années 40, avec le développement du projet de planification urbaine orienté vers le

971 « Like a piece of architecture, the city is a construction in space, but one of vast scale, a thing perceived only in the course of long spans of time. City design is therefore a temporal art [...]. At every instant, there is more than the eye can see, more than the ear can hear, a setting or a view waiting to be explored. Nothing is experienced by itself, but always in relation to its surroundings, the sequences of events leading up to it, the memory of the past experiences » Lynch, *The Image of the City*, 1.

développement durable et la construction de son innovant réseau de transport. Le projet *Canario* est orienté précisément dans cette direction, comprendre les croisements entre ces projets de *territorialités* au sein de la ville de Curitiba. Il se propose comme une sorte d'épigraphe du développement (*commobile*) de la ville tel qu'observé par le *chercheur-traceur* à une instantanéité de son évolution.

Théoriquement, avant de devenir ville, cette agglomération d'habitats, d'activités et de règles qu'est la cité peut être imaginée comme un morceau de terre nécessairement vierge, surface choisie pour ses qualités nutritives (et autres) par les futurs habitants. La couche originelle de la ville est celle de la croute terrestre ; outre séismes et glissements de terrain, celle-ci est toujours accueillante, mais ce n'est qu'avec la géolocalisation qu'elle est prise pour ce qu'elle symbolise mètre par mètre ; la *territorialité* géolocalisée n'est pas une représentation grossière d'une territorialité régionale, nationale ou locale, mais elle est 'laurée' pour ce qu'elle est dans ses détails et toujours attitrée à un usage. Il n'y a pas de géolocalisation sans *parcours* qui transforme le territoire géographique en une figuration subjective. Les pâturages d'avant sont maintenant confiés aux 'moutons' d'aujourd'hui – les *utilisateurs-traceurs* – qui vont de *portail en portail*, de colline en colline pour collecter les points et affirmer leur présence sur cette terre.

En outre, que fait le Petit Prince lorsqu'il demande au pilote de lui dessiner un mouton pour pouvoir l'amener avec soi sur sa planète ? Ce mouton est-il à l'image du territoire au sein duquel le groupe (le collectif, la communauté) permet de construire une territorialité. La trace d'un passage à partager avec autrui. Ouvrons une parenthèse, pour analyser le mot 'mouton', qui ne doit pas être compris au sens péjoratif. Au contraire, le mouton (ou agneau) est un des symboles couramment représentés dans la peinture classique. Référence mythique, religieuse ou païenne, le mouton personnifie souvent la docilité, le sacrifice, il rappelle le métier des bergers, marcheurs solitaires qui guident les troupeaux vers leur subsistance, et celui du tissage, par la laine que fournissent ces bêtes une fois qu'elles ont perdu leur peau et leur chair pour couvrir et satisfaire la chair des hommes. Dans les illustrations bibliques, le mouton est témoin, silencieusement présent dans les situations les plus intimes, comme la naissance de l'enfant Jésus dans le tableau de Georges de la Tour, *L'Adoration des bergers*⁹⁷² (1). Puis, dans le panneau du retable d'Issenheim, *La Crucifixion*, de Mathias Grünewald⁹⁷³, le mouton est un bouc émissaire, innocent, conciliant, rédempteur, sacrifié au service du sacré « [l]e

972 De La Tour, Georges. *L'Adoration des bergers*. Huile sur toile, 1643. Musée du Louvre, Paris.

973 Grünewald, Mathias. *La Crucifixion (Panneau du retable d'Issenheim)*. Huile sur bois, 1515 1510. Musée d'Unterlinden, Colmar.

Christ est l'Agneau de Dieu qui a versé son sang pour la rédemption des hommes »⁹⁷⁴ (2). Dernièrement, l'exemple du tableau de Pieter Bruegel l'Ancien du *Paysage avec la chute d'Icare*⁹⁷⁵ (3) représente tout un troupeau de moutons par trop occupés pour voir ce qui se passe au fond de la scène, avec la chute et la noyade d'Icare. Ainsi, le rapport entre l'homme et le mouton est un rapport à la fois routinier, idéalisé et souverain, lors duquel les rôles joués sont ceux du spectateur (1), du médiateur (2) et de l'acteur (3), dans des situations du quotidien et par-delà.

Invariablement, en plus d'être poétisé, c'est aussi un rapport qui pose problème. Dans le langage courant, le mouton est bête, suiveur, marginalisé (mouton noir) ; on compte les moutons avant de s'endormir, on saute par-dessus dans les salles de sport, on les égorge pour les fêtes religieuses et on revient à nos moutons quand il faut reprendre le cours de ses pensées. Il est synonyme du conformisme aveugle et du manque d'opinion autonome ; le moutonnier est grégaire, suiviste, passif. Aujourd'hui, le milieu naturel de cet animal est la prairie où il jouit de toute sa liberté de déplacement (quand il n'est pas enfermé par l'industrie), encadré parfois par un chien de berger d'autres fois ou par un collier de géolocalisation⁹⁷⁶. Le mouton est comme un symbole de la communication au sens de la communion, du partage, de l'être ensemble. Ce n'est probablement pas un hasard si une série de sculptures de plusieurs moutons, réalisées par Jean Luc Cornec à partir de vieux téléphones analogiques formant tout un troupeau, a été réalisée sous forme d'installation qui occupe l'espace du hall du musée de la communication de Frankfurt⁹⁷⁷ (entre autres ville de la célèbre école). C'est comme si le mouton représentait à la fois tout le contraire de la ville contemporaine, dont le béton remplace la verdure à volonté, et paradoxalement symbolisait la vie en groupe, l'être pour et avec les autres, l'être de la cité.

Fermons la parenthèse, mais reprenons depuis le début. Si les 'pâturages' d'avant sont

974 Patrick De Rynck, *Le sens caché. Mythes et récits bibliques en peinture. De Giotto à Goya* (Antwerpen: Ludion, 2008), 133.

975 Bruegel l'Ancien, Pieter. *Paysage avec la chute d'Icare*. Huile sur toile, 1600. Musée royal des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.

976 Le projet *e-pasto* permet aux éleveurs des Pyrénées ariégeoises et leurs homologues du Pays basque espagnol de guider les animaux (brebis, chevaux, vaches) à distance à travers un signal et par conséquent de se passer des clôtures. Clarisse, Yves. « Bientôt des colliers de géolocalisation pour les brebis, chevaux et vaches des Pyrénées ». *Capital.fr*, 7 décembre 2013. URL : <http://www.capital.fr/bourse/actualites/bientot-des-colliers-de-geolocalisation-pour-les-brebis-chevaux-et-vaches-des-pyrenees-858780>. Des troupeaux de vaches à Gembloux sont aussi équipés d'un GPS, Louis, François. « Gembloux : un troupeau de vaches équipées d'un GPS ». *RTBF Info*, 27 avril 2015. URL : http://www.rtbf.be/info/regions/detail_gembloux-un-troupeau-de-vaches-equipees-d-un-gps?id=8966429.

977 Cornec, Jean-Luc. *Telephone Sheep*. Téléphones analogues recyclés, 2006. Museum of Telecommunication, Frankfurt.

maintenant confiés aux *utilisateurs-traceurs*, à quoi ressemblent les *parcours* pastoraux réalisés par ces 'moutons' d'aujourd'hui au sein de la ville d'aujourd'hui ? Téléphone portable en main, l'*utilisateur-traceur* ne regarde-t-il pas l'objet *mobile* en lui demandant aussi : 'dessine-moi un mouton' afin d'obtenir l'image de ses habitations *mobiles*. Avec le *projet-expérience Canario*, nous nous sommes à notre tour adressés à la ville de Curitiba en lui demandant un 'dessin' qui témoignerait des traces des passages et révélerait les rapports entre les territoires et la territorialité. Ce que représente chez Berque le chemin des ânes « dont les sabots ont usé les pierres »⁹⁷⁸, c'est-à-dire un cheminement spatio-temporel au sein du monde sensible, c'est pour nous *la voie des moutons*. À l'instar des ânes, ces bêtes laineuses, habitent les prairies, accèdent aux ruisseaux et connaissent où sont les herbes vertes. Elles portent sur elles le sens de la communauté et ont un rapport au territoire, circonscrit à un quotidien interchangeable. Elles connaissent leurs territoires, faut-il dire, elles habitent les lieux. Le magnifique projet *Ship View 360*⁹⁷⁹ utilise les cheminements des moutons, habitants des Îles Féroé, pour contribuer à l'élargissement du *Google Street View* sur ces îles. La plate-forme de *Google Street View* (GSV) propose une vue panoramique d'un grand nombre de rues dans le monde (majoritairement la partie nord de la terre). Les images de GSV sont prises au niveau du sol par des voitures flanquées de caméras spéciales, capables de prendre une image à 360° ; ces images sont ensuite fusionnées de telle façon qu'elles peuvent être *parcourues* via l'interface de l'application ; l'internaute peut se mouvoir à travers ses images par des clics, provoquant l'illusion d'un véritable déplacement dans la rue. Or, sauvages et inaccessibles pour les voitures classiques de *Google*⁹⁸⁰, les Îles Féroé sont restées non cartographiées par l'entreprise, provoquant le mécontentement de certains de ses habitants qui pour cette raison ont pris l'initiative d'accélérer ce processus. De là est né le projet *Ship View 360°* qui embarque les caméras sur le dos des moutons, marcheurs perpétuels sur le territoire de l'île. En collaboration avec la technologie de visualisation – celle qui permet de rendre visible, ce qui est une des fonctions premières de l'écran – leurs déplacements sont des outils indispensables pour la création de l'*image parcourable* par quiconque souhaite visiter ce territoire du côté de son écran. C'est là un exemple de ce que nous pouvons appeler un *parcours-interfacé*, qui permet à l'*observateur-traceur* de parcourir des territoires proches ou lointains au moyen de l'interface écranique. Il peut visiter des villes en prévision de ses

978 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 22.

979 Plus d'information sur le projet à trouver sur le site des îles Faros. URL : <http://visitfaroeislands.com/sheepview360/>

980 Coldwell, Will. « Faroe Islands Fit Cameras to Sheep to Create Google Street View ». *The Guardian*, 12 juillet 2016, sect. Travel. URL : https://www.theguardian.com/travel/2016/jul/12/sheep-view-360-faroe-islands-google-mapping-project?CMP=fb_gu.

déplacements futurs ou en souvenir de ses passages passés, acquérant ainsi un pouvoir de déplacement spatio-temporel unique en son genre. Ce type de *parcours commobile* n'est d'ailleurs pas réduit à la simple image ; il se trouve à la fois au sein de l'écran et dans le trajet des moutons, il relie l'*observateur-traceur* à l'animal qui tel un *Hermès* de la géovisualisation, apporte le message et rend 'visitables' les lieux lointains.

Par ailleurs, ces lieux sont aussi éloignés dans l'espace que dans le temps. L'enregistrement de la trace correspond à une situation restreinte temporellement, capturée de manière *in situ* par un arrêt sur l'image. Ici, le GSV apparaît comme un territoire autre, ni géographique, ni cartographique, ni virtuel, mais un territoire *hybridé* entre l'image de la ville (telle qu'elle a été saisie à un moment donné) et son amalgamation avec les autres images (qui permet la représentation sous forme d'un tout complet et fluide). Le temps de l'image n'est plus le temps photographique⁹⁸¹, mais un temps élargi, un processus complexe qui nécessite des compétences techniques ainsi qu'un savoir-faire du *parcours*. Enfermée dans nos boîtes numériques, cette notion du temps est à prendre en tant que la dimension selon laquelle s'opère tout changement. Son effet est rendu immédiatement visible dans l'outil, qui regroupe sur le même cadre des scènes venant de différents moments [Fig. 65 & Fig. 66]. À un pas de distance, il y a deux temps d'image. L'application de *Google* abolit une année entière de temps, avec ses transformations, faisant faire à l'*observateur-traceur* un grand écart avant de poursuivre sa visite spatio-temporello-écranique. Similairement, le projet *Vacated* de l'artiste Justin Blinder⁹⁸² collecte les données de ces décalages et les transforme en matière pour ses créations, mettant en exergue les radicalités et les nuances des changements. De même Halley Docherty choisit des images emblématiques venant du passé et les ajoute par un photomontage au paysage contemporain, tel qu'il se présente via GSV.

981 Ce que Baudrillard appelle métaphoriquement la sophistication du jeu de la présence et de l'absence, de l'apparence et de la disparition – toute la sophistication de l'acte photographique – disparaît avec l'arrivée du digital (l'acte photographique cause l'effacement momentané de l'objet dans sa 'réalité'; Il n'y a rien de ce type dans l'image virtuelle, ni dans sa capture digitale – sans mentionner la magie de l'image lors que celle-ci émerge après son développement. C'est le monde et non pas notre vision du monde qui est changé. Jean Baudrillard, *Why hasn't Everything Already Disappeared? (2007)* (Salt Lake City: Seagull Books, 2009), 38-39.

982 Blinder, Justin. *Vacated*. Google Street View photographie, 2013. URL : <http://projects.justinblinder.com/Vacated>.

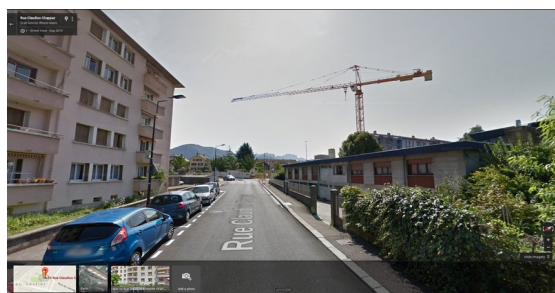


Fig. 65: Google Street View, Impression écran du 18/04/2016, « Rue Cl. Chap. Image capturée August 2014 ».



Fig. 66: Google Street View, Impression écran du 18/04/2016, « Rue Cl. Chap. Image capturée August 2015 ».

Il existe aussi des projets artistiques qui saisissent GSV en tant que territoire d'action. Les artistes Jon Rafman et Paolo Cirio parcourent les rues au moyen de l'application GSV, recherchent et classent des situations inédites, capturées par les caméras des voitures Street View (*Street View Cars*)⁹⁸³. Par un bouton de début, le jeu Web *Geoguessr*⁹⁸⁴ catapulte les *joueurs-traceurs* internautes dans un lieu aléatoire sur le territoire de GSV. Le défi pour le joueur est de deviner la localisation sur la carte traditionnelle suite à quoi il pourra gagner des points selon sa distance supposée et le lieu véritable. Dans tous les cas de figure, *parcourir* un espace ce n'est pas seulement être présent, actif ou prévoyant. C'est savoir maîtriser la technique (et la pensée) de croisement entre les différentes territorialités, ce qui est la base des *parcours hybrides*.

En complément, *parcourir* cet outil (GSV), c'est voyager dans le sentiment d'un espace au moyen d'un temps capturé et brouillé dans les mécanismes de la machine. C'est spécifiquement refaire la route par soi-même en recollant les morceaux (déjà recollés par l'application) pour 'se représenter' un territoire non objectivement, mais subjectivement. Des *pratiquants-traceurs* témoignent d'avoir recouru à GSV pour 'retourner' dans leur maison natale et que cette 'promenade' à distance suffit pour déclencher un sentiment de nostalgie. En même temps, ils partagent aussi qu'en vue des vacances, ou de futurs voyages pour des missions *Ingress*, l'outil GSV se révèle très commode pour l'organisation et la programmation des déplacements. Et si le déplacement au moyen de l'image n'égale en rien le déplacement dans l'espace lui-même, avec ses odeurs, ses chaleurs et ses pluies, il n'est pas moins chargé d'informations, d'émotions et de sensations. Ce n'est pas un changement dans l'expérience au

983 URL du site web de l'artiste : <http://9-eyes.com/>

984 URL du site web du jeu : <https://geoguessr.com.>

sens positif, mais un changement de point de vue par l'ajout d'une nouvelle perceptivité *commobile* [Fig. 67 & Fig. 68]. En effet, « [i]l n'existe nulle coïncidence entre le plan d'une ville dont nous consultons le dépliant et l'image mentale qui surgit en nous, à l'appel de son nom, du sédiment déposé dans la mémoire par nos vagabondages quotidiens »⁹⁸⁵. Pourtant, visiter la maison de sa naissance par l'intermédiaire de l'écran, procure autant d'émotions qu'une visite du lieu géographique, mais pour que cela fonctionne il faut qu'il y ait une connaissance pratique de ces différentes manières de '*faire parcours*' et il faut comprendre leurs interdépendances et leurs complémentarités.



Dans les dernières années, un discours au sujet de la ville est devenu particulièrement courant, celui de la ville intelligente (*smart city*). Bien que l'habitude amène à ramener l'intelligence à l'usage des téléphones portant le même nom, sa signification est bien plus large que l'application d'une technologie intelligente à la ville, puisqu'elle prolifère sur une multitude de secteurs tels que l'industrie, l'éducation, la gouvernance, l'environnement, la sécurité et la qualité de la vie sans oublier la mobilité (*smart economy, smart people, smart governance, smart mobility, smart environment, smart living*)⁹⁸⁶. D'après Antoine Picon, deux développements techniques s'avèrent fondamentaux dans la montée en puissance d'une ville d'individus connectés que l'on peut considérer comme intelligente, « [l]e premier réside dans une association croissante entre monde physique et monde numérique, entre atomes et bits d'information, association souvent désignée par l'expression "réalité augmentée". Inséparable

985 Julien Gracq, *La forme d'une ville* (Paris: Librairie José Corti, 1985), 2-3.

986 Vito Albino, Umberto Berardi, et Rosa Maria Dangelico, « Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance, and Initiatives », *Journal of Urban Technology* 22, n° 1 (2 janvier 2015): 9, doi:10.1080/10630732.2014.942092.

du précédent, le second tient à la place prise par les techniques de géolocalisation »⁹⁸⁷. Les *utilisateurs-traceurs-citadins* participent à la construction de cette ville intelligente avant tout, du fait qu'ils portent constamment sur eux ces objets *mobiles* qui, quant à eux, fournissent des données en se basant sur les déplacements et autres activités. Ils contribuent ainsi à cette ambition de personnaliser l'expérience de la ville à travers des services publics, 'intelligents' et commerciaux. Il va de soi que la *smart city* est dépendante d'une *smart mobility* qui permet le croisement de la couche urbaine avec la couche informationnelle, pour la bonne raison que quand « [l']information fait déplacement, l'information fait ville »⁹⁸⁸. La *smart mobility* est la participation active des *utilisateurs-traceurs-citadins* dans l'animation, la construction et la conception même de la ville par l'action de leurs déplacements et usages quotidiens.

Non seulement la "ville" n'est pas pensable indépendamment des flux extérieurs sur lesquels elle est en prise, et dont elle règle la circulation, mais aussi des ensembles architecturaux précis, par exemple la forteresse, sont des véritables transformateurs, grâce à leurs espaces intérieurs qui permettent une analyse, une prolongation ou une restitution du mouvement.⁹⁸⁹

Comme avec les moutons géolocalisés, cette ville intelligente permet de délimiter des territorialités sans intervention visible. La liberté des mouvements est certes souveraine, mais elle est encadrée. Contrôlée ? En effet, « si le concept et la pratique de la "ville numérique" semblent désormais acquis, cela n'indique pas comment concilier numérique, social et durable »⁹⁹⁰. Les flux de l'information positionnent la mobilité au cœur du processus de design de la ville de 'demain' à la fois en matière de gérance publique (et conséquemment en matière de politique), mais aussi au niveau purement pratique en ce qui concerne les habitudes de tous les jours. Par ses qualités connectives, elle permet d'établir un lien actif et harmonieux entre le mouvement du corps dans la ville, l'organisation des infrastructures *mobiles* et le déplacement des flux numériques. D'après Gann, Dodgson et Dheeraj, elle est à l'origine d'un phénomène croissant de l'intégration physique-numérique et des pratiques de conception⁹⁹¹ et c'est ce que nous observons quand les joueurs d'*Ingress* sont à l'initiative de 'construction' de *portails* (*submission*). L'action de *soumettre* un *portail* consiste dans la transformation d'un élément architectural ou de l'héritage culturel en un objet structural. Le joueur déclenche un processus

987 Antoine Picon, *Smart Cities. Théorie critique d'un idéal auto-réalisateur*, Collection Actualités (Édition en ligne): Éditions B2, 2013), 95-96, <http://editions-b2.com/les-livres/6-smart-cities.html>.

988 Marzloff, *Mobilités, trajectoires fluides*, 10.

989 Paul Virilio, *Vitesse et Politique*, Galilée, pp. 21-22, cité par Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2.Mille Plateaux (1972)*, 478.

990 Introduction de Laudati, Laousse, et Zreik, *Mobilité et parcours hybrides*, 3.

991 David Gann, Mark Dodgson, et Bhardwaj Dheeraj, « Physical-Digital Integration in City Infrastructure », *IBM Journal of Research and Development*, Forthcoming, 1 mars 2011, <http://ssrn.com/abstract=1803831>.

de re/structuration de la ville, puisqu'il propose de nouveaux points d'attraction pour les déplacements, si ce n'est pour la totalité des habitants de la ville, au moins pour les autres joueurs, c'est-à-dire pour un groupe d'initiés qui peuvent accéder à cette 'nouvelle' ville. Engendre-t-il une nouvelle forme de ville, dans laquelle les anciens points de centralité (le centre, l'église, le centre commercial) peuvent être remis en cause ? Surement, sans pour autant changer les grands axes ; dans la grande majorité des cas, les centralités coïncident. Les lieux qui réunissent une grande concentration de *portails* à Curitiba sont le centre-ville, les trajets touristiques et les lieux commerciaux.

Contrairement au point de fuite de la peinture classique, qui amène chaque regard vers un centre vide⁹⁹², l'espace de la ville est rempli d'une multitude de 'centres' correspondant à la relation que chaque habitant entretient avec elle ; le regard d'un utilisateur se posera au point culminant de son expérience. Il n'y a pas de centralité dans le *parcours*. À l'inverse, ce dernier propose une multitude de points centraux, de points d'usage autour desquels gravitent les sujets (comme les *portails*). Mieux, la centralité devient une propriété des espaces, une volonté de se laisser apprivoiser, une qualité d'appropriation. Singulier et multiple, le corps de la ville *commobile* se disperse et se construit de manière fragmentaire (par des gestes, des pas, des *hacks*). Ainsi, la centralité devient une qualité communicationnelle, qui assure le contact entre les espaces multiples et les pratiquants singuliers. Nous pouvons redire ce que Bergson dit au sujet du corps, qu'« il y a donc, dans l'ensemble des images, une image favorisée, perçue dans ses profondeurs et non plus simplement à sa surface, siège d'affection en même temps que source d'action : c'est cette image particulière que j'adopte pour centre de mon univers et pour base physique de ma personnalité »⁹⁹³. Ces endroits qui ont la capacité de devenir centraux pour l'expérience de la ville et de générer du mouvement et du partage, nous les appellerons des *points radiants* pour répondre à la logique géométrique apportée par la carte (*Intel*) du jeu *Ingress*. Situés en dehors des limites géographiques, les *points radiants* sont des endroits du quotidien, décentralisés, non institutionnels, sensibles, souples, modifiables. Ils appartiennent au mouvement, ils apportent une valeur organisationnelle au croisement de mobiles. Nouveau point d'appui pour la pratique du quotidien, le *point radiant* d'un territoire est un lieu qui matérialise la rencontre entre différentes couches territoriales. Il peut être situé sur la couche géographique ou bien au sein de l'*utilisateur-traceur* et sert de 'prise' pour le déplacement. L'objectif d'un *point radiant* est d'assurer le *parcours*. Si un joueur d'*Ingress* devait faire une comparaison littéraire, il parlerait probablement de ce que Bowling, héros du

992 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain* (Paris: Éditions du Regard, 2001).

993 Bergson, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit* (1896), 35.

roman de Patrick Modiano *Dans le café de la jeunesse perdue*, appelle « les points fixes », à savoir des points qui permettent d'« imaginer le trajet habituel qui nous menait, chacun, jusqu'au Condé »⁹⁹⁴, ces mêmes points sont pour les joueurs d'*Ingress* des *portails*, à travers lesquels ils imaginent un *parcours commobile*, rempli d'actions (*hacks, recharges, links*), à côté desquels ils se donnent rendez-vous et pour lesquels ils sont prêts à se déplacer comme rarement auparavant.

Des chercheurs insistent sur le fait que l'expérience de la ville (intelligente et connectée, ce qui n'exclue pas de nombreux problèmes en soi⁹⁹⁵) est centralisée autour de l'expérience de l'utilisateur⁹⁹⁶ et ceci est très probablement juste. Toutefois, l'image de la ville est un projet organisé de manière participative « par des humains »⁹⁹⁷ et comme le souligne McIver en référence à Graham, la ville intelligente est un 'fantasme' (fantasy) qui inclut (probablement dans l'imaginaire des concepteurs) un éloignement de la matérialité, une élimination de la distance couplée à une forme de démocratie électronique, jusqu'à la création d'une ville 'infinie' (*infinite city*), basée sur l'usage avancé des NTIC. Mitchell commente la façon dont « l'espace urbain est devenu le territoire de la formation civique et les principes civiques déterminent la formation spatiale de la ville ». D'après ses observations, la notion de la communauté en tant que « corps de gens qui vivent sur un lieu, quartier ou pays »⁹⁹⁸ est une définition en train de s'éroder ; des villes 'tendres' se développent et « nous avons besoin de considérer non seulement leur design urbain – les places et les interconnexions qu'elles produisent et leur *look & feel* –, mais aussi leur caractère civique »⁹⁹⁹. Si auparavant la prise de décision se faisait au sein des cathédrales¹⁰⁰⁰ comme lieux de la centralité, elle est censée être maintenant plus distribuée et chaotique, plus flexible et démocratique. Prouver cette hypothèse est pourtant moins facile que de l'amener. Il faut reconnaître que la localisation au sein d'une *territorialité* au moyen d'un instrument de visualisation et de traçage est aujourd'hui

994 Patrick Modiano, *Dans le café de la jeunesse perdue* (Paris: Gallimard, 2007), 18.

995 Tim Campbell, *Beyond Smart Cities: How Cities Network, Learn and Innovate* (New York: Earthscan, 2012).

996 William McIver Jr., « An 'Ekistics' for Information and Communication Technologies », in *Information and Communication Technologies, Society and Human Beings: Theory and Framework* (Edited by Darek M. Haftor and Anita Mirijamdotter), Information Science Reference (New York: Hershey, 2011), 51.

997 « organized by humans » Ibid., 47.

998 « urban space became the territory of the civic formation and civic principles determined the spatial formation of the city » Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, 160.

999 « body of people leaving in one place, district, or country [...] we will need to consider not only their urban design – the places and interconnections that they provide, and their look and feel – but also their civic character [...] » Ibid.

1000 Nous pensons ici non seulement à la religion comme lieu de pouvoir dans l'Histoire, mais aussi à l'ouvrage d'Eric Raymond qui décrit la transition révolutionnaire de la décentralisation qui a été introduite par la technologie informatique, Eric Steven Raymond, *The Cathedral and the Bazaar*, [Online edition] (Thyrsus Enterprises, 2000), <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>.

d'une importance de premier plan, et ceci en partie à cause de son potentiel promis par la technologie. Son importance réside dans la compréhension que tout utilisateur 'habite' un territoire liminaire qui est celui de son corps : toujours situé, toujours en mouvement, toujours pratiquant. Plus qu'à l'espace, la géolocalisation s'intéresse au corps. Certes, il est digne de remarquer que « les cartes reproduisent des illusions de territoire là où il n'y a pourtant que du réseau », et peuvent ensuite être mobilisées dans l'action¹⁰⁰¹, mais plus loin encore elles disposent des déplacements. Autant dire que c'est avoir un pouvoir qui confond tout entendement.

De manière concrète, si nous transposons le projet Agache (de la ville de Curitiba des années 40) du point de vue de nos jours, celui-ci consisterait probablement en une réorganisation urbaine autour de la *commobilité*. Comment une telle ville, bâtie grâce à une réflexion sur la mobilité, peut-elle intégrer à ses flux une mobilité émergente ? Nous introduisons ici nos observations sur les usages de la ville de Curitiba du point de vue des *utilisateurs commobiles* (les joueurs d'*Ingress*). Comment la carte de l'application s'emboîte-t-elle avec la carte de la ville ? Quels sont les nouveaux lieux de rencontre, les nouveaux chemins de transport, les nouveaux points de centralité ? Le travail de terrain vise à apprendre comment l'usage de la technologie *commobile* est conçu avec, et parfois malgré, une ville qui lui préexiste, l'objectif de l'étude étant de comprendre les interactions entre les mobilités au sein des structures réticulaires de la cartographie (qui est toujours en lien avec une pensée de l'espace) et la création de lieux urbains (tels qu'utilisés par les habitants de la ville). Une précision préliminaire s'impose : certes, la ville est vitesse, activité, divertissement, construction, changement et beaucoup plus encore, mais qu'est-ce qu'habiter la ville tout simplement ? Laissons la littérature nous introduire en cette manière.

La forme d'une ville change plus vite, on le sait, que le cœur d'un mortel. Mais, avant de le laisser derrière elle en proie à ses souvenirs – saisie qu'elle est, comme le sont toutes les villes, par le vertige de métamorphoses qui est la marque de la seconde moitié de notre siècle – il arrive aussi, il arrive plus d'une fois que, ce cœur, elle l'ait changé à sa manière, rien qu'en le soumettant tout neuf encore à son climat et à son paysage, en imposant à ses perspectives intimes comme à ses songeries le canevas de ses rues, de ses boulevards et de ses parcs. Il n'est pas nécessaire, il est sans doute même de médiocre conséquence qu'on l'ait vraiment habitée. Plus fortement, plus durablement peut-être, agira-t-elle sur nous si elle s'est gardée en partie secrète, si on a vécu avec elle, par quelque singularité de condition, sans accès vrai à son intimité familière, sans que notre déambulation au long de ses rues n'ait jamais participé de la liberté, de la souple aisance de la flânerie. Pour s'être prêtée sans commodité, pour ne s'être

1001 Boris Beaudé et Nicolas Nova, « Topographies réticulaires », *Réseaux*, n° 195 (24 mars 2016): 53-83.

jamais tout à fait donnée, peut-être a-t-elle enroulé plus serré autour d'elle, comme une femme, le fil de notre rêverie, mieux jalonné à ses couleurs les cheminements du désir.

Habiter une ville, c'est y tisser par ses allées et venues journalières un lacs de parcours très généralement articulés autour de quelques axes directeurs. Si on laisse de côté les déplacements liés au rythme du travail, les mouvements d'aller et de retour qui mènent de la périphérie au centre, puis du centre à la périphérie, il est clair que le fil d'Ariane, idéalement déroulé derrière lui par le vrai citoyen, prend dans ses circonvolutions le caractère d'un pelotonnement irrégulier.¹⁰⁰²

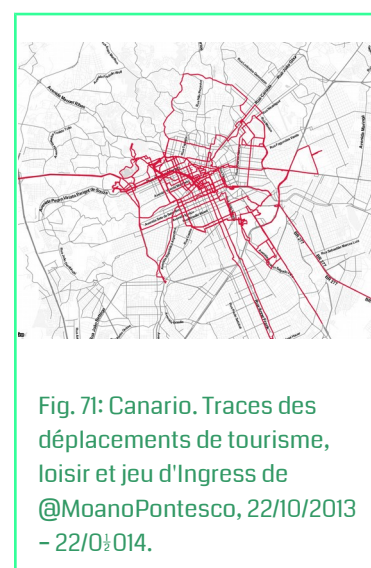
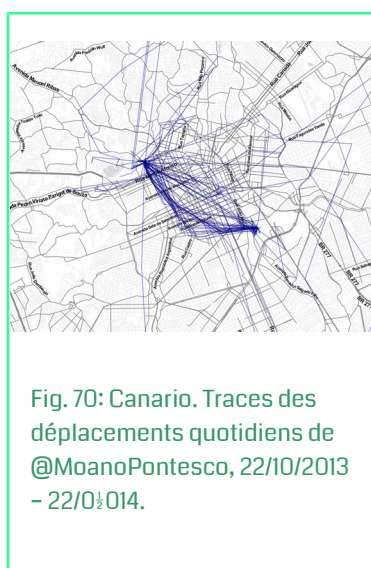
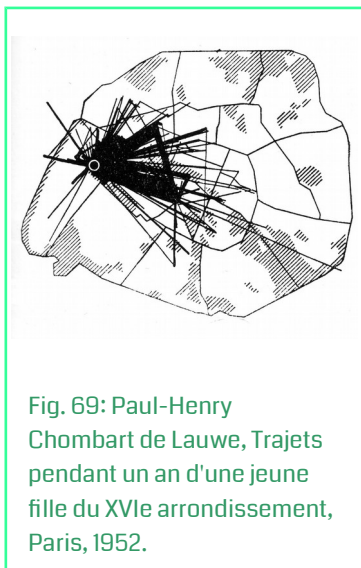
Le *Ponctum Archimedis* d'un système urbain est relatif à son usage au quotidien. Certes, le centre d'une ville est construit par une conception urbanistique, mais il est surtout bâti à coup de pas des *utilisateurs-citadins* et de leurs déplacements quotidiens. D'après Bergson, notre vie de tous les jours est l'impression que les choses font sur nous¹⁰⁰³. C'est comme un tableau vierge sur lequel le passage des événements laisserait des traces colorées qui deviendraient au cours du temps une texture unique, reflétant l'individualité de l'être qu'elles tentent de représenter. Des projets comme *Amsterdam Realtime*¹⁰⁰⁴ de Waad Society ou ceux développés par le *Senseable City Lab*¹⁰⁰⁵ jouent sur ce rapport entre déplacement, visualisation et quotidien pour rendre visible ces textures d'usages territoriaux. Telle une empreinte sur la surface 'tendre' de la ville, nos pas désignent la signature de nos identités. Les mouvements du quotidien sont révélateurs des dynamiques communes aux habitants et aux villes. Que ça soit à Paris [Fig. 69] ou à Curitiba (comme nous pouvons le voir sur l'image des déplacements quotidiens de *@MoanoPontesco*, [Fig. 70]), l'enregistrement de la trace permet de comprendre à quel point le quotidien empreint sur le visage des déplacements regroupés au sein de la même image (de la trace géolocalisée représentant ces déplacements). Si les traces du quotidien sont bien plus symétriques, puisqu'organisées autour de centres pratiques (travail, logement) [Fig. 70], celles des activités ludiques le sont bien moins [Fig. 71].

1002 Gracq, *La forme d'une ville*, 2.

1003 Bergson, *La pensée et le mouvant. Essais et conférences (1903-1923)*, 178.

1004 Le projet *Amsterdam RealTime* (ART) se base sur l'idée que chaque habitant dispose 'dans sa tête' d'une 'carte mentale' de la ville qui détermine ses manières de se déplacer dans la ville. Ainsi, ART tente de représenter ces 'cartes mentales' par l'examen des comportements des habitants via l'enregistrement de leurs traces durant deux mois. URL : <http://realtime.waag.org>.

1005 Le *Senseable City Lab* est un laboratoire du MIT qui étudie comment les NTIC impactent le quotidien des gens en milieu urbain. URL : <http://senseable.mit.edu/>.



Cet effet binaire est pourtant renversé pour les *utilisateurs-traceurs* d'*Ingress* pour qui le quotidien est d'une grande importance. Ils profitent de leurs déplacements pour *hacker* (action de base du jeu, qui permet d'obtenir des attributs) ou *déployer* un *portail* (l'obtenir pour sa faction), pour *l'upgrader* (monter un portail de niveau) ou pour collecter des *clés* en prévision de futures *missions* (nous discuterons la notion de *mission* dans le jeu *Ingress* dans la Partie IV, [p.321]). Jeu et déplacements quotidiens deviennent des activités inséparables, ils se reflètent l'un l'autre et s'enrichissent mutuellement. La visite du supermarché n'est plus la même expérience si sur la route il y a ne serait-ce qu'un *portail* qui légitimera l'effort. Au demeurant, les activités d'un joueur sont 'visibles' pour les autres joueurs dès lors qu'il y a une action dans le jeu, une notification s'affichera dans l'espace *Com* (onglet de communication dans l'interface du jeu) mentionnant le lieu de l'action et l'*agent* concerné. Ainsi, les joueurs ont une connaissance partagée de la spatiotemporalité de leurs quotidiens respectifs tels que le lieu de travail, le logement, le travail du conjoint ou la crèche de l'enfant.

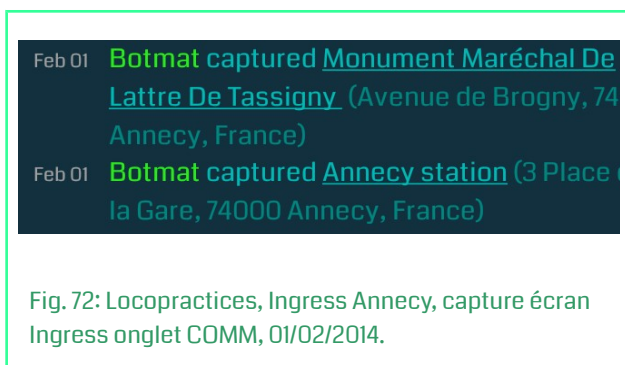


Fig. 72: Locopractices, Ingress Annecy, capture écran Ingress onglet COMM, 01/02/2014.

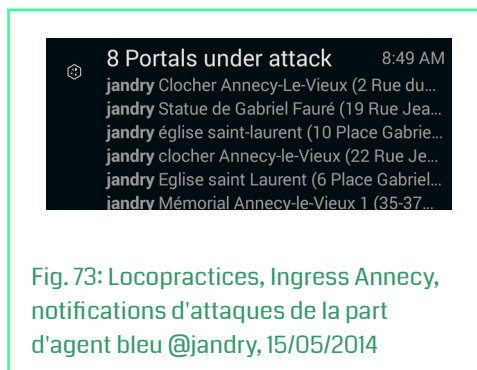


Fig. 73: Locopractices, Ingress Annecy, notifications d'attaques de la part d'agent bleu @jandry, 15/05/2014

Par le moyen de l'application, chaque *agent* connaît le lieu et l'activité de l'ensemble des joueurs. Les parcours sont retraçables sur l'onglet *COMM* de l'application [Fig. 72] où nous pouvons observer que tel *agent* (@Botman) s'est rendu à la gare à tel moment et, dans le cas où ce phénomène se répète plusieurs fois, nous pouvons en déduire que cet *agent* prend systématiquement le train probablement pour se rendre au travail. De même, un joueur peut retracer le parcours d'un autre par la chronologie de ses points de passage [Fig. 73]. Par son historique, la géolocalisation rend visible le quotidien non pas tel qu'il est perçu, mais tel qu'il est transmis par la machine, tel qu'il apparaît dans le territoire du jeu. Cette couche, qui se base sur la géolocalisation, est la pierre angulaire autour de laquelle se décide le mouvement. Le capteur de géolocalisation est un point de repère qui fournit la qualité *mobile* et qui donne aux déplacements une dimension corporelle. Ainsi, la trace géolocalisée, générée par des applications comme *Ingress* (mais aussi par tant d'autres¹⁰⁰⁶), devient à son tour un *corps-mobile*, exploitable, combinable à d'autres, réutilisable. Dit simplement, la géolocalisation est la technique qui dispose du droit de donner ou d'enlever la valeur *commobile* à ceux qui la traversent.

L'exemple de la trace géolocalisée illustre ce processus par lequel le mouvement effectue un *parcours numérique*, entre l'espace et le capteur de l'outil, afin de s'enrichir d'une qualité supplémentaire (informationnelle). Comme la lumière, traversant le prisme, se diffracte en multiples couleurs, le mouvement prend une forme multiple, à la fois d'image, de texte, de symbole, de représentation interactive, en bref, il devient un *corps-mobile*. Avant d'être lisible de manière cartographique, la trace apparaît en format GPX¹⁰⁰⁷. Semblablement aux œuvres de l'artiste Jackson Pollock, le mouvement devient une matière manipulable, vecteur de sens par l'impression du geste propre à la technique qui l'exécute. L'enregistrement de la trace du

1006 Tous les appareils qui ont installé et connecté une des nombreuses applications ont consenti à la réglementation de *Google* et ont permis l'enregistrement constant des données fournies par leur GPS.

1007 Le GPX est un des types de fichier fourni par les GPS.

quotidien est révélateur du rapport entre le temps, le territoire et l'utilisateur¹⁰⁰⁸. Et si, par un subtil montage, ces traces sont mises en rapport avec d'autres données (visuelles par exemple), elles changeront immédiatement de signification, deviendront moins évidentes à lire, plus contrastées et toujours attractives à explorer (comme les projets artistiques de Masaki Fujihata qui explorent justement cette multi dimensionnalité des traces et décerne une place privilégiée à l'image¹⁰⁰⁹). En ce sens, ces traces ne sont jamais 'brutes', mais sont toujours réalisées dans le cadre d'un contexte qui participe à leur signification (le cadre du tableau [Fig. 74], le terrain de football [Fig. 75], l'écran mobile [Fig. 76]).

1008Lors de l'étude sur *Paris et l'agglomération parisienne : l'espace social dans une grande cité*, le sociologue Paul-Henry Chombart de Lauwe demande à une jeune étudiante en sciences politiques de tenir un carnet de bord de ses mouvements quotidiens. Lors de l'analyse, il a transposé ses notes sous forme cartographique découvrant ainsi l'émergence d'un triangle, entre le logement l'université et la maison du professeur de piano. Les mouvements ainsi représentés parlent de ce que Chombart de Lauwe appelle l'étroitesse du vrai Paris où les individus habitent. *Paul Henry Chombart de Lauwe, Paris et l'agglomération parisienne: L'Espace social dans une grande cite* (Paris: Presses Universitaires de France, 1952), 106.

1009Fujihata, Masaki. *Tsumari. Field-work series*. Espace interactif, données GPS et vidéo, 2000. URL : <http://www.field-works.net/>.



Fig. 74: Pollock, Jackson. Untitled. Papier, émail et peinture d'aluminium sur panneau de fibres, 1949. Fondation Beyeler Riehen, Basel.

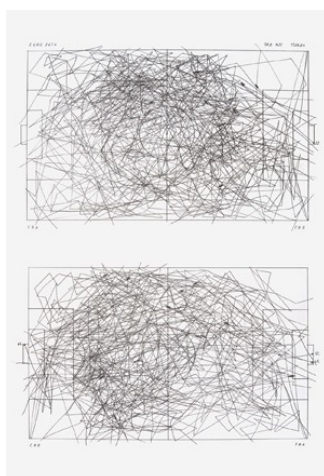


Fig. 75: Rosenthal, Susken. Football Drawings (France vs. Croatia). Drawing, 2004.

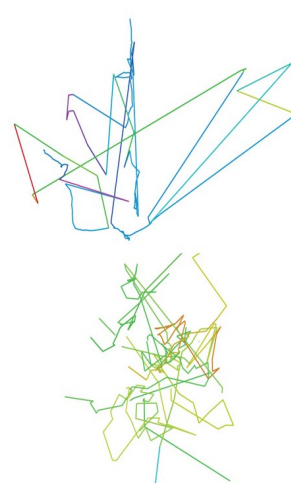


Fig. 76: Visualizations of satellite signal bouncing while walking near and inside big buildings. Detail from Ear (top). Walking around the NEMO building. Amsterdam, NL. Detail from Lion (bottom). Walking inside the National Gallery. Prague, CZ.

1010

Le quotidien est lui aussi à comprendre comme un cadre de lecture dans lequel s'inscrit l'usage de l'application *commobile Ingress*. Lors du jeu, le territoire de la ville reçoit les mouvements comme ils viennent, et les ajoute à ses discours, l'articulation entre énonciation et inscription se fait automatiquement par la technologie qui seule a cette habileté. Comme le texte écrit est produit dans l'espace de la page, l'espace de la ville est un support pour l'écriture des passages urbains. Les lignes-rues guident l'écriture pour une meilleure lisibilité, mais ne la conditionnent pas. C'est là que nous avons pris l'un (la trace, la rue, le canal), pour l'autre (l'usage pur, l'authenticité du *parcours*). Comme les noms des rues pour De Certeau, les *portails* pour le *joueur-traceur* « articulent une phrase que ses pieds construisent sans qu'il la sache »¹⁰¹¹. Dans ce quotidien écrivain, les équipes dans le jeu sont comme des « équipes de

1010 Andres Lombana Bermudez, « Urban Labyrinths, Ariadne's Threads, and GPS Data: Logging and Drawing Trajectories with a GPS Personal Navigation Device », *Media Fields Journal*, [Online], n° 11 (2013), <http://www.mediafieldsjournal.org/urban-labyrinths/urban-labyrinths-ariadnes-threads-and-gps-data-logging-and-d.html>.

1011 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 157.

représentation »¹⁰¹² d'après le terme utilisé par Goffman pour « tout ensemble de personnes coopérant à la mise en scène d'une routine particulière »¹⁰¹³. Les rituels qui se jouent aussi bien par les *Illuminés* que par la *Résistance* dévoilent le corps d'un système qui remet en question les flux urbains aussi bien que les flux informationnels pour enfin imposer ses propres stratégies de déplacement sous forme de *parcours*, c'est-à-dire à la fois sur le territoire de la ville et sur celui de l'écran.

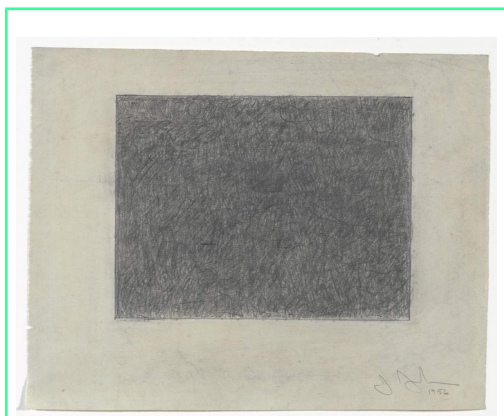


Fig. 77: Johns, Jasper. Tango. Graphite et crayon blanc sur papier, 1956. Moma, New York.



Fig. 78: Le Breton, Mathieu. Caresses. Livre 86 pages noir et blanc (sur papier texturé crème) couverture souple, 2014.

Il y a par ailleurs une forte similitude entre les traces des déplacements sur le sol et celles sur l'écran et nous pouvons les apprécier en observant les œuvres de Jasper Johns [Fig. 77] et de Matthieu Le Breton [Fig. 78]. Le premier représente les marques laissées par les danseurs de tango alors que le second rend visible les empreintes des doigts sur l'écran. Ces expressions ondoyantes, « [l]iant gestes et pas, frayant sens et direction, ces mots [*traces*] opèrent au titre même d'un évident et d'une usure de leur affectation première. Ils en deviennent des espaces libérés, coupables »¹⁰¹⁴, habitables par les pratiques de *parcours*. L'art des graffitis auparavant ne s'était-il pas basé sur le même procédé d'appropriation d'un territoire (architectural) par l'inscription d'une trace de passage, d'une signature, d'un 'tag' ? Le Parkour (sport) lui aussi, ne repose-t-il pas sur la même technique d'occupation d'un territoire par la création de voies personnelles, structurées autour de la transgression d'autres territoires,

1012 Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne (1956)* (Paris: Les Éditions du Minuit, 1973), 81.

1013 Ibid.

1014 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 158-59.

puis construites par leur tissage (habités) ? Il est curieux d'observer que lors de notre travail de terrain, des lieux de Parkour (le sport), ceux de concentration de Graffiti et ceux de densité de portails ont souvent partagé les mêmes zones (les quartiers Sitio Cercado, et Pinhais de la ville de Curitiba) sur la carte de la ville, et parfois les mêmes emplacements. Les localisations se recourent et se chevauchent là où les territoires s'évitent et se séparent et leur usage groupé rattache le corps aux intersections. « La traversée serait donc toujours création de nouveaux liens »¹⁰¹⁵. Et si un jour un bel enfant vous interpelle dans la rue pour vous demander gentiment « S'il vous plaît... dessine-moi un mouton ! », prenez-le par la main, marchez avec lui toute l'après-midi, puis finalement montrez-lui sur le petit écran les traces GPS de votre petite promenade qui, telle une broderie, raconte l'histoire de deux moutons qui habitent une toute petite planète.



De ce chapitre retenons que la différence entre territoire et *territorialité* est due à l'usage d'un objet (spatial) de manière régulière (par les répétitions journalières du quotidien). Cette séparation, qui est d'ailleurs la même que ce que Augustin Berque définit par *topos* et *chôra*¹⁰¹⁶, entre un espace cartographiable (*topos*/territoire) et un espace relationnel et existentiel (*chôra*/*territorialité*), est une bipartition dépassée dans le contexte de la *commobilité*. La pratique du *parcours* qui en résulte transporte cette double fonction en soi puisque son rôle principal est de relier les différents territoires dans une expérience de *territorialité*. La différence est à chercher ailleurs, mais où ? Les observations des comportements des *utilisateurs-traceurs* (les joueurs d'*Ingress* par exemple) peuvent nous renseigner sur les particularités de ce processus et les changements qu'il implique.

1015 Marc Veyrat, « Le Jardin des Délices. U-topic eSPACE interculturel », in *Art et espaces publics* (Paris: L'Harmattan, 2013), 34.

1016 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 30-44.

3. « L'essentiel est intouchable pour les yeux » : Temporalité des paysages commobiles

Et il revint vers le renard:

– *Adieu, dit-il...*

– *Adieu, dit le renard. Voici mon secret. Il est très simple: on ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux.*

– *L'essentiel est invisible pour les yeux, répéta le petit prince, afin de se souvenir.*

– *C'est le temps que tu as perdu pour ta rose qui fait ta rose si importante.*

– *C'est le temps que j'ai perdu pour ma rose... fit le petit prince, afin de se souvenir.*

– *Les hommes ont oublié cette vérité, dit le renard. Mais tu ne dois pas l'oublier. Tu deviens responsable pour toujours de ce que tu as apprivoisé. Tu es responsable de ta rose...*

– *Je suis responsable de ma rose... répéta le petit prince, afin de se souvenir.*

Antoine de Saint-Exupéry¹⁰¹⁷

Dans *Tristes tropiques* Lévi-Strauss envisage une possible comparaison entre les villes d'Europe et celles des Amériques, puis il rejette immédiatement cette idée, car il n'existe pas une commune mesure entre des villes « à cycle d'évolution très court » et des « villes à cycle lent »¹⁰¹⁸. Pour pouvoir lire une ville américaine du point de vue de l'Europe, il faut changer de grille de lecture, désapprendre les règles des petites ruelles sinueuses et apprendre celles des grandes avenues et de la verticalité. De même, la lecture d'une démarche *commobile* n'équivaut en aucun point à une autre démarche puisqu'elle détient ses propres cycles à temps

1017 Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, 69.

1018 Claude Lévi-Strauss, *Tristes Tropiques*, Terre humaine (Paris: Librairie Plon, 1955), 106.

anthologiques. Les pas de la *commobilité* n'ont pas le même rythme ni le même sens et leur enchaînement ne raconte pas les mêmes histoires. Comprendre les usages de la ville de Curitiba est pour nous d'une difficulté égale à celle de comprendre les mouvements des joueurs d'*Ingress* et la combinaison des deux ne rend pas cette tâche plus facile. Maintenant, concentrons-nous sur le fonctionnement du jeu lui-même. Que propose-t-il, qui n'existerait pas autrement ?

Une question processuelle implique inéluctablement un raisonnement sur l'enchaînement des différentes phases du processus en question. Ainsi, la réflexion sur le *parcours* devrait elle aussi comporter la description et l'analyse de ses différentes étapes. Toutes différences confondues, après la *territorialité*, la temporalité est une valeur de mesure constante dont l'approfondissement s'impose. Quel est l'impact du contexte temporel lors de la communication géolocalisée? Le paysage, tel qu'il se construit dans la cohabitation des technologies numériques mobiles et de l'espace urbain, témoigne-t-il d'une contextualisation temporelle de la communication? Comment les déplacements des *utilisateurs-traceurs* influencent-ils les paysages dans lesquels s'abritent leurs repères symboliques et par conséquent communicationnels ? Pas de réponse claire à ces questions si nous ne nous attardons pas sur le mécanisme du jeu. Nous avons déjà présenté comment la carte de la ville se transformait en une carte de jeu [Carte *Intel*, Fig. 59, p.283] par la soumission de *portails* à des lieux qui deviennent dès lors comme des *points radiants* pour les déplacements des *utilisateurs-joueurs-traceurs*. Comment ?

Tout d'abord, pour pouvoir intervenir sur un *portail* (*hacker*, *déployer*, *linker*), le joueur doit être à proximité de celui-ci d'un maximum de 40 mètres. Au-delà de cette zone, le joueur n'a pas accès aux fonctionnalités du *portail* ; téléphone en main, tout joueur est obligé de se déplacer dans l'espace. Il marche physiquement, c'est-à-dire qu'il « met un pied devant l'autre », pour accéder d'un *portail* A à un *portail* B. L'expression « mettre un pied devant l'autre » est couramment utilisée par les joueurs (de manière sarcastique) lorsqu'ils expliquent le mécanisme du jeu aux nouveaux arrivants qui demandent naïvement « comment fait-on pour se déplacer » puisqu'ils n'ont pas encore compris que le déplacement se fait dans l'espace physique et non plus seulement dans celui de l'écran. En effet, lorsqu'on ouvre l'application, la carte (*scanner*) ne s'affiche que dans un rayon circonscrit à la localisation du joueur (autour des 300 mètres) et non pas dans son intégralité (à la différence de la carte *Intel* qui elle fonctionne comme une carte classique, mais qui n'est qu'un support pour l'application du jeu). Ainsi, avec chaque pas le *scanner* élargit la visibilité dans la direction du déplacement (de quelques mètres) et rétrécit celle vers la direction opposée. Entre visibilité et invisibilité, le

rayon de l'affichage du *scanner*, principale règle pour le jeu, fonctionne comme un vrai horizon à la taille de l'écran. Si cette carte était représentative du territoire d'une autre planète, ce serait une toute petite planète sous forme de spirale qui offrirait un nouveau paysage à chaque rotation de son hémisphère écranique.

Il y a dans l'usage de l'outil mobile un sentiment de voyage, d'accès à un lieu autre. Bien qu'étant utiles, et avec des fonctionnalités concrètes (parler, filmer, chercher), ces objets 'transportent' l'*utilisateur-traceur* dans un univers autre que son univers d'origine. À l'époque où les best-sellers mettent en lumière la platitude du monde et prêchent l'effacement des distances, comme dans le cas de *The world is flat* de Thomas Friedman, ou de *The Shallows* de Nicholas Carr¹⁰¹⁹, nous observons un retour au questionnement sur la présence¹⁰²⁰ au sein d'un monde de plus en plus ancré dans la terre. Le contexte dans lequel se déroule le processus communicationnel est dorénavant défini par les éléments constitutifs de l'environnement, en plus de la variable *temps*, composante imparable du mouvement, qui modifie ces éléments de manière perpétuelle. Les travaux des peintres impressionnistes telles que les séries de Monet de la Cathédrale de Rouen¹⁰²¹, ou bien les peintures de Cézanne de la montagne Sainte-Victoire¹⁰²² laissent paraître la dépendance étroite qui s'établit entre le regardeur (usager du paysage) et le contexte particulier de l'environnement (le paysage même) dans une temporalité donnée. La démarche des peintres de ce mouvement artistique nous montre comment ce que nous voyons sous forme de paysage, jusqu'alors considéré comme une constante inébranlable¹⁰²³, change sous l'influence de la variable temps et d'après l'usager (*regardeur-traceur*).

À l'instar des impressionnistes, au temps de la communication géolocalisée, le problème de l'expression temporelle de la communication prend des formes visuelles. Les déplacements influencent les représentations, qui à leur tour modifient les perceptions et le contenu des échanges entre les utilisateurs. Dans l'expérience des outils géolocalisés, le visuel et le temporel œuvrent ensemble pour construire le contexte communicationnel sous forme de *paysage (géolocalisé)*. À la fin du XVI^e siècle déjà, « les peintres de la Renaissance ont

1019 Nicholas Carr, *The Shallows. What Internet is Doing to our Brains* (New York / London: W. W. Norton & Company, 2010).

1020 Merzeau, « Présence numérique ».

1021 Monet, Claude. *Série des Cathédrales de Rouen*, 1894-1892.

1022 Cézanne, Paul. *Montagne Sainte-Victoire*, 1906-1885.

1023 Comme cela a été démontré par la philosophe et historienne de l'art Anne Cauquelin, dont le travail sur *L'invention du paysage* (Anne Cauquelin, *L'invention du paysage* (Paris: Presses Universitaires de France, 2002).) détruit les certitudes sur l'objectivité de nos observations, et qui décrit le paysage comme une construction culturelle avant d'exposer ses réflexions sur sa variante écranique (Cauquelin, *Le site et le paysage*.)

modifié notre manière spontanée de regarder la nature en inventant le paysage, "une forme où se coule la perception" grâce à laquelle nous avons appris à voir en perspective, autour d'un point de fuite, c'est-à-dire à découper dans la nature des tableaux »¹⁰²⁴. Aujourd'hui, ce point de fuite dans l'image est *mobile*, il change avec la localisation de l'*utilisateur-traceur* qui transporte le cadre de l'image qu'est l'écran. S'il était considéré qu'au temps du Web « le contact avec le paysage n'existe plus de manière directe, excepté dans les images numériques proposées en fond d'écran »¹⁰²⁵, le temps de la géolocalisation change cette extrapolation. Elle n'est jamais le miroir d'une brute instantanéité qui dévoue l'émetteur/regardeur au 'monologue' de sa présence, mais est constructrice d'un encadrement avec ses propres paysages et horizons.

Paradoxalement, malgré le fait que ces outils soient littéralement 'tactiles', le milieu généré par les objets mobiles est quant à lui comme un paysage – intouchable – pensé et construit comme l'équivalent de la nature¹⁰²⁶, toujours à distance de l'homme. Dans la conjecture 'tous écrans'¹⁰²⁷, l'*utilisateur-traceur* se dirige vers les images, grâce auxquelles il s'oriente et avec lesquelles il interagit (les cartes), tout en étant à la recherche d'images 'perdues' qu'il doit retrouver ou conquérir par la force de ses pas (la couche informationnelle contenant les *portails*). Les travaux des chercheuses Julia Bonaccorsi et Anne Jarraigoen sur les *Visualisations urbaines et [les] partages des représentations* permettent de saisir la subtilité de ces processus de transformation¹⁰²⁸ entre le visible, l'invisible et le communicable. *Ingress*, en tant qu'application de type réalité alternée, fait dorénavant partie de ce que nous pouvons appeler un *paysage commobile*, c'est à dire une vue d'ensemble sur des éléments situés à portée, mais d'une certaine inaccessibilité du fait de son double horizon, géographique et écranique. C'est là une différence qui se traduit par des effets réels, tangibles, perceptibles et expérimentables, témoignant du pouvoir qu'a le système technique de façonner les structures du monde tel qu'il est mis en pratique. « Ce n'est pas tant l'objet de la perception lui-même qui est différent, mais l'acte de perception lui-même qui est changé, puisqu'en faisant une expérience-du-monde dont la qualité ontophanique¹⁰²⁹ diffère, c'est la manière même de se-

1024 Vial, *L'être et l'écran*, 95.

1025 Ibid., 114-15.

1026 Cauquelin, *L'invention du paysage*, p.v.

1027 En référence à *Geneva International Film Festival Tous Ecrans* qui explore les liens entre le cinéma, la télévision et les nouvelles formes de création digitale. Son programme repose sur une idée simple: rappeler que les auteurs sont au cœur de la création audiovisuelle et que les écrans se nourrissent de leur façon de regarder le monde. <http://www.tous-ecrans.com/2016/site/fr/le-festival/a-propos>.

1028 Julia Bonaccorsi et Anne Jarraigoen, « Introduction: Visualisations Urbaines et Partage Des Représentations », *Communication & Langages* 2014, n° 180 (juin 2014): 25-30, doi:10.4074/S0336150014012034.

1029 L'ontophanie est le concept clé du travail de Stéphan Vial *L'Etre et l'écran*. « La révolution numérique n'est donc pas seulement un événement historique qui relève de l'histoire des techniques : elle est aussi un

sentir-au-monde qui est remaniée »¹⁰³⁰. À la différence du paysage classique, qui est toujours présent pour le regard (visible), mais loin du touché, et à la différence du paysage *écranique* qui est proche du corps, mais éloigné des yeux (invisible), le *paysage commobile* est à la fois 'invisible' et 'intouchable'. Le *parcours* entre ces deux types de paysages nous éclaire sur la double perspective et l'exposition de nos observations sur la notion du *paysage commobile* s'organise en trois temps.

Dans un premier temps, nous expliquerons comment *Ingress* emploie la géolocalisation pour construire une expérience communicationnelle dans le temps. Ici, comme une matérialité contextuelle du temps, le paysage est situé à la fois dans l'écran, dans la ville, et surtout dans l'expérience de *l'utilisateur-joueur-traceur* qui manipule la *temporalité* contextuelle – le temps comme contexte de l'action *commobile*. Dans un second temps, nous décrirons le type d'interactions qui se proposent au *joueur-traceur* et qui associent les interactions aux *paysages* et aux *temporalités* de la présence située – la présence qui s'inscrit dans le cadre de l'action *commobile*. L'interaction est surtout une interaction immersive avec le *paysage commobile*, et implicitement géolocalisé, qui abrite le corps du *joueur-traceur*. Dans un troisième temps, nous concluons en démontrant la manière par laquelle l'empreinte du *paysage commobile* est intégrée à l'usage de l'application géolocalisée sous forme de pratique, complètement dépendante d'un contexte temporel, perceptif et visuel.

La vidéo publicitaire du jeu est représentative¹⁰³¹. Nous y voyons des images non pas du jeu tel qu'il se présente dans les faits, mais de ce qu'il est censé représenter dans l'imaginaire, c'est-à-dire des matières luminescentes et colorées (en bleu ou en vert) autour des monuments publics. Les personnages représentés sont quant à eux proches des postures réelles pratiquées par les joueurs. Les promesses de la publicité sont claires : *Ingress* n'est pas un jeu ; les *Résistants/Illuminés* ont besoin de toi ; notre futur est menacé ; certains endroits ont une énergie qui attire des gens et des événements¹⁰³². À cela s'ajoutent des prétendus témoignages, conseils et questions : il y aura besoin de beaucoup d'instruments pour combattre ; tu dois savoir où regarder et quoi y voir j'ai commencé à remarquer des propriétés encore inexplicables ; je sais qu'il y en a d'autres, là dehors ; et s'ils sont entre nous et que nous ne le

événement philosophique qui affecte notre expérience phénoménologique du monde et qui relève de l'ontologie, ou plutôt de l'ontophanie, c'est-à-dire de la manière dont les êtres (*ontos*) apparaissent (*phainō*) » Vial, *L'être et l'écran*, 98.

1030 Ibid., 115.

1031 Vidéo publicitaire d'*Ingress* (*teaser*), *Ingress - It's Time to Move!*, 2012, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=92rYjlxqypM>.

1032 Des citations venant du *teaser*: *Ingress* is not a game ; The *Resistance/Enlightened* need your help ; Our future is at stake ; Most of the public sculptures found in our cities is based on design seeded in the human mind. Certain places have an energy that not only attracts people but attracts events.

remarquons pas ; pas tous les mystères ne peuvent être résolus, mais le plaisir vient avec le parcours¹⁰³³. Le décalage entre l'imaginaire articulé autour de l'application et la pratique qui matérialise son caractère chimérique est à la fois ancré dans la narration et dans le *gameplay*¹⁰³⁴. Un fort imaginaire envoute dans une atmosphère conspirationniste, qui décrit un secret mondial et invite à s'engager dans la 'bataille', d'un côté ou de l'autre.

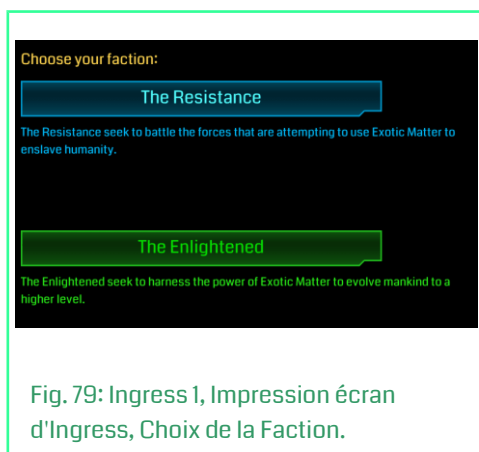


Fig. 79: Ingress 1, Impression écran d'Ingress, Choix de la Faction.

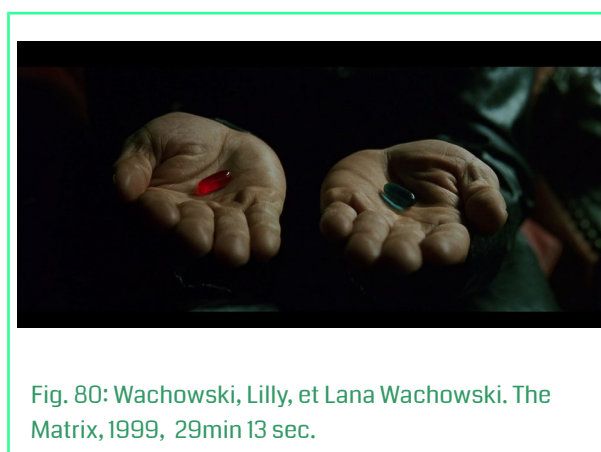


Fig. 80: Wachowski, Lilly, et Lana Wachowski. The Matrix, 1999, 29min 13 sec.

La narration (*storytelling*) du jeu garantit l'accès à une 'vérité' sur la 'réalité' du monde ; « il est impossible de parler de *La Matrice* ! Il faut la voir pour soi-même »¹⁰³⁵ ! Ainsi, au premier lancement, juste à la suite du téléchargement de l'application, *Ingress* pose le futur joueur face à un dilemme : quel côté choisir, quel imaginaire intégrer, quelle faction intégrer (les *bleus* ou les *verts*, [Fig. 79]). Ce recours au choix existentiel est semblable à celui présenté face au héros *Néo* par le capitaine *Morpheus* qui lui propose de lui montrer un monde qu'il ne connaît pas encore, mais qu'il découvrira s'il décidait de se lancer dans l'aventure [Fig. 80]. C'est un choix fatidique dans le cas de *La Matrice* ; cela l'est moins dans le cas d'*Ingress*, puisqu'un autre plus important lui succède : jouer ou ne pas jouer – ou, comme cela se présente implicitement dans le jeu : bouger ou ne pas bouger. C'est d'ailleurs le slogan du jeu : il est temps de se mouvoir¹⁰³⁶ !

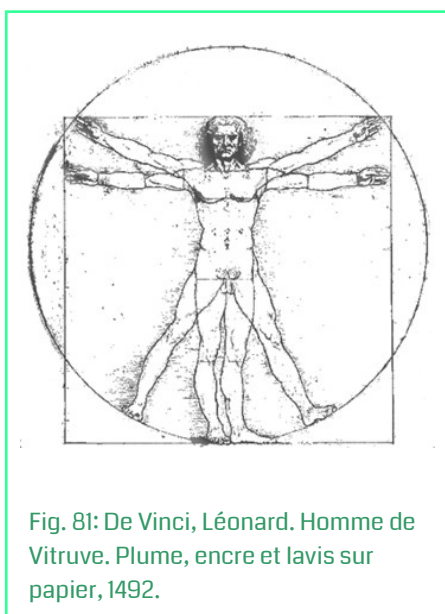
1033 Suite : Many tools will be needed to fights this battle ; you just have to know where to look and know what you are seeing ; I started Noticing [...] properties yet unexplained ... ; I know that there are others out there ; What if they are among us but we don't realize it ; Not all mysteries are solvable but the joy comes in the pursuit.

1034 Le *gameplay* est le système de règles spécifiques sur lequel sont construits les jeux. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 14.

1035 « Unfortunately no one can be told what the Matrix is ! You have to see it for yourself ! » Traduction du film des réalisateurs Wachowski, Lilly, et Lana Wachowski. *The Matrix*. Science-fiction, action, 1999.

1036 Suite : « It's time to move ! »

De fil en aiguille, nous revenons au mouvement, qui est toujours au centre de nos investigations. Or, un des maîtres anciens, obsédé par le mouvement était Leonardo da Vinci. De ses mécanismes cinématiques jusqu'à la représentation de l'Homme de Vitruve [Fig. 81], il a eu une fascination sans bornes pour les expressions du mouvement dans l'ensemble de son travail. Attiré par les proportions du corps humain en mouvement, il pensait que l'homme était un «modèle universel; que dans le monde microcosmique se reflétait la géométrie qui a présidé à toute la création »¹⁰³⁷. Les hommes de Léonard da Vinci, dans leur mouvement, brisent les limites de la stabilité et réclament la puissance de l'organisme. Ainsi, l'Homme de Vitruve est devenu aussi, symbole pour le jeu *Ingress* qui a offert à ses fidèles joueurs le badge *Founder*¹⁰³⁸ [Fig. 82].



D'un autre côté, le mouvement lui-même a une puissance de raccordement, puisqu'il relie les lieux, et en même temps, il affleure les frontières (comme en témoignent les migrations contemporaines). La mobilité a souvent été la raison de frictions entre ceux qui 'bougent' et leur environnement ; les retards dans les réactions lors des visioconférences (dus

1037 « universal template; that in the microcosmic world was reflected the geometry that governed the whole creation » Barrington Barber, *Through the Eyes of Leonardo Da Vinci. Selected Drawings by the Great Renaissance Master* (London: Arcturus Publishing Limited, 2004), 63.

1038 Le *Founder badge* (ou badge du Fondateur) est un badge spécial accordé aux agents qui ont soutenu *Ingress* depuis ses débuts. Ce badge n'a pas de niveaux, comme les autres badges [voir Annexes], mais appartient à la liste d'objets que chaque agent affiche fièrement sur son *profil*. Le badge Fondateur a été distribué uniquement à la date du 14 décembre 2013 et seulement pour les agents qui étaient à cette date de niveau 5+ ; plus d'informations sur URL : <http://decodeingress.me/ingress-manual/badges/founder-badge/>

au temps nécessaire au transport de l'information) ou les différents fuseaux horaires (et les *jet lags* correspondants) ne sont que quelques exemples. En tant que milieu *mobile*, c'est-à-dire en tant qu'ensemble de systèmes dépendants du mouvement, nos villes contemporaines sont également confrontées à cette négociation entre les différents territoires et leur *temporalité*, subie par les corps en mouvement (temps de transport, temps de repos, temps de travail).

Le temps est au centre de ces frictions. Souvent défini par sa relation avec la vitesse et la distance, le temps est le substitut du mouvement dans les zones urbaines¹⁰³⁹. Il est rendu visible grâce à son processus de mesure et il est « construit uniquement avec ou en tant que technique [...]. Le *technè* donne le temps »¹⁰⁴⁰. Retournons en arrière ; une des premières et qui compte parmi les plus importantes machines de temps est le train. Grâce à une brève histoire des transports, John Urry nous rappelle l'énorme impact qu'a eu la création des rails de chemin de fer (Urry, 2000) qui ont rendu possible la connexion entre les différentes villes, mais qui ont également mis en lumière les désynchronisations entre les temps (horlogers) de ces lieux. Auparavant réglementées localement, par le soleil et les rituels, les horloges des villes nécessitent à partir de l'apparition du train, un système de mesure (temporelle) unifié et précis. Greenwich a été la réponse à cette problématique. Subventionné par les chemins de fer britanniques, l'Observatoire royal de Greenwich est devenu le point focal pour la norme du temps global. C'est dire qu'un nouveau type de mobilité a apporté avec lui un nouveau système de mesure du temps, suivie d'une nouvelle expérience du temps lui-même.

Cependant, la mesure est intimement liée à notre perception et à notre expérience du temps dans son ensemble. Comme le souligne Richard Ling, « le temps est une technologie de médiation sociale »¹⁰⁴¹. Avec la *commobilité*, les couches de ce système et par là les besoins de synchronisation, se multiplient. À l'équation traditionnelle du mouvement – avec ses frontières, ses routes, ses avions, ses chemins de fer – il faut ajouter une couche informationnelle. Comme une verticalité, l'information s'ajoute aux territoires (remplis dès lors d'images, de vidéos, de discussions, de cartes, de tags, de balises, de sons, de gestes) et évolue en hypermobilité¹⁰⁴². De même que pour le train, la *commobilité*, comme une nouvelle version de la mobilité, a changé notre expérience du temps dans l'environnement urbain et a finalement entraîné un besoin de synchronisation entre ses multiples territoires. Quels sont les

1039 Paul Virilio, *Speed and Politics*, trad. par Marc Polizzotti (Los Angeles: Semiotext(e), 2007).

1040 « [...] il n'y a de temporel que dans cette mesure où il y a de l'accidentel; le temps se constitue dans ou comme la technicité, qui est l'accidentalité originaire. [...] La *teknè* donne le temps » Bernard Stiegler, *La technique et le temps. La désorientation*, vol. 2 (Paris: Éditions Galilée, 1996), 29.

1041 « I assert that time is a social mediation technologie » Richard Ling, *Taken for Grantedness. The Embedding of Mobile Communication Into Society* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2012), 38.

1042 Marzloff, *Le 5e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0*, 21.

'décalages horaires' de nos déplacements urbains au quotidien ? Avons-nous besoin de coordonner nos montres en fonction de la façon dont nous utilisons nos téléphones portables ? Ce sont là des questions d'actualité.

L'expérience de la *commobilité* pourrait-elle être la mesure contemporaine du temps ? Pour vérifier la probabilité d'un tel scénario, situons la pratique *commobile* au centre de la connexion entre la construction urbaine et la mesure du temps. Par exemple, mesurer le corps humain et ses capacités de mouvement a souvent été une des ingénieries dans le domaine de la construction et du design d'objets. *L'Homme de Vitruve* de Léonard de Vinci est représenté par l'artiste italien comme une référence à l'œuvre architecturale de Vitruve. Albrecht Dürer produit lui-même des dizaines de manuscrits sur l'étude des proportions humaines et les mesures de l'homme du designer industriel Henry Dreyfuss ont contribué à la conception du téléphone dans les années 30. *L'Art d'installer la cuisine* est aussi dépendant d'une organisation spatiale, organisée et ergonomique, avec un épicycle pour lequel il faut « connaître des gestes nécessaires pour accomplir telle ou telle opération »¹⁰⁴³. Les langages des proportions excellent dans le travail de l'architecte français d'origine suisse Le Corbusier [Fig. 83] dont les études théoriques sur la mesure du corps humain ont conduit à la conception des bâtiments et à la construction de villes entières¹⁰⁴⁴. Numériquement calculée, la mesure 'harmonieuse' de l'échelle humaine, et plus particulièrement la mesure et la définition du mouvement du corps humain est très souvent utilisée comme un matériau de construction pour l'art, l'architecture et la ville.

1043 Marc Berthier, éd., *L'art d'installer la cuisine* (Bordeaux: Éditions Williams Alta, 1979), 31.

1044 Le Corbusier, *Le modulor. Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique.*, Collection Ascoral (Boulogne: L'architecture d'aujourd'hui, 1948).

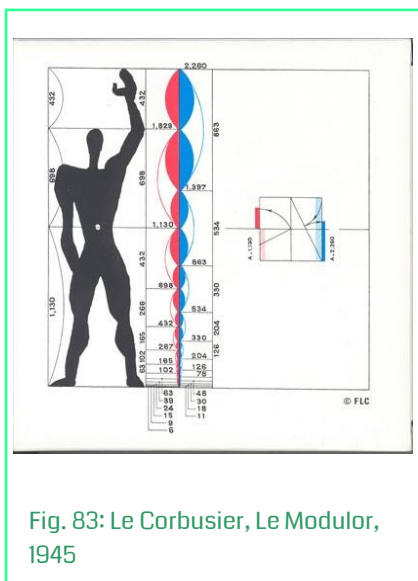


Fig. 83: Le Corbusier, Le Modulor, 1945



Fig. 84: Ingress 1, Ingress Enlightened Curitiba, Curitiba, Brasil, 2013

Aujourd'hui, les études (interdisciplinaires) sur l'expérience utilisateur (*UX*) regroupent des pratiques classiques de mesure (distances, temps, forces) avec celles des émotions, des sensations, des sensibilités, et ceci dans l'objectif de créer des objets centrés autour de l'utilisateur (*user-centered design*)¹⁰⁴⁵. En effet, le centre de toute l'expérience est le corps humain lui-même et non sa représentation géométriquement mesurée. Le postulat de Pitagore confirme que: « [...] un homme est la mesure de toutes choses : de ceux qui sont, ce qu'ils sont, et de ceux qui ne sont pas, ce qu'ils ne sont pas »¹⁰⁴⁶. Par conséquent, la possibilité de mettre l'expérience mobile numérique humaine comme une mesure pour l'organisation, la construction et l'exploration de la ville n'est pas une hypothèse si absurde. Un seul coup d'œil sur les analyses du début de ce chapitre dessine le portrait d'*utilisateur-traceur-citadin* d'aujourd'hui – téléphone dans la main, des écouteurs dans les oreilles, des écrans devant les yeux – la mobilité synchronise la multiplicité et la diversité au sein d'une seule expérience d'une présence connectée [Fig. 84].

Or « [1]e temps n'est autre chose que la forme du sens interne, c'est-à-dire de l'intuition de nous-mêmes et de notre état intérieur »¹⁰⁴⁷. En outre, il est également l'un des principaux matériaux de construction de la *commobilité*. Par conséquent, il se pourrait que la ville contemporaine soit repensée en fonction des perceptions, intuitions et usages de la temporalité par les *utilisateurs-traceurs*. Toutefois, c'est l'acte de la mesure qui transforme le temps d'une

1045 Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things* (New York / London: Doubleday / Currency Edition, 1989), 187.

1046 Plato, *Theaetetus*, trad. par John McDowell (Oxford: Oxford University Press, 1973), 16.

1047 Kant, *Critique de la raison pure* (1944), 62.

matière première en un élément de construction plus raffiné pour les conventions sociales. Il est important de se rappeler que « le temps de mesure donnait (et donne encore) aux gens un sentiment d'autonomie et la capacité de gouverner leurs propres mouvements, mais aussi qu'il lie également aux attentes des autres. Par-dessus tout, l'horloge prévoit une coordination sociale en nous donnant une métrique commune »¹⁰⁴⁸. En outre, cette « mesure du temps vient avec la séparation, avec les territoires divisés, avec les moments divisés »¹⁰⁴⁹. Dans les années 30, l'architecte Bauhaus Ernst Neyfert esquissa un design de cuisine standardisée. Il s'était basé sur les proportions du mouvement, 'haché' en morceaux et recollé en gestes structurés. La mesure du corps en mouvement est devenue une référence pour la 'sculpture' de notre environnement quotidien suivi par une synchronisation de ses structures et une normalisation. D'autre part, les objets nouvellement inventés ont commencé à 'sculpter' notre corps et les mouvements en retour. Comme Curitiba, d'autres cités entières ont été conçues par rapport aux flux mobiles et tel était aussi le plan du président Pompidou pour la ville de Paris, après l'arrivée de l'automobile. Le temps est-il venu d'adapter la ville au téléphone mobile ? Le Corbusier a transformé le paysage urbain en se basant sur la mesure du corps d'un homme blanc, 'normal', bras tendu. Que se passerait-il si nous repensions notre repère urbain selon un homme téléphone en main (comme ce qui est proposé par les projets autour des objets connectés et de la *smart city* sous forme d'*intelligence spatialisée*¹⁰⁵⁰) ? Une telle normalisation est-elle souhaitable ?

Du côté d'*Ingress*, au feu rouge, les quelques quatre minutes n'ont pas la même valeur avec ou sans le jeu. Le temps glisse sur le corps et le façonne. Selon Bergson, il nous faut une pensée du temps qui ne soit pas divisible et qui permette à l'action de la remplir par ses propres divisions¹⁰⁵¹. C'est ce type de temporalité, qui constitue une expérience immersive et durable, qui décrit au mieux l'utilisation de la technologie numérique mobile. 'Plongé' dans l'écran, l'*utilisateur-traceur* navigue entre les multiples territoires et mesure leur temporalité d'après sa propre expérience du mouvement. C'est cette condition de mobilité communicationnelle qui permet de définir un rapport discursif entre pratiquant, espace et déplacement, que nous nommons *parcours*. Grâce à l'étude d'*Ingress*, ces incarnations se

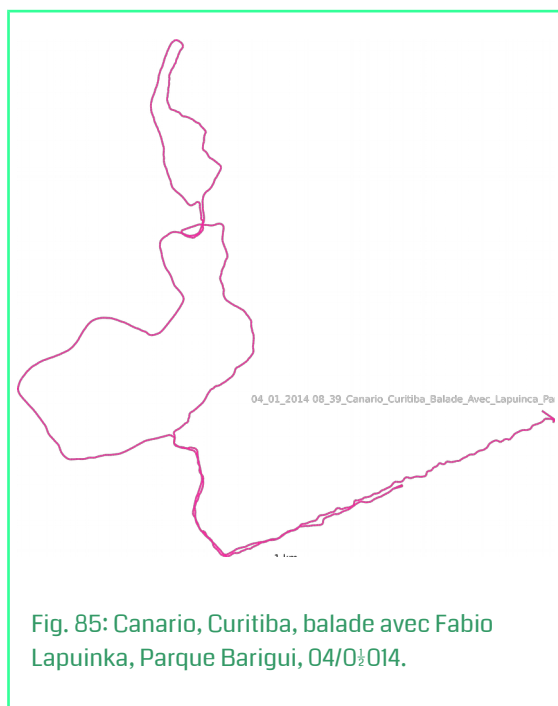
1048 « Time measurement gave (and still gives) people a sense of autonomy and the ability to govern their own movements, but it also ties us to one another's expectations. Above all, the clock provides for social coordination by giving us a common metric » Paul Glennie et Nigel Thrift, *Shaping the Day: A History of Timekeeping in England and Wales, 1300-1800* (Oxford: Oxford University Press, 2009), 235., cité par Ling, *Taken for Grantedness. The Embedding of Mobile Communication Into Society*, 38.

1049 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 190.

1050 Antoine Picon, *Smart Cities. A Spatialised Intelligence* (The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex: Wiley & Sons, 2015).

1051 Bergson, *La pensée et le mouvant*.

manifestent sous forme de gestes, postures, comportements ou autres actions concrètes. Le jeu 'joue' de l'hybridation entre la territorialité, la construction et la temporalité. La notion d'hybridité de la ville contemporaine par exemple est profondément intégrée par les *joueurs-traceurs*, qui, par définition, appartiennent aux territoires multiples.



Le corps d'un *Ingresseur* (un joueur d'*Ingress*) appartient à chacun de ces territoires en même temps : premièrement, à l'environnement urbain avec son architecture (monuments, routes, bâtiments, sculptures) ; ensuite, à l'information géolocalisée, composée de *portails*, de *liens* et de *champs* [voir Annexes] ; enfin, il y a la pratique, c'est-à-dire la façon dont un joueur s'implique dans le jeu. Dans ce cas, l'usage est confronté aux variables spatiales et digitales, apportant une nouvelle fois (comme au temps des chemins de fer) des décalages entre les mesures des *temporalités*, c'est-à-dire des différents usages du temps ainsi que de l'usage des distances. Dans une situation quotidienne de *commobilité*, un *Ingresseur* est exposé en permanence à tous ces multiples territoires et c'est dans les interstices de ces décalages que s'installe le *parcours*. En comparant les traces d'une balade 'classique' dans un parc [Fig. 85] avec la trace d'une balade d'*Ingress* toujours dans un parc [Fig. 86], il est facile d'observer que la première contient une simple boucle entre le début et la fin, alors que la deuxième, la promenade d'*Ingress*, contient une multitude de va-et-vient, des déplacements illogiques, des vraies flâneries pour le regard néophyte, alors que tous ces mouvements contiennent un sens

implicite.

Qu'il s'agisse du '*tea time*' britannique, du '*show time*' américain ou du 'temps de la prière' religieuse, les pratiques culturelles régissent notre vie quotidienne et s'impriment sur nos perceptions *temporelles*. Elles facilitent les communications au sein d'un processus d'enchaînement d'événements qu'est le quotidien. Les rituels ponctuent et forment l'expérience urbaine par des portions de pratiques : aller au travail, sortir avec des amis, faire une promenade. Aujourd'hui, l'utilisation du téléphone mobile est cruciale pour la façon dont nous occupons la durée des différents types de mobilités, imbriquées dans l'usage *commobile*. Par l'étude sur l'utilisation de la télévision mobile, Julian Figeac avait déjà montré comment les Parisiens ont pris l'habitude de changer leurs stations de métro habituelles conformément à la connectivité¹⁰⁵². Ils se créent de nouvelles habitudes en dépendance avec les lieux disposant de réseau. Ces commutations sont dorénavant remplies d'images, de textes et d'autres informations augmentées¹⁰⁵³ fournis par l'outil, faute de quoi le déplacement est vécu comme un vide, comme une déconnexion. Dans *Ingress*, nous assistons à des pratiques similaires par lesquelles les *agents* modifient l'ordre du jour de leurs déplacements quotidiens pour s'adapter au jeu. Un changement rapide et efficace de certaines habitudes quotidiennes (qui étaient pourtant profondément enracinées) est observé non seulement chez des joueurs réguliers, mais aussi chez des joueurs moins assidus. Les unités de temps sont comptées comme des 'unités de jeu' ; il n'est pas question de savoir à combien de mètres est tel ou tel lieu, mais y-a-t-il des portails sur la route et combien ? Les *déploiements*, les *hacks*, les *bursters*, les *recharges* deviennent des nouvelles unité de mesure pour une *temporalité commobile*. Les unités de mesure de la distance se transforment en unités de stratégie. Plus important encore, les agents utilisent la pratique du jeu lui-même en tant que mesure du temps. Pour eux, le calcul du trajet entre le domicile et le travail ne dépend plus de la brièveté, mais de la 'jouabilité', nouvelle tendance des villes¹⁰⁵⁴. Comme le témoigne le joueur *@imradil*, de l'équipe des *Illuminés* d'Annecy, « avant il ne me fallait que 20 minutes pour aller au travail, maintenant j'ai ajouté à cela le temps de passer par mes *portails*, plus ou moins 30 minutes tous les jours ». Toutes ces activités, situées sur la ligne du temps, sont autant de façons différentes de matérialiser la durée par une pratique, plutôt que par le système de l'horloge. De nombreux *agents* partagent

1052 Julien Figeac, « L'appropriation de la télévision mobile personnelle autour des réseaux de communication », *Réseaux* 4, n° 156 (2009): 101.

1053 Christian Licoppe et Yoriko Ineda, « Les usages émergents d'un jeu multijoueur sur terminaux mobiles géolocalisés », *Réseaux* 5, n° 133 (2005): 135-64, doi:10.3917/res.133.0135.

1054 Baggini, Julian. « Playable Cities: The City That Plays Together, Stays Together ». *The Guardian*, 4 septembre 2014, sect. Cities. URL : <https://www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together#img-1>.

qu'«il y a la vie avant et après *Ingress* » (@skydiver, Curitiba *Enlightened*) ce qui correspond en partie à la nouvelle façon de découvrir la temporalité de la ville. Être dans la *commobilité* c'est « une forme unique de multi-activité »¹⁰⁵⁵ et le quotidien est son outil de mesure.

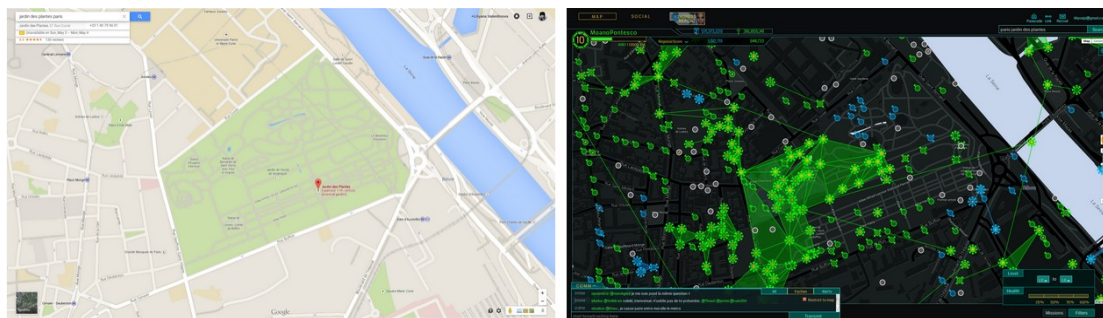


Fig. 87: Ingress 1, Google Maps & Intel Map of Jardin des Plantes, Paris, France.

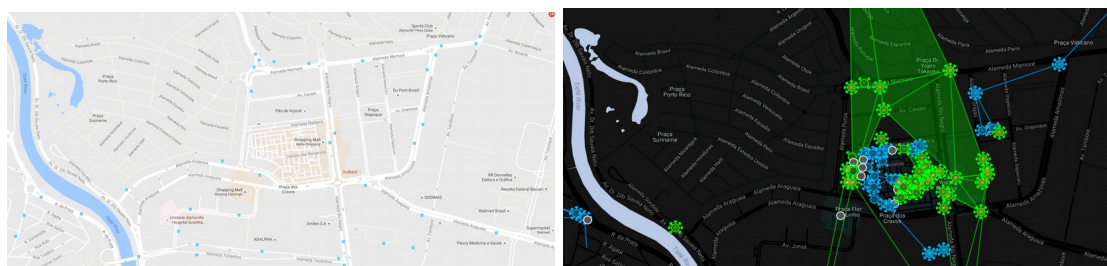


Fig. 88: Ingress 1, Google Maps & Intel Map de Ferme, Barueri, Sao Paulo.

Comment cette interférence entre le jeu, le temps et la vie ordinaire pourrait-elle exactement être utilisée comme une base pour la construction d'une nouvelle urbanité ? Considérée en tant que mesure de temps, la *commobilité* pourrait-elle devenir le principal matériau de construction pour la ville en réseau ? La description de la pratique de la ferme (*farming*) dans *Ingress* en est une illustration flagrante. L'action de *farmer* correspond au fait de *parcourir* un certain nombre de portails, seul ou à plusieurs, dans le but de collecter des éléments (*items* : *bursters*, *résonators*, *shields*) en prévision de la suite du jeu. Une *ferme* classique est un lieu avec une densité élevée de *portails* [Fig. 87 & Fig. 88]. Ainsi, les joueurs parcourent une 'ferme' pour collecter des objets (*items*) utiles à leur jeu. Cette pratique possède une base très utilitaire et comme l'action de faire les courses, il implique une

1055 Figeac, « L'appropriation de la télévision mobile personnelle autour des réseaux de communication », 101.

organisation des objectifs (quels sont les items nécessaires, qu'est-ce qui peut être recyclé) et des déplacements (par où passer et combien de fois). Selon @Kilghan, agent d'Enlightened Paris, l'une des meilleures fermes a été créée par le célèbre agent @morka, un des joueurs d'Ingress le plus haut classé au niveau mondial. @morka a tout d'abord construit cette ferme dans le parc 'Jardins des Plantes' (JDP) en soumettant une grande quantité de portails avec des emplacements stratégiques en prévision des futurs usages et déplacements. Puis, il a partagé des cartes avec des suggestions pour différents parcours selon le type de mobilité (marche, vélo) et le temps disponible (pause déjeuner, le soir, le matin). Dans cet exemple, la mesure du temps est le mouvement lui-même. La durée, en tant qu'indication d'unités de temps, est convertie en unités mobiles, où les mouvements/déplacements ont une valeur de mesure. Pour les agents d'Ingress, la mobilité est considérée comme une mesure pour la construction de la carte Intel et par conséquent du plan de la ville du point de vue du jeu. Désormais, c'est la relation entre l'espace et le temps réunis sous une seule variable géolocalisée, qui organise la construction urbaine en mettant le mouvement au centre de ce processus. Le parcours construit est une autre unité de mesure des temps contemporains.

Dans une ancienne représentation du plan de la ville d'Alexandrie, son principal architecte, Dinocrate de Rhodos, a représenté Alexandre le Grand¹⁰⁵⁶ assis au sommet d'une montagne, tenant dans une main la ville et dans l'autre jouant avec une rivière sauvage qui se verse entre ses doigts. De la même manière, l'homme moderne est en équilibre entre le plan de la ville d'un côté et le flux de l'information de l'autre. Il se transforme en créateur de ses propres expériences, externes ou internes, et il organise l'environnement dans lequel il vit : il est le 'designer' de ses propres mouvements futurs. À travers l'utilisation de la technologie mobile, la mesure du temps s'adapte à l'expérience humaine dans un milieu commobile. Personnalisée, synchronisée et communicative, la mobilité, d'une certaine manière, reflète la mesure du temps lui-même. Cependant, si le temps, comme le précise Kant, «est la condition formelle *a priori* de tous les phénomènes en général»¹⁰⁵⁷, alors, la mobilité telle que définie par Ingress, devrait également être la condition formelle de tous les phénomènes d'aujourd'hui, sachant qu'il existe autant de temporalités que d'applications mobiles. Un homme en mouvement, avec un téléphone dans la main, est comme une brique dans l'édifice de l'environnement urbain. Le métronome de nos temps modernes est une danse en rythme avec le tempo de la mobilité. Comme le petit point sur la carte du GPS montre notre

1056Le colosse du Mont Athos, selon les plans de l'architecte d'Alexandre le grand, Dinocrate, URL : <https://en.wikipedia.org/wiki/Dinocrates#/media/File:Ste01945.jpg>.

1057 Kant, *Critique de la raison pure* (1944), 62.

emplacement par un 'vous êtes ici', il fait déplacer le monde autour de l'*utilisateur-traceur* qu'il représente. Considérer l'expérience humaine comme une référence de mesure relie les territoires séparés. Mais avons-nous vraiment besoin d'un nouveau système de référence ou devrions-nous abandonner cette idée ? Finalement, la décision est personnelle et relationnelle, car « c'est le temps que tu as perdu pour ta rose qui fait ta rose si importante »¹⁰⁵⁸.

1058 Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, 72.

Partie IV. « Le Petit Poucet » : Performativité du parcours commobile

*« La frontière entre l'art et la vie doit rester aussi fluide, aussi
indistincte que possible*

Alan Kaprow¹⁰⁵⁹

Malgré la conception répandue que l'homme est un animal social (la conception aristotélicienne), il y a bien des situations lors desquelles il se retrouve seul face à l'étendue de l'espace géographique. Ainsi se trouve-t-il livré à sa présence corporelle comme unique outil de communication avec le monde qui l'entoure. Paradoxalement, c'est lors de situations de ce type que le concept même de communication prend tout son sens. Comment interagir avec l'immensité de l'espace, comment se retrouver, se situer, s'orienter, comment arriver à la cité ? Au-delà de leur portée philosophique, ces questionnements nous semblent d'une importance considérable pour le domaine spécifique des Sciences de l'Information et de la Communication. L'espace géographique en tant qu'endroit où se jouent des échanges culturels¹⁰⁶⁰ est indispensable à la communication.

La téléphonie mobile imprègne le quotidien du citoyen d'aujourd'hui par des flux informationnels sous forme de données visuelles, sonores, mais aussi géolocalisées, et ceci de manière assimilée. En effet, la technique de géolocalisation élargit le cadre de la communication dans son essence en introduisant ce nouveau support – l'espace géographique. Ce qui auparavant était catalysé autour de l'écran, support unique de l'information (textuelle,

¹⁰⁵⁹Cité par Jens Hoffmann et Joan Jonas, *Action* (Paris: Thames & Hudson, 2005), 9.

¹⁰⁶⁰Ray Oldenburg, *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community* (Boston, MA: Da Capo Press, 1997).

iconique ou sonore) qualifié, à tort¹⁰⁶¹, de 'virtuel', s'extrait à présent de son cadre écranique pour s'imprégner dans de nouveaux supports bien plus 'réels', tels que le corps des usagers, dans la mesure où ce corps est lui-même connecté et transmet des informations qu'il génère, puis les objets personnels, voire l'espace de la ville. Autrement dit, la « représentation picturale » chavire du côté de la « représentation sociale », d'une « forme de savoir pratique »¹⁰⁶² ; l'environnement devient lui aussi médiatique en tant qu'objet de mémoire¹⁰⁶³. Ainsi, ces techniques changent-elles le rapport que nous avons à la fois au corps et à l'espace ? Ceci est l'idée que nous avons avancée au début de cette thèse : avec les outils de communication mobile, l'interaction entre le corps et l'espace se transforme en un procédé médiatique à part entière (Castells et al., 2007; Martin-Juchat, 2008; de Souza and Sutko, 2011). Mais encore, avec les applications quotidiennes du GPS et ses nombreuses fonctions (localisation, orientation, recherche d'information située), la présence du corps à un point géolocalisé ne compte plus pour une information d'importance secondaire, mais au contraire, elle établit le cadre contextuel dans lequel vont se jouer l'intégralité des transactions informationnelles. La présence du corps à un point géolocalisé est-elle une pratique *commobile* ? Il s'agit de remettre en question le statut de la position du corps avec un référencement géospécialisé dans le processus *commobile* et considérer que l'interaction *corps-mobile/réseau-mobile* peut servir de support à travers lequel l'espace social s'exprime.

Rappelons que la phénoménologie déjà indiquait « combien l'empiètement du corps dans les autres et dans le monde est une structure ontologique », comment « [l]a chair viendra synthétiser le nœud créé par l'empiètement autour d'autrui, de la perception et de l'expression », et que « [l]e lien entre le corps, ma chair et le monde implique ontologiquement cet empiètement »¹⁰⁶⁴. Par la même occasion, depuis l'arrivée des techniques de géolocalisation, il semble que ces idées pénètrent aussi le domaine des SIC en intégrant les notions de corps, d'espace et de communication dans une seule et même fonction ontologique

1061 Voir Introduction générale de cette thèse, définition de virtuel, p.16

1062 Concepts apportés par Serge Moscovici, *Psychologie des représentations sociales*, Cahiers Vilfried Pareto, 1976, cité par Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 27. « Le concept de "représentation sociale" mélange donc la construction comme résultat (l'image finale possédée de la "réalité"), la "base de connaissances" permettant la construction finale et partagée du monde et des processus psychiques internes collectifs d'interprétation du monde (cf. la personnalité de base ou projection). »

1063 « [M]ediated memory object » (J. van Dijck, 2009. "Mediated memories as amalgamations of mind, matter and culture," In: R.P. Zwijnenberg and R. Vall (editors). *The body within: Art, medicine and visualisation*. Leiden: Brill, pp 157-172. doi: <http://dx.doi.org/10.1163/ej.9789004176218.i-228.61>, accessed 17 January 2016.) cité par Saker et Evans, « Locative Mobile Media and Time », 58.

1064 Maurice Merleau-Ponty cité par Bernard Andrieu, « Phénoménologie », *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)*(Paris: CNRS Éditions, 2006), 370-71.

que nous nommons le *parcours géolocalisé*. Le *corps*, qui est affectif¹⁰⁶⁵, *mobile*, sensible et singulier, outil pour l'interaction sociale ; l'*espace* qui quant à lui est un support au croisement des mobiles¹⁰⁶⁶, porteur de la dimension fondamentale du social¹⁰⁶⁷ ; et la *communication*, dont le problème constitutif est celui du déplacement, de la reproduction d'un message d'un point vers un autre point¹⁰⁶⁸. Le *parcours* est quant à lui la forme palpable de cette triple association. Dans la mesure où celui-ci est une pratique transversale, c'est-à-dire une pratique qui en traverse et regroupe plusieurs autres, le *parcours* effectue la transition entre la technique de la géolocalisation vers sa matérialisation en pratiques autant qu'en perceptions et même en modes de raisonnement. Ainsi, nous suggérons que c'est au sein du *parcours géolocalisé* (qui comporte mouvements, lieux et expressions) que peut se construire un rapport significatif aux phénomènes contemporains, qui prennent la forme de pratiques, de contextes, d'idées, d'images.

Pour répondre à ce besoin, la méthode de *Parkour* a été appliquée au *terrain mobile Ingress*. La performance de recherche et d'art *OP : Petit Poucet* (OPPP) [voir protocole, p.237] a été conçue à l'exemple des théories sur la performance ethnographiques de Norman K. Denzin¹⁰⁶⁹. L'objectif visé a été celui de répondre aux questions sur l'articulation transversale des éléments constitutifs du *parcours géolocalisé* (corps, espace, expressions). Il s'agit d'aller à la rencontre de ces phénomènes en créant une situation propice à leur dévoilement et à l'approfondissement de la connaissance du chercheur quant à leur inscription au sein des contextes mobiles. Le chapitre qui suit s'appuie en majorité sur les données venant du travail de ce terrain (OPPP) ainsi que d'autres *terrains mobiles* (*Locopractices, Ingress 1*). Nous examinerons les comportements et les perceptions par l'analyse de données hétérogènes (notes, images, enregistrements vidéo, traces GPS, récits). Nous les mettrons également en perspective en les comparant à d'autres actes issues du quotidien, de la politique, de l'art ou des jeux, visant à contextualiser les pratiques *commobiles* dans une conjoncture d'ensemble et ceci afin de comprendre la manière par laquelle ils structurent de nouvelles pratiques

1065 Martin-Juchat, *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, 77.

1066 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 173.

1067 Nous pensons ici aux travaux de Boris Baude sur le lien entre la technologie d'Internet et l'espace (Baude, *Internet : Changer l'espace, changer la société.*), ainsi qu'à ceux de Porter & Howell sur la *sociologie géographique* (Jeremy R. Porter et Frank Howell, *Geographical Sociology. Theoretical Foundations and Methodological Applications in the Sociology of Location*, vol. 105, The GeoJournal Library (London: Springer, 2012).

1068 « The fundamental problem of communication is that of reproducing at one point either exactly or approximately a message selected at another point » . Shannon, « A Mathematical Theory of Communication », 379.

1069 Norman K. Denzin, *Performance Ethnography: Critical Pedagogy and the Politics of Culture* (SAGE Publications, 2003).

transversales. Mais avant tout approfondissement, une question s'impose : pourquoi le choix de la performance issue de l'art du point de vue des SIC ?

1.« Hack Le Petit Poucet » : Performativité du corps géolocalisé

Le Petit Poucet les laissait crier, sachant bien par où il reviendrait à la maison, car en marchant il avait laissé tomber le long du chemin les petits cailloux blancs qu'il avait dans ses poches.
[...]

Le Petit Poucet ne s'en chagrina pas beaucoup, parce qu'il croyait retrouver aisément son chemin, par le moyen de son pain qu'il avait semé partout où il avait passé; mais il fut bien surpris lorsqu'il ne put en retrouver une seule miette; les oiseaux étaient venus qui avaient tout mangé.
[...]

Le Petit Poucet n'avait pas peur de l'espace, car il avait dans ses poches des grains d'arbres, que les oiseaux ne mangeaient pas, et il les sema au fur et à mesure de ses pas.

Charles Perrault¹⁰⁷⁰

Suite à nos premières observations sur les terrains *Locopractices* et *Ingress 1*, nous tâcherons de mettre en lumière les manifestations du *parcours géolocalisé*. Comme exemple nous examinerons la pratique du *hack* dans le jeu *Ingress*. Pour pouvoir intervenir sur l'interface cartographique de l'application, le joueur dispose d'un cercle d'influence de 40 mètres de diamètre et doit se déplacer physiquement dans l'espace urbain. Ainsi, une relation particulière est créée entre le corps en déplacement et l'espace géographique à travers l'interface de l'application. Une fois le corps *X* présent à la localisation du portail *Y*, il peut faire un *hack*¹⁰⁷¹: pirater ce *portail*. Ce geste permet au joueur de se fournir en outils (*items*) qui lui serviront pour le déroulement du jeu (*bursters*, *resonators*, *mods*). Étant présent dans le diamètre du *hack*, le joueur peut aussi détruire le *portail* (s'il appartient à la faction opposée, il utilise des *bursters* pour éliminer les *resonators* de l'ennemi) et le reprendre pour son équipe

1070 Charles Perrault, *Le Petit Poucet* (Paris: Claude Barbin, 1697), https://fr.wikisource.org/wiki/Le_Petit_Poucet.

1071 Pour des détails sur le *game-play* voir site web dédié à la thèse, onglet *Ingress*, URL : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

(lorsqu'un *portail* est gris (après avoir été détruit), il y pose les *resonators* de sa couleur et le *portail* sera attaché à sa faction avec son nom dessus comme propriétaire). Ainsi, cette pratique du *hack* dévoile d'une manière synthétique la manifestation du phénomène communicationnel recherché dans ce travail doctoral, une pratique numérique en situation de mobilité qui s'accomplit entre le corps présent et l'espace géographique. En tant que joueurs, participants au sein de la communauté *Ingress Enlightened* (Curitiba¹⁰⁷², Sao Paulo¹⁰⁷³ et Annecy¹⁰⁷⁴), nous avons été à la recherche de phénomènes communicationnels distinctifs pour nous éclairer sur cette relation singulière qu'apporte la mobilité à la communication.

En termes méthodologiques, les exemples viennent des premières mises en applications de la méthode de *Parkour*. Rappelons que c'est une méthode qui emprunte la base des méthodes mobiles et visuelles des chercheurs anglo-saxons (Büscher et Urry, 2009; Fincham et al., 2010), augmenté du choix d'adopter la double identité du chercheur/participant (Hine, 2001; Andrieu, 2011; Albano, 2012). Des observations filmées, des discussions ouvertes (à l'image des focus groups) et des entretiens ciblés non seulement 'sur', mais aussi 'avec' les objets de la recherche¹⁰⁷⁵, nous ont fourni une entrée privilégiée vers les pratiques mobiles et celles propres à l'application *Ingress*. Trente joueurs ont pris part activement aux entretiens filmés en situation de jeu et cent cinquante autres ont été observés via les communautés de *Google Plus* (G+)¹⁰⁷⁶ pendant une durée de cinq mois. Également, les trajets des participants sont rendus visibles grâce à l'enregistrement des traces par le moyen d'applications mobiles qui recueillent et permettent de visualiser les données GPS (*MyTracks* et *Moves*), dès l'instant où le déplacement du corps dans l'espace urbain révèle une relation entre les deux. Enfin, un traitement de toutes ces images nous a permis une visualisation

1072 URL *Ingress Enlightened* Curitiba : <https://plus.google.com/u/0/communities/107583243336836601621>

1073 URL *Enlightened* Sao Paulo : <https://plus.google.com/u/0/communities/114646964708948534901>

URL *Ingress* Sao Paulo : <https://plus.google.com/u/0/communities/104764068547747344917>

1074 URL *Ingress Enlightened* Savoie : <https://plus.google.com/u/0/communities/10253360677940098654>

1075 Idée que nous avons emprunté à la recherche-action, « L'expression "recherche-action" indique des expériences de recherche et des propositions méthodologiques plurielles. Hormis les cas où elle s'est tout simplement révélée être un label commode, et pendant un temps "à la mode", on a parlé de recherche-action lorsqu'on a cherché une méthode impliquant théorie et pratique comme des éléments constituant un processus récursif, contre la "séparation traditionnelle entre recherche (avec ses méthodes) et effets possibles des résultats de la recherche sur une réalité donnée" (Capecchi, 2006 : 1) » Roberto Albano, « Action Research / La recherche-action / La ricerca-intervento », *Bologna: TAO Digital Library*, 2012, 1, <http://amsacta.unibo.it/3307/2/Albano-RechercheAction.pdf>.

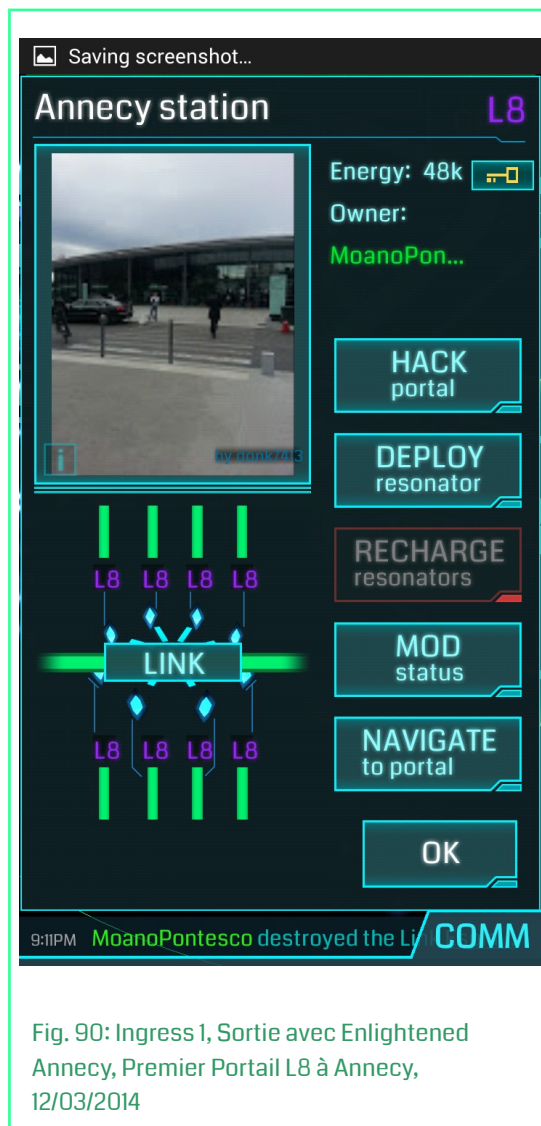
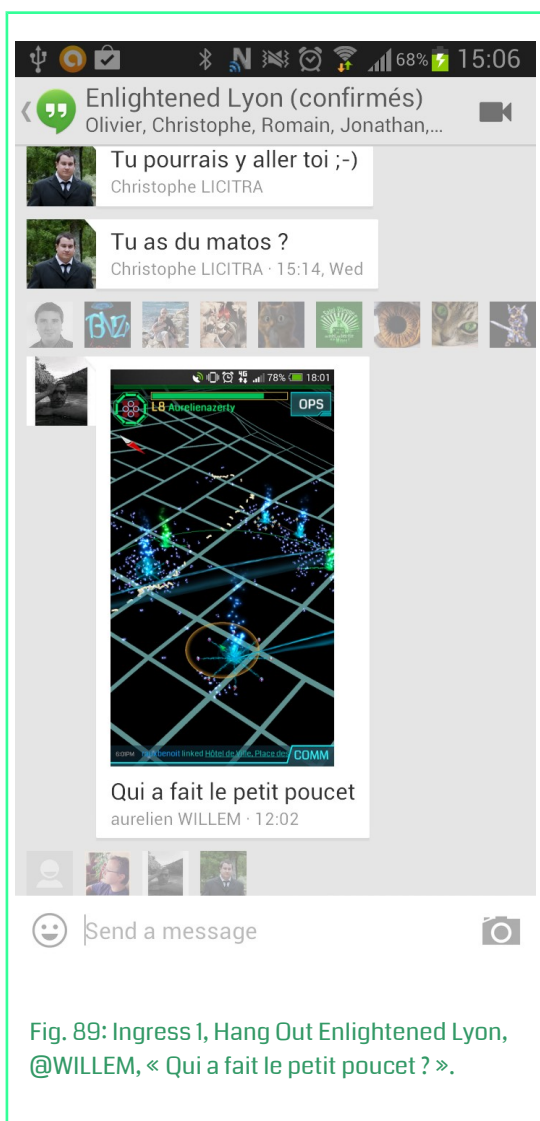
1076 Pratique méthodologique emprunté aux méthodes de l'*ethnographie virtuelle*, « This new form is developed as a response to the need to study communities 1 in which the use of electronic communications such as provided by computer networks are routine. Virtual ethnography is not put forward as a new method to replace the old – rather it is presented as a way of bringing into focus both the assumptions on which ethnography is based, and the features which are taken to be special about the technologies concerned » Hine, Christine. « Virtual Ethnography », 1-25. Montreal, Canada, 1994. <http://pcst.co/archive/paper/1599>.

interactive non seulement des résultats, mais aussi des données qui ont été rendues disponibles en ligne¹⁰⁷⁷ pour la communauté scientifique.

À cette étape, la méthode de *Parkour* a été d'une grande importance pour le déroulement de la recherche. Son caractère participatif et visuel nous a permis de nous adapter aux terrains mobiles et d'identifier ses spécificités. Ainsi, la pratique particulière du *hack* s'est révélée comme un excellent cas d'étude, car le *hack* a principalement un rôle communicationnel de la rencontre entre le corps (du joueur) et l'espace (la position du *portail*). Dans un souci d'intelligibilité de ce processus, nous faisons recours à l'analogie avec le conte du *Petit Poucet* de Charles Perrault¹⁰⁷⁸. Lors d'une situation de mobilité, ce petit personnage, perdu au milieu de la forêt, réfléchit à un moyen pour retrouver son chemin. Ainsi, élabore-t-il une technique de repérage, de marquage de sa présence par des points (des bits) d'informations. Pour cela il utilise des miettes, puis des cailloux et il sème ses petits cailloux pour inscrire les marques de son passage. De la sorte, un joueur d'Ingress ponctue les marques de son passage par une multitude de gestes dans le jeu qui permettent de témoigner de sa présence sur un lieu précis (le *portail*): *hacker*, *détruire*, *déployer*, *linker*, *moder*, *dropper* (des clés). Le petit poucet est par ailleurs évoqué par les joueurs eux-mêmes comme par exemple dans ce *chat* [Fig. 89] où nous voyons grâce à l'image qu'un joueur a déposé des clés par terre au fur et à mesure de ses déplacements (petits objets jaunes au long de la route, [voir Annexes]). Le chemin tracé a été pris en *screenshot* par un autre joueur suivi du commentaire « Qui a fait le petit poucet ».

1077 Voir site web dédié à ce travail de thèse, URL : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

1078 Perrault, *Le Petit Poucet*.



Bien entendu, cette pratique d'usage de l'espace en tant que support d'expression du corps par la géolocalisation est une pratique qui n'appartient pas exclusivement au jeu *Ingress*; des comportements similaires peuvent être observés lors de l'usage d'autres applications et pratiques numériques en situation de mobilité comme la pratique du *check-in* de *Foursquare* ou bien l'algorithme de *Tinder* basé sur la distance. De la même manière, tout *utilisateur-traceur*, seule face à l'étendue de l'espace géographique, tel un *Petit Poucet*, dispose d'une poignée d'applications en guise de 'miettes', pour ainsi se repérer et retrouver son chemin et ses compagnons. De façon permanente, dans la confrontation du corps humain à l'immensité de l'espace géographique, l'homme a recours à la technique d'inscription pour communiquer (à soi-même en premier lieu) sa relation « singulière » à l'espace¹⁰⁷⁹. Où suis-je, où vais-je, où

1079 « The conquest of mobility, *qua* supernatural mobility, *qua* speed, is more significant than intelligence – or rather, intelligence is but a type of mobility, a singular relation of space and time, which must be thought

étais-je ? Une collaboration entre la terre et le corps humain qui donne naissance à la pratique *communicationnelle* : celle de l'inscription en tant que lieu *commun*. Du point de vue de l'histoire, l'inscription est toujours liée à la technique, certes, mais aussi à la mobilité :

L'histoire des techniques de mémorisation montre qu'elles se développent de manière à augmenter la mobilité combinatoire des composants des messages, la mobilité des messages sur les supports, la mobilité des supports eux-mêmes, et enfin leur reproductibilité [...]. Avec les pierres des temples, et d'abord des tombeaux, si le lieu d'une inscription demeure immobile, il peut cependant être édifié : le support est déjà le résultat d'un déplacement.¹⁰⁸⁰

Pourtant, si d'après Bernard Stiegler avec l'écriture ortho-graphique¹⁰⁸¹ s'accomplit un processus d'*arrachement au contexte* dans le sens d'une industrialisation de la mémoire, d'une désorientation, décontextualisation, *disparition du lieu*¹⁰⁸², avec la technique de la géolocalisation le contexte revient de manière imposante. Le corps se traduit en information (les coordonnées de la localisation dans l'espace) de même que l'espace se voit incorporé par ce point *mobile* qu'il transporte, et qui, en plus d'une focale relationniste lui donne sa valeur de « vivant singulier »¹⁰⁸³. Le *corps-mobile* et le *réseau-mobile* se fabriquent mutuellement dans la construction du *parcours géolocalisé*.

Sur la surface bidimensionnelle de la carte, le corps se transforme en un 'point mobile' et par là même inscrit une trace de son passage. Sur l'écran, cette surface enchantée qui ouvre une 'fenêtre' est expérimentée comme un espace, comme un troisième lieu¹⁰⁸⁴ qui affiche une carte, contextualisant la position de ce 'point mobile'. Ainsi, la question « où suis-je? » trouve sa réponse la plus élaborée jusqu'aujourd'hui en réduisant la présence à la position par une technique qui mobilise principalement le croisement de deux variables (latitude et longitude)¹⁰⁸⁵ : je suis *là*, où le 'point mobile' l'indique. La carte apparaît comme le canal par lequel transite le message encodé entre une source, le *corps-mobile* présent dans le territoire

from the standpoint of speed, as its decompositions, and not conversely (speed as the result of their conjunction) » Bernard Stiegler, *Technics and Time. The Fault of Epimetheus (1994)*, vol. 1 (Stanford: Stanford University Press, 1998), 146.

1080 Stiegler, *La technique et le temps. La désorientation*, 2:151.

1081 D'après le philosophe Bernard Stiegler, la spécificité de la différence ortho-graphique est que « [l]'écriture proprement dite" est ce qui *nous* est lisible pourvu que nous disposons du "code" d'enregistrement ». Or, « [l]es tablettes pictographiques nous restent illisibles même lorsque nous disposons du code : il faut avoir aussi connaissance du *contexte*. Sans lui la signification échappe. Pour accéder pleinement à la signification d'une inscription pictographique, il faut *avoir vécu* l'événement dont elle tient registre » Ibid., 2:68.

1082 Ibid., 2:16.

1083 Albert Piette, « Au cœur de l'activité, au plus près de la présence », *Réseaux* n° 182, n° 6 (1 février 2014): 57-88, doi:10.3917/res.182.0057.

1084 Ghislaine Chabert, « Les usages des écrans. Vers une anthropologie visuelle de l'expérience de l'écran » (HDR en SIC, Université de Bordeaux Montaigne, 2014).

1085 Nous avons évoqué le sujet au début de ce travail de thèse [Parte I, p.23]

effectif, et un destinataire, qui est cette même source. Digne du modèle télégraphique, ce *feedback* communicationnel est littéralement une boucle qui part d'un point, fait un long trajet et retourne au même point, différemment. Nous n'oublions pas qu'il y a d'autres acteurs qui contribuent à ce fonctionnement (comme les entreprises développant ces applications), mais pour l'instant observons juste le processus de communication entre le corps et l'espace. Or, « s'interroger sur les "processus de la communication", c'est se demander ce qui se transforme – pour que le sens prenne corps ou évolue – lorsqu'une communication a lieu »¹⁰⁸⁶. Qu'arrive-t-il au corps lorsqu'il devient géolocalisé ? Soulignons-le une nouvelle fois. Malgré le développement de nombreuses autres pratiques de communication rendues possibles par les dispositifs mobiles, tels que les appels téléphoniques et visiophoniques, la connexion Internet, la photographie et la vidéographie, c'est la pratique de la géolocalisation qui, d'après nous, définit au mieux la particularité *communicationnelle* des dispositifs mobiles. Par une constante détection de la position du corps, l'information s'ancre à la fois dans ce corps (*corps-mobile*) et dans la terre, faisant recours à une multitude de cartes. Pourtant, une carte n'est jamais simplement le médiateur de notre monde, elle est aussi son créateur¹⁰⁸⁷ car elle nous permet de comprendre les informations qui se trouvent dans ce monde¹⁰⁸⁸. Ces cartographes contemporains qui sont les corps des utilisateurs des outils mobiles géolocalisés ne cessent de contribuer à la configuration du monde qui les représente. N'est-ce pas là la manifestation d'un processus de communication avec le *corps-mobile* comme émetteur dans un canal géolocalisé où la position devient le message qui atténue le clivage entre carte et territoire, entre source et destinataire, entre fiction et réalité ?

Là où la carte découpe, le récit traverse. Il est "diégèse", dit le grec pour désigner la narration : il instaure une marche (il "guide") et il passe à travers (il "transgresse"). L'espace d'opérations qu'il foule est fait de mouvements : il est *topologique*, relatif aux déformations de figures, et non *topique*, définisseur de lieux. La limite n'y circonscrit que sur un mode ambivalent. Elle mène un double jeu. Elle fait le contraire de ce qu'elle dit. Elle livre la place à l'étranger qu'elle a l'air de mettre dehors. Ou bien, quand elle marque un arrêt, il n'est pas stable, il suit plutôt les variations des rencontres entre programmes. Les bornages sont des limites transportables et des transports de limites, des *metaphorai* eux aussi.¹⁰⁸⁹

À l'évidence, pour qu'existe un processus de communication entre le *corps-mobile* et l'espace géographique, il faut d'abord qu'il y ait une pratique *commune* entre ces deux

1086 Mucchielli, Corbalan, et Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus*, 23.

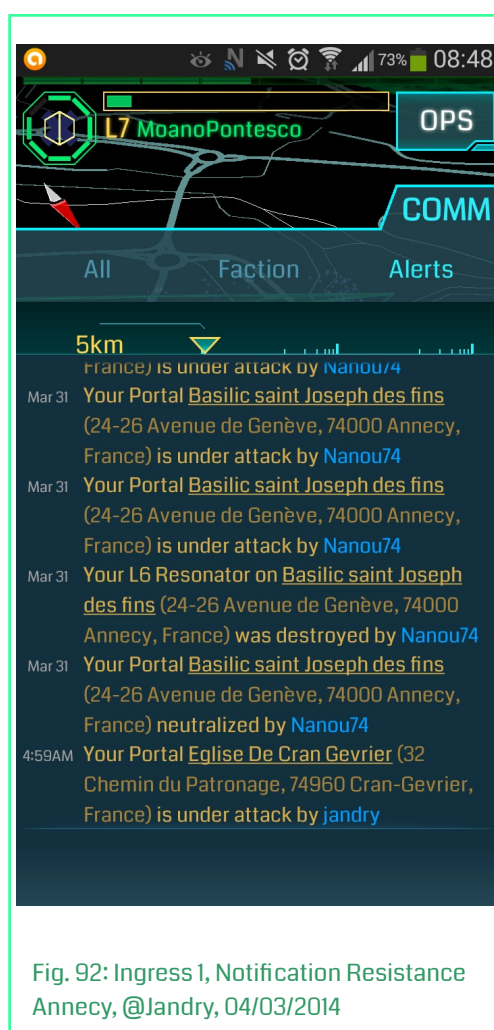
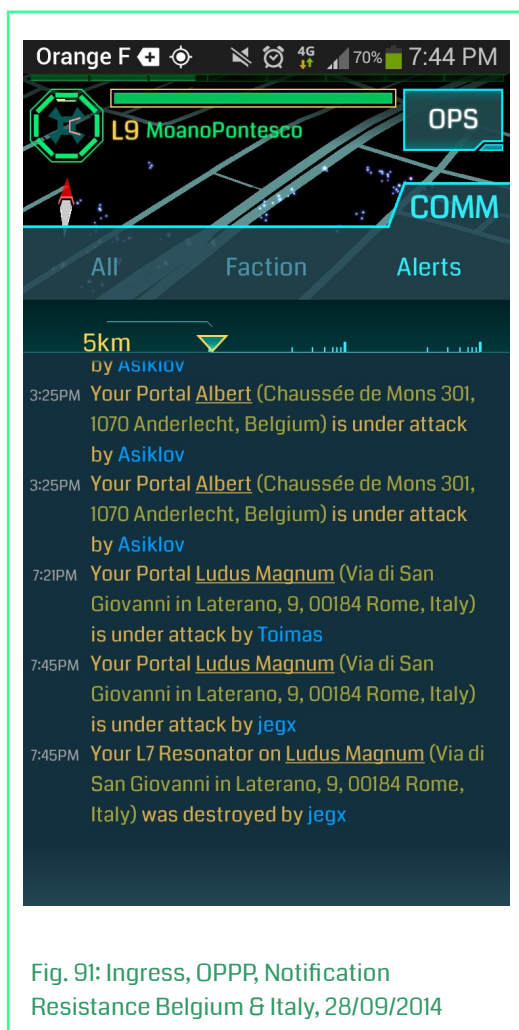
1087 « The map creates our world ; it does not simply mediate it » Eric Gordon et Adriana de Souza, *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World* (Oxford: Wiley-Blackwell, 2011), 37.

1088 « Maps enable us to make sense of information that is located in the world » Ibid., 36.

1089 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 189.

éléments qui permet de définir leurs limites, de les positionner au sein d'un cadre contextuel et de les modifier au fur et à mesure du temps. Il y a « processus lorsqu'il y a, au fil du temps, modification de la position et de la forme d'un phénomène dans un référentiel »¹⁰⁹⁰ et la technique de la géolocalisation est une parfaite illustration d'un processus contemporain. Situé dans les interstices entre les différentes couches cartographiques, le *parcours géolocalisé* est cette pratique transitionnelle qui permet de se repérer au long de son déroulement par la modification de la position dans un référentiel. Par ailleurs, un phénomène qui accentue cette affirmation peut être observé dans le jeu *Ingress* : les *notifications*. Lorsqu'un joueur (A) attaque un *portail*, le propriétaire du *portail* attaqué (B) est averti par une *notification* qui apparaît sur l'écran de son appareil mobile. La notification témoigne de la présence du joueur qui attaque sur le lieu à proximité du *portail*, rappelle l'adresse et indique l'heure de l'attaque [Fig. 91 & Fig. 92]. Pour revenir à l'analogie, c'est comme si, à l'heure où les oiseaux picorent les miettes jetées par terre par le Petit Poucet, ce dernier recevait un message d'avertissement. Portant la *signature* de son propriétaire, le portail informe instantanément pour attester d'une interaction. Ce lieu 'tactile' réagit de manière sensible au touché d'autrui devenant ainsi un espace géographique avec des qualités *communicationnelles* privilégiées.

1090 Mucchielli, Corbalan, et Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus*, 23.



Dans ce cas nous avons l'exemple d'une communication qui permet de dire à un autre « je suis là » par l'inscription de son corps dans l'espace géographique. En même temps, cette énonciation qui avertit l'absent lui indique une présence passée - « je suis là où tu as été ». Résonnant de l'autre point de vue, l'absent s'exclame « je sais où j'étais » grâce à cette énonciation. Au « ça a été »¹⁰⁹¹ photographique s'ajoute un *ici* géographique. Le « référent photographique »¹⁰⁹² est augmenté par un référent géolocalisé qui renvoie à une chose nécessairement réelle, nécessairement localisable, nécessairement placée non seulement devant un objectif, mais devant un réseau de capteurs de la position (les satellites et le GPS). Par une sorte de *feed-back* inversé, l'endroit suspend le passé du destinataire au présent de la source. Je me sens représenté par l'existence de l'autre qui inscrit l'espace géographique à ma place. Ma relation à l'espace se crée tout d'abord comme une relation sociale de

1091 Roland Barthes, *La chambre claire* (Paris: Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980), 120.

1092 Ibid.

communication où la présence joue un rôle principal relevant des endroits de croisement de présences. Une communication se développe à travers un nouveau type d'inscription (de codage, de programme) qui rend la trace *parlante*.

Comme le foyer du processus *commobile*, la géolocalisation s'applique toujours à l'existence d'un corps représenté. Elle génère l'inscription et produit la relation corps-espace. Par là même, comme toute inscription, la géolocalisation est aussi au service d'une absence. La trace remplace l'idée de la présence comme instantanéité pour l'affilier au passé. En ce sens, la communication en situation de mobilité n'a rien d'immédiat, elle est toujours rétroactive, ne serait-ce que pour quelques millisecondes, elle s'appuie à perpétuité sur un événement passé. Ces deux notions (inscription et absence) vont de paire. Comme les fossiles, qui inscrivent sur la surface des pierres la trace d'un être absent, la géolocalisation est toujours subtilement rétroactive ; ou comme l'écriture, qui est idéalement destinée à atteindre celui qui n'est pas là à travers la distance du temps, la trace de la géolocalisation s'adresse à la mémoire ; enfin comme la signature qui atteste la présence corporelle actuellement absente, l'enregistrement d'un déplacement témoigne de la trace d'un passage sur terre. Pour le *Petit Poucet* comme pour les membres de la communauté *Ingress* « les pierres symbolisent à présent quelque chose qui les dépasse; elles fonctionnent comme des mots »¹⁰⁹³. Les *resonators*, ces objets virtuels qui portent la signature de celui qui les implante sur un *portail*, sont en effet des *résonateurs*, des appareils qui résonnent (et peut-être même qui raisonnent ?) pour exprimer (en mots) le sens de leur présence située. Nous constatons que l'ambiguïté de la géolocalisation ne vient ni du corps, ni de l'espace, mais plutôt de leur fusion dans un processus de communication. Ainsi, le *hack* dans le jeu est l'exemple d'une telle pratique de communication qui peut unifier présence et inscription ; le *parcours géolocalisé* est-il cette modification du corps en message et de l'espace en émetteur ? La présence géolocalisée est-elle une pratique *communicationnelle* à part entière ?

Nous pouvons ancrer théoriquement ces questions dans les interrogations autour de la notion de la 'performance' et ceci dans une multitude de sens propres à sa polysémie. Plus concrètement, la communication géolocalisée, c'est-à-dire le processus qui communique autour de la présence à un lieu géographique donné, peut être un acte de performance aussi bien en termes pragmatiques comme « accomplissement d'une tâche »¹⁰⁹⁴, celle de communiquer la position géographique, qu'en termes politiques comme dans le cas de la carte

1093 Searle, *La construction de la réalité sociale* (1995), 98.

1094 Olivier Lussac, « Performance », in *Le dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales* (Sous la direction de Bernard Andrieu) (Paris: CNRS Éditions, 2006), 367.

qui 'performe' une certaine interprétation du monde¹⁰⁹⁵. Bien évidemment, la performance est aussi artistique où « le sens de la présence survient au contacte d'une illusion de présence véhiculée par l'utilisation d'un médium »¹⁰⁹⁶. En effet, « [u]ne performance invite à des conditions réelles et concrètes de réalisation, à des possibles tirés des champs de la musique, de la danse, du théâtre ou des arts visuels, mais dans le but de déplacer leurs frontières vers la vie réelle »¹⁰⁹⁷. D'après la définition de l'historien de l'art Olivier Lussac, dans ses aspects contemporains, elle prend ses racines dans les traditions de l'avant-garde (futurisme, dadaïsme, constructivisme, surréalisme) et de la postmodernité, mobilisant un certain nombre de caractéristiques : la position interventionniste, l'opposition à la production culturelle de l'art, l'emploi d'une texture multimédiatique (corps, images, films, poésie, éléments autobiographiques, narrations, danses, architectures, musiques), l'affinité pour l'assemblage et la simultanéité, le rituel et le narratif, les matériaux 'fabriqués', 'trouvés', la juxtaposition, le goût pour les théories sur le jeu et enfin une forme ouverte et indécidable¹⁰⁹⁸. De surcroît, la performance comme action de 'production' artistique « dépasse le cadre des arts contemporains. Elle puise ses racines, dans le domaine du rituel et du jeu [...], et se prolonge comme activité du corps [...], comme enjeu de la représentation dans une culture médiatisée [...] et dans une société du capitalisme avancé [...] »¹⁰⁹⁹. En ce sens, nous rejoignons Yves Winkin pour dire que « la communication, d'un point de vue anthropologique, c'est "la performance de la culture" »¹¹⁰⁰. Autrement dit, la communication serait une manifestation de la culture à la fois comme un acte de présence (d'un corps spatialisé), de production (informationnelle ou artistique) et d'énonciation (d'une sensibilité articulée). Ainsi, toujours du point de vue anthropologique, la communication géolocalisée n'est-elle pas l'expression d'une culture de la géolocalisation, visible à travers la performance de ses propres actes de présence ? Et la mise en pratique d'une telle culture ne prend-elle pas la forme de *parcours*. Par ailleurs, la valeur 'performative' des lieux a déjà été présentée par les chercheurs Hochman, Manovich et Yazdani dans leur conférence intitulée *On Hyper-locality : Performance of Place in Social Media* où ils théorisent, visualisent et analysent la relation

1095 « Nor are maps neutral. They perform a particular interpretation of the world » Richard Schechner, *Performance Studies. An Introduction* (Oxon / New York: Routledge, 2002), 41.

1096 Louise Poissant, « Présence, effets de présence et sens de la présence », in *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence* (Sous la direction de Renée Bourassa et Louise Poissant) (Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013), 35.

1097 Lussac, « Performance », 367.

1098 Ibid., 367-68.

1099 Ibid., 367.

1100 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 14.

entre les lieux physiques et leur représentation dans les médias sociaux¹¹⁰¹. Ainsi, après avoir abordé la relation du corps à l'outil [dans la Partie III, p.252] puis au territoire [p.281] et à la communauté [304], nous nous devons maintenant d'étudier la relation établie entre le mouvement, l'espace et le/s sujet/s, puisque « [l]a communication comme performance [accomplissement] de la culture, c'est aussi la capacité d'une parole ou d'un geste à effectuer une action dans le monde social »¹¹⁰². Sa capacité d'action a un potentiel qu'il nous reste à examiner.

Pour poursuivre l'analyse, nous pouvons observer la notion de 'performance' du côté des théories linguistiques (Austin, 1970; Searle, 1995; Fraenkel, 2008; Féral, 2013). À travers des études linguistiques, le philosophe britannique John Langshaw Austin développe l'idée que lors d'une situation *communicationnelle*, il existe une classe grammaticale qu'il appellera des *performatifs*. Dans son livre, recueil de conférences intitulé *How to do Things with Words (Quand dire c'est faire*¹¹⁰³), il fait la démonstration d'un grand nombre d'exemples d'énonciations performatives. Pour lui « il semble clair qu'énoncer la phrase (dans les circonstances appropriées, évidemment) » n'est « ni décrire ce qu'il faut bien reconnaître que je suis en train de faire en parlant ainsi ni affirmer que je le fais : c'est le faire »¹¹⁰⁴. Il s'agit bien de paroles qui, au lieu d'affirmer une réalité, exécutent une action¹¹⁰⁵. De telle manière, Austin met le doigt sur cette différenciation (pas toujours évidente) entre ce qu'il appelle des affirmatifs, qui peuvent être séparés en vrai ou faux, et les performatifs qui quant à eux sont présents ou absents. En tant qu'exécution, une énonciation performative, souvent prononcée « à la première personne du singulier de l'indicatif présent, voix active » est rendue vraie par sa « présence », ou fausse « par son absence »¹¹⁰⁶. En revisitant la *performativité* en dehors du cadre linguistique, sous ses *nouveaux visages*¹¹⁰⁷, la communication se rapproche de l'action, du faire, de la pratique, voire de l'objet.

D'après Jean-Paul Fourmentraux le concept de la 'performativité' a aussi sa place du côté des arts et en particulier du côté du *Net art* où la « jouabilité » des images suscite de

1101 Nadav Hochman, Lev Manovich, et Mehrdad Yazdani, « On Hyper-Locality: Performances of Place in Social Media » (The International AAAI Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM 2014), Proceedings of 2014 International AAAI Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM), 2014), <http://manovich.net/index.php/projects/on-hyper-locality-performances-of-place-in-social-media>.

1102 Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, 15.

1103 Austin, *Quand dire c'est faire (1962)*.

1104 Ibid., 41.

1105 Les exemples donnés sont des énonciations telles que dire: « oui, je marie cette femme »; « je te baptise »; « coupable »; d'après Austin, ces énonciations dites dans des bonnes (heureuses) circonstances exécutent une action, la performant.

1106 Austin, *Quand dire c'est faire (1962)*, 45.

1107 Jérôme Denis, « Les nouveaux visages de la performativité », *Études de communication*, n° 29 (2006): 7-24.

nouveaux régimes d'interprétation de ces images¹¹⁰⁸. En effet, « [e]n s'étendant aux images et plus largement aux œuvres d'art numérique le modèle performatif mis au point par la musique pourrait bien aussi redéfinir ce que l'on entend traditionnellement par "interprétation" » et qui serait révélateur de nouveaux paradigmes médiatiques¹¹⁰⁹. Une telle réflexion a déjà été proposée par l'artiste et chercheur Samuel Bianchini au sujet de l'interactivité. Bianchini avance le concept de *performativité* pour décrire cette catégorie particulière d'action humaine qui serait en train d'apparaître au croisement des champs de l'informatique, de la performance (artistique) et de la performativité (linguistique), dans le contexte des dispositifs informatiques où les gestes sont de plus en plus valorisés, sollicités et appareillés¹¹¹⁰. Pour lui, le *performatif* « caractérise cette synthèse entre langage et action dans laquelle le langage acquiert directement un rôle "instrumental" : il fait »¹¹¹¹. Ainsi, dans le contexte où « les gestes dépendent en effet d'une forme d'appareillage spécifique »¹¹¹² ils peuvent aussi être considérés « pour et par le dispositif, comme "acte de langage" »¹¹¹³. Dans son article sur *La performance. Quand dire c'est faire*, il renverse la logique linguistique vers une logique anthropologique pour laquelle l'action humaine est considérée pour ce qu'elle est et non pas pour ce qu'elle produit, car « par la rencontre qu'ils effectuent entre performance et performativité, les gestes de l'interactivité informatisée donnent lieu à ce que nous appelons "performance" »¹¹¹⁴. Dans la performance, l'importance n'est pas mise sur l'*ustencilité* du geste, mais sur une réflexivité ou simplement sur une corporalité d'une présence à soi par le corps¹¹¹⁵. C'est en ce sens où performance, performativité et performance se rejoignent autour du corps, car pour la dernière dans la liste de ces notions comme pour les autres, il faut voir « l'utilisation du corps en situation, en tant que porteur de l'être et de la personnalité »¹¹¹⁶. En tant que forme d'expression, la performance permet de rendre compte d'une présence positionnée qui permet « l'exécution d'une action, l'accomplissement d'une tâche »¹¹¹⁷ et de rendre compte d'une pratique. Ainsi, la performance est un concept substantiellement aporétique et en ce sens il est à lui seul en mesure de faire face aux contradictions de la

1108 Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker* (Brussels: La Lettre Volée, 2013), 56.

1109 Ibid., 56-57.

1110 Samuel Bianchini, « Performance. Quand faire c'est dire », in *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques* (Sous la direction de Jean-Paul Fourmentaux) (Paris: Hermann Éditeurs, 2012), 137-38.

1111 Ibid., 141.

1112 Ibid.

1113 Ibid., 142.

1114 Ibid.

1115 Ibid., 143.

1116 Marina Abramovic, *Sur la voie* (Paris: Édition du Centre Georges Pompidou, 1990), 17.

1117 Les auteurs se réfèrent à la définition du terme anglais, dans Marria-Webster, Hoffmann et Jonas, *Action*, 11.

pratique *commobile*. Ce paradoxe de l'énonciation¹¹¹⁸ rappelle celui qu'oppose le corps présent à l'encontre de l'espace. Il s'affirme par l'acte (*hack*) d'être à ce point (*portail*), il inscrit sa vérité par des passages dans l'espace géographique.

Étant géolocalisé, le *corps-mobile* n'est pas seulement un récepteur dans lequel pénètrent des informations multiples pour produire un message. La présence corporelle interagit directement et dans l'immédiat avec un autre interlocuteur corporel, elle contribue au *réseau-mobile*, elle communique et c'est en cela que c'est une présence *commobile*. Par l'usage de la technique naissent ces « rapports à la simulation de la présence humaine comprenant ses dimensions à la fois langagière et corporelle »¹¹¹⁹. Parallèlement, la présence devient signe d'un corps à la fois présent et représenté, elle « assigne une signature invisible à un comportement informationnel »¹¹²⁰. La présence géolocalisée devient une trace immédiate qui se « colle à un corps non détachable et non technique »¹¹²¹. Ainsi la performativité devient-elle la face sensible de la communication en situation de mobilité, un nœud névralgique articulant corps-présent, corps-passé et corps-futur. Avec les techniques de géolocalisation, les points de passage deviennent des actes communicatifs et cristallisent les dynamiques *commobiles* si importantes pour la compréhension des processus communicationnels qu'il nous reste à observer.

Au départ, nous avons situé l'homme seul face à l'étendue de l'espace. À l'image du *Petit Poucet*, cet homme a su inscrire sa présence par un *hack* comme seul acte de communication. Et en effet, toute inscription est la preuve d'un corps présent. Cependant, il ne suffit pas de dire que c'est par la trace du corps que l'espace géographique se prête à la communication, car ce n'est pas la valeur présentielle de cette trace qui rend l'espace communicatif. Au contraire, c'est plutôt sa capacité de démontrer l'absence du corps par une inscription simultanée au sein d'un support écranique qui transforme l'espace géographique cartographié en support d'écriture *commobile*. La relation à l'espace passe à travers une démarche au sein de la surface spatiale qui tel un palimpseste dénote l'association mouvement/terrain. Une position constamment remise en question, à tout moment questionnée, où es-tu ?, d'où appelles-tu ?, d'où postes-tu cela ? es-tu vraiment là ? Et une réponse construite sur des 'sables mouvants', ses réseaux de relations parlantes qui portent le

1118 Beatrice Fraenkel, « Actes écrits, actes oraux : la performativité à l'épreuve de l'écriture », *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 29 (juin 2008): 69-93, doi:10.4000/edc.369.

1119 Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*.

1120 Merzeau, « Présence numérique », 32-33.

1121 Ibid., 31.

discours de la présence géolocalisée : « je suis là », validé par ces témoins de présence que sont les *portails*. Par les parcours géolocalisés, c'est la *commobilité* qui s'exprime.

De ce chapitre retenons une idée qui nous permettra d'avancer dans notre raisonnement : c'est par leurs qualités performatives que le corps et l'espace s'hybrident en un acte de communication. La *commobilité*, mise en jeu par la technologie géolocalisée, attribue la notion performative lorsque le *hack*, comme une signature, ne se contente pas de témoigner, mais réalise la présence géolocalisée. Observons à présent comment les pratiques ayant recours à la géolocalisation rendent possible l'émergence d'un *parcours* à travers l'étude de terrain du projet *OP Petit Poucet*.

2. « Opération Petit Poucet » : Le parcours entre l'art, la communication et le jeu

Ainsi, la *performance d'art et de recherche* OPPP consiste en la construction d'un jeu de rôle grandeur nature sur un plateau à la taille de l'Europe qui serait proposé aux joueurs d'*Ingress* [Fig. 93]. Ont été invitées à participer toutes les communautés nationales d'Europe dans beaucoup de capitales et de grandes villes. Une sorte de jeu dans le jeu, la préparation de l'OPPP a pris plusieurs mois lors desquels des réunions¹¹²² avec les joueurs ont contribué à la constitution des trois règles fondatrices: 1) la limite c'est l'Europe, 2) seulement une journée dans chaque ville, 3) sans planning prémédité. L'OPPP a débuté le 4 août 2014 et a été accompli (avec succès) jusqu'au 5 septembre, soit une durée de 31 jours successifs. Durant cette période nous avons parcouru 31 villes dans 16 pays différents.

Mirer la (*com*)*mobilité* n'est-ce pas déjà se mettre en mouvement soi-même et accepter que chaque pas transmue le sujet de l'étude ? « Le plus haut point de la raison est-il de constater ce glissement du sol sous nos pas, de nommer pompeusement interrogation un état de stupeur continuée, rechercher un cheminement en cercle, Être ce qui n'est jamais tout à fait? »¹¹²³. En effet, le *parcours* se construit en marchant, il advient en devenant et c'est bien vers cette double réalisation que portent nos recherches sur cette entité performative qu'est le *parcours*.

Le postulat de base était que les applications géolocalisées sont différentes de toute autre médias en ce que le 'contenu' qu'elles communiquent est inscrit dans le mouvement, générant la définition du concept de *parcours commobile*. Nous constatons que cet ensemble de caractères prend acte dans la géolocalisation et qu'une performativité hiberne dans tout contenu géolocalisé en ce qu'elle mobilise ses potentialités présentielles, rituelles, narratives. En tant que pratique, le *parcours commobile* se distingue de tout autre type de mobilité par

1122 Plusieurs discussions informelles, deux réunions organisées avec un ordre du jour dédié à la réflexion sur le *projet-expérience* et quatre discussions web (par la messagerie instantanée *Hangouts*) ont permis de définir, ensemble avec les joueurs, les règles de jeu de la performance OPPP.

1123 Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, 62.

son usage de l'espace, du temps, du corps, de la relationnalité et des règles inscrites dans un cadre significatif. Les premières observations autour du *terrain-mobile Ingress* [projet *Ingress 1*, voir Partie III, p.247] nous ont permis de repérer un certain nombre d'actions, rituels et gestes liés à l'usage de l'application (la soumission de *portails*, le *farming*, le *hack*). Ensuite, l'analyse des données de ses situations d'usage a apporté des clarifications sur le sens de ces pratiques, mais un approfondissement demeure tout de même nécessaire. Les notions de performance et la résultante performativité se sont manifestées à l'articulation de ces différentes pratiques exposant le *parcours* comme un acte performatif à part entière. Seulement, l'exécution de l'acte ne se réalise pas en matière de la locution, mais en matière d'usage. L'hypothèse sous-jacente est donc que le concept de *parcours* (numérique) que nous cherchons à définir dans ce travail doctoral indique que l'exécution d'une action dans un contexte *commobile* est équivalente à la production d'une énonciation. En contraste aux actes de langage, il semble que certains comportements, effectués dans des circonstances appropriées (*commobiles*) n'ont le but ni de faire ni de fabriquer une action. Ce sont tout d'abord des énonciations. Comme des corps sur la scène, les pratiques des traceurs sont des actes performatifs, dans la mesure où « [elles] cessent de "représenter" et où [elles] instaurent, à l'instar des énoncés performatifs, une "réalité nouvelle" »¹¹²⁴. C'est bien dans leurs qualités *communicationnelles* que celle-là nous intéresseront dans leur situation de réalisation.

En somme, ce qui caractérise le joueur dans ses expériences quotidiennes c'est le choix d'une attitude, une expérience qui déforme la perception de la réalité et la subsume à celle du jeu. Or, « toute pratique artistique commence avec un ensemble de décisions (le choix des outils, des supports, des thèmes) et par le choix d'une attitude par laquelle l'artiste *habitera* ces matériaux »¹¹²⁵. Ainsi, nous avons abordé notre terrain de recherche *Ingress* comme un matériau artistique en le considérant non pas en tant qu'une activité circonscrite de manière spatio-temporelle, mais en tant qu'un « style de vie »¹¹²⁶. Le projet *OP Petit Poucet* (OPPP) est conçu dans l'objectif de provoquer les propriétés performatives de cette pratique *commobile* exprimant un état par sa présence, énonçant un contenu par son actualisation. En ce sens, l'OPPP est un *jeu dans le jeu* qui constitue un espace *commun* à la recherche (sur *les pratiques numériques en situation de mobilité*), à l'art et au jeu, les trois faisant l'usage du mouvement comme outil pour l'exercice d'une pratique *sui generis*.

L'idée d'une *performance d'art et de recherche* répond à cette triple injonction en se

1124 Poissant, « Présence, effets de présence et sens de la présence », 17.

1125 Nicolas Bourriaud, *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi (1999)* (Paris: Danoël, 2009), 115.

1126 Lors des entretiens avec les joueurs, cette expression est apparue comme communément partagée.

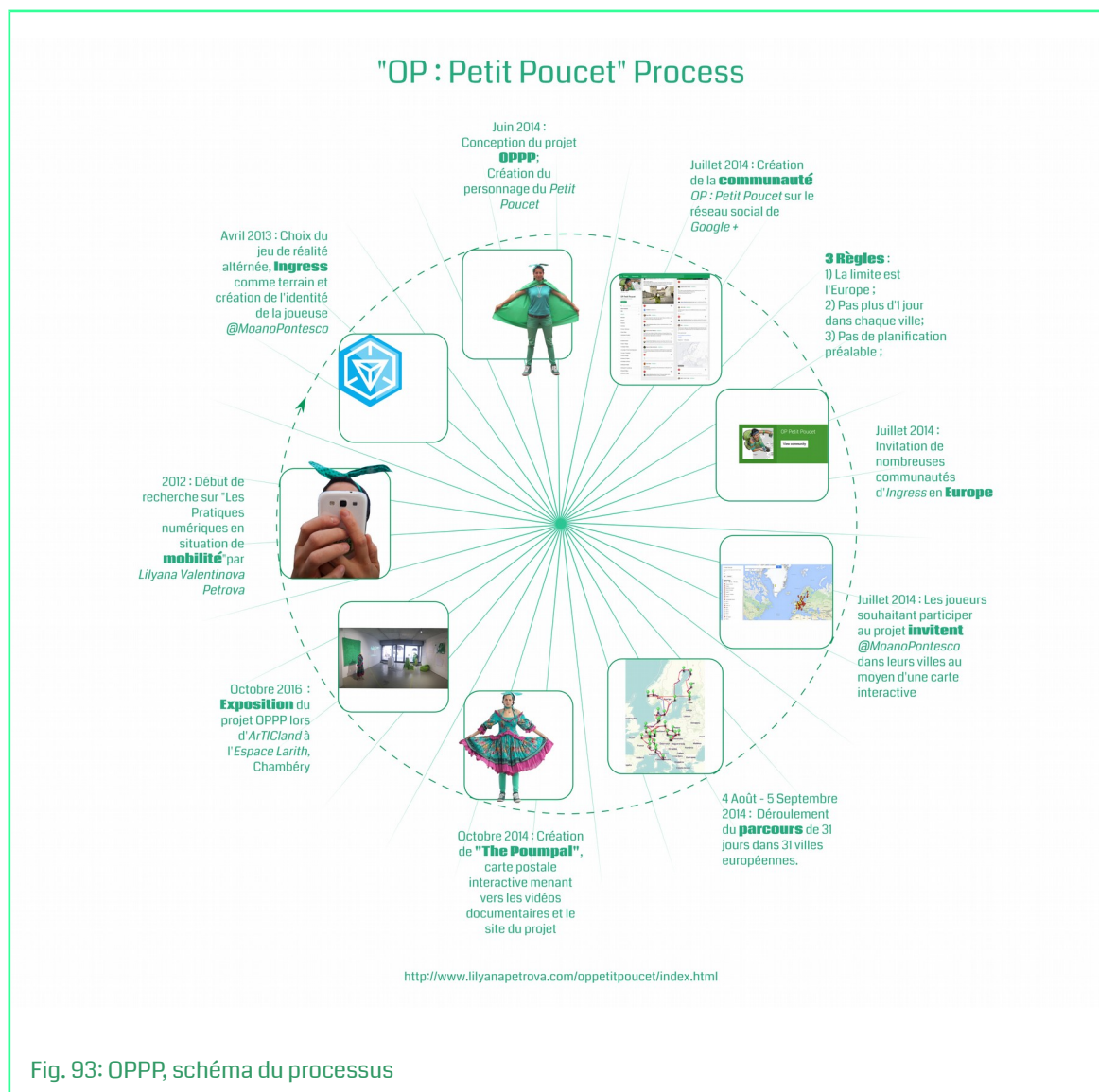
positionnant à la fois du côté de la longue tradition de la performance en art (et en particulier avec en art contemporain avec Marina Abramovic, Yves Klein, Vito Acconci, Chris Burden, Gilbert et George) et en même temps du côté des sciences humaines et sociales en mobilisant les méthodes de la recherche performance que nous avons étudiées précédemment. En effet l'art a déjà une longue histoire de *mise en jeu* du corps qui marche, sollicitant la mobilité du corps comme moyen d'obtenir une forme ou une attitude, utilisant le déplacement comme outil privilégié pour la réalisation de l'œuvre¹¹²⁷. De même, la communication s'intéresse à la valeur situationnelle du *parcours* en ce qu'il est une « action-en-situation »¹¹²⁸. Enfin, lesdites théories des *play studies* (études du jeu) s'intéressent à décrire « la manière dont nous produisons de l'état ludique, ce que nous investissons dans cet état, les styles de subjectivité qu'il implique ». En cherchant à comprendre « ce que le jeu nous fait » ils étudient les occasionnées « formes d'expériences »¹¹²⁹ auxquelles nous ajoutons le *parcours* comme forme d'expérience *communicationnelle* provoquée par le jeu.

De cette façon, OPPP consiste en la réalisation d'une performance (artistique) effectuée dans le cadre d'un terrain de recherche, en occurrence le *terrain-mobile* du jeu *Ingress*, comme une configuration de l'étape *chiro-graphique* de la méthode de *Parkour* [p.226]. OPPP propose un *jeu dans le jeu*, une mise en abîme méthodologique qui reprend les codes du jeu *Ingress*, puis les déforme, les altère et les trafique jusqu'à arriver à ce que nous considérons être la substantifique moelle de la pratique mobile : le *parcours*. L'épreuve de la *commobilité* à été pensée afin de répondre à l'ensemble de la pratique du *parcours* de manière corporelle (par le déplacement physique), identitaire (par l'usage de sa personne comme *agent*), territoriale (par l'implication du territoire géographique et architectural), communautaire (par l'inclusion au sein d'un groupe) et enfin ludique (par la constitution d'un cadre réglementaire). Autour de la recherche du *parcours*, un protocole a pris forme [p.237], visant à étudier les relations de ses notions substantifiques propres au *parcours* (les *cinq peaux*).

1127 Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, 9-10.

1128 D'après Alex Mucchielli, « [l]a communication d'un acteur (ce qui est la même chose qu'une action de cet acteur), qui se fait dans une situation, est compréhensible étant donné les significations accordées par l'acteur lui-même aux différents éléments de la situation » Alex Mucchielli, *La nouvelle communication* (Paris: Armand Colin, 2002), 148.

1129 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 31.



Le personnage du *Petit Poucet* et l'*agentivité*

L'articulation de ces éléments du même dispositif est réalisée par la présence du personnage du *Petit Poucet* [Fig. 94]. Bien qu'étant la même personne, deux identités – celle de la chercheuse (Lilyana Valentinova Petrova) et celle de la joueuse (l'agent @MoanoPontesco) –, sont assemblées par une figure fédératrice. Un *je* et un *jeu* se superposent étrangement chez le *Petit Poucet* comme dans l'œuvre de Sophie Calle pour qui le *je* est à la fois celui de l'auteur et celui de l'acteur : « il est le *je* de l'artiste qui se fait un nom, une signature, une carrière, une postérité ; il est aussi le *je* de l'artiste devenu acteur de ses

propres performances »¹¹³⁰. C'est cette distanciation identitaire qui permet de faire un lien entre une identité multiple, bâtie à coups d'anamorphoses par infiltration dans une corporéité représentée. Incessamment habillé en vert, « une couleur incertaine », « une couleur courtoise », « une couleur dangereuse », « une couleur secondaire », « une couleur apaisante », « une couleur romantique », « une couleur à la mode »¹¹³¹. Ce costume comme un uniforme, reconnaissable, descriptible, repérable, le *Petit Poucet* devient un repère dans le nouveau jeu. Il devient un symbole, représentant sa propre présence multiple au sein d'une même démarche.

Ainsi, intégrer le jeu du côté des *Illuminés*, est déjà en soi un engagement dans une *équipe*¹¹³², qui ne conditionne pas la pratique du jeu en tant que telle (mêmes règles pour tout le monde), mais le cadre dans lequel celui-ci sera joué (couleurs, imaginaires, dynamiques, histoires et équipiers compris). En devenant *agent*¹¹³³, le joueur accepte d'appartenir à une communauté qui à une certaine pratique (tactique et stratégique) de l'espace géographique. Comme sur tant d'autres terrains de jeu, le *joueur-agent* accepte un *cadre de l'action*¹¹³⁴, c'est-à-dire une démarcation qui « correspond à la distinction entre les moyens et les conditions de l'action ». Dans un premier temps, il observe, il apprend à jouer, il expérimente. Puis il commence graduellement à intégrer cette pratique à l'ensemble de ses habitudes et en construit de nouvelles. Il acquiert de nouveaux comportements, il dirige ses déplacements, ses regards vers des lieux et vers des objets aussi connus qu'insolites (bâtiments, statues, figurines, plaques mémorielles), il élargit ses rencontres, il fait de sa vie le cœur du dispositif ludique.

1130 Anne Sauvageot, *Sophie Calle, l'art caméléon* (Paris: Presses Universitaires de France, 2007), 71.

1131 D'après les titres des chapitres du livre de Michel Pastoureau, *Vert. Histoire d'une couleur (1969)* (Paris: Éditions du Seuil, 2013).

1132 Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne (1956)*, 79.

1133 De l'anglais *agent*, c'est le mot employé dans la terminologie du jeu d'*Ingress* pour nommer les joueurs.

1134 *Action frame* Parsons, *Action Theory and the Human Condition*, 371.



Fig. 94: OPPP, logo du projet

Petit à petit, le joueur apprend la signification du rôle¹¹³⁵ qui lui est attribué, il acquiert des compétences et il devient *agent* non seulement dans les mots, mais aussi dans les actes, c'est-à-dire qu'il incarne la communauté par une *agentivité* (*agency*) au sens butlerien. Or, d'après Judith Butler, l'*agentivité* n'est pas une propriété du sujet, une volonté ou une liberté, mais un effet du pouvoir, contraint, mais pas déterminé à l'avance. Si le sujet est produit dans le discours à travers un ensemble de forclusions, cette limite fondatrice et formative définit la scène pour l'*agentivité* du sujet, qui devient possible à condition de la présence d'une telle limite¹¹³⁶. Agent secret, agent d'art, agent de la paix, agent double, il s'agit de cibler une capacité d'agir créée par un dispositif (ludique pour le cas du jeu *Ingress*) et ayant une

1135 Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne* (1956), 137.

1136 Judith Butler, *Excitable speech. A politics of the Performative* (New York / London: Routledge, 1997), 139.

signification au sein de celui-ci. Le joueur agit précisément dans la mesure où il est constitué en tant qu'acteur et, par conséquent, opérant dans un domaine certes linguistique, mais aussi géographique, visuel et anthropologique, permettant de limiter les contraintes dès le départ¹¹³⁷ rendant évident que pour 'faire partie du jeu', il faut appartenir à cette limite signifiante.

Appliqué à une réalité sociale et acté lors de situations de la vie quotidienne, le jeu se nourrit des habitudes de la vie et qu'ils soient travailleuses, pères, étudiants, citoyennes, dirigeantes ou créateurs, les joueurs acquièrent le statut d'*agent* à l'intérieur de leur corps. Au sein d'un réseau actif et réactivé par un ensemble de gestes, de perceptions, de comportements et d'expressions, les *agents d'Ingress* se reconnaissent par leur parole descriptive d'un monde qui les habite plus qu'ils ne l'habitent. Si nous avons consacré l'intégralité de l'année avant la performance OPPP à jouer au côté des *Ingresseurs*, c'est précisément pour pouvoir devenir membre du groupe de *joueurs-agents d'Ingress* en intégrant la communauté sous le nom d'*agent @MoanoPontesco* et ainsi 'construire' notre *agentivité* [Fig. 95]. L'intérêt réside dans la constitution d'un espace communicationnel entre le chercheur et le joueur qui passe par un point de rencontre. Dans ces circonstances, la figure de l'artiste s'est avérée transgressive et a permis d'abolir des séparations initiales venant de pratiques distinctes.

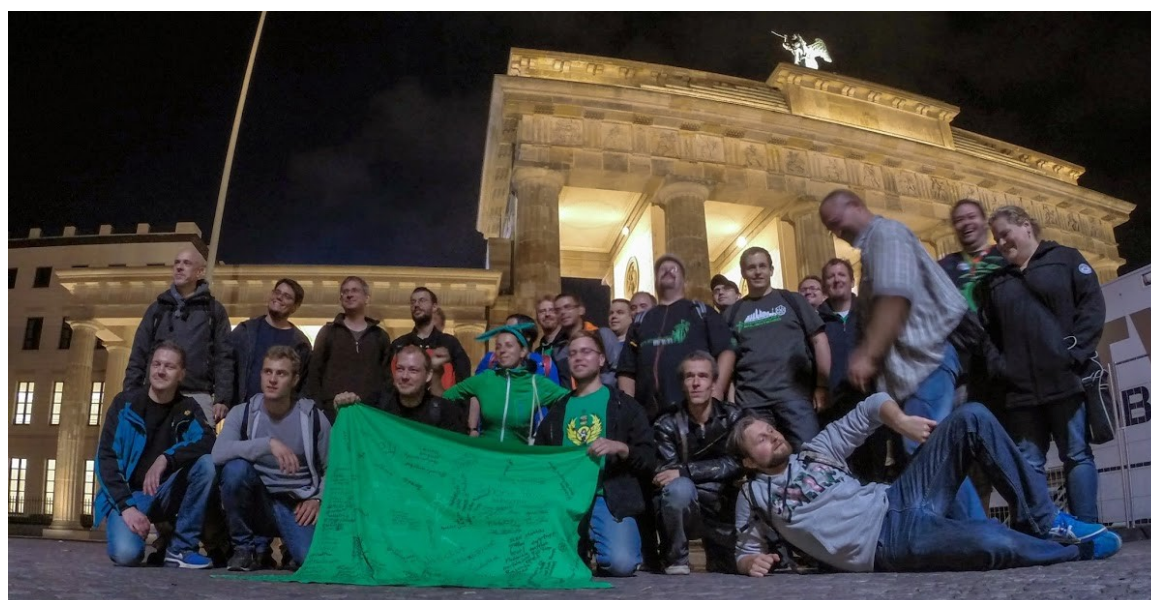


Fig. 95: OPPP, Day 25, Berlin, 29/08/2014, photo de Philipp Kotsch, <https://plus.google.com/u/0/+PhilippKotsch/posts/8DXddZMWgE>

1137 Ibid., 16.

Communauté G+ et le réseau comme terrain

Comme un ballon sur un terrain de football, le *Petit Poucet* devient un instrument pour la performance (*d'art et de recherche*); sa présence conditionne les événements (déplacements, rencontres) qu'il génère et subit en retour. Par la construction d'une page de communauté au sein du réseau social *Google Plus* (réseau préféré des joueurs d'*Ingress*) @MoanoPontesco se présente aux joueurs et les incite à participer à l'OPPP [Fig. 96]. L'offre est simple, en échange d'une invitation dans leur ville et du temps passé ensemble, le *Petit Poucet* s'offre à eux, prêt à les aider dans leurs stratégies et activités. Comme sur une couche parallèle au jeu, le personnage s'empare du terrain dans une relation de collaboration (comme pour l'œuvre d'Étienne Amato et de Claire Sistach¹¹³⁸, [p.237]. De la sorte, le *Petit Poucet* apporte son regard extérieur sur les mots, les gestes et les représentations des joueurs, en échange de quoi il s'offre dévotement au service de la 'cause' des *Illuminés*.

Or, si une telle rencontre est possible, c'est précisément dû au fait que le fonctionnement intrinsèque du jeu est celui du réseau. Ce « double corps du réseau », d'après le terme de Pierre Musso, « se présente comme passage entre deux figures opposées qu'il instaure et dépasse. Il affirme une contradiction, puis la retourne en son contraire, sous la forme de l'association ou de la relation rétablie »¹¹³⁹. Par l'usage du réseau, l'OPPP mobilise une pratique déjà mise en place par la communauté des joueurs (mais aussi communes aux chercheurs et aux artistes) et permet la construction d'un terrain de rencontre.

À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, le dispositif instaure une sorte de rituel de lecture disséminée dans le temps et dans les arcanes des réseaux dont l'initiation appelle des degrés variés de participation. Ces nouvelles responsabilités esthétiques et sociales mettent l'artiste en situation d'intermédiaire. Ses propositions et ses intuitions à l'échelle de l'environnement, naturel ou artificiel, doivent s'accompagner, à chaque étape de sa démarche, de la préparation à une intégration du spectateur au processus créatif. L'artiste choisit alors d'assumer de nouvelles fonctions, plus proches du médiateur que du créateur, énonçant des propositions d'environnement non conclusives, ouvertes. Quant au public, il est appelé à intervenir dans le processus de création esthétique en participant activement à l'instauration de l'œuvre ou de la situation artistique.¹¹⁴⁰

Participation, viralité, réflexivité interactive, créativité publique, générative, collective : l'art

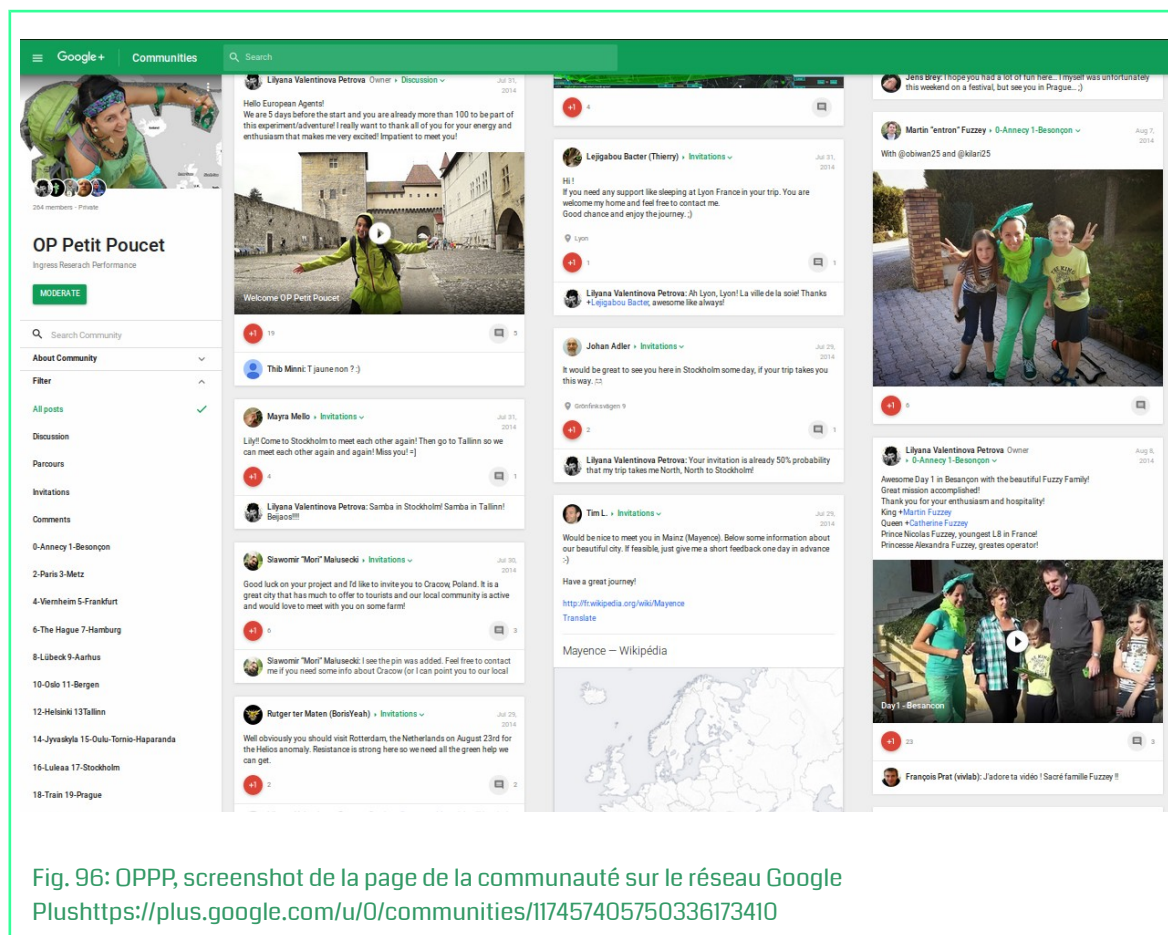
1138 Collaboration entre le chercheur en SIC Etienne Amato et l'artiste Claire Sistach dans l'œuvre *Persistence, empreinte d'une cyberexploration*. Lien vers le projet : <http://cyber-persistence.net/>

1139 Musso, *Critique des réseaux*, 347.

1140 Préface de Franck Popper, Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, 13.

2.« Opération Petit Poucet » : Le parcours entre l'art, la communication et le jeu

en réseau compte sur un ensemble de changements paradigmatiques situant l'image au centre d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et publics enrôlés¹¹⁴¹.



Les trois règles

C'est par le choix d'un ensemble de règles que l'expérience OPPP décide de s'adapter à son environnement rhizomique et en même temps de lui imposer un cadre effectif. Il se structure un milieu interactionnel qui fonctionne de manière propre à ce cadre où la considération des règles crée un nouvel espace : un terrain praticable. L'emboîtement des cartographies, des territoires et des pratiques prend la forme d'un *multiverse* de terrains de jeu, animé par des règles correspondantes. Comme un code programmé, exécuté lors de la performance, les déplacements du *Petit Poucet* sont décidés d'après une norme réglémentée

1141 Ibid., 16.

qui donne forme à leur représentation. L'image se modifie au fur et à mesure des déplacements, elle n'est ni pré programmée ni pure improvisation, elle est un jeu et sa trace est le résultat du *parcours*.

Ce nouveau type de projets nécessite un protocole d'action qui, comme le plan d'une expérience scientifique, fixe la marche à suivre. Les technologies de communication y sont employées pour fractionner ce procès de création collective en trois actes distincts : l'élaboration protocolaire d'un scénario d'action, la mise en œuvre d'une performance largement improvisée, la manifestation de l'événement à travers la collecte et la valorisation des traces.¹¹⁴²

Ainsi, le cœur de l'œuvre est sculpté autour de ces trois règles : (1) la limite du possible est l'Europe ; (2) pas plus d'un jour dans chaque ville ; (3) pas de planification préalable. La première dessine un terrain de jeu dans les limites d'une Europe de libre circulation au sein de laquelle le déplacement est libre d'usage en tant que matière de rencontre, d'étude et de création. La seconde limite le temps du jeu et rythme les reprises. Quant à la troisième, elle ouvre les portes de l'œuvre, permettant à l'expérience de faire rentrer un imprévu (assumé, attendu, invité) et par là même s'autorise d'arriver à sa rencontre.

Invitation à la participation

En partageant sur G+ le lien vers la communauté OPPP à un large nombre des communautés européennes, l'œuvre vise à se propager de manière virale et collective. Une participation horizontale a été sollicitée depuis le tout début de la conception (concept développé ensemble avec les joueurs), puis lors de la mise en place du projet jusqu'à sa fin et le moment de la performance. En outre, avec la troisième règle, il s'agit de donner aux joueurs une place privilégiée dans les prises de décision quant aux déplacements du *Petit Poucet*. Dans une tendance postmoderne, l'artiste s'est souvent livré aux mains de son public comme avec *Cut Piece* de Yoko Ono (1964) ou Marina Abramovic avec *Rythm 0*¹¹⁴³ (1974). Se déposséder de son corps et l'offrir à autrui comme acte de création est non seulement un geste politique, mais aussi une épreuve de cette relation. Ainsi, l'œuvre crée une représentation de la relation entre les joueurs, de même qu'entre l'œuvre et le public, entre le sujet d'étude et le chercheur en immersion qui passe par l'expérience du corps. Le corps est mis à l'épreuve tant dans sa dimension physique que dans sa représentation, les deux étant inséparable. Il marche,

1142 Ibid., 26.

1143 Abramovic, Marina. *Rhythm 0*. Table avec 72 objets et un projecteur avec diapositives de la performance et de texte, 1974. URL : <https://vimeo.com/71952791>

court, dort, transpire et se fatigue en même temps qu'il verbalise ses pratiques. Il est le transporteur d'une double problématique : à la fois la matière sans laquelle aucun geste ne pourrait se faire et en même temps : l'entité décisionnelle de cette même pratique. Ce sont ces deux manières parallèles d'usage du corps qui sont mobilisées par l'OPPP par son implication au sein d'un mouvement formel.

Exploité, transporté, manipulé, le corps est 'objectivé' par les choix des joueurs. Ainsi, afin de traiter cette objectivation, nous nous sommes tournés vers l'exemple d'un objet propre au jeu *Ingress* : l'*artefact*. Dans le jeu, un *artefact* est un objet 'virtuel' qui doit transiter d'un lieu (*portail*) à un autre *via* un lien (*link*) établi par les joueurs entre ces deux *portails* à un moment précis et la réussite de cette mission permet à l'équipe en charge d'accumuler des points de jeu. La difficulté réside dans le fait que la distance entre le lieu de provenance et celui de l'arrivée est souvent très grande et que l'organisation de ce transfert implique systématiquement un besoin de collaboration entre des joueurs dans plusieurs villes, voire dans plusieurs pays. Ainsi, la notion de l'*artefact* cristallise la figure de l'objet dépendant d'une mise en réseau d'une communauté de pratique, transfrontalière. À son image, lors de l'OPPP, @*MoanoPontesco* s'est réclamé être un *artefact vivant* (*living artefact*), c'est-à-dire un objet vivant et déplaçable à la demande par les joueurs pour leur bénéfice. Dans la logique cybernétique, le *Petit Poucet* est compris à la fois en tant qu'*agent* et en même temps en tant qu'objet, ces deux fonctions étant complémentaires et contradictoires. Sur un niveau hiérarchiquement égal, le vivant s'accouple au non-vivant ; dans le premier cas, l'image du corps s'appuie sur une fonction subjective de la chaire active, décideuse de ses choix de déplacement ; dans le second elle est utilisée en tant qu'objet dont les déploiements dépendent des commandes des participants à l'expérience. Ce contrat d'échange entre les joueurs et l'agent @*MoanoPontesco* réactive la pratique du collage à une échelle *grandeur nature* (par l'invitation à travers une carte interactive, [Fig. 97]). Ainsi, tel un *artefact vivant*, le corps du chercheur a fonctionné comme un pion sur un plateau de jeu à la taille de l'Europe. Ses mouvements dépendaient des règles, des choix, des interactions et des collaborations des joueurs participants à l'OPPP. Le résultat de ce *parcours* est rendu visible en tant que trace de formes irrégulières construites uniquement par les choix des joueurs d'*Ingress* qui ont pris part à l'OPPP [Fig. 98].

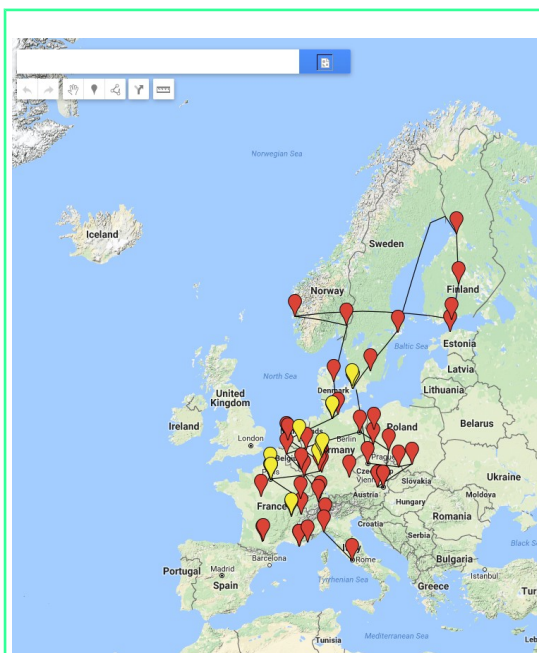


Fig. 97: OP-PPP, Carte interactive ouverte aux joueurs d'Ingress d'Europe en tant que liste d'invitations :
https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=IrspwP_9586bSNuOEuaBjaiStp7A&ll=51.26010817540505%02C22.169036849999998&z=4



Fig. 98: OP-PPP, Parcours complet représentant la trace du déplacement et les villes comme points d'arrêt disponible en carte interactive sur le site du projet ainsi que sur umap :
http://umap.openstreetmap.fr/en/map/op-petit-poucet_27701#4/52.78/13.84

La carte comme territoire

L'intégralité du déplacement est réalisée par le réseau ferroviaire *Interrail*. Datant du temps de la révolution industrielle, le déplacement par le train s'associe à un autre type de déplacement, celui par téléphone mobile et appartenant à la nouvelle 'relation numérique'. Comme le fait remarquer John Urry, « les différentes mobilités [...] sont en train de reconstruire, matériellement, le "social comme société" en "social comme mobilité" »¹¹⁴⁴. En ce sens un tel projet n'aurait pu être réalisé sans la couche géopolitique d'une Europe de la libre circulation où le déplacement a été effectué entre les pays membres de l'Union Européenne, rejoints par la Suisse et la Norvège comme pays partenaires. Le réseau du train couplé au réseau des applications mobiles (*Ingress*, *DB Navigator*) impose un déplacement hors sol tout en étant littéralement ancré dans le territoire du vieux continent. Ainsi, le territoire accomplit un rôle multiple ; comme le cadre de la peinture, il est le support

¹¹⁴⁴ Urry, *Sociologie des mobilités : une nouvelle frontière pour la sociologie* ?, 16.

d'inscription de la trace d'un *parcours* qui reflète l'engagement du corps dans l'espace. Cette matérialisation du *parcours* fonctionne comme une révélation du mouvement, autrement invisible et non malléable. Les villes, ces lieux de passage, peuvent être comprises comme la représentation d'une structure intérieure aux réseaux territoriaux. Comme des points d'appui sur un mur d'escalade, les gares urbaines structurent le mouvement de @MoanoPontesco qui 'saute' de l'une à l'autre pour construire son avancement par rebondissements. En outre, ce mouvement est dicté par un engagement représentatif d'une conscience cartographique des interactions entre joueurs, communautés et villes à l'échelle du monde. Avec *Ingress*, et par conséquent avec OPPP, la frontière cartographique remplace celle des pays pour se baser sur l'image d'un réseau d'interactions.

Cette épreuve d'un quotidien contemporain, en mouvement et connecté, formalise l'empreinte d'un *parcours* qui interroge la constitution d'une démarche (artistique) et la construction d'une forme (esthétique) dans le mouvement. Le travail réalisé par l'OPPP est une mise en perspective d'une pratique sociogéographique à l'échelle du continent européen. La terre en tant qu'espace géographique devient le support pour l'inscription d'un *parcours* géolocalisé, dépendant de spécificités propres (nationales, régionales, personnelles) au sein d'un espace délimité – l'espace du jeu. Dans la tradition du *land art*, le territoire devient un prétexte pour l'inscription d'une image de matière éclectique. La terre (matière géographique) et la donnée géolocalisée (matière numérique) développent une relation qui passe par une représentation cartographique qui unit les territoires dissemblables des expériences de *parcours*.

Le parcours de 31 jours en 31 villes

Concomitamment à l'avancement de ville en ville, ce sont aussi les jours qui défilent pour le *Petit Poucet*. La dimension temporelle du déplacement préfigure celle des rythmes solaires du binôme jour/nuit. Bien que calqué sur le calendrier jour par jour (du 4 août au 5 septembre 2014), un compteur différent de celui du calendrier grégorien s'impose à l'expérience OPPP. Les 'mille et une nuits' du récit du *Petit Poucet* chantent le rythme du soleil levant/soleil couchant d'une manière féerique et ainsi imposent une lecture des événements en mode épique. Pour chaque jour passé, une nouvelle ville visitée, 31 jours durant. Dans ce cadre répétitif, « [...] l'œuvre se mesure à la vie, et les moindres détails de l'une peuvent être retenus contre l'autre. L'art se vérifiera dans le quotidien, ou ne sera

pas »¹¹⁴⁵. L'impossible se déroule lors de temporalités *inframince*¹¹⁴⁶ à l'échelle d'une Odyssée banale et par là même épique. De Roman Opalka à Yayoi Kusama, de On Kawara à Hamish Fulton, la répétition mesure une distinction commune entre des entités semblables, une différence qui devient plus importante que leurs similitudes, une *répétition-rythme* d'après les termes deleuziens¹¹⁴⁷. « Le cœur apprend ainsi que cette émotion qui nous transporte devant les visages du monde, ne nous vient pas de sa profondeur, mais de leur diversité. L'explication est vaine, mais la sensation reste et, avec elle, les appels incessants d'un univers inépuisable en quantité. On comprend ici la place de l'œuvre d'art »¹¹⁴⁸. L'éphémère s'ancre dans le durable pour capturer le rapport à un territoire revisité tous les jours sur les sentiers différents de *parcours* animés par les règles de l'application. Dans tout cela, l'image y est pour quelque chose.

The Poumpal et d'autres images

Le choix du personnage du *Petit Poucet* n'est pas hasardeux. Dans le célèbre conte de Charles Perrault¹¹⁴⁹, le *Petit Poucet* est un garçon qui marche et sème des cailloux et des miettes afin de pouvoir retrouver son chemin. Avec l'OPPP, la collecte de l'image a cette même fonction de repérage dans un univers encore mystérieux. Elle permet de voir à travers l'expérience des gestes et des mots, de connecter l'invisible à une trace parlante. La performance est le moment de réalisation d'une forme exaucée par un corps devant un public présent ou interposé par 'l'œil de la caméra'. Dans le style du cinéma-vérité, les photos, les vidéos et les traces GPS sont comme des passages soulignés dans un livre et deviennent des citations à la relecture. Comme *L'Homme à la caméra* (1929 par Dziga Vertov), le *Petit Poucet* enregistre des données brutes et décontextualisées, restructurées par la technique d'un montage hypermédia (à la fois visuel, sonore, géolocalisé). Ainsi, leur construction dévoile une fiction de réalité qui, comme les images de synthèse informatique, « n'est pas une représentation inférieure de la réalité, mais celle, réaliste, d'une autre réalité »¹¹⁵⁰. Le point de vue subjectif, filmé depuis le niveau du ventre de @MoanoPontesco révèle cette réalité

1145 Bourriaud, *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi* (1999), 67.

1146 Thierry Davila, *De l'inframince : brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours* (Paris: Éditions du Regard, 2010).

1147 Gilles Deleuze, *Différence et répétition* (1968) (Paris: Presses Universitaires de France, 1993), 33.

1148 Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe* (Paris: Gallimard, 1942), 131.

1149 Perrault, *Le Petit Poucet*.

1150 Manovich, *Le langage des nouveaux médias* (2001), 36.

géolocalisée qui prend le corps pour centre gravitationnel.

Ainsi, la vidéo *The Poupal* [Fig. 99] se présente comme la synthèse de l'ensemble de l'expérience d'un *parcours*. Une minute durant, nous y voyons une femme vêtue d'une robe colorée, tournant sur elle-même avec derrière elle un paysage qui change de lieu à chaque tour. Sa robe ressemble au style vestimentaire de l'artiste peintre Frida Kalho et l'action de tourner rappelle cette pratique spirituelle des derviches tourneurs les menant à la transe. Ce qui est filmé au final c'est le symbole d'une mobilité contemporaine, propre à *Ingress*, visant les lieux comme des points dans un enchaînement continu. Si au temps de la télévision la métamorphose était du côté du sujet tournant, comme cela a été souligné par l'œuvre de Dara Birnbaum, *Technology/Transformation, Wonder Woman* (1978-79), au temps de la géolocalisation, ce changement se déplace du côté du panorama. Une culture populaire s'enracine dans des lieux dont l'interchangeabilité devient possible par la mise en place d'une pratique unanime. Depuis 1994, Mariko Mori emploie déjà l'image de la capsule pour tracer le portrait d'une géographie de plus en plus importante dans le monde contemporain. En se positionnant devant des lieux symboliques, elle les transforme en prétexte pour la relecture d'un territoire personnel. Des clichés, certes, mais emblématiques d'un paysage contemporain, les images de Mori sont le portrait d'un *parcours* qui relie les corps aux lieux de manière intrinsèque à la technique d'enregistrement. Pour le cas de la vidéo *The Poupal*, le choix des lieux entremêle des endroits stéréotypés aux endroits anonymes, les deux étant ramenés à une même valeur pratique du point de vue de l'application *Ingress*. À l'image d'un globe qui tourne, la vidéo attire celui qui aspire à la 'téléportation' et l'invite à poser son doigt pour y parvenir.



Fig. 99: OPPP, Screenshot du vidéo *The Poumpal*, image filmée à Vienne, Day 23, 17/08/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=yWx5Af0vq6A>

Exposition et rendu hypermédia

Lors de l'exposition *ArTICland*¹¹⁵¹ [Fig. 100], certains éléments du *parcours* d'OPPP ont été exposés sous la forme d'une collection : un tissu vert, signé par les personnes participantes à la performance ; un ensemble cartographique, représentant les traces géolocalisées des déplacements de *@MoanoPontesco* dans chacune des 31 villes ; deux costumes, celui du *Petit Poucet* et celui du *The Poumpal*, rappelant la théâtralité de l'œuvre ; enfin un ordinateur qui projette la vidéo et qui permet de se connecter à un carnet de voyage exhaustif. En effet, « [...] l'exposition ne s'épuise dans la description des microévénements qui entourent l'apparition d'une œuvre et ne se limite à ses coordonnées spatio-temporelles »¹¹⁵². Le *parcours* d'une œuvre n'est pas une progression linéaire, mais une construction formelle qui mobilise des fragments de temps et d'espaces pour construire un mode d'observation perceptiblement délinéarisé. À l'inverse du mode chronologique, plus proche de celui du réseau, l'histoire de l'œuvre performative se situe dans une multitude de gestes éphémères dont la plénitude transcende l'objet et tend vers l'expérience. C'est là une méthode aussi artistique

1151 Exposition « ArTICland : Connecté au monde », Groupe de recherche G-SICA, Galerie Espace Larith, Chambéry, 14 septembre 2016 – 12 novembre 2016. <https://www.facebook.com/events/139526699821861/>

1152 Jean-Marc Poinot, *Quand l'œuvre a lieu. L'art exposé et ses récits autorisés.*, Collection mamco (Genève: Les presses du réel, 2008), 33.

que scientifique, qui permet de définir le *parcours* comme nouvel objet empirique.

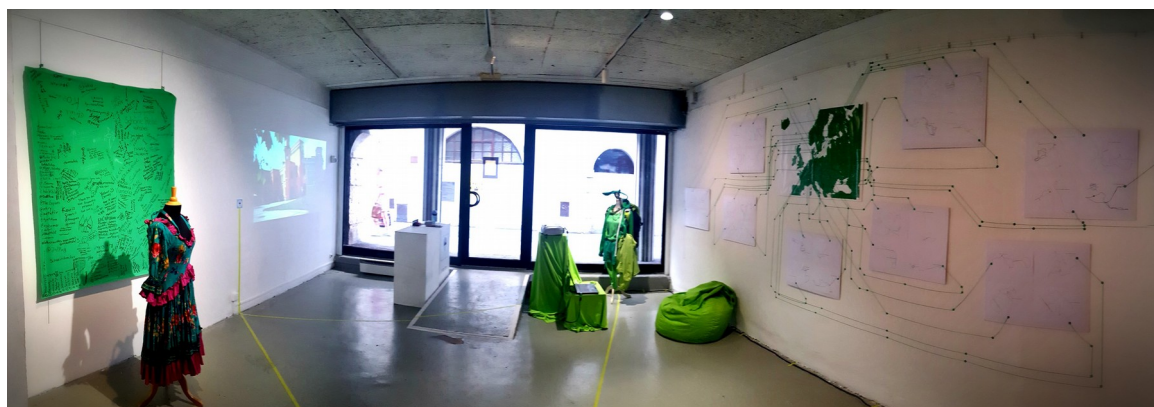


Fig. 100: OPPP, exposition « ArTICland : Connecté au monde », Groupe de recherche G-SICA, Galerie Espace Larith, Chambéry, 14 septembre 2016 - 12 novembre 2016.
<https://www.facebook.com/events/139526699821861/>

Voilà que par ces quelques pas, nous venons de retracer un *parcours* entre art et jeu, celui de la *performance d'art et de recherche* réalisée dans *Ingress* : l'« *OP : Petit Poucet* ». Ce n'est pas là un récit personnel, réalisé du point de vue du personnage du Petit Poucet, mais une narration collective, produite par la navigation au sein d'un espace commun. C'est l'histoire de la rencontre entre un *je* et un *jeu*, et qui devient porteuse de sens à partir du moment où elle se confronte à l'action de pratiquer ou de penser une altérité : corporelle, identitaire, territoriale et communautaire. « Comme les grandes œuvres, les sentiments profonds signifient toujours plus qu'ils n'ont conscience de le dire. La constance d'un mouvement ou d'une répulsion dans une âme se retrouve dans des habitudes de faire ou de penser, se poursuit dans des conséquences que l'âme elle-même ignore »¹¹⁵³. Quant au mouvement de l'OPPP, il appartient à ceux qui l'ont animé 31 jours durant et sans lesquels le *parcours* ne serait pas. Nous les remercions !

À présent, exposons les analyses de l'ensemble des données collectées durant la période des 31 jours de l'OPPP. Cette analyse sera structurée autour de trois points, correspondants aux trois règles de jeu, eux-mêmes accordés aux notions immanents au *parcours* : le cadre territorial comme terrain de jeu, le temps comme générateur d'une pratique mobile, le réseau comme situation immersive. Le *parcours* intègre à son fonctionnement ses

¹¹⁵³ Camus, *Le mythe de Sisyphe*, 26.

cinq peaux – épiderme, vêtement, maison, ville, cosmos –, de même que le mouvement « est quelque chose qui se prémédite entre les jambes, le tronc, les bras, la tête en quelque foyer virtuel, et il n'éclate qu'ensuite en changement de lieu »¹¹⁵⁴. Ce que nous explorons est ce trajet entre les *points d'appui*.

1154 En référence au corps dans la peinture, Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, 54.

2.1. Le territoire comme support médiatique

La géolocalisation s'empare de la surface terrestre ; comme un plateau sur le corps elle se déplace, dessine, joue. Sous les coups des requêtes GPS, le champ de vision transite d'un paysage vers une vision *cosmophonique*, c'est-à-dire vers une « *[m]anifestation directe par l'environnement des raisons d'être d'un monde* »¹¹⁵⁵. L'environnement informe en même temps que la carte renseigne. Un sentiment de totalité est réintroduit par la prise de recul sur le positionnement du corps au sein de cette enceinte circonscrite qu'est la terre. Distincte du regard du paysage frontal, la 'vue d'oiseau' cartographique est globalisante, le cartographe domine toujours le territoire qu'il fixe. L'image de couverture du célèbre *Whole Earth Catalogue*¹¹⁵⁶ paru entre les années 1968-1972, fut une des premières représentations de la terre vue du ciel, image permettant d'assurer un sentiment de réunion dans les limites d'un même espace, un symbole visiblement constitutif de l'objet Internet. De même, avec la continuation de ce catalogue en version numérique – *The WELL (The Whole Earth 'Lectronic Link)*¹¹⁵⁷ –, la même ambition s'accroît en intégrant la notion de la communauté planétaire. Ainsi, la terre rendue visible comme un espace commun ajoute cette valeur mondiale à la communication propre à l'époque de la globalisation économique¹¹⁵⁸. La perspective planétaire fonctionne comme un recadrage au sens donné par l'École de Palo Alto, qui consiste à faire changer le sens d'une activité en la présentant, sous un autre angle par la parole ou, dans le cas présent, par l'image¹¹⁵⁹. Dorénavant un nouveau contexte général (ou situation) sera construit

1155 Augustin Berque, *Mouvance II. Soixante-dix mots pour le paysage* (Paris: Éditions de la Villette, 2006), 38-39.

1156 En 1968, Stewart Brans lancera la première édition du *Whole Earth Catalogue*, qui paraîtra ensuite tous les ans jusqu'à obtenir le National Book Award en 1971. « Le Catalogue est sa grande œuvre. Cet étrange objet-frontière constitue, aux yeux de Fred Turner, le lieu depuis lequel l'univers des laboratoires de recherche et celui des communautés hippies vont se rencontrer, une sorte de préfiguration de papier de ce que sera l'internet des pionniers » ; extrait du texte de Dominique Cardon dans la préface de l'édition française de livre de Turner, *Aux sources de l'utopie numérique* (2006), 19.

1157 « The WELL is a territory in its own right, inhabited by people from all over the world. The first WELL computer and modem rack were physically located in Sausalito, California, near the classic rustic houseboat harbor. The WELL's machinery is now in the cloud, but the feeling of a distinctive place is just a few keystrokes away, no matter where you are. Where is The WELL? There's no simple answer to that question, but as Gertrude Stein might have said, "There's a there there." » URL : <https://www.well.com/aboutwell.html>

1158 Manuel Castells, *The Network Society. A Cross-Cultural Perspective* (1996) (Cheltenham UK & Northampton, MA, USA: Edward Elgar, 2004), 36.

1159 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, 72.

autour de la même action par la perspective introduite via le GPS. La vision cartographique de la terre 'd'en haut' positionne l'homme indéfiniment à distance de son emplacement et sous-entend incessamment un chemin à parcourir.

Au demeurant, cette distanciation critique sur la localisation est renforcée par une traçabilité temporelle employée par des applications de type *Google Location History*¹¹⁶⁰ qui relate les mouvements de manière constante en les saisissant sur une ligne temporelle (*timeline*). C'est dans cette jonction entre l'éloignement à la fois sur le plan spatial et sur le plan temporel que le *parcours* existe comme un opérateur de navigation. Différemment du temps des Odyssées 'à l'aveugle', guidées par les étoiles, le rôle des satellites dans les 'expéditions' contemporaines est crucial et joue le rôle 'divin'. S'y ajoutent les algorithmes comme autant de divinités décisionnaires : le voyage commence avant le déplacement physique par une exploration des chemins possibles et la sélection d'une trajectoire qui ne s'achève pas à la fin du déplacement, mais demeure accessible et disponible à visiter à perpétuité. Ceci est vrai pour l'OPPP et ceci est également vrai lorsque seule avec son bateau Milène Paquette fait la traversée de l'Atlantique. « Entre terre et mer »¹¹⁶¹, cette épreuve solitaire est rendue disponible dans sa forme discursive par l'enregistrement régulier de traces (GPS, photos, vidéos, son). Si le voyage est aplati par le support cartographique, le *parcours* est quant à lui épaissi par les couches des récits hypermédiatiques du texte et de l'image explorables avant, pendant et après l'expérience de manière interactive. Comme un dialogue entre l'expérience effective et le récit de voyage, la trace abolit la distance entre la réalité et la fiction, cristallisant ainsi la notion de *parcours* dans sa valeur constructiviste. C'est bien le « théorème de l'intervention des processus de communication » qui intervient ici pour affirmer qu'un processus de communication est toujours le résultat de manipulations diverses des contextes qui construisent un sens¹¹⁶². Ces contextes appartiennent simultanément à des espaces et temps différents, mais aussi à des systèmes d'expression. En occurrence, la mobilité apparaît en tant que construction entre une pratique personnelle et sa mise en perspective du point de vue du territoire représenté. C'est un dialogue qui est engagé entre l'homme (souvent seul) et l'espace dont Mylène Paquette témoigne : « [q]uand je pense à la mer que bien peu connaissent, à sa faune et à ses étoiles, à la vie qui l'habite... je réalise que je ne peux pas

1160 *Google Location History* ou *Google Maps Timeline*, <https://www.google.com/maps/timeline?pb>

1161 « Héroïne des temps modernes, c'est en novembre 2013 que Mylène Paquette est venue inscrire son nom aux côtés de ces hommes et ces femmes qui ont su se dépasser pour accomplir un exploit que l'on disait impossible. 129 jours pour traverser à la rame, en solitaire, celui que nombre de navigateurs redoutent : l'océan Atlantique Nord (5000 km, entre (entre Halifax, Canada et Lorient, France). Une première en Amérique! », <http://mylenepaquette.com/>

1162 Mucchielli, Corbalan, et Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus*, 9.

2.1. Le territoire comme support médiatique

rester muette et que je dois me mettre entre elle et le monde »¹¹⁶³. Entre le loquace et l'inexprimé, il y a le geste de la traversée qui engage la conversation et positionne le pratiquant (*traceur*) dans un rôle de médiateur entre la terre et sa figuration. Par sa démarche il formalise un rapport au territoire, intelligible et communicable. Les œuvres de l'artiste Richard Long ou bien celles de Jeremy Wood consistent justement dans l'usage d'une pratique culturelle en tant que matériau artistique qui assigne au territoire une fonction d'expression. Une trace est enfantée soit par la marche (*A Path Made by Walking*, 1967, [Fig. 101]), soit par la tonte de la pelouse (*Mowning the Lawn*, 2001-2009, [Fig. 102]). Dans le premier cas, elle est enregistrée sur la surface terrestre ; dans le second, elle est reproduite sur le support écranique. Dans les deux cas, le *parcours* surpasse le déplacement, il l'amplifie par un sentiment expressément esthétique et potentiellement communicationnel.



Fig. 101: A Richard Long, *A Path Made by Walking*, England, 1967



Fig. 102: Jeremy Wood, *Mowning the Lawn*, 2001-2009

La trace met à distance ce qui est brouillé par l'expérience du lieu, elle rend visible un *parcours* jusque là intime et inexprimable, elle ajoute une forme au néant originel de l'espace abstrait. Cette mémoire du mouvement externalisée qu'est la trace fait communiquer le corps avec le territoire, elle rend existant un panorama spatio-temporel et relationnel. Dans l'OPPP

1163 Citation de Mylène Paquette tirée de son site, URL : www.mylenepaquette.com

aussi, la trace matérialise un espace de rencontre qui a pourtant été antérieurement érigé par le déplacement. Ainsi, c'est bien la mobilité qui construit plus qu'elle ne révèle ; pour le jeu *Ingress*, pour l'OPPP et pour toute application qui fait recours à la géolocalisation, ce qui est proposé n'est pas une trace témoin d'un passage, mais un nouvel espace de rencontre présent au moyen de celle-ci. Le visible ouvre une dimension spatiale, précédemment négligée par la pratique. Les mouvements de notre corps jouent un rôle prépondérant dans la genèse de la notion d'espace comme cela a été démontré par le mathématicien Henri Poincaré dans son livre *La Science et l'hypothèse*¹¹⁶⁴. Dans *La Valeur de la Science* l'auteur poursuit :

Pour un être complètement immobile, il n'y aurait ni espace ni géométrie ; c'est en vain qu'autour de lui les objets extérieurs se déplaceraient, les variations que ces déplacements feraient subir à ses impressions ne seraient pas attribuées par cet être à des changements de position, mais à de simples changements d'état, cet être n'aurait aucun moyen de distinguer ces deux sortes de changements, et cette distinction, capitale pour nous, n'aurait aucun sens pour lui.¹¹⁶⁵

Autrement dit, l'espace créé par le déplacement n'est pas le même que celui créé par le changement d'état de l'écran numérique, les deux étant indépendants, mais reliés par la pratique du *parcours*. La condition foncièrement immobile de l'écran (et de ses changements d'états visuels) imprime un mouvement au corps qui se reflète réciproquement sur l'écran. L'activité d'un joueur par exemple peut stimuler par des notifications l'activité d'un autre joueur comme en ont témoigné par les *agents (Enlightened)* de la ville d'Aarhus (qui témoignent d'avoir une réaction immédiate de la part des *bleus* à chaque fois qu'ils entreprennent une activité de type *farming*¹¹⁶⁶). La vision du mouvement imprimée sur l'écran provoque du mouvement dans les muscles d'un corps surtout lorsqu'il s'agit du rapport à un lieu d'importance personnelle tel que le *work portal* ou le *home portal*. Entre le visible et le tactile¹¹⁶⁷, ce qui devient important est de savoir comment un point peut être distingué de tout autre point afin que sa position puisse avoir une signification originale. En effet, un point géolocalisé (ou un *portail*) doit déjà être distinct de toute autre position pour engendrer l'intérêt objectivant de la technique de géolocalisation et du rapport qu'elle établit avec le corps. Par exemple, lorsque les joueurs se donnent rendez-vous à côté du portail, « c'est plus

1164 Henri Poincaré, *La science et l'hypothèse*, [En ligne] (Paris: Flammarion, 1917), 47-109, <http://archive.org/details/lascienceetlhypo00poin>.

1165 Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 68-69.

1166 Vidéo en ligne, URL : https://youtu.be/n7Cfwf3dJBw?list=PLYttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1167 Ce que Poincaré appelle un *espace tactile* ne peut être connu que par l'expérience qui nous apprend les sensations tactiles persistantes et non altérées par les mouvements. Poincaré, *La science et l'hypothèse*, 72-74.

facile pour se retrouver... on sait tous où il est »¹¹⁶⁸, c'est un nouveau système d'orientation qui émerge en alternative aux cartes traditionnelles. Par la géolocalisation, le système géométrique est rendu au service du récit et le récit construit un système de repère dans un espace non euclidien. Qu'il s'agisse d'un *portail*, d'une adresse ou de notre position actuelle, l'association d'un point à une représentation immédiate et un 'historique' inévitable apporte cet espace communicationnel propre au *parcours*. À ce propos, les réflexions du mathématicien Henri Poincaré sont éclairantes une fois de plus, nous disant que :

[...] il ne suffit pas de se représenter *un* point, il faut se représenter *tel* point et avoir le moyen de le distinguer d'un *autre* point. Et en effet [...] nous devons nous appuyer sur ce fait que deux éléments de ce continu tantôt peuvent et tantôt ne peuvent pas être discernés. Il faut donc que nous sachions dans certains cas nous représenter *tel* élément et le distinguer d'un *autre* élément.

Cette distinction est réalisée par l'expérience du *parcours* qui labellise les lieux et leur donne une valeur symbolique et chargée de vécu. C'est pour cette raison que lors de l'OPPP, il a été important de voir les lieux préférés des joueurs et de comprendre les raisons de leur attachement. Les récits déclarent un lien établi par de multiples causes telles que la fréquence de l'usage (« c'est mon quartier, j'y passe tous les jours » @*Vianedra*), l'histoire personnelle (« ici je suis devenu *L8*¹¹⁶⁹ » @*MoanoPontesco*, « ici c'était la première fois que j'ai soumis un portail » @*PhilCyrus*), l'histoire du jeu dans la ville (« c'est le premier portail *L8* de Stockholm » @*EnlightenedStockholm*). Dans tous ces cas, la valeur narrative et sentimentale de l'attachement personnel prend la place sur la logique utilitaire et décentralise la carte. Le *portail*, tel un objet de désir symbolisé par un point, différent de tout autre point, invite le mouvement et impose la différence dans l'expérience du territoire en termes de sensations, d'émotions et d'affects.

Concernant OPPP, le déplacement du *Petit Poucet* est ponctué par les villes Européennes. Tôt dans la conception du projet, le choix du train comme moyen de transport s'est imposé pour plusieurs raisons. Premièrement, le train est une institution, littéralement ancré dans le territoire par ses rails qui serpentent la terre ; rien n'est plus structurant que la géographie imposée par le réseau ferroviaire qui arpente les plaines et les montagnes et pénètre jusqu'au cœur des villes. Spectateur bruyant, mais avare de paroles, le 'cheval de fer' a témoigné de nombreuses époques avec les comportements correspondants. Plus que des kilomètres, ses rails parcourent l'histoire à la mode du projet *SEFT-1* où les artistes et frères

1168 Entretien avec @*Legigabou*, *Enlightened*, Lyon, 08 octobre 2013

1169 *Level 8* (Niveau de 'maturité' d'un joueur dans le jeu *Ingress* et le plus haut niveau de *portail* possible)

Ivan Puig et Andrés Padilla Domene explorent les ruines d'un passé sans feu ni lieu autre qu'un chemin de fer de 9000km¹¹⁷⁰. Au moyen de leur documentation ethnographique transparait un territoire oublié, représentatif d'un mode de vie d'autres temps. Les ruines pour *SEFT-1* sont au territoire ce que les *portails* sont aux *traceurs* : des marqueurs d'événements prioritairement spatiaux, puis temporels et enfin relationnels. En ce sens, le train constitue un entrecroisement au service indistinctement de gens et d'objets, locaux ou internationaux. Dans une logique de réseau, il « peut recevoir des formes variées : à la fois solide-cristal, système de circulation des fluides et état intermédiaire entre solides et fluides [...] le réseau peut être tour à tour cristal, organisme et être hybride »¹¹⁷¹ et c'est cette notion d'hybridité qui rend le train incontournable quant aux recherches sur le mouvement¹¹⁷². Aujourd'hui, l'infrastructure reste 'lourde' tandis que le *parcours* du voyageur profite de moments de repos¹¹⁷³, de contemplation, de rencontres¹¹⁷⁴, ou même d'une méta-navigation grâce au réseau numérique, disponible à bord des trains¹¹⁷⁵.

Des couches de territoires se chevauchent, et avec *Ingress*, le train (choisi comme moyen de déplacement pour OPPP) devient aussi espace de jeu¹¹⁷⁶. Lorsque le train ralenti ou s'arrête à l'approche d'une gare intermédiaire, le joueur s'oriente vers son portable pour vérifier si celle-ci ne dispose pas d'un *portail*, comme cela est le cas si souvent. Une fois arrivée à destination, c'est le moment de la prise du territoire de la gare, ce lieu si disputé par les équipes d'*Ingress*. Généralement, la gare est l'instrument de mesure des départs et des arrivées des joueurs. Par exemple, étant éloignée du centre, « perdue au milieu de rien »¹¹⁷⁷ la gare TGV d'Aix-en-Provence sert surtout les voyageurs de passage puisque *Ingress*, à bord du train

1170 Le projet SERF-1 consiste en la construction d'un véhicule spécialisé qui permet de circuler sur une ligne de fer anciennement abandonnée de 9000 km entre le Mexique et l'Équateur. Capable de naviguer et sur des rails et sur la route, ce véhicule sert d'instrument à la fois pour le déplacement et pour la documentation par l'enregistrement des traces de ruines, des paysages et des interactions avec les habitants tout au long du parcours dans le but de répondre à la question de « comment l'idéologie du progrès s'est-elle imprimée sur le paysage historique ». Le lien vers le site du projet est à trouver : <http://www.seft1.net/seft1/proyecto/>

1171 Musso, *Critique des réseaux*, 162.

1172 Depuis le début des recherches sur le mouvement, sur la *locomotion*, non sans rappeler les locomotives des trains. Marey, *La machine animale. Locomotion terrestre et aérienne*.

1173 iDzen, espace calme et silencieux pour se détendre et se reposer, en première ou en seconde, iDzen propose aux voyageurs de faire leur trajet au calme. URL : <http://www.voyages-sncf.com/idtgv/tarifs>

1174 iDzap, iDzap propose aux voyageurs de faire leur trajet dans une ambiance 100% conviviale en profitant de nombreux services et animations. URL : <http://www.voyages-sncf.com/idtgv/tarifs>

1175 La WiFi à bord des trains est disponible dans une grande partie des pays européens (Hollande, Suède, Pologne).

1176 Par ailleurs, le train a souvent été source d'inspiration pour des concepts de jeu, comme les jeux de société *Ticket to Ride (Les Aventuriers du rail)*, Alan R. Moon, 2004.

1177 *Screenshot*, 19/06/2014, @alkoo parle sur COMM à @MoanoPontesco « juste que la gare TGV aix est *useless*, et on est plutôt actif sur les *bag aix* ou marseille que sur la capture de portails perdus au milieu de rien: ».

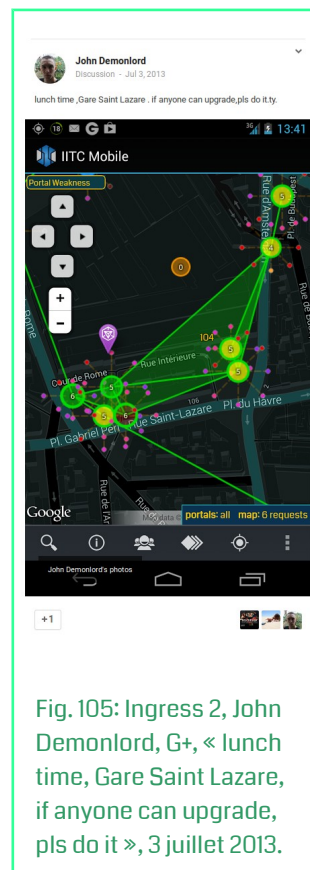
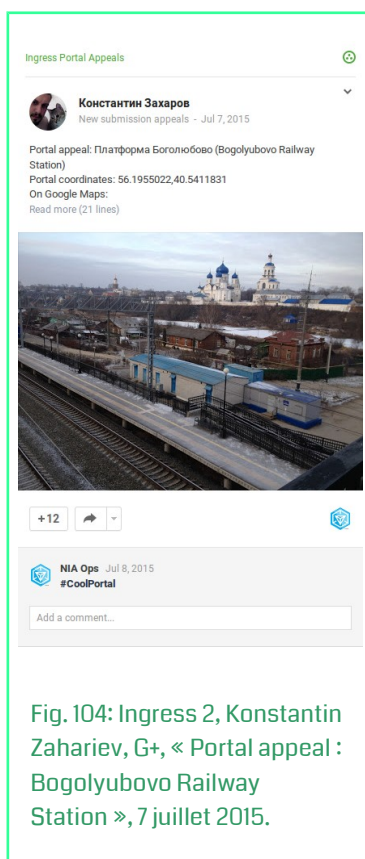
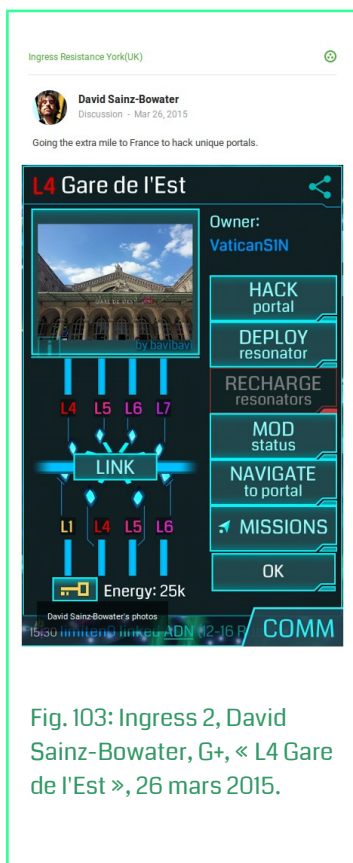
est un mode de jeu courant et prisé pour les amateurs de *portails* uniques (*uniques*¹¹⁷⁸). À l'inverse, dans la ville d'Annecy, étant en plein centre-ville, la gare permet de 'surveiller' les départs et les arrivées d'*agents* locaux ou étrangers de manière quotidienne : « @jandri est parti d'Annecy ce matin, je l'ai vu détruire la gare »¹¹⁷⁹. Ainsi, la gare peut être pensée non seulement comme un lieu fonctionnel, mais aussi comme une expérience, liée à une pratique plus vaste que celle du déplacement. Un agencement s'établit entre les usages, les ressentiments, les souvenirs et la structuration des lieux. À nouveau, la notion de *parcours* déclenche la logique du réseau en tant qu'« intermédiaire qui permet le passage et disparaît avec lui, car il peut y avoir des médiations qui durent, s'installent et deviennent systèmes »¹¹⁸⁰. Aux alentours des anciens réseaux, le *réseau-mobile* survole et s'installe entre le pratiquant et le territoire. Une nouvelle couche s'immisce aux interstices du mouvement. Les *pratiques numériques en situation de mobilité* modifient le rapport avec les territoires traditionnels, circonscrits dans des lieux tels que les gares [Fig. 103, Fig. 104 & Fig. 105] qui deviennent de nouveaux lieux de rencontre non pas utilitaires (déplacement) mais aussi ludique (jeu), sentimental (mémoire). Ces pratiques transfèrent l'architecture des gares vers des emplacements que nous pouvons dès lors considérer comme *intouchables*, c'est-à-dire des lieux d'expériences non seulement fonctionnels, mais aussi sensibles, émotionnels et affectifs dû à ce croisement des différents territoires.

1178 Par le terme '*uniques*' les joueurs d'*Ingress* désignent le nombre de *portails* visités tout au long de leur 'carrière' de jeu. Un badge est octroyé pour tous les 20, 200, 1000, 5000, 20000 nouveaux *portails* capturés.

1179 Témoignage fait par l'*agent* @imradil, *Enlightened Annecy*, mars 2014.

1180 Musso, *Critique des réseaux*, 175.

2.1. Le territoire comme support médiatique



Par l'exemple du déplacement en train, l'expérience du *parcours* peut être appréhendée comme un croisement de différents contextes communicationnels dans un temps structurel (c'est-à-dire une expérience qui dure). Bien qu'étant enracinés dans des actes, fonctionnels et concrets (parler, filmer, chercher), les objets numériques immergent (transportent) l'utilisateur vers une multitude de manières d'être présent qui associent les connaissances aux environnements¹¹⁸¹. Par conséquent, ils imposent une manière de vivre au quotidien, une manière d'être avec les autres et une manière d'expérimenter l'environnement. Paradoxalement, malgré le fait que ces outils soient littéralement 'tactiles', le milieu qu'ils génèrent reste quant à lui comme un paysage – *intouchable* – pensé et construit comme l'équivalent de la nature¹¹⁸², toujours à distance de l'humain. Cette distance est propre à l'expérience *communicationnelle* et a été observée à quatre moments lors de l'OPPP : dans la

1181 Eric Gordon et Adriana de Souza e Silva ont souligné l'importance de la localisation dans leur livre *Gordon et de Souza, Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*, 24.

1182 Cauquelin, *L'invention du paysage*, p.v.

ville de Besançon¹¹⁸³, dans les villes d'Oulu¹¹⁸⁴ (Finlande) et Lulea¹¹⁸⁵ (Suède) et à Lucerne¹¹⁸⁶ (Suisse).



Fig. 106: « Bergensbanen Minutt for Minutt ». Norwegian Broadcasting Corporation (NRK2), 27 novembre 2009.



Fig. 107: Buren, Daniel. Watch the doors please! Travail in situ, octobre 1980.

Lors de notre passage par la ville de Besançon, un joueur nous a demandé expressément : « Si tu passes à la gare de Besançon demain, *up* pour me laisser un souvenir »¹¹⁸⁷. Plus qu'un lieu, la gare, est devenue porteur de signification affective. C'est un lieu de récits d'histoires construits dans un rythme entre le quotidien et l'exceptionnel où les deux se côtoient et se forment mutuellement via l'écran. Les répétitions dans les mouvements (des joueurs) sont perceptibles à travers l'interface d'*Ingress* qui fonctionne comme une peinture du paysage changeant, rendu visible à la demande des gestes du jeu. D'après les termes du peintre et philosophe chinois Shitao « la peinture constitue le sens même du déplacement, tandis que le déplacement est l'illumination qui gît au cœur de la peinture »¹¹⁸⁸. Aujourd'hui, la place de l'image lors du déplacement permet de repenser les lieux (comme celui de la gare) dans leur valeur de paysage, c'est-à-dire les réfléchir en termes de temps, de distance et de contexte visuel et sensoriel. Alors, s'y inscrivent les éléments du processus communicationnel dans leur multiplicité – les paroles, les gestes, la mémoire, les postures et les façons d'occuper l'espace¹¹⁸⁹ – le *parcours*.

1183 URL vidéo : https://youtu.be/6hLov3756Mo?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1184 URL vidéo : https://youtu.be/ok-5EZRIpdI?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1185 URL vidéo : https://youtu.be/CLtwlfzBrVo?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1186 URL vidéo : https://youtu.be/raz40IH2k1U?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1187 OPPP, *Day 1 : Besançon*, l'agent @domotiksty, @MoanoPontesco, 05/08/2014

1188 « [...] la peinture constitue le sens même du poème, tandis que le poème est l'illumination qui gît au cœur de la peinture » Shitao, *Les propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère*, 106.

1189 Philippe Cabin et Jean-François Dortier, éd., *La Communication. État des savoirs* (Auxerre: Sciences

Après avoir décrit l'importance du territoire, la deuxième raison pour laquelle le choix du transport ferroviaire a été approprié pour l'OPPP correspond à une logique de représentation. L'arrivée du train est un événement depuis le premier film des Frères Lumières¹¹⁹⁰. Sa représentation est souvent aussi forte que le cheminement qu'il propose. De *l'Orient-Express* au *Transsibérien*, de *La bête humaine*¹¹⁹¹ au *The Darjeeling Limited*¹¹⁹², l'expérience du train est luxueuse, excentrique et séduit les artistes (graffeurs) et les aventuriers (*Extreme Trains*¹¹⁹³). Même la télévision développe un nouveau genre (l'ainsi dite *Slow TV*¹¹⁹⁴ [Fig. 106]) après avoir diffusé 7 heures et 14 minutes du *parcours* du train sur la ligne norvégienne entre Bergen et Oslo (la plus haute ligne en Europe)¹¹⁹⁵. Les gens aiment regarder le train voyager ou bien passer, pratique similairement exploitée par l'artiste Daniel Buren [Fig. 107] avec son œuvre *Watch the doors, please ! (Attention aux portes, s.v.p.)*¹¹⁹⁶. Après avoir recouvert les portes d'un train de ses bandes verticales d'exactly 8,7cm de large, l'artiste affiche le programme de passage du train sur une baie de fenêtre du musée, donnant sur la voie du chemin de fer. *Idem*, les pérégrinations du *Petit Poucet* ont été suivies en temps réel par les membres de la communauté, de jour en jour. Dans les villes Oulu et Lulea¹¹⁹⁷ par exemple, nous avons obtenu un rendez-vous à proximité de la gare comme pour 'fluidifier' le mouvement du jeu et restituer l'importance du train comme centre de la ville. Il y a ici un parallèle avec les travaux des peintres impressionnistes tels que les séries de Monet de la *Cathédrale de Rouen*¹¹⁹⁸, ou bien les peintures de Cézanne de la *Montagne Sainte-Victoire*¹¹⁹⁹, sans oublier Monet avec la *gare Saint Lazare*¹²⁰⁰. Ces derniers laissent paraître la dépendance étroite qui s'établit entre le regardeur (joueur, usager du paysage) et le contexte particulier de l'environnement (la gare en tant que paysage changeant). Cette construction paysagère décrite déjà par Anne Cauquelin comme une *invention*¹²⁰¹, regroupe de manière très

Humaines Éditions, 2008).

1190 Lumière, Louis, et Augustin Lumière. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. Court-métrage, 1896.

1191 Renoir, Jean. *La Bête humaine*. Adaptation du roman d'Emile Zola, 1938.

1192 Anderson, Wes. *The Darjeeling Limited*. Comedy-drama/Indie film, 2007.

1193 Bown, Matt. « Extreme Trains ». USA: The History Channel, 11 novembre 2008.

1194 Fuller, Jaime. « Slow-Watching Slow TV: All Aboard The Train From Bergen To Oslo ». *MTV News*, 30 août 2016.
URL : <http://www.mtv.com/news/2926292/slow-watching-slow-tv-all-aboard-the-train-from-bergen-to-oslo/>.

1195 « Bergensbanen Minutt for Minutt ». Norwegian Broadcasting Corporation (NRK2), 27 novembre 2009.

1196 Travail *in situ*, réalisé pour l'exposition collective *Europe in the Seventies* à l'Art Institute de Chicago d'octobre 1980 à mars 1982, URL : <http://2012.monumenta.com/fr/watch-the-doors-please>

1197 Lien de la vidéo : https://youtu.be/CLtwIfzBrVo?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1198 Monet, Claude. *Série des Cathédrales de Rouen*, 1894-1892.

1199 Cézanne, Paul. *Montagne Sainte-Victoire*, 1906-1885.

1200 Monet, Claude. *La Gare Saint-Lazare*. Huile sur toile, 1877. Musée d'Orsay, Paris, France.

1201 Cauquelin, *L'invention du paysage*.

contemporaine, les espaces 'physiques' à ceux de 'l'écran'¹²⁰². À l'instar des impressionnistes, la communication géolocalisée s'exprime de manière visuelle¹²⁰³ à travers l'usage d'un lieu dans le temps donné. Les déplacements influencent les représentations, qui à leur tour modifient les perceptions et le contenu des objets et des lieux. Ces applications de type réalité alternée (tel qu'*Ingress*) font dorénavant partie du *paysage communicationnel* à part entière. Dans l'expérience des outils géolocalisés, le visuel et le concret œuvrent ensemble pour construire le contexte d'usage sous forme de *parcours* qui n'attend plus le train, mais profite de ses flux, les 'sculpte' et leur donne une forme reconnaissable.

Ce qui se passe autour de la gare comme lieu gravitationnel de la ville n'est pas moins intéressant. Dans la ville de Lucerne¹²⁰⁴ (Suisse) par exemple, les joueurs locaux se rencontrent le matin, avant le départ pour le lieu de travail, pour certains dans une autre ville. Le rendez-vous est donné à la gare, le *parcours* se réalise dans ses alentours [Fig. 108]. Jusqu'ici, la description d'un quotidien tout à fait ordinaire et actif, sur un aménagement classique des villes européennes avec un centre-ville dynamique et connecté. Seulement, le sens de la rencontre, et par conséquent du dépassement, est cadré par la pratique du jeu dont les règles altèrent les modèles classiques de la balade en attente du train. Dans son livre *Études de communication. Approche par la contextualisation*¹²⁰⁵, Alex Mucchielli montre comment les acteurs utilisent des processus naturels de contextualisation pour faire émerger le sens de ce qui se passe dans une situation vécue. De la sorte, l'exemple donné montre comment le choix d'un point (géolocalisé) comme support d'une pratique peut remplacer les éléments constitutifs dans un nouvel état des choses. Dorénavant, tout événement est aiguillé autour de ce point essentiel – le lieu du *portail* – qui enveloppe le sens du déplacement, des rencontres et des pratiques passées. Par conséquent, la gare de Lucerne n'est plus seulement le lieu du départ, mais elle s'apparente à un paysage, enveloppée d'une expérience qui boucle la boucle de la communication. L'environnement reste *intouchable*, car il appartient à l'espace géolocalisé (qui n'est ni géographique, ni écranique), mais *parcourable*.

Par une pratique parallèle, qu'est la pratique numérique du *parcours*, le lieu de rencontre des joueurs propose une vue sur l'ensemble du contexte, il dresse un cadre de lecture de leur démarche. S'impose la construction d'une perspective avec l'expérience quotidienne comme point de fuite. L'image d'Henri Cartier-Bresson, *derrière la Gare Saint-Lazare* est éloquente à ce sujet [Fig. 109]. Si à l'arrière-plan la vie fuit, bouillonne et se précipite (dans la

1202 Cauquelin, *Le site et le paysage*.

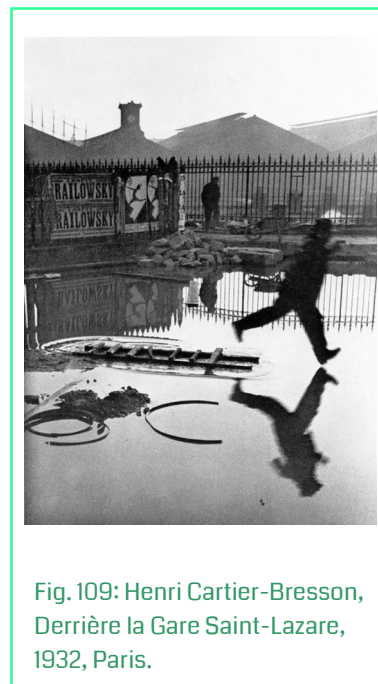
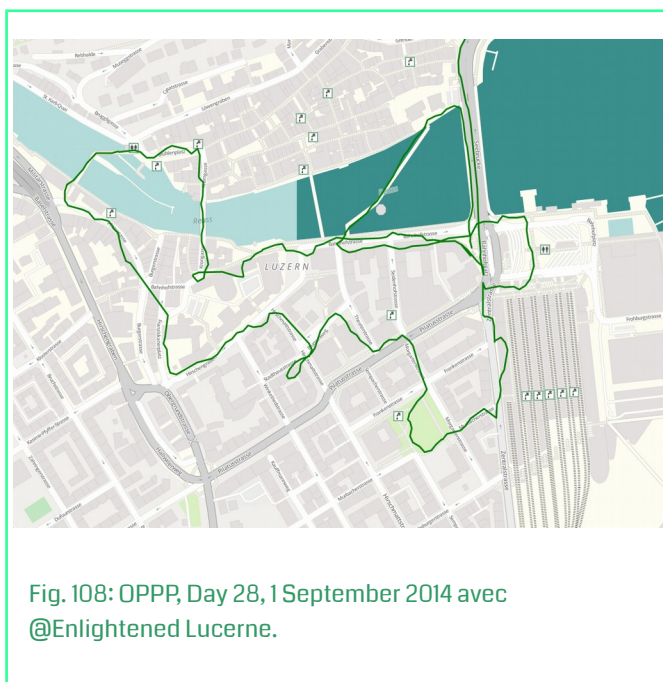
1203 Bonaccorsi et Jarrigeon, « Introduction ».

1204 URL de la vidéo : https://youtu.be/raz40IH2kIU?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1205 Mucchielli, *Étude des communications : Approche par la contextualisation*.

2.1. Le territoire comme support médiatique

gare), au premier plan la vie sautillante et survole des lieux surprenants (l'homme, *traceur* ?). Ce qui se trouve dans les souterrains de nos habitudes surgit au détour des pratiques de manière soudaine et comme l'indique le philosophe Jürgen Habermas : « nous ne pouvons pas transformer, à notre gré, en savoir explicite, le savoir qui se trouve sans conteste à l'arrière-plan de notre culture »¹²⁰⁶. Si à l'époque industrielle la 'nouveau' venait de la gare, aujourd'hui elle la survole, l'enveloppe et s'approprie tout autre lieu au même titre de centralité, avec le même poids, la même importance, puis la même vanité. L'arrière-fond n'est que le prétexte pour un *parcours* qui dépasse l'idée même de lieu et s'immisce dans les démarches de tout un chacun. En outre, les pieds de la personne sur la photographie ne touchent pas le sol, car tel un reflet sur la surface de la Terre chaque *parcours* reste suspendu dans l'instant de sa trajectoire. Nous ne pouvons pas toucher la gare ; étant devenue un point de passage sur un *parcours*, ce lieu appartient dorénavant au domaine de l'image. Elle est un paysage qui est construit par nos souvenirs et nos rêves, qui, eux aussi, arrivent, partent ou s'arrêtent comme des trains à la gare.



Plus qu'un outil d'observation, l'OPPP est une situation qui comme tant d'autres utilise le déplacement littéralement au service de la communication. La mode des *Roadshows* est

¹²⁰⁶Jürgen Habermas, *Morale et Communication. Conscience morale et activité communicationnelle* (Manchecourt: Flammarion, 1999), 32.

souvent utilisée pour l'organisation de groupes de travail (*workshops*) comme avec le *Google Roadshow*¹²⁰⁷ ou l'*ArabNet Roadshow*¹²⁰⁸. Des publicités sont aussi créées par l'enregistrement de voyages audacieux, à la limite de la performance, comme le projet *L'odyssée électrique*¹²⁰⁹, le premier tour du monde en voiture électrique réalisé par deux jeunes hommes (Xavier et Antonin) qui s'appuient sur la solidarité de gens inconnus (pour le rechargement de la batterie de la voiture) générant une communauté autour de leur expérience tout en faisant la promotion de cette voiture (Citroën C-Zero) et du navigateur *Google Chrome* (avec ses services de recherche, de cartographie, d'e-mail, de traduction)¹²¹⁰. Des émissions de télévision comme *Pékin Express*¹²¹¹ ou *J'irais dormir chez vous*¹²¹² utilisent le voyage à répétition comme matière télévisuelle riche en spectateurs. OP3P pourrait s'apparenter à ce type d'émissions, déjouant les codes des mass-médias au service de la recherche du protocole qui a été établi au préalable et auquel elle obéit, générant une communauté de spectateurs (les *joueurs-traceurs*), c'est-à-dire des observateurs/décideurs, participants à l'aventure ethnographique. Tous les jours, durant un mois, le *Petit Poucet* est là, 'à l'antenne', diffusant l'émission de la ville du jour. Aujourd'hui à Krakow¹²¹³ (Pologne), demain à Sainkt Pölten¹²¹⁴ (Autriche), puis Bergen¹²¹⁵ (Norvège), la décision de la destination est faite de manière coopérative, du jour au lendemain. Les membres d'une communauté discutent, rentrent en contact avec d'autres villes et assurent le relais du périple. Une sorte de copie corrompue d'un mouvement 'en marche', basée sur les mêmes règles et légèrement différentes de jour en jour, l'OP3P se déplace, mais ne dépayse pas les participants, qui retrouvent un motif répétitif et peuvent suivre les évolutions à travers la plate-forme dédiée (G+). Ceci offre une dose suffisante de familiarité (les mêmes codes couleur, les gestes du jeu, les discours explicatifs) sur laquelle les participants peuvent s'accrocher malgré les paysages changeants. Or, cette alternance entre analogie et dissimilitude se retrouve dans de multiples pratiques autour du jeu. À titre

1207 *Google Cloud Roadshow* propose une plate-forme globale qui annonce les déplacements des 'agents' de l'entreprise *Google* dans différentes villes aux États Unis, en Europe et en Asie. À des dates précises des *workshops* sont organisés et des jeunes développeurs peuvent partager et discuter de leurs pratiques de *cloud computing*. URL : <https://www.googlecloudroadshow.com/cloud-platform-roadshow.html>

1208 En 2010, l'entreprise libanaise *ArabNet* organise une série d'événements dans des villes du Maghreb et du Moyen-Orient. S'y déroulent des compétitions, des *workshops* et des conférences autour des métiers du numérique. URL : <https://arabnet.me/roadshow/>

1209 URL vers la publicité : http://www.dailymotion.com/video/xtivi5_pub-google-chrome-odysee-electrique-2012-hq_creation

1210 Plus de détails sur le projet peuvent être trouvés sur le site du projet, URL : <http://www.electric-odyssey.com/>

1211 Émission *Pekin Express*, URL : <http://pekin-express.m6.fr/>

1212 Émission *J'irais dormir chez vous*, URL : <http://www.jiraidormirchezvous.com/>

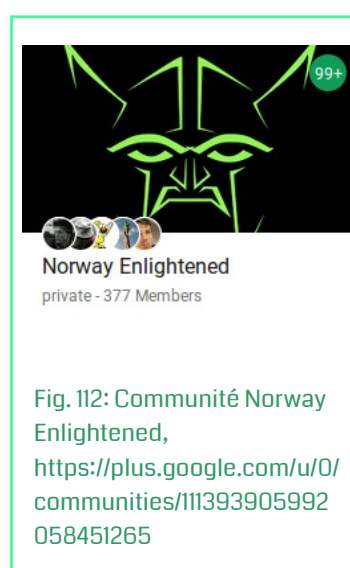
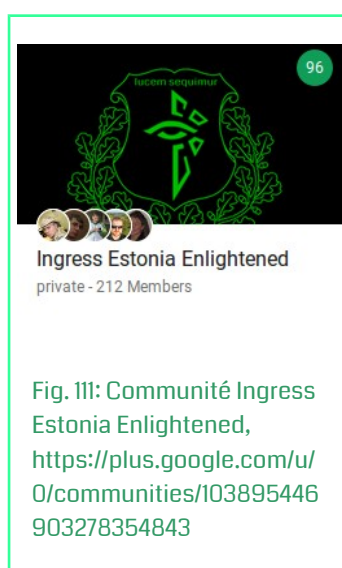
1213 URL de la vidéo : https://youtu.be/xiE5-nlKwC4?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1214 URL de la vidéo : https://youtu.be/pnUCjg3mDms?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1215 URL de la vidéo : https://youtu.be/bVbVLB304EQ?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

2.1. Le territoire comme support médiatique

d'exemple, l'organisation en communauté d'appartenance par territoire est constante (villes, régions, pays, ou continents), mais celle-ci change avec les zones (*Ingress Enlightened Paris*, *Ingress Enlightened des Savoies*, *Ingress Enlightened Czech Republic*, *Ingress Enlightened Europe*, *Ingress Enlightened Bulgaria* [Fig. 110], *Ingress Estonia Enlightened* [Fig. 111], *Norway Enlightened* [Fig. 112]). Presque tous disposent d'une identité graphique et de pratiques de communication interne similaire (logos, page de communauté sur G+, canal sur *Hangouts*), variant visuellement et parfois distinctement dans les choix des supports.



L'identité qui passe par la pratique géolocalisée est celle du territoire. À la différence de la *home page*, appartenant à la géographie du réseau d'Internet¹²¹⁶, et à l'ordinaire rendu visible loin de là où elle se situe physiquement (le lieu du serveur), l'ainsi nommé *home portal*¹²¹⁷ est véritablement dépendant du territoire puisqu'il est basé sur/à côté du lieu qu'il représente (la maison d'un joueur *Ingress*). Ainsi, participer à un outil de communication mobile revient à l'acte d'habiter une terre et d'appréhender un cadre visuel, temporel et comportemental, propre à ce territoire ; autrement dit, c'est développer une pratique culturelle à part entière. Produite de manière endogène par la perception des phénomènes vécus, ainsi qu'imposée par les événements visuels sur l'écran, cette pratique est la matérialisation du réseau hybride qu'est le *réseau-mobile*. Inévitablement, comme pour toutes les affaires de la

1216 Gabriel Dupuy, *Internet : Géographie d'un réseau* (Paris: Ellipses, 2002).

1217 Un *home portal* ou un *portail* de maison est un portail accessible à partir de ou proche de la maison de l'*agent* de tel sorte que celui-ci peut l'utiliser (*hacker*) régulièrement (parfois plusieurs fois par journée) permettant de faire une riche collecte d'objets du jeu (de *farmer*).

communication corporelle (Birdwhistell, 1970), les questions de distance s'imposent. Le *home portal* révèle la signification originelle de la *territorialité* comme « un système de comportement fondamental propre à tous les organismes vivants, y compris l'homme »¹²¹⁸. S'agissant d'un territoire, perçu comme exceptionnel en raison de sa situation géographique, le *home portal* n'est qu'un parmi une multitude d'exemples de revalorisation des lieux ; le *work portal*, le *guardian*¹²¹⁹ et la ferme y figurent aussi.

Les théories proxémiques développées par Edward T. Hall s'appliquent particulièrement bien au sujet d'*Ingress* en ce qui concerne l'anthologie des lieux. Le passage suivant de *La dimension cachée* peut être relu en pensant à la pratique du jeu et en particulier aux gestes de destruction et de reprise d'un *home portal* par un agent :

La territorialité existe aussi chez l'homme qui a inventé bien des manières de défendre ce qu'il appelle sa terre, son sol ou son espace. Enlever les bornes comme entrer dans la propriété d'autrui est, dans l'ensemble du monde occidental, des actes punis par la loi. Depuis des siècles, le droit coutumier anglais considère que la demeure d'un homme est "son château" et la garantit contre toute saisie ou perquisition illégale, même de la part d'agents du gouvernement. Il existe une différence bien établie entre la propriété dite privée (qui est le territoire d'un individu) et la propriété publique (qui est le territoire d'un groupe).¹²²⁰

Nous comprenons ici que la confrontation entre les différentes *territorialités* affrontées lors de la pratique *commobile* est à la fois génératrice de contenu et sources d'obstacles. L'autorité qui garantit le nouvel ordre est celle de l'entreprise (*Niantic*), nouveau *gate-keeper*, qui décide de la validité des *portails* proposés (*soumis*). En plus d'impacter les principales oppositions qui structurent notre espace public (la conversation et l'information, les individus et les citoyens, le privé et le public, le marché et la politique), séparation déjà défiée par la technologie de l'Internet¹²²¹, l'outil mobile brave l'autorité du territoire juridique par une réappropriation dans le jeu introduisant ce que nous pouvons appeler un métissage territorial. Ainsi, un terrain privé peut se trouver utilisé par l'ensemble des joueurs, causant des problèmes juridiques dans les faits. C'est pourtant le propre d'un *parcours* que de subvertir les définitions d'antan, car cette pratique s'ingère entre les flux et les cadres d'un espace dorénavant multiple. Sa présence rend visible les empiétements et exclut la possibilité d'une ubiquité anciennement rêvée¹²²².

1218 Hall, *La dimension cachée* (1966), 24.

1219 Le *guardian* est un *badge* dans *Ingress* obtenu par le joueur pour avoir protégé la propriété d'un *portail* pendant 3, 10, 20, 90 ou 150 jours consécutifs.

1220 Hall, *La dimension cachée* (1966), 24.

1221 Dominique Cardon, *La démocratie Internet* (Paris: Éditions du Seuil et La République des Idées, 2010), 10.

1222 Nous pensons ici aux théories de Paul Valéry, Paul Valéry, « La Conquête de l'ubiquité (1928) » (Edition numérique; Les Classiques des sciences sociales, 1928), http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html.

Contrairement aux projections ubiquitaires, la géolocalisation réintroduit de la singularité dans les lieux. Pour utiliser la distinction faite par le géographe Augustin Berque, la technique géolocalisée n'est pas du côté de l'être, mais de celui de l'y avoir : l'*aru*. Défini comme *ce qu'il y a*, *aru* « s'emploie là où nous dirions "être quelque part" »¹²²³, la présence et l'action s'associent au lieu par le pronom *y*. En ce sens, la localisation réintroduite dans les pratiques recentre la présence autour du lieu de l'action et donne un pouvoir au territoire anciennement réfuté par l'ensemble des *télécommunications*, c'est-à-dire les médias qui permettent la communication et la transmission de l'information par un dépassement de la distance entre les partis pris (du gr. *Télé-*, loin¹²²⁴). La télécommande (commander à distance), par exemple, attribut propre à la télévision (la vision à distance), positionne le corps loin de l'effet de son action, livrant l'espace entre l'image et le regardeur à la charge de la technique ; or, c'est cet espace-là qui nous intéresse pour le développement du concept de *parcours*.

Pour synthétiser, la *commobilité* s'exprime dans le déplacement formalisant et rendant visible une partie du processus du transport de l'information. Le regard intervient de manière complémentaire, avec la vision en tant que « rencontre, comme à un carrefour, de tous les aspects de l'Être »¹²²⁵. Ainsi, *Ingress* assujettit le corps au territoire développant une relation qui est maintenue par la technique. Cette reconstruction d'une distance *parcourable*, restituée lors de l'OPPP, est comme un passage du *Remote Control Painting Machine* de l'artiste japonais Akira Kanayama (1957) à *Loving Care* de Janine Antoni (1993), la première appartenant à une logique d'éloignement, la seconde reprenant une contiguïté corps/territoire. C'est par cette dernière qu'un *tournant performatif*¹²²⁶ est acté non seulement de manière théorique au sujet de la linguistique et en sciences cognitives, mais aussi dans les faits, concernant des questions d'usages des objets dans l'action. Autour de ce même axe, nous souhaitons poursuivre l'idée de la *performativité*, l'étendre jusqu'au lieu visité et les démarches des pratiquants qui, à travers la technique de géolocalisation, s'expriment sempiternellement.

1223 Berque, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, 84.

1224 Dictionnaire de définitions, *Antidote*, version 9 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2016.

1225 Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, 58.

1226 Nous faisons référence au n°163 du journal *Réseaux*, Christian Licoppe, « Présentation », *Réseaux. Un tournant performatif ? Retour sur ce que « font » les mots et les choses* 5, n° 163 (2010): 9-10.

2.2.Le parcours comme « formation d'une démarche »

« No walk, no work »¹²²⁷

Jour par jour et nuit après nuit, les gens marchent, courent, sautent, glissent, tombent et se relèvent pour accomplir avec tant de souplesse, de flexibilité et de grâce ce que les ingénieurs en robotique appellent de tous leurs vœux¹²²⁸. Outre leur utilité, les pratiques sont des expressions sentimentales, affectives, morales, spirituelles. Une valeur *communicationnelle* émerge de toute *mise en mouvement*¹²²⁹ du corps comme cela a été démontré par la chercheuse en Sciences de l'Information et de la Communication Fabienne Martin Juchat dans ses recherches sur *le corps et les médias*. D'après elle « [l]e corps est le médiateur qui nous permet d'accéder à notre vie passionnelle et émotionnelle comme à celle des autres »¹²³⁰ ; il est aussi « un médium, car la manière dont il s'est construit conditionne les modes d'expression et de réception des affects »¹²³¹. Pour nous, il importe donc d'analyser les modalités des usages du corps par les médias mobiles qui, probablement plus que tous autres médias, ont recours à la sensibilité affective, liée à une spatio-temporalité à travers l'expérience du déplacement et de la construction des circuits. Proposés ou enregistrés, les trajets géolocalisés animent le corps. Le mouvement comme appareil pour la communication est sollicité à la fois de manière endogène (par une *mise en mouvement* émotionnelle et affective) ainsi que de manière exogène (par une mobilité physique dans l'espace géographique) si tant est qu'une telle bipartition puisse être faite. Or, c'est précisément dans cette dernière séparation (impossible) que se retrouve le sens de notre thèse qui vise à comprendre les usages des technologies mobiles. En effet, la mobilité n'est-elle pas déjà l'expression d'un rapport au monde dépassant les limites transitionnelles (propriétaire, identitaire, territoriale, temporelle) ? L'augmentation du corps par les capteurs de

1227 « No walk, no work / Pas de marche pas d'œuvre » est le titre d'une exposition à Yverdon-les-Bains, 24 septembre - 4 décembre 2016 URL : <http://www.centre-art-yverdon.ch/index.php?id=3696>

1228 Les robots qui tombent est un sujet apprécié par les internautes comme le témoignent les nombreuses compilations de vidéos de ce type, URL : <http://www.dailymotion.com/video/x2tatm8>

1229 *Emovere*, Martin-Juchat, *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, 13.

1230 *Ibid.*, 75.

1231 *Ibid.*, 62.

géolocalisation ne construit-elle pas un *parcours* non seulement historique (par l'enregistrement de la trace), mais aussi ontologique ? Avec cette technique, l'*homo mobilis*¹²³² rend-il (enfin) observable sa condition *commobile* ? Le *Petit Poucet* jette-t-il des cailloux dans la forêt en guise de signalétique pour ses mouvements ou se jette-t-il vers une forêt pleine de repères préexistants qui structurent ses passages ? Le *parcours* appartient-il à la technique mobile ou s'inscrit-il dans une large histoire des processus et de rapports *commobiles* ?

Par l'analyse des dispositifs et des pratiques liés à la mobilité, dans les chapitres précédents, nous avons esquissé le squelette d'un phénomène qui transforme l'usage ordinaire en activité formelle. Le *parcours* réalise une expressivité formelle, propre au support technique, éloignée de tout pragmatisme. Tout sauf exceptionnel, ce processus s'inscrit dans une conjoncture comportementale, car *a priori* chaque « usage est situé dans un contexte organisationnel, sociohistorique et cognitif »¹²³³. Avec la technique mobile d'aujourd'hui, il se développe un rapport entre les pratiques et l'actualité circonscrite à *la société en réseau*¹²³⁴, où les usages sont le reflet d'un présent sans intermédiaire et en même temps d'un rapport au monde hors du temps, propre à l'existence humaine « ni entièrement déterminée par les forces qui la produisent, ni infiniment malléable par la volonté des puissants. Elle est ce lieu où nous apprenons à fabriquer de l'éternel avec du fugitif. Où le hasard d'une rencontre se transforme en nécessité de vie »¹²³⁵. Le *corps-mobile*, qui vagabonde sur diverses terres, à la fois faites de pierres et controuvées par les images, construit une démarche idiosyncrasique que nous nous sommes chargés de décrire.

Le *parcours* fabrique de manière enchevêtrée des *peaux* posturales (corps, identités, territoires, communautés, règles) qui correspondent à un comportement pleinement *commobile*. Il s'inscrit dans le temps à la fois de manière quotidienne et fortuite, rythmant habitudes et risques, mémoires et explorations, limites et dépassements. Constitutive, la notion de performance évoque ces croisements entre la forme et le fond, invitant le corps, la disproportion, la norme et son contraire. L'OPPP se veut à l'articulation de ces multiples facettes d'une pratique bien connue et toujours en devenir. Il met en œuvre un rythme de déplacement répétitif (tous les jours une nouvelle ville) dans un objectif à la fois d'esthétisation et de comparaison, une méthode (de *parkour*) mêlant l'art à la recherche. Les

1232 Amar, *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité.*

1233 Jauréguiberry et Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication*, 26.

1234 Castells, *The Network Society. A Cross-Cultural Perspective (1996)*.

1235 Tzvetan Todorov, *Le jardin imparfait. La pensée humaniste en France* (Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 1998), quatrième de couverture.

enregistrements des événements vécus lors de l'OPPP sont utilisés à la fois comme des matériaux qui dessinent une expérience artistique et en même temps comme un corpus, collecté de manière protocolaire, systématique, analysable. L'enregistrement du son est constant, captant les témoignages des joueurs rencontrés au cours de l'OPPP. L'œil de la caméra, situé au niveau du ventre de @MoanoPontesco permet de décrire une vérité nécessairement autre que celle des yeux. Il partage une vision construite de sons et d'images, littéralement en mouvement, cadré par une réalité effective de l'expérience corporelle du corps qui bouge, court, saute, parle et cherche à être présent dans l'espace éprouvé. Ensuite, par un travail de montage, les images et paroles sont extraites ou fusionnées pour raconter leur histoire, pour dessiner les portraits parlants des nouveaux gestes silencieux. Méthode empruntée par les artistes Andy Warhol, *Sleep*, 1963 ou bien Bill Viola, *The Threshold*, 1992, la caméra qui observe dans la durée livre une perception du moment, fictionnelle, certes, mais porteuse d'éléments concrets, tangibles. L'évidence de l'enregistrement est à remettre dans le contexte d'une expérience de recherche immersive, où la présence, le ressenti et le récit du chercheur sont à considérer.

Des pratiques artistiques, propres au courant moderne, sont dans une certaine mesure à la genèse d'une formule qui a permis de forger la méthode de *Parkour* et par conséquent l'OPPP : « fais de ta vie une œuvre d'art »¹²³⁶. Ce que le critique et théoricien de l'art Nicolas Bourriaud voit dans cet archétype des œuvres du XXe siècle est l'estompement des frontières entre l'œuvre d'art et la vie quotidienne, la même zone trouble pointée par Bruno Latour entre le laboratoire et le monde extérieur¹²³⁷ pour le monde de la recherche. L'OPPP part d'une immersion totale pour la durée de l'expérience (31 jours) durant laquelle la recherche, la performance et le jeu se partagent un territoire vécu par @MoanoPontesco et ses trois identités : chercheuse, artiste et joueuse. Il s'agit là de se doter de ce qui est propre à ces mêmes pratiques : la persistance. Si le *street artist* Banksy prend possession de la ville de New York pendant un mois entier¹²³⁸, créant une œuvre par jour, c'est précisément pour s'inscrire dans un quotidien, ainsi que dans un rythme propre au caractère habituel de la vie dans la métropole, en tant qu'arrière-plan des 'accidents' qu'il propose. Accéder à ce niveau d'immersion pour en extraire les lieux ou les moments remarquables, pour s'exprimer de manière 'située', cela passe précisément par la régularité, méthode également exploitée par l'artiste Claire Sistach et le chercheur Etienne-Armand Amato dans leur œuvre collaborative

1236 Bourriaud, *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi (1999)*, 17.

1237 Latour, « Give Me a Laboratory and I Will Raise the World ».

1238 Banksy. *Better Out Than In*. Artist Residency New York, octobre 2013. URL : <http://www.banksyny.com>.

*Persistence*¹²³⁹. Pour ce Web-docu/fiction, l'artiste s'impose un « Trip-in-Wow »¹²⁴⁰ durant un mois entier où elle construira son avatar dans l'expérience. C'est la documentation de ce processus qui porte une valeur épistémologique du fait de la réflexivité avec laquelle se construisent les dialogues entre l'artiste (Sistach) et le chercheur (Amato), à la fois en tant qu'un outil pour l'observation et une manifestation d'une forme propre. Le statut de l'œuvre étant ambiguë, mais d'une ambiguïté spécifique aux jeux d'environnement persistant (dont *Ingress* et *World of Warcraft* sont de parfaits exemples), cela rend la démarche de Sistach et d'Amato complètement justifiée au vu du sujet questionné. Le rapport entre immersion et répétition rattache le corps du chercheur à l'objet observé et permet d'approfondir la compréhension de détails révélateurs.

1239 Sistach, Claire. *Persistence*. Web-docu/fiction, 2014. URL : <http://www.claire-sistach.net/2013/04/vue-de-linterface-du-projet-2013-lien.html>.

1240 *Wow* est une abréviation utilisée pour parler du jeu *World of Warcraft*.

2.2.1. Le parcours et la marche

Le temps cyclique est déjà dominant dans l'expérience des peuples nomades, parce que ce sont les mêmes conditions qui se retrouvent devant eux à tout moment de leur passage : Hegel note que "l'errance des nomades est seulement formelle, car elle est limitée à des espaces uniformes". La société qui, en se fixant localement, donne à l'espace un contenu par l'aménagement de lieux individualisés se trouve par là même enfermée à l'intérieur de cette localisation. Le retour temporel en des lieux semblables est maintenant le pur retour du temps dans un même lieu, la répétition d'une série de gestes.

Gui Debord¹²⁴¹

Dans la répétition du geste quotidien se forme le rythme battant de l'organisation des lieux et des pratiques correspondantes. Ces gestes, constamment répétés, comme les pas du marcheur, manipulent le déplacement non seulement sous le prisme du contexte changeant, mais aussi en tant que contenu d'une énonciation d'une eurythmie singulière. Comme le rappelle Bernard Stiegler, il faut entendre dans la performance ce qui touche à la fois à la « *per-fectio* » et à la « formation », où « la performance est en quelque sorte le processus de la perfection, d'une perfection qui se forme, qui se fait »¹²⁴². De même, le rythme donne forme (parfaite?) à l'expression corporelle, permettant une « insertion dans l'existence »¹²⁴³. Reflétant une telle composition, le *parcours* a ses propres cadences, synchroniquement scandées par l'interface des logiciels et par les mémoires qui s'installent entre les corps et les usages. La marche dans *Ingress* détient une rythmicité inimitable, bien connue par les joueurs – marcher, s'arrêter, *détruire*, *déployer*, *hacker*, reprendre – telle est le cycle d'une balade dans le jeu, ponctué par des gestes situés aux lieux d'interaction (les *portails*). Traversée par une anthropologie du rythme, l'œuvre de André Leroi-Gourhan¹²⁴⁴ met une lumière précisément sur la continuité de « l'ordre physiologique – technique – social », subsistance bigarrée qui,

1241 Guy Debord, *La société du spectacle* (Paris: Éditions Gallimard, 1992), 127.

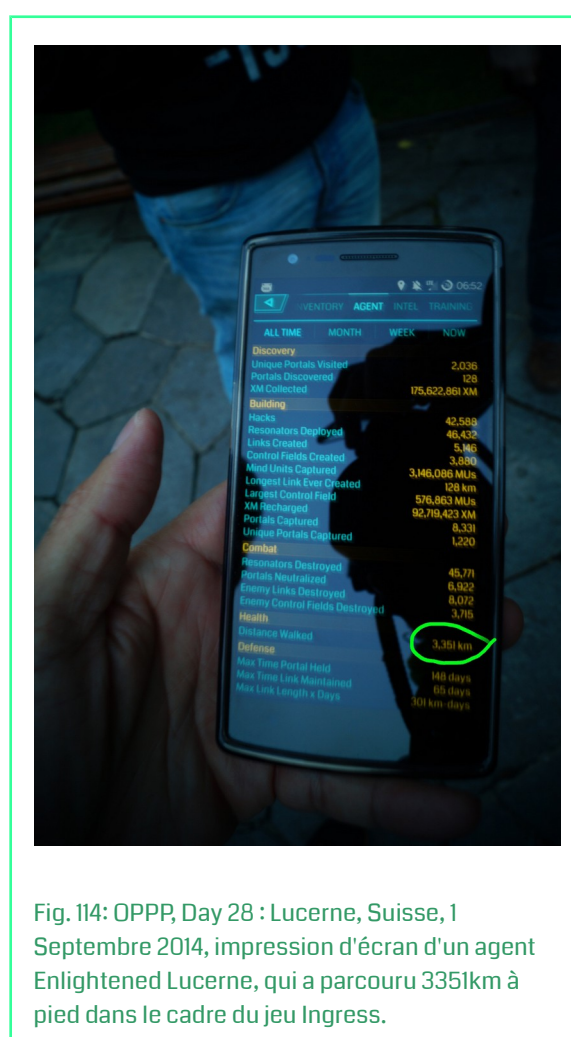
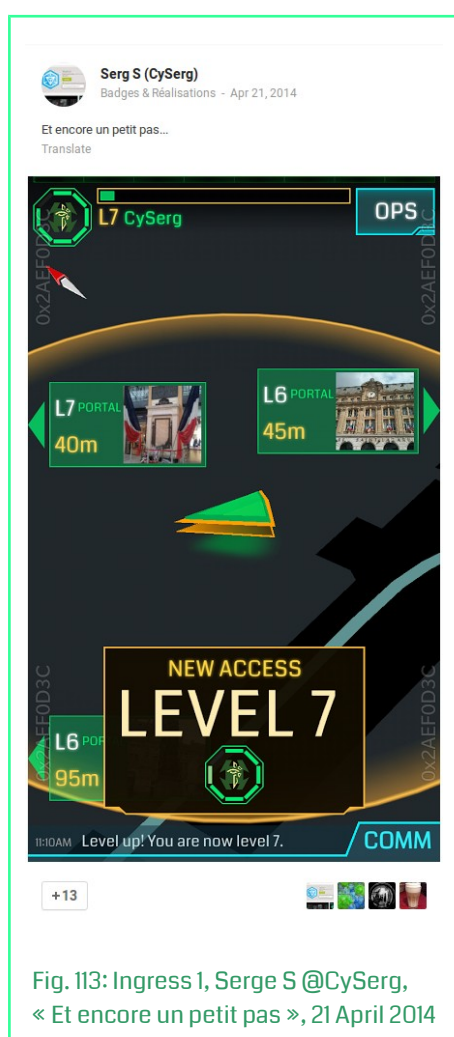
1242 Bernard Stiegler, « Performance et singularité », in *La performance, une nouvelle idéologie? Critique et enjeux*. Sous la direction de Benoît Heilbrunn (Paris: La Découverte, 2004), 209.

1243 André Leroi-Gourhan, 1965 : 81-82, 102, cité par Alexandra Bidet, « Le corps, le rythme et l'esthétique sociale chez André Leroi-Gourhan », *Techniques & Culture*, n° 48-49 (2007): 15-38.

1244 André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole: La mémoire et les rythmes (1965)* (Paris: Éditions Albin Michel, 1988).

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

nous le remarquons, apparaît d'emblée autour des pratiques *commobiles*. Les *Petits Pas* du *Petit Poucet* ne sont pas de simples signes dans un système grammatical ; par leurs nuances rythmiques, ils insistent sur les qualités plurielles du processus communicationnel non seulement comme un événement au sein d'une situation, mais comme une architecture événementielle à part entière. Derrière l'expression « et encore un petit pas... » [Fig. 113] ne se cache pas une simple comptabilité (bien que la notion statistique est importante pour les joueurs), mais transparait aussi la promesse d'un horizon multiple, inconnu et imprévisible, où la curiosité et la découverte sont les moteurs de la *commobilité*.



La représentation de la marche est un vecteur de communication qui permet de construire des environnements *mobiles*. La caméra bouge (souvent *hand-held*), le corps se déplace et transporte avec soi tout un monde rendu visible à chaque pas. L'altération entre la phase d'appui pendant laquelle la jambe est en contact avec le sol et la phase d'oscillation

aérienne où la jambe repasse en avant du centre de gravité¹²⁴⁵ est en soi un processus conversationnel entre le corps et la terre. Cette pratique de la marche, « aussi variée que les acceptations du terme »¹²⁴⁶ ne cesse de s'élargir au point qu'avec la géolocalisation elle permet d'intégrer entre le moment d'envolée aérienne et celui de l'enjambée progressive un moment de *commobilité* où le toucher de l'écran apporte une mise en abîme de l'avancée et donne une nouvelle dimension à l'action. Tout sauf accidentellement, le marcheur connecté utilise ses pas comme les mots d'une phrase, il écrit l'histoire d'une pratique qu'il construit minutieusement de jour en jour : 3351 km pour ce joueur lucernois [Fig. 114] qui pratique une balade matinale à l'aube juste avant les heures de travail, 436 km de marche pédestre pour @MoanoPontesco durant les 3 années de recherche. Observer ses pas sur l'écran, les faire parler, les compter, les utiliser comme une nouvelle matière pour un storytelling *on the road*¹²⁴⁷. Ces *roadtrips*, ces voyages en vélo, en voiture ou à pied permettent de progresser en tant qu'*agent* et d'obtenir les badges *Trakker* (pour les kilomètres parcourus à pied, [Fig. 115]), *Pioneer* (pour le nombre de portails uniques visités, [Fig. 116]) ou *SpecOps* (pour le nombre de missions accomplies, [Fig. 117]).

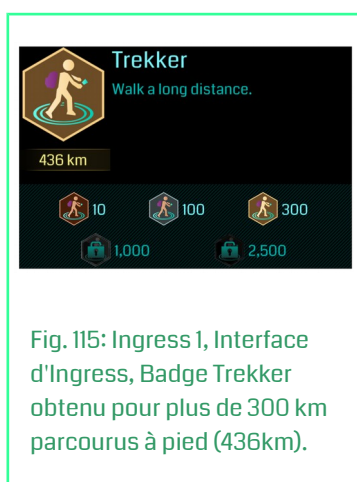


Fig. 115: Ingress 1, Interface d'Ingress, Badge Trekker obtenu pour plus de 300 km parcourus à pied (436km).

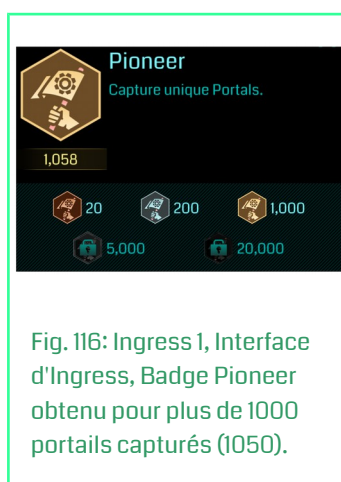


Fig. 116: Ingress 1, Interface d'Ingress, Badge Pioneer obtenu pour plus de 1000 portails capturés (1050).



Fig. 117: Ingress 1, Interface d'Ingress, Padge SpecOps, pourra être obtenu après au moins 5 missions accomplies (ici 3).

1245 Élodie Varraine, « Marche », in *Le dictionnaire du corps* (Paris: CNRS Éditions, 2006), 294.

1246 Daniel Arasse et al., *Un siècle d'arpenteurs, les figures de la marche: catalogue de l'exposition , Musée Picasso, Antibes, de Rodin à Giacometti, 1er juillet-15 novembre 2000, de Beuys à Nauman, 4 novembre 2000-14 janvier 2001*(Paris: Réunion des musées nationaux, 2000), 10.

1247 Comme cela a pu être fait par Jack Kerouac dans son livre *On the Road*, écrit en 1957 par une nouvelle pratique de l'écriture, Jack Kerouac, *On the Road* (New York: The Viking Press, 1959).

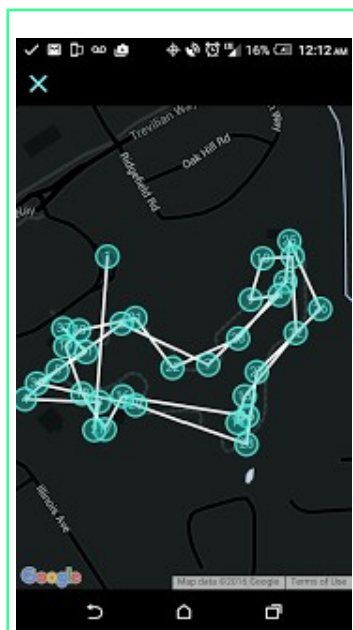


Fig. 118: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation du déroulement en mode linéaire d'une mission.

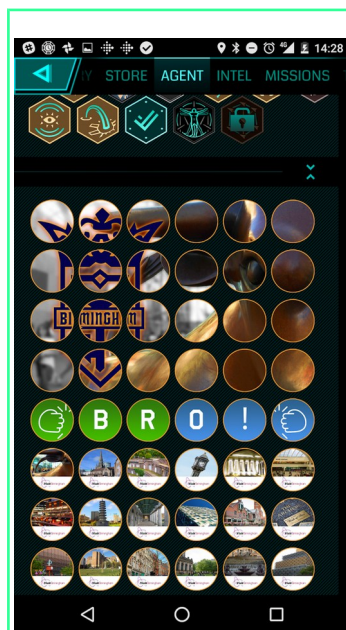


Fig. 119: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation d'une collection de badges obtenus lors de missions à Birmingham

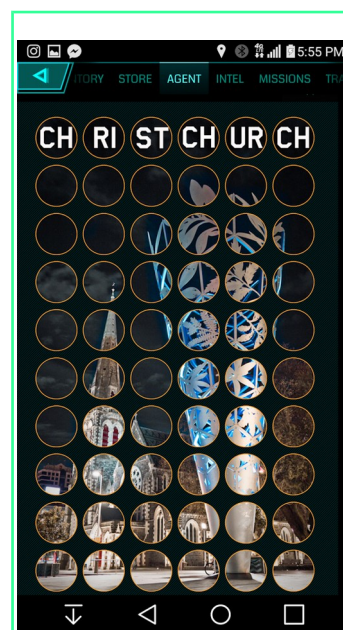


Fig. 120: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation d'une collection de badges obtenus lors de missions autour de Christ Church

Réaliser une mission signifie littéralement réaliser un *parcours* (souvent de type touristique) construit par les joueurs avec des points d'intérêt dont la validation permettra d'obtenir un tampon, preuve de cette mission¹²⁴⁸ [Fig. 118, Fig. 119 & Fig. 120]. Celle-ci peut être analysée de deux manières, tout d'abord comme un acte photographique effectué par les pieds qui se rendent à tel ou tel endroit pour *géographier* (c'est-à-dire photographier par le moyen des pieds et de la géolocalisation) les lieux qu'ils visitent. De même, une analyse peut être apportée sur la manière dont les joueurs construisent ces *parcours* correspondant tantôt aux lieux, tantôt à l'image donnée du lieu, tantôt à l'empreinte de l'identité de l'"architecte" de la mission. Dans le cas des missions, qui ont par ailleurs été ajoutées au jeu quelques trois années après son lancement, le rapport entre la pratique du *hack* et les lieux des *portails* s'érige de manière linéaire. Alors qu'auparavant, la balade se faisait à *la dérive* en termes situationniste, de manière spontanée et dépendant des choix des joueurs dans l'immédiat, avec les missions le 'vadrouillage' doit être fait dans un certain sens où la visite d'un certain nombre

1248 Un autre jeu qui fonctionne de la même manière est le jeu *Bricks* proposé par les étudiants de Master 2 3i de l'Université de Savoie (département Hypermédia et Communication) pour le *workshop Créatic Idefi* à la Vallette, Malte (Sous la direction de Marc Veyrat). Grand prix du concours Jeune création d'entreprise 2017. URL vers la page *Facebook* de l'application, URL : <https://www.facebook.com/bricksValletta/?pnref=story>

de lieux est imposée (linéaire). Cette élaboration programmée d'avance pour les joueurs par les joueurs fait écho à une politisation des espaces *parcourables*, mais pour l'instant nous abandonnerons cette piste pour poursuivre la réflexion sur la marche.

Introduire des nuances et des intentions aux « automatismes non intentionnels »¹²⁴⁹ de la marche est en effet un acte de structuration de l'espace géographique ainsi que de l'expérience de sa pratique. Les différentes *manières de marcher* témoignent de différences dans les rapports vis-à-vis du mouvement et d'après le sociologue David Le Breton, « [m]archer dans le contexte du monde contemporain pourrait évoquer une forme de nostalgie ou de résistance. Les marcheurs sont des individus singuliers qui acceptent de sortir de leur voiture pour s'aventurer corporellement dans la nudité du monde à la découverte de soi et des lieux singuliers »¹²⁵⁰. Ceci peut-être avant la technologie mobile où les œuvres d'artiste du XXe et XXIe siècle tel que Hamish Fulton, Richard Long, Laurent Tixador et Abraham Poincheva posent les pieds « solidement sur le sol » pour exprimer « une vérité formelle »¹²⁵¹. Dans ce contexte, ce qui est structurant est cette vérité *cinéplastique*, terme employé par Élie Faure dans un article consacré au cinéma (publié en 1920) et repris par le critique d'art Thierry Davila dans son livre *Marcher, Créer*¹²⁵². Son sens consiste en la description d'une plasticité non figée, caractéristique pour les formes mobiles, en déplaçant comme par exemple les mouvements rythmés d'un groupe de gymnastique ou d'un défilé processionnel ou militaire¹²⁵³. Comprenons que « le marcheur est simultanément celui qui donne un *profil* à son chemin, ouvre ou trace une voie, et celui qui adapte ce trajet à un contexte, le construit en fonction des accidents et des contraintes du parcours¹²⁵⁴, des événements scandant la progression de ses déplacements, et qui invente un rythme au gré des vicissitudes de la flânerie »¹²⁵⁵. Étant un *walking artist*, comme il se définit lui-même, Hamish Fulton¹²⁵⁶ croise texte et marche, par le moyen d'une performance (artistique) invisible, enregistrée, pour donner forme à une expérience personnelle, intime et dorénavant communicable par la trace sculptée. C'est cette pratique artistique qui est démocratisée et reprise par les *joueurs-traceurs* sous forme 'civile', mais d'une 'civilité' naïvement utilitaire ou ludique puisqu'elle ramène à des pratiques

1249 Varraine, « Marche », 294.

1250 Le Breton, « Marche », 545.

1251 Thierry Davila, « Marches avec figures absentes. Selon Hamish Fulton », *Les Cahiers du Mnam* 134 (hiver -2016 2015): 95-110.

1252 Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, 21.

1253 Ibid.

1254 Pas en italique dans le texte

1255 Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, 22.

1256 URL : <http://www.hamish-fulton.com/index.htm>

ancestrales sur le rapport entre l'homme et l'espace. Marquer son territoire, s'orienter, laisser trace, se repérer – il s'agit de construire un environnement mobile au sein duquel circuler.

Face à l'objet, la marche adapte sa réplique *commobile*. S'il existait véritablement un ministère des marches stupides (*The Ministry of Silly Walks* de Monty Python¹²⁵⁷) il serait précisément chargé d'affirmer un droit aux enjambées. Ainsi, il faut ajouter à ces réflexions les différents types de marches et leur signification correspondantes : la marche hebdomadaire de repos contemplatif dans les jardins¹²⁵⁸, la marche en montagne (si adorée par Nietzsche), la marche démonstratrice dans les défilés de mode (qui permet à Yves Saint Laurent de rendre visible une démarche séculaire), la marche dans les films (comme celle de Laurence dans *Laurence Anyways* de Xavier Dolan¹²⁵⁹) ou la marche des gardes devant les palais royaux ou les institutions nationales. Pour ces derniers, des distinctions peuvent être faites, car les différents gardes (les *horse-guard* pour le cas de l'Angleterre) exposent sous forme de démarche la représentation de la valeur du corps solennel. Le dépliement de ses gestes et l'exagération des différents mouvements constituent un rapport visuel au corps, exposé et admiré comme symbole par l'individu observateur. Marchant, obéissant à la règle, mis au service, le corps du soldat 'attribue' la posture libre du civil. Comme si la pratique d'un mouvement régulé imposé à l'armée octroyait la libre circulation du côté des civils qui doivent par le geste de l'observation prendre conscience de leur condition de liberté, rendue possible par le pouvoir en place. Leur marche de reconnaissance est celle de la neutralité, un pied après l'autre, cela suffit. La 'mise en scène' de l'amplitude entre des postures sociétales, représente la projection idéalisée d'un état utopique, qui marche éveillé, imperturbable et porte les couleurs du peuple, entre l'extrémité machinique du soldat et la courbure, molasse du passant. Évidemment, c'est là une comparaison accessoire et pourtant si révélatrice de notre rapport aux gestes et aux déplacements. Un rapport qui passe par la représentation d'une posture (du soldat), d'un *état* dans la double signification de ce mot. Avec l'écran comme territoire de la démarche, ce rapport symbolique sépare les *agents* (ces 'soldats du jeu') des autres (les passants, les spectateurs, les non-joueurs), c'est-à-dire tous ceux qui, dans l'incompréhension (l'ignorance) des codes du jeu observent, questionnent, mais ne perturbent jamais l'élan des sujets marchants (des *joueurs-traceurs*).

Double corps par définition, le soldat désigne « à la fois son enveloppe charnelle, mais

1257 Monty Python. « The Ministry of Silly Walks ». *Monty Python's Flying Circus*, 1970. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=iV2ViNJFZC8>.

1258 Solnit, *L'art de marcher*, III.

1259 Dolan, Xavier. *Laurence Anyways*. Drama / romance, 2013.

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

aussi l'unité organique à laquelle il appartient au sein de l'armée »¹²⁶⁰. Ce corps, nécessairement en marche, est son premier outil de travail¹²⁶¹ et c'est en cela qu'une comparaison entre *Ingress* et la pratique de l'armée peut être déclenchée outre la thématique guerrière qui anime l'histoire du jeu (confrontation entre les deux équipes) [Fig. 121 & Fig. 122]. La marche des soldats lors des défilés militaires n'est-elle pas symbolique d'un régime fictionnel pour lequel le déplacement est utilisé comme la métaphore d'un élan commun, construit de manière cinématographique afin d'esthétiser un choix prédéterminé qui est celui de l'histoire rendu visible aux masses ? Un rappel poignant de la fresque de Masaccio peinte vers 1425 à l'entrée de la chapelle Brancacci dans l'église du Carmine de Florence dans laquelle Adam et Ève sortent du Paradis, « [n]us, désespérés, ils font les premiers pas d'une marche qui engage, jusqu'à la fin des Temps, l'humanité sur les chemins du temps et de la mort »¹²⁶². Par ailleurs, les travaux de Masaccio marquent le point d'entrée dans la Renaissance picturale, qui déserte les cieux de ces anges traditionnels pour se concentrer sur la recherche de la perspective et du mouvement¹²⁶³. Quand l'image abandonne le 'virtuel' pour revenir à l'expérience d'un 'réel' vécu, c'est alors qu'un *parcours* transperce le cadre et abolit l'ordre supposé.

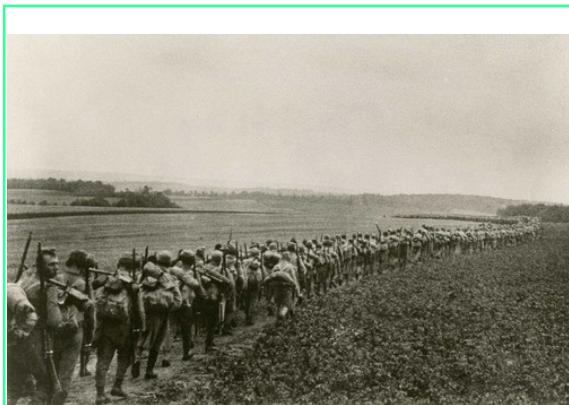


Fig. 121: Kertesz, André. Marche forcée sur le front entre Lonié et Mitulen, Pologne, 19 juillet 1915. Photographie noir sur blanc, 1915. Musée national d'Art Moderne, Paris.



Fig. 122: OPPP, Day 19 : Prague. Déplacement en masse des joueurs Enlightened lors de l'événement Anomalie Helios. 23 Août 2014.

1260 Éric Derro, « Soldat », in *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)* (Paris: CNRS Éditions, 2006), 471.

1261 Ibid.

1262 Arasse, « La meilleure façon de marcher. Introduction à une histoire de la marche. », 36.

1263 Masaccio. *Adam et Ève chassés de l'Éden*. Fresque, 1425 1424. Église Santa Maria del Carmine (Florence).

D'un côté l'art, de l'autre le jeu, la marche promet un rebelle en gestation, où le pas, par définition transgressif, *transductif*¹²⁶⁴, se révolte face aux limites du vécu. Cet imaginaire d'un désordre 'marchant' est utilisé à nombreuses reprises, comme dans la publicité du parfum *Kenzo World*¹²⁶⁵, puis dans la musique avec les clips vidéos de *Bjork*¹²⁶⁶ et de *The Verve*¹²⁶⁷ où les corps amoureux ou blessés chantent leurs émotions sous le regard immobile des passants, que le cinéma dépasse à grande vitesse comme dans le film de Robert Zemeckis, *Forrest Gump*¹²⁶⁸. La marche se transforme en danse pour témoigner d'une unicité mobile réclamant une désobéissance comportementale pour une pratique normative du mouvement, ce même *misbehave beautifully* déclaré par Wayne McGregor¹²⁶⁹. C'est cet étirement du pas qui est exagéré en signe d'affirmation ou de négociation pédestre. Ainsi, dans *Ingress*, le changement dans le rythme de la marche, le placement du regard loin de l'horizon, plongé dans l'écran, et l'effet du groupe attirent les regards, provoquent des suspicions¹²⁷⁰, des questions¹²⁷¹, des sourires et des étonnements. Dans tous ces cas, la marche d'*Ingress* a sa propre signature qui parfois permet même aux joueurs de se reconnaître sans se connaître¹²⁷² [Fig. 123].

Souvent, la pratique artistique affirme une relation au *parcours* : vertical (pour Alex Vilard¹²⁷³), scénique (pour Yayoi Kusama), collectif (pour le collectif Stalker et leurs balades urbaines¹²⁷⁴). Souvent, elle utilise la marche pour questionner l'espace urbain (*Collectif Ici-*

1264 Simondon, *L'individuation. À la lumière des notions de forme et d'information*, 109.

1265 La publicité du parfum *Kenzo World* réalisée par Spike Jones avec la danseuse américaine Margaret Qualley (2016)

1266 Björk, *Black Lake*, album *Vulnicura*, 2015. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=YGnlpJlpZw8>

1267 The Verve, *Bitter Sweet Symphony*, album *Urban Hymns*, 1997. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=1IyuIKKwC74>

1268 Zemeckis, Robert. *Forrest Gump*. Comedy-drama, 1994.

1269 McGregor, Wayne. « A choreographer's creative process in real time ». présenté à TED, online, septembre 2012. URL : https://www.ted.com/talks/wayne_mcgregor_a_choreographer_s_creative_process_in_real_time/transcript.

1270 Exemple lorsque dans le parc Barigueri, à Sao Paulo, lors d'une *ferme*, notre groupe a été interpellé par le gardien du parc. URL : <https://vimeo.com/97138239>

1271 Exemple lors de la balade des *Illuminés* à Vienne, nous avons été interpellés par un passant au sujet de notre activité. URL : https://www.youtube.com/watch?v=ifAt7E20jNA&index=27&list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1272 Exemple de la rencontre hasardeuse avec l'agent *@jandry* à Annecy-le-Vieux.

1273 Vilard, Alex. *Upward Mobility*. Video, silent, color, 2011. <https://vimeo.com/47111351>.

1274 Établi à Rome en 1995, « [l]aboratoire d'art urbain, le collectif Stalker met en œuvre des promenades, des dérives, des " actions architecturales " aux frontières de la ville ou aux marges de communautés, qui opèrent une nouvelle lecture du territoire, tout à la fois critique et politique » URL : <http://www.archilab.org/public/2004/fr/textes/stalker.htm>, ainsi que <http://www.osservatorionomade.net/>

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

*Même*¹²⁷⁵), son rapport à la technologie mobile (*Blast Theory*¹²⁷⁶), à la narration (*In Real Time*¹²⁷⁷), au corps (Francis Alÿs¹²⁷⁸), à l'autre (*The Lovers*¹²⁷⁹). Conjoint à la recherche, le *parcours* mobilise le regard (*A Machine to See*¹²⁸⁰), la trace (Collectif Orbe¹²⁸¹), l'engagement (*Freedom in the City*¹²⁸²). Compagnie d'artistes polyvalents, voyageurs invitant à penser le monde autrement, comme ils se définissent eux-mêmes¹²⁸³, *Gigacircus* entraîne le public à vivre ses œuvres comme des *parcours* sensoriels reliant les arts numériques à l'espace public ou naturel, tout en nourrissant une dynamique interculturelle sur des problématiques communes à l'art et à l'anthropologie. Jacques Ibanez-Bueno précise, « [a]rt numérique et anthropologie est une association équilibrée et fertile entre des pratiques artistiques contemporaines et l'anthropologie en tant que science humaine et sociale »¹²⁸⁴ dans laquelle les synergies « renforcent un mode partagé et souvent audacieux pour questionner le monde »¹²⁸⁵. En tant qu'outil de recherche, les marches traversent des temporalités permettant d'affirmer des présences hors du cadre immédiat, comme avec *An Audio Walk in central Park* de Janet Cardiff ou *The Walking Project*, performances explorant des espaces effectifs ou « désirés »¹²⁸⁶. Avec *Alter Bahnhof Video*¹²⁸⁷ *Walk*, Cardiff & George Burses Miller utilisent un téléphone mobile pour générer un territoire narratif, situé entre l'écran et le paysage ou plutôt dans l'aller et retour entre ceux-ci. Hors d'un espace temps en particulier, cette œuvre fabrique de nouvelles territorialités et temporalités dont la pratique nécessite des sauts, des traversées, des glissements propres au *parcours*. Comme si autour d'une chambre, le *voyage autour de mon*

1275 URL : <http://www.icimeme.org/>

1276 URL : <http://www.blasttheory.co.uk/>

1277 *In Real Time*. participatory work in which visitors walk through spaces in the Carnegie Library guided by an audio and visual narrative presented on a hand-held video camera and through headphones

1278 Alÿs, Francis. *Paradox of Praxis*. Vidéogramme, 1997.

1279 Abramovic, Marina, et Ulay. *The Lovers. The Great Wall Walk (1988)*. Film documentaire sur la performance de 90 jours, 1988.

1280 Blast Theory. *A Machine to See With*. Locative Cinema, septembre 2010. URL : <http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>.

1281 URL : <http://orbe.mobi/>

1282 *Freedom in the City, Critical Walks in the City, 2002*, Projet de *Platform*, « promoting creative processes of democratic engagement to advance social and ecological justice » URL : <http://old.platformlondon.org/fitc.asp>.

1283 URL : <http://gigacircus.net/fr/>

1284 Jacques Ibanez-Bueno, « Art numérique et anthropologie », in *100 Notions pour l'art numérique* (Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015), 29.

1285 *Ibid.*, 31.

1286 « The project explores 'desire lines' or paths made by people who walk across fields in South Africa and across vacant lots in Detroit - and what connects them » URL : http://walksquawk.blogs.com/about_the_walking_project/

1287 Cardiff, Janet, et George Bures Miller. *Alter Bahnhof Video Walk*. Video walk, 26 min walk, 2012. Produced for DOCUMENTA (13), Kassel, Germany. URL : <http://cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html>.

*portable*¹²⁸⁸ annonçait le retour du *flâneur* baudelairien¹²⁸⁹.

Ainsi, à l'intérieur de la communauté des pratiquants, nous retrouvons une esthétique du mouvement et du gestuel dans les situations communicatives avec les objets et avec d'autres pratiquants lors de la marche. Les gestes et démarches acceptés par le groupe deviennent des artefacts de la pratique et s'articulent dans un point social (marcher-jouer collectivement, [Fig. 123, Fig. 124 & Fig. 125]). Par une analyse des mouvements sur la scène urbaine et des gestes d'usage de l'application, les corps acquièrent un autre statut que celui d'« artefacts ou d'objets design » comme le suppose le chorégraphe Raimund Hogue (2013). Plutôt, sous une forme chorégraphique, comme celle imaginée par Laban et Lawrence lors des entraînements *Industrial Rhythm*, 1940¹²⁹⁰, les corps deviennent des vecteurs de la communication. Les mouvements sont rythmés, les gestes se superposent. Nous aboutissons à une *chorégraphie*¹²⁹¹ de la pratique immersive dans la mobilité collective et au sein de l'objet. Comme la marche des soldats, le battement des pas génère une force du déplacement et rentre en résonance avec les masses, qui se recueillent en cercle, comme autour du feu ancestral.

1288 Xavier De Maistre, *Voyage autour de ma chambre (1794)* (Paris: Flammarion, 2003).

1289 Charles Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne (1863)* (Paris: Mille et une nuits, département de la Librairie Arthème Fayard, 2010), 22.

1290 Cresswell, *On the Move. Mobility in the Mobile Western World*, 125.

1291 « Synchronicity also arises through the weave of vehicles going at the same pace, or where there is more than one lane, a limited series of different paced mobile rhythms that produce a collectively constituted rhythmic choreography. The stop-go rhythms and points on the journey where vehicles decelerate are part of this temporal choreography, which can be identified through the time of the journey or in place » Tim Cresswell et Peter Marrison, éd., *Geographies of Mobilities: Practices, Spaces, Subjects* (Surrey, UK: Ashgate Publishing Limited, 2011), 195.



Fig. 123: OPPP, Day 19 – Prague. Réunion des Résistants lors de l'anomalie Helios. 23 Août 2014.
https://youtu.be/cRjT_DN5x58?list=PLYttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP



Fig. 124: Ingress 1, Enlightened Lyon. Hacking lors d'une sortie entre Illuminés. 28 Avril 2013.



Fig. 125: Ingress 2, Événement Paris 8, Hacking des Illuminés de Paris, 8 Novembre 2014.

2.2.2. Le parcours et la confrontation

Si un grand nombre de jeux se définissent tout d'abord par rapport à leur terrain (plateau, stade, salle), *Ingress* s'approprie l'intégralité de la surface terrestre, [Fig. 126]. Contrairement au football qui est topique, puisqu'il agit sur un endroit défini (le terrain) et que c'est à partir de celui-ci qu'il modifie l'ensemble des variables qui s'y attachent (règles, réactions, représentations, résultats), *Ingress* est *atopique*, car le lieu de son action est dispersé, intrinsèque au déplacement des joueurs. Le terrain incarne la pratique, l'organise et la structure autour de ses formes protocolaires, il agence le jeu. Ainsi, un terrain éparpillé comme celui d'*Ingress* transporte en soi une valeur systémique dans le sens où il construit un système de déplacement régulé entre l'espace et l'interface du jeu. Or, tout système

exerce sa force de structuration sur les éléments qui le "rejoignent". Il s'efforce de les inclure dans le jeu des relations déjà en place. Par ailleurs il est aussi "structurant", c'est-à-dire, comme un *gestalt* (forme), il recherche une économie interne de fonctionnement à partir de ses principes de structuration. Une fois cette "bonne forme" atteinte, le système a une force propre de résistance à toute intervention interne ou externe qui pourrait essayer de faire évoluer son fonctionnement, c'est-à-dire de modifier le régime des relations entre les éléments.¹²⁹²

¹²⁹² Mucchielli, *Les sciences de l'information et de la communication*, 20.

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »



Fig. 126: Ingress 2, « Ingress Playing Vs. Other Activity », Pinterest Post, consulté 1/09/2014.

À partir de la pratique, tout ce qui s'attache au déplacement acquiert un nouveau statut appartenant au jeu, doit correspondre aux règles prédéfinies et se transforme en attribut potentiel : les églises deviennent des *portails*, les parcs du voisinage deviennent des *fermes*, les ruelles privées se changent en passerelles secrètes, les amis évoluent en potentiels joueurs (*Newbees*¹²⁹³). Mais pourquoi commencer une telle pratique déroutante ? En plus de la navigation et de l'orientation, il y a dans l'usage de la géolocalisation, comme dans le foot, la recherche du « simple plaisir du corps qui se jette dans l'aventure de la liberté »¹²⁹⁴ et qui y laisse sa trace, l'observe, lui donne une forme et une esthétique. Ce même désir provoque l'effervescence des sports au siècle dernier comme le football moderne, né en Europe entre 1840 et 1860¹²⁹⁵. C'est très probablement l'époque victorienne avec ses ruelles londoniennes, près de la *Freemason's Tavern*, qui enfantent cette pratique de la balle, principalement sans

1293 Le badge *Recruiter* récompense les agents ayant recruté de nouveaux joueurs qui deviendront des *Newbees*.

1294 Eduardo Galeano, *Le football, ombre et lumière* (1995) (Lux Éditeur, 2014), 14.

1295 Alfred Wahl, *La balle au pied. Histoire du football* (Paris: Gallimard, 1990), 11.

terrain ni règles jusqu'à l'établissement d'un corpus de lois du football par le *Football Association*, fondé en 1869¹²⁹⁶. C'est tout d'abord par un déchaînement du corps dans l'espace urbain qu'une pratique va au fur et à mesure du temps prendre forme.

Ainsi, le jeu du football peut nous intéresser non seulement en matière de confrontation entre deux équipes adverses, mais aussi en termes de communication par une négociation autour de la balle, point central, comme le téléphone, *corps-mobile* construisant un *réseau-mobile* autour de sa présence. Observons son rapport à ces *cinq peaux* : le corps qui se déplace sur le terrain de jeu¹²⁹⁷, son vêtement, qui lui donne un numéro, donc une position stratégique¹²⁹⁸, sa position immédiate sur le terrain, son habitat temporel et tactique¹²⁹⁹, sa relation aux autres à travers un point de vue commun par rapport au ballon, donc son identité sociale au sein d'un groupe, et dernièrement toute cette cinquième relation liée au jeu, à l'interaction, au *parcours*. C'est un exemple de communication qui passe à travers le mouvement et la lecture d'un code communicationnel comme l'explique Alexandre Oboeuf¹³⁰⁰. Or, *Ingress* s'apparente au football aussi en ce qu'il soulève « des problématiques tactiques, techniques et physiques de la confrontation »¹³⁰¹. De même que le *parcours* sportif, un *parcours d'Ingress* soulève des notions similaires autour de l'usage du corps, de la mesure, de la performance, puis de l'interaction entre l'individu et le collectif, le joueur et le public. Toujours basées sur un protocole, les règles du jeu quadrillent un terrain immuable au sein duquel la condamnation du comportement déviant est intransigeante. La règle est loi et l'infraction ne peut relever que de l'ordre du « divin »¹³⁰². L'arbitre est « l'abominable tyran qui exerce sa dictature sans possible opposition et le pompeux bourreau qui exécute son pouvoir

1296 De La Porte, *La controverse pied/main. Hypothèses sur l'histoire du football*, 5-10.

1297 Dans la partie sur les *cinq peaux*, nous avons parlé du terrain, qui est la première appropriation de la Terre par le *corps-mobile*. Deux références seront utiles ici, pour comprendre la relation entre le terrain, le mouvement et le jeu. Premièrement « en football, le centre du jeu est le ballon, bien plus que le centre du terrain ». Deuxièmement : « le mouvement, dans le cadre du sport, doit répondre à un terrain qui lui autorise un développement conformément aux règles ». Enfin « le mouvement se crée sur la surface et en modifie les espaces. Cette surface, ces espaces se verront délimités comme terrain, donc comme territoire de jeu ». Leclercq, « Nietzsche, Deleuze et le sport ».

1298 « Dans le jeu de football, la stratégie consiste à utiliser les balles que donne involontairement l'équipe adverse [...]. Le complexe nécessite une stratégie » Morin, *Introduction à la pensée complexe*, 106-10.

1299 D'après Michel De Certeau, la stratégie dispose d'un lieu susceptible d'être circonscrit comme 'propre', alors que la tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, XLV.

1300 Alexandre Obœuf et al., « La prévisibilité au service de l'imprévisibilité. À la recherche du "code secret" du football », *Réseaux* 4, n° 156 (2009): 241-70.

1301 Galeano, *Le football, ombre et lumière*, 31.

1302 Nous pensons ici à la « main de Dieu » que Maradona cache au regard de l'arbitre. Maradona, Diego. *Main de Dieu (Mano de Dios)*. But lors du match Argentine-Angleterre, 2-1, quart de finale de la Coupe du monde 1986. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=pSIODkF4v7s>

absolu avec des gestes d'opéra »¹³⁰³. Du côté d'*Ingress*, la figure (humaine) de l'arbitre est amputée pour se substituer à la fois aux décisions de l'entreprise *Niantic* et au regard scrupuleux de l'entité des joueurs, prêts à signaler tout comportement anormal. L'entreprise *Niantic* procède à de multiples *bans* (des fermetures de comptes) suite à des dérogations au code du jeu. Le *spoofing* par exemple, cette pratique informatique réservée aux programmeurs qui par quelques lignes de code permet au joueur de dérouter le GPS pour indiquer faussement l'activité du compte du joueur sur un lieu qui ne correspond pas à une présence physique, principe constitutif de la géolocalisation. Ainsi, le *code est loi*¹³⁰⁴ dans la logique informatique où une suite de 0 et de 1 oblige un branchement, un *logos occidental* incontournable dans la philosophie postmoderne (Foucault, Derrida).

En même temps, toujours dans l'obéissance de cette même logique, les états de victoire ou de perte ne sont que des moments éphémères dans l'univers constamment changeant du jeu. Contrairement à un classement footballistique (la *Ligue*, la *Coupe*), le classement d'*Ingress* est évolutif à perpétuité. Le classement se réalise de manière quotidienne et correspond à la quantité de *Mind Units* obtenus par chaque équipe à un moment précis (un *checkpoint* du *cycle*). Il y a aussi des moments où la confrontation (et par conséquent le classement) est artificiellement imposée (les *anomalies*). Pour ce dernier cas, de grands événements (*anomalies*) sont souvent organisés par l'entreprise *Niantic* au même moment, à plusieurs endroits du monde. Les *anomalies* [Fig. 133 & Fig. 134] sont des situations qui ressemblent à des 'matches' où les deux équipes sortent du confort du domicile (quartier/ville/région/pays) pour s'aventurer sur un terrain inconnu (souvent à l'étranger) et pour affronter l'ennemi' (*bleus/verts*), à Sao Paulo, à Prague, à Göteborg, etc. Lors de ces événements, la quantité de joueurs est décisive, non prédéterminée et dépendante de l'engagement des partisans de chaque équipe (plus de joueurs pour une équipe équivaut à meilleurs résultats). À l'image des *lazer games*, lourdement outillés [Fig. 127, Fig. 128 & Fig. 129], avec *Ingress* se déroule une série de face à face qui décidera d'un gagnant ou d'un perdant de couleurs différentes ; une logique venant du domaine militaire se dégage du vocabulaire utilisé : stratégie, cellule, territoire, attaquer, défendre, garder sa zone. À la fin de l'*anomalie*, la proclamation de la victoire ou de la perte sont teintées d'émotions fortes, de la joie à la tristesse fatale. Mais si les cris des footballeurs sont aussi forts que leurs pleurs, du côté des *joueurs-traceurs d'Ingress* la joie d'avoir participé console et suffit pour effacer l'insuccès. L'exploration du territoire est considérée comme suffisante, comme une acquisition autour de laquelle le jeu se transforme

1303 Galeano, *Le football, ombre et lumière*, 24.

1304 Chapitre 1, *Code is law*, Lawrence Lessig, *Code version 2.0* (New York: Basic Books, 2006), 1-9.

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

en un détail, indispensable, certes, mais accessoire au *parcours*.

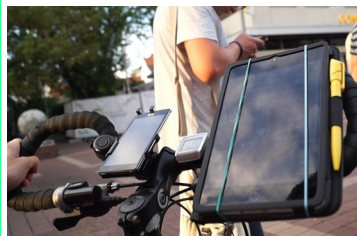


Fig. 127: Day 4 – Viernheim. Outillage d'un des joueurs des Illuminés. 8 Août 2014. https://youtu.be/nXOWQt_Qg5g?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP



Fig. 128: Ingress 2, Batteries de recharge pour un joueur. Beckman, Mariah. « Niantic Labs Interview at Final Ingress Anomaly Event ». GIZORAMA. Consulté le 20 juin 2017. <https://www.gizorama.com/2014/interview/niantic-labs-interview-at-final-ingress-anomaly-event>.

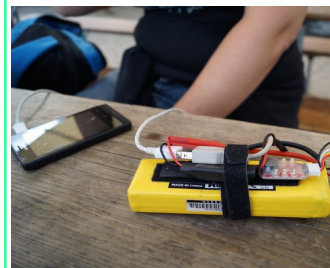


Fig. 129: OPPP, Day 5 – Frankfurt. Batterie de recharge, fabriquée par la joueuse @vianedra elle-même. 9/08/2014.



Fig. 130: Ingress 2, Equipment proposée par la communauté Enlightened. « Add Cloths Jacket Megane Perry » 21/05/2014.

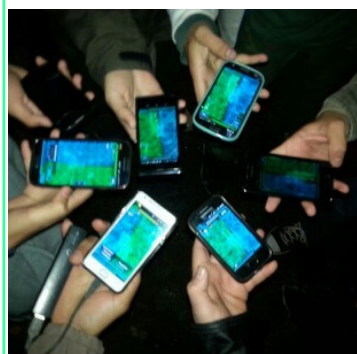


Fig. 131: Ingress 2, Cross Faction Mission. Photo collective, « OP Olivier Pena Schwark ». 26/05/2014.



Fig. 132: Ingress 2, Évolution dans le mode vestimentaire telle que communiquée par les joueurs. « Player Development ». 31/07/2014.

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »



Fig. 133: Ingress 2, Ingress Anomaly Percepolis 5, Portland, FR Collins. 20/06/2015.
https://www.youtube.com/watch?v=yGg_wKhh8Pc



Fig. 134: Ingress 2, Ingress Anomaly Percepolis, Utrecht. 20/06/2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=KNhhMiiidwY>



Fig. 135: Ingress 2, Ingress Enlightened, « Goodies/Gifts For Anomaly ViaLux, Wroclaw ». Post de Anne Beuttenmüller



Fig. 136: Ingress 2, Ingress tatouage Enlightened

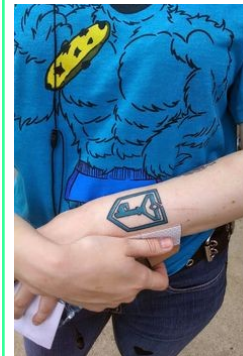


Fig. 137: Ingress 2, Ingress tatouage Resistance

Outillé d'armes (d'écrans, de câbles et de batteries), mais aussi de couleurs, comme pour un jeu de *paintball*, *Ingress* impose un vis-à-vis pugnace où la couleur décidera du vainqueur. Lors de ces événements, il n'y a pas de supporters à proprement parler, le concept étant dépassé par une participation active de la totalité des *Ingresseurs* présents sur les lieux, à laquelle nous pouvons ajouter le regard extérieur porté par les passants. L'engouement des attributs est au rendez-vous – vêtements [Fig. 130, Fig. 131 & Fig. 132], drapeaux, badges [Fig. 135], casquettes, peintures sur le visage, coques sur les téléphones, stickers, gobelets, chapeaux, masques, vernis à ongles, cheveux, tatouages [Fig. 136 & Fig. 137] – l'appartenance est expressive. Le visage peint aux couleurs du maillot, celles de l'équipe d'appartenance – bleu ou vert. Le sentiment lors d'une *anomalie* évoque celui d'une rencontre politique dont la force identitaire combattra là où la force des idées ne suffit pas, se substituera

même aux idées. Le temple de la rencontre est pourtant invisible, nous venons de le voir, il n'est pas défini par une structure lourde telle qu'un stade de football, ni par la place centrale devant la mairie comme pour les réunions politiques, mais est communément construit par les joueurs d'après les lieux du jeu. Ce rapprochement entre l'identité du pratiquant, l'activité et l'appartenance à une unité supérieure à travers les attributs est décrit par Deleuze et Guattari :

On peut objecter que les outils, les armes, les signes, les bijoux se retrouvent en fait partout, dans une sphère commune. Mais ce n'est pas le problème [...] Il s'agit d'assigner des agencements, c'est-à-dire de déterminer les *traits différentiels* sous lesquels un élément appartient formellement à tel agencement plutôt qu'à tel autre. [...] C'est donc une méthode différentielle qui fonde une distinction des armes et des outils, de cinq points de vue au moins ; le sens (projection-introception), le vecteur (vitesse - gravité), le modèle (action libre - travail), l'expression (bijoux-signes); la tonalité passionnelle ou délirante (affect-sentiment). Et sans doute l'appareil d'État tend à uniformiser les régiments, en disciplinant ses armées, en faisant du travail une unité de base, c'est-à-dire en imposant ses propres traits. Mais il n'est pas exclu que les armes et les outils entrent encore dans d'autres rapports d'alliance, s'ils sont pris dans de nouveaux agencements de métamorphose. [...] "Je quête une arme" et "Je cherche un outil" : tracer la ligne, ou, ce qui revient au même, franchir la ligne, passer la ligne, puisque la ligne n'est tracée qu'en dépassant celle de séparation.¹³⁰⁵

C'est ainsi que d'après les auteurs l'existence nomade a pour « affects » les armes d'une machine de guerre¹³⁰⁶. Or le choix du camp est parfois basé sur l'information (l'histoire du conflit entre les *Résistants* et les *Illuminés*), parfois sur l'enrôlement (par des amis déjà agents) et souvent de manière tout à fait arbitraire, où le doigt choisit sur l'écran la couleur qui lui 'parle' le plus. À l'image de la *Guerre des deux roses* (blanc et rouge), ce tableau de Henry Payne d'après la pièce de Shakespeare (*Henry VI*, première partie) durant laquelle les membres des deux factions cueillent chacun une rose rouge ou blanche dans le Temple Garden pour marquer son appartenance à l'un des camps, les joueurs d'*Ingress* appartiennent à une couleur, ancrée dans leur corps dont la limite territoriale est celle de l'action.

2.2.3. Le parcours de la personnalité

Un écart se creuse entre l'individu et le groupe dont le rapport n'est ni celui du culte de la personnalité, où l'identité de l'un efface la singularité de tous, ni celui de l'anonymat (comme le collectif *Anonymous*) où l'humble disparition identitaire n'attribue pas à l'individu de visage au profit de l'ensemble. Dans la pratique de *parcours*, ces frontières sont poreuses,

¹³⁰⁵ Deleuze et Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux* (1972), 500-501.

¹³⁰⁶ Ibid., 491.

l'individu passe sous les lumières du projecteur comme l'acteur d'une scène, représentant le personnage de sa propre personne et l'image d'un groupe.

Dans son livre *La mise en scène de la vie quotidienne* (1959), le sociologue Erving Goffman parle du processus de socialisation comme d'une forme de performance. Pour décrire cette formation de l'identité sociale à partir des actes quotidiens et des interactions qui prennent forme dans notre environnement de tous les jours, il emploie de nombreux termes liés au théâtre ('scène', 'public', 'accessoires', etc.), proposant une théorie de la vie quotidienne comme mise en scène théâtrale dans laquelle nous tenons tous un rôle¹³⁰⁷.

L'acteur incarne un rôle, comme le passant joue son rôle de citoyen anonyme et comme le joueur qui incarne sa mission d'*agent* dans le jeu *Ingress*. Des pseudonymes (*pseudo*) comme celui du joueur Damien Morka (@Morka) représentent à la fois une personne et un mythe, le lien entre les deux éléments est fortifié par le jeu. Si dans l'univers cinématographique l'acteur Cillian Murphy¹³⁰⁸ doit comme il l'exprime par ses propres mots « voyager » une « distance »¹³⁰⁹ entre soi et son personnage pour pouvoir 'jouer' le rôle qui lui est attribué, @Morka est simultanément une personne et un *profil*, il joue sa propre vie, visible sur la scène du jeu, mais praticable bien au-delà. Une prise en compte du vivant peut passer à travers l'observation d'un *profil* qui en revanche n'existe pas sans une vie incarnée. Sur l'onglet de *profil* de l'agent du jeu, nous voyons ses accomplissements, le nombre de *portails* visités, découverts, détruits, le nombre de kilomètres parcourus, les événements auxquels le joueur a assisté et tant d'autres détails correspondants aux gestes concrets [Fig. 138 & Fig. 139]. L'identité multiple qui a resplendi avec l'arrivée de l'Internet et des réseaux sous forme d'avatar, souvent anonyme, se personnifie à présent, effaçant la séparation traditionnellement supposée entre réel et virtuel, corps et représentation, alimentant l'image du corps par l'action et fournissant de la matière impalpable à l'action du corps. Une plasticité pratique se revendique sous les traces des actes.

1307 Hoffmann et Jonas, *Action*, 12.

1308 Acteur de théâtre et de cinéma d'origine irlandaise, célèbre pour la diversité de ses rôles.

1309 Kitchener, Shaun. « Peaky Blinders series 3: Cillian Murphy admits Tommy Shelby is 'exhausting to play' ». *Express*, 26 avril 2016. URL : <http://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/664361/Peaky-Blinders-series-3-Cillian-Murphy-Tommy-Shelby>.

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »



Une réalité effective se profile derrière les exploits du joueur qui correspond à ses activités journalières, et celle-ci permet de rendre compte (y compris au sens comptable) de ce que l'individu fait réellement au sein d'un dispositif social (*Ingress*). Ce corps, dont la réputation reste circonscrite au cadre du jeu est pourtant aussi le même qui agit outre les limites de l'application, traverse des scènes différentes de sa vie quotidienne tout en jouant (le travail, les vacances, les courses, les visites, etc.), franchit les différentes situations exclusives pour y introduire des couches de sens, d'actions et d'identités. C'est cette traversée qui introduit le *parcours* d'usage, transporteur d'identité à travers les supports différents. L'agent peut être à la fois visiteur d'un musée, d'une ville, d'un centre commercial et joueur, et ceci n'affaiblit pas son image, mais au contraire l'affirme de manière plurielle. Il peut aussi devenir icône, comme lorsque les images des employés de l'entreprise (organisateur ou acteurs de l'histoire parallèle du jeu) sont des têtes de médailles que les joueurs peuvent obtenir en croisant le chemin de la personne, la géolocalisation servant de témoin [Fig. 140].

Définie par cette multiple identité, la figure du joueur se situe entre l'athlète et le soldat, où le dépassement de soi est à la fois individuel et collectif, pour soi et pour tous. Il

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

fonde sa notoriété par une méritocratie typique du support numérique¹³¹⁰ où le statut a une très faible légitimité, l'important étant la contribution au sein de la communauté, en occurrence les résultats et les statistiques dans le jeu. À l'instar de l'identité du sportif, celle du joueur passe à travers ses performances dont les résultats sont laurés avec des médailles et la reconnaissance de ses pairs [Fig. 141 & Fig. 142]. Bien que ceci ne soit pas nécessaire pour pouvoir jouer (comme dans l'esprit des communautés du *logiciel libre*¹³¹¹ chacun contribue à la hauteur de ses capacités, possibilités et envies) la progression par niveaux (de L1 à L8, puis à L16) nécessite l'application, voire même la performance au sens de l'exploit. Ainsi, ce qui se développe derrière les coulisses du jeu entre le 'je' et le 'nous' est en réalité constamment visible par le *profil* qui situe la personne dans la vitrine de la fabrique de son activité. Demander à voir le *profil* d'un joueur, c'est réellement vouloir connaître ses compétences en termes de jeu et son engagement, c'est visionner son parcours de *joueur*.



Fig. 141: Ingress 2, « Ingress Elite V depart Google Mt. View for Cross Faction Meetup at Sports Page ». Mike Quigley post 28/03/2014



Fig. 142: Ingress 2, « Cleaning the streets of Stockholm S*L8*K ». 11/06/2015.
<https://plus.google.com/+EnlParis/posts/CzgzczQBN3tD>

Ce portrait de la pratique qu'est le *profil* consiste en l'enregistrement de gestes de longue durée mais, à la différence des méthodes utilisées par les artistes Andy Warhol (*Sleep*, 1963) ou bien Bill Viola (*The Threshold*, 1992), le *profil* rend compte des gestes de manière

1310 Concernant l'architecture de l'Internet, « [...] ce n'est plus le statut social ou professionnel des personnes qui leur donne autorité, mais la réputation acquise auprès des autres par la qualité de leur contribution » Cardon, *La démocratie Internet*, 16.

1311 « Logiciel libre » [*free software*] désigne des logiciels qui respectent la liberté des utilisateurs. Sommairement, cela veut dire que les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ces logiciels ». Free Software Foundation. « Qu'est-ce que le logiciel libre? », 30 mai 2017. URL : <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>.

discontinue. C'est cette discontinuité qui nous permet de recourir à la notion de *parcours* et non pas simplement de trace ou d'inscription. Lors d'une performance qui questionne les codes et les rites, l'artiste Gianni Motti enfile le maillot de l'équipe suisse de Neuchâtel et rentre sur le terrain avec les joueurs¹³¹². Sa présence n'est pourtant pas remarquée dans l'immédiat du fait de sa posture ; il effectue les mêmes gestes, participe aux exercices de échauffement et se conforme au rythme demandé. En ce sens, habillé du maillot et accompagné des gestes nécessaires, l'artiste accède au terrain du jeu, il obtient une place au sein de l'équipe, il fait partie du groupe (avant d'être expulsé au début du match). De même, dans le cas d'*Ingress*, la performance permet à celui qui 'porte le maillot' (vert ou bleu) et qui dispose d'un *profil* de continuer à construire son *parcours* de jeu. Toutefois, les 'portraits parlants' et fragmentaires des nouveaux 'gestes silencieux' ne peuvent pas être obtenus seulement par l'activité du jeu, de même qu'on ne peut pas rentrer dans le jeu seulement en 's'habillant' d'un *profil*. Le *joueur-traceur* sera jugé à ses 'performances' au quotidien.

Comme le fait Yayoi Kusama¹³¹³ avec son *Walking Piece* (1966), avec OPPP nous explorons les passages dans la ville à travers le prisme du personnage incarné par un habillement fictionnel (traditionnel pour le cas de Kusama). En outre, l'engagement du *corps-mobile* n'a pas pour fonction unique le pointage des lieux et leur désignation, mais aussi celui d'être le fédérateur de regards dirigés vers ces déambulations contemporaines. Une démarche se construit autour des gestes d'usage de l'espace public qui forge des personnages iconiques, suivis par une foule de participants (adhérents, supporters, membres) et observateurs. Tôt le matin, sortant de chez soi, le *parcours* du personnage de Sylvester Stallone (*Rocky*) repose sur ce procédé de rassemblement autour d'une pratique symbolique dont le caractère émotionnel anime et mobilise [Fig. 145]. Presque quarante ans plus tard, les mêmes marches sont montées par les joueurs d'*Ingress* lors de l'anomalie *Helios* [Fig. 143]. Le caractère de cette procession n'est ni proprement politique ni religieux, mais il émet une dimension *communicationnelle* au sens de la communion, de la réunion, du groupement. Ce n'est probablement pas un hasard si la traversée de la ville s'accomplit avec une arrivée aux escaliers du musée d'art de la ville de Boston, ces mêmes escaliers qui ont été parcourus par Michaelangelo Pistoletto lors de sa performance *Walking Sculpture*¹³¹⁴, invitant les habitants d'une ville (Turin pour la première fois) à pousser une sphère de 1 mètre de diamètre jusqu'au musée, où l'objet sphérique sera

1312 Motti, Gianni. *Ala sinistra*. Stade de la Maladière, Neuchâtel, football match (Neuchâtel/Xamax - Young Boys, Berne), 1995.

1313 Kusama, Yayoi. *Walking Piece*. Walking in New York, 25 colored slides, 1966.

1314 Pistoletto, Michelangelo. *Mappamondo (Globe)*. Newspaper and wire, 1968 1966. Collection of Lia Rumma. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wxqcsCa4-4>

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

exposé [Fig. 144]. Ce dispositif de rassemblement de gens autour, à travers, grâce ou malgré les objets et surtout par l'expérience physique, corporelle et émotionnelle des personnes, la notion de *parcours* s'y appuie comme sur le socle de son exposition.



Fig. 143: Ingress Anomaly Helios, Boston, Philadelphia Art Museum
<https://plus.google.com/+NianticProject/posts/49mLTm4ZiT6>



Fig. 144: Michelangelo Pistoletto, Mappamondo (Globe), newspaper and wire, 1968, 1966, Collection of Lia Rumma.



Fig. 145: Stallone, Sylvester. Rocky II. Drama, Sport, 1979./ Statue & Portail

Souvent, l'idée de la traversée est celle du passage, avec une fonction invisible où les lieux *traversés* n'ont d'intérêt que par leur contribution pour la totalité d'un voyage, des 'points de passage'. Or, *Ingress* renverse l'insipidité des lieux en leur attribuant une seconde chance de devenir des points d'intérêt ou ce que le géographe Michel Lussault appelle des *hyper-lieux*¹³¹⁵.

1315 Michel Lussault, *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation* (Paris: Éditions du Seuil, 2017),

Dans un espace décentralisé qu'est l'espace des réseaux où le *parcours* ne dépend pas d'un point central, mais se construit de *bout-en-bout* (*end-to-end*¹³¹⁶), par les extrémités, là où se situe la pratique, là où les lieux géographiques deviennent des points sensibles. Il est intéressant d'observer la pratique du jeu dans des lieux de passage tel que les zones de transit des gares ou des aéroports qui, inversement à la définition de Marc Augé¹³¹⁷ de *non-lieux* par excellence, sont de nouveaux lieux de rassemblement au sein desquels se cristallisent des pratiques modernes (des *hyper-lieux*). Lors de notre travail de terrain au Brésil (*Ingress 1*), les joueurs de la communauté d'*Ingress Enlightened Curitiba* nous ont demandé d'acquérir le *portail* sur la route entre les villes de Curitiba et de Sao Paulo. S'attarder sur ce point, c'est lui rendre hommage, lui donner des caractéristiques personnelles, le rendre acteur du passage. Lors de l'OPPP sur la route entre Bergen et Helsinki, pendant notre transit par l'aéroport d'Oslo, nous avons repéré un *portail* appartenant à un joueur que nous venions de rencontrer à Bergen¹³¹⁸, construisant un lien affectif entre le lieu, la personne et l'expérience effective, au moment de la pratique (*hacker*). À la fois en mouvement et en suspens, l'aéroport est un lieu de jeu par excellence où le joueur trouve des conditions parfaites pour le rythme du jeu habituel : le déplacement est circonscrit, le temps est compté et le circuit remplit le temps de l'attente. En plus des vitrines *duty free* et des cafés internationaux, les couloirs d'un aéroport international apportent ces différentes couches de déplacement sur une même surface terrestre (la zone internationale), accumulation stratifiée si nécessaire à la pratique du *parcours*, car elle permet au traceur de naviguer entre les espaces (marchand, public, ludique) construisant son propre *parcours*. Comme une fissure, le transfert international élargit la frontière entre deux espaces clairement délimités causant un étirement (profondeur/longueur/largeur) au sein de la frontière. Un *portail*, situé à cette zone de transit renforce l'effet de suspens entre deux espaces restreints ; littéralement situé entre les territoires, il permet à l'espace de s'étirer, ce qui lui décerne ce potentiel de *parcours*.

La géolocalisation donne de la visibilité aux zones floues de l'entre-deux ; elle décrit, illustre, rend manipulables des points d'usage d'une surface jusqu'à là homogène, elle situe la pratique au sein et en dehors des cadres. De même, dans le clip vidéo *Weapon of Choice* du

21-55.

1316 Valérie Schafer et Hervé Le Crosnier, *La neutralité de l'internet. Un enjeu de communication* (Paris: CNRS Éditions, 2011), 149.

1317 Marc Augé, *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité* (Paris: Éditions du Seuil, 1992), 97.

1318 Les résonateurs de l'*agent @ChineseViking* restent déployés sur le *portail* « Oslo Aeroport Sound Art » à l'aéroport d'Oslo 7 jours après avoir été déployés et servent de marque de son passage. OPPP, Day 12 : Helsinki, 16/08/2014.

groupe Fatboy Slim¹³¹⁹ l'acteur (Christopher Walken) parcourt le lobby d'un hôtel de luxe¹³²⁰ déserté de ses hôtes. Le décor surréaliste est 'gestuellement' dessiné par le corps de l'acteur-danseur, puis oublié afin de rendre visible les cheminements, personnifiés par les pas de danse. Ce *parcours*, réalisé sous forme de déambulation, ressemble plutôt à un jeu de découverte ou de démonstration de l'espace sous l'angle de vue du pratiquant. La présence d'un seul personnage crée une atmosphère intime entre l'observateur et l'acteur qui apparaît dès lors comme un guide, montrant l'hôtel à travers son corps, plié au rythme de la musique et désobéissant aux règles de la marche normée quitte à détourner la gravitation même. L'inverse est aussi vrai, l'espace de la traversée, cadrée comme terrain de jeu enlève des couches de temporalité aux lieux d'arrêts traditionnels. Ainsi, dans le film *Bande à Part* de Jean-Luc Godard, les trois personnages qui traversent la Grande Galerie du Louvre en un temps record¹³²¹ ne s'attardent pas devant les œuvres, ne relient pas le lieu aux objets qui s'y situent, mais sont à l'épreuve du mouvement que ce même lieu rend possible. Parcourir n'est pas visiter, c'est créer de nouveaux chemins au sein d'un même espace. Pareillement au terrain de jeu, la traversée géolocalisée détourne les espaces, les transforme en lieux d'expériences où le traversant (*traceur*) peut redéfinir le sens de ses passages ou donner corps et profondeur au territoire en lui ajoutant une nouvelle manière de se faire traverser. De la personnalité des utilisateurs, à celle des lieux, puis des gestes¹³²², le *parcours* procure une singularité à toute pratique de mouvement.

2.2.4. Le parcours et l'extrême

Curieusement, le *parcours* est aussi souvent attaché à une dimension qui transgresse la limite de l'ordinaire. Exagéré, imprudent, audacieux, le *traceur* délivre un effort honorable où le dépassement du corps se joue en parallèle d'actions ordinaires, vitales même (téléphoner, écrire, chercher une information, s'orienter). Les *portails* sont tantôt situés en des lieux hasardeux où leur accès nécessite des actes physiques (sauter des barrières, escalader des

1319 Jonze, Spike. *Weapon of choice*, 2001. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=wCDIYvFmgW8>.

1320 Le *Mariotte Hotel* à Los Angelis

1321 Dans le film de Jean-Luc Godard *Bande à part* (1964) les trois personnages principaux – Odile (Anna Karina), Arthur (Claude Brasseur) et Franz (Sami Frey) –, traversent le musée du Louvre pour battre le record de vitesse d'un américain (Jimmy Johnson) à l'insu des gardiens du musée (voir l'extrait, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=FM6igESrqMk>).

Ils réalisent 9min 43sec contre 9min 45sec pour l'américain, puis 9min 28sec pour les personnages du film *Innocents: The Dreamers* (Bertolucci, Bernardo, 2003).

1322 À ce sujet voir les œuvres de Anne Teresa de Keersmaeker. URL : <http://www.rosas.be/en/>

rochers¹³²³, marcher sur la route), tantôt ces *portails* sont tout simplement situés sur la route de passage du joueur-conducteur qui est dès lors sollicité à jouer tout en conduisant. Similairement à l'acte, de téléphoner au volant, jouer au volant, pratique courante chez les *Ingresseurs*, fait partie de ces obstacles typiques de la *commobilité*, cela requiert une aptitude à être activement présent dans deux environnements différents, pratique juridiquement considérée comme dangereuse¹³²⁴. Concrètement elle se manifeste dans les actions telles que prendre une photo d'un moment, s'arrêter longuement au feu rouge (et parfois même afin d'*hacker*, *détruire* ou *déployer*), stationner dans des lieux interdits, puis vite repartir pour quelques mètres plus loin stationner à nouveau. De telles situations, quelquefois inconfortables, que sont les *présences à distance*¹³²⁵ nécessitent un certain acharnement, une lutte pour concilier les distances, les différences – malgré leurs décalages horaires, culturels, géographiques, pratiques –, un étirement risqué qui accorde les différentes cordes de la *commobilité*. Des *parcours* d'*Ingress* au volant ne se font pas rares non plus, comme en témoignent nos observations de la *car farm* (la *ferme* en voiture) à Vienne [Fig. 146 & Fig. 147], moment de jeu dans lequel les joueurs préparent un grand circuit puis montent dans une voiture afin d'optimiser le temps du parcours à quatre minutes, durée nécessaire au '*refroidissement*' d'un *portail* avant qu'il puisse être réutilisé (*hacké* de nouveau).

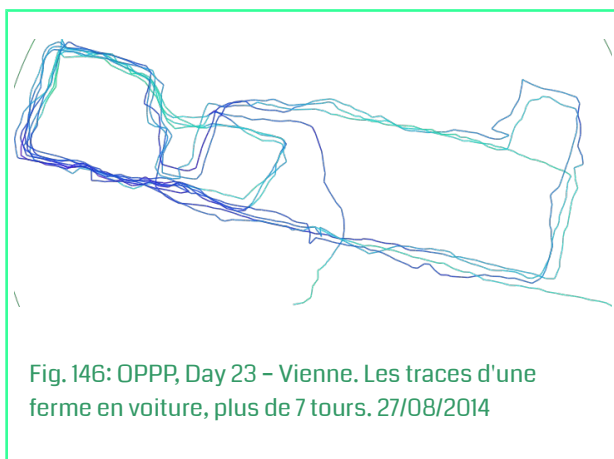


Fig. 146: OPPP, Day 23 – Vienne. Les traces d'une ferme en voiture, plus de 7 tours. 27/08/2014



Fig. 147: OPPP, Day 23 – Vienne. Tout en conduisant le joueur est les deux mains sur le téléphone. 27/08/2014

1323 A Gênes (Italie) par exemple, le *castle* est un *portail* privilégié pour des opérations. Il faut marcher longtemps, grimper, passer à travers des barrières avant de pouvoir y accéder. OPPP, Day 30 – Genoa, 03/09/2014.

1324 « L'usage d'un téléphone tenu en main par le conducteur d'un véhicule en circulation est interdit. Est également interdit le port à l'oreille, par le conducteur d'un véhicule en circulation, de tout dispositif susceptible d'émettre du son, à l'exception des appareils électroniques correcteurs de surdité ». Article R.412-6-1 du code de la route (2015). URL : <http://www.securite-routiere.gouv.fr/connaître-les-regles/reglementation-et-sanctions/telephone>.

1325 Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*.

Composer, adapter, exécuter, en tant que processus, c'est-à-dire « comme réalisation d'un travail qui ajoute de la valeur »¹³²⁶, le *parcours* ne peut pas être réduit à un geste en particulier ni à une multitude de gestes ensemble. Plus qu'un geste, le *parcours* s'apparente à une conduite, qui n'est pas séparable du contexte (celui-ci ne lui est pas extérieur), mais englobe un ensemble d'actes, de positions, de codes appartenant à une multitude de domaines différents (le code informatique du jeu, le code de la route, le code public). Il est au-delà de la pratique en ce qu'il la conditionne et est transformé par celle-ci. Ainsi, les changements dans la vitesse du jeu en marche à pied et le jeu en voiture ne sont pas des changements de degrés, mais des changements de fond, en ce qu'ils perturbent le contexte temporel qui fait partie intégrante du *parcours*. Le *parcours* est à saisir dans sa forme temporelle, de même que des variations dans l'intensité et le tempo peuvent compromettre la compréhension d'une phrase au sens de Wittgenstein où la compréhension d'une phrase peut être semblable à la compréhension d'un morceau de musique¹³²⁷. De même, le passage entre la marche et la course, entre le *parcours* piéton et celui en voiture, entre l'activité unique et sa multiplication pratique, modifie la lecture de la pratique *commobile*. Comme un point d'ébullition, le moment dans lequel la marche bascule du côté de la course arrive telle la culmination d'un processus graduel. Plus que par la représentation écranique, la 'mise en course' du corps est stimulée par la carte (*scanner*) qui se dévoile au fur et à mesure des pas, représentante d'un nouveau possible vers lequel il faut tendre afin d'affiner le sens de son discours.

La vitesse n'est pas l'unique indicateur d'une altérité entre la course à pied et la marche ; il y a dans la première ce qui élance les corps dans la vitesse de manière vitale pour attraper l'objet désiré, que ça soit une antilope pour nos ancêtres préhistoriques ou un *pokemon* pour nos contemporains [Fig. 149 & Fig. 150]. L'exemple de l'*anomalie Magnus* à Sao Paulo est parlant à ce sujet [Fig. 148] ; lors de cet événement, après avoir passé par une étape de préparation stratégique et après avoir appliqué différentes techniques de jeu, pour la dernière étape qui s'est déroulée en centre-ville, les joueurs de l'équipe des verts se sont élancés dans la course à pied. L'objectif a été clair : combattre l'équipe adverse en disposant le plus grand nombre de *résonateurs* dans les limites d'une zone (*cluster*) attribuée par les organisateurs de l'événement. Dans ce cas, faute d'un grand nombre de participants du côté des *Illuminés*, adopter la stratégie de la vitesse a été le choix décisif pour leur victoire.

1326 Mucchielli, Corbalan, et Ferrandez, *Études des communications : Approche par les processus*, 23.

1327 « Understanding a sentence is more akin to understanding a piece of music than one might think » Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Grammar* (Oxford: Basil Blackwell, 1974), 21.

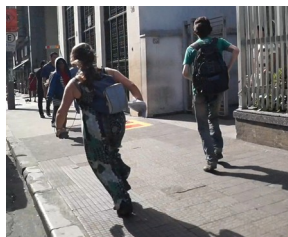


Fig. 148: Ingress Sao Paulo. Anomalie Magnus. Course à pied avant la fin de l'événement. 14/12/2013.



Fig. 149: Pokemon in Seattle. People Running lije crazy. Publié sur YouTube par LuckyDC, le 18 Juillet 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=F7tI4wFaiiA>



Fig. 150: Pokemon Go ruée vers un Leviator qui apparaît dans le jardin public à Bordeaux, Publié sur YouTube par Moonlightred, le 25 juillet 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=aVDrPgFsgWk>

Non exclusivement réservée aux *Anomalies d'Ingress*, la course à pied est applicable à un large registre de situations *commobiles*. Son statut est d'ordre instrumental, car, fourni de capteurs de vitesse (inclus dans le GPS), l'outil mobile use de la course comme d'une fonction supplémentaire qui ne requière pas de programmation informatique, mais seulement un déclenchement motivationnel. Dans des applications mobiles l'acte de la course fait office de dévoilement d'une histoire (*Zombie, Run !*), de sélection musicale (*Cruise Control*), de jeu (comme la version mobile de *Missile Wars*), de compétition (*Strava*), ou comme dans tant de cas la course est simplement réservé à l'entraînement sportif (*iSmoothRun, Couch to 5K, Endomondo, MyMapRun, Runeeper, Nike+Running*). Le rapport ainsi établi entre la technologie mobile et l'effort du corps est un rapport dialogique où l'exécution de la course est accompagnée d'une interprétation sur l'écran qui n'est ni imitative, ni directive, mais plutôt constructive en ce qu'elle contribue à l'accomplissement d'actions qui dépassent à la fois le corps et l'écran. Ce qui est affiché matérialise ce qui est ou ce qui sera réalisé par le corps en mouvement et cette mise à distance des possibles accomplit la projection de l'activité. Tel un horizon, l'écran ne renferme pas le regard, mais au contraire l'ouvre vers une perspective collective qui reste à analyser. Miranda Kiuri, architecte et professeur, parle de l'interdépendance entre valeur tangible et intangible dans l'architecture des stades comme dans le cas de l'Arena antique ou de l'*Olympiastadion* de Berlin, dont la construction 'ouverte' vers l'extérieur propose un horizon collectif qui situe le jeu dans la société par la fente architecturale qui dirige le regard de l'athlète vers un ailleurs, déplacé au-delà du cadre du jeu

vers un espace public¹³²⁸ commun. Forgé entre le béton et le regard, cet interstice joue le rôle d'un viseur à travers lequel apparaît la ville en point de mire. Une cible, aussi tangible qu'intangible, aussi irréaliste que réalisable, ce *parcours* entre le lieu de l'action et sa destination visée, imaginée, espérée, est le même qui octroie la fonction interstitielle au téléphone mobile. Ce qui apparaît en perspective au-delà de l'écran n'est pas un réel répliqué ou bien un irréel impossible, mais un potentiel en attente d'actualisation.

Ensemble avec la marche et la course, de nombreuses activités physiques sont utilisées comme matière pour la construction d'expériences *commobiles*. Proche de la notion de performance, cette expérience est *performative* à la fois au sens que nous lui avons attribués au début de ce chapitre, c'est-à-dire en tant que réalisatrice d'actions exprimées, mais aussi dans sa définition plus générale, en tant qu'un « nouveau mot d'ordre des sociétés occidentales »¹³²⁹. Située dans une multitude de champs, d'après Alain Ehrenberg, elle est à la fois sur le terrain du sport (avec les champions sportifs comme des symboles d'excellence sociale), sur celui de la consommation (comme un vecteur de réalisation personnelle) et sur celui de l'entreprise (devenu un modèle de conduite alors qu'il était l'emblème de la domination du patron sur l'ouvrier)¹³³⁰, les trois terrains entrelacés au sein de la *commobilité*. Si la dimension commerciale apparaît au sein d'*Ingress* (avec des entreprises partenaires comme Verizon et Axa), et qu'elle présente un réel intérêt quant au potentiel du marketing géolocalisé¹³³¹, dans cette thèse nous délaissions la dimension économique pour nous concentrer sur la fusion de ces trois dimensions de la pratique de *parcours*. En proportion diverse, leur association produit un sentiment d'expérience intégrale, non substitué à la notion d'usage, mais élargi à celle d'expérience de vie, de vécu d'une aventure, d'immersion dans un événement global.

Comme la *Lung-gom-pa* tibétain¹³³² qui expose le corps à des épreuves extrêmes, le

1328 Miranda Kiuri, « Stadium and urban environment » (Congress, International Congress of Science and Football « Image, Multimedia & New Technologies », Valenciennes, France, 1 mars 2016).

1329 Benoît Heilbrunn, « Introduction : (Re-)penser la performance » (Paris: Éditions La Découverte, 2004), 5.

1330 Alain Ehrenberg, *Le culte de la performance* (Paris: Hachette / Calman-Lévy, 1991).

1331 Abbassi, Ahmed. « Mobile, mobilité et marketing géolocalisé ». *Think With Google*, Août 2016. URL : <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/fr-fr/article/mobile-mobilite-et-marketing-geolocalise/>.

1332 « Par le terme *loun-gom* les Tibétains désignent de très nombreuses pratiques, visant des buts divers, les uns spirituels*, les autres physiques, qui combinent la concentration d'esprit avec différentes gymnastiques de la respiration. Cependant, le nom de *loun-gom* est plus spécialement appliqué à un genre d'entraînement mi-psychique, mi-physique, destiné à faire acquérir à celui qui le pratique une légèreté et une célérité supranormale. Le *lung-gom-pa* est un athlète capable de parcourir, avec une rapidité extraordinaire, des distances considérables, sans se sustenter, ni prendre de repos. / Les Tibétains parlent beaucoup des *loun-gom-pas*, et des exemples de voyages effectués pédestrement, à une allure anormalement vive, sont mentionnés dans nombre d'anciennes traditions », Alexandra David-Néel, Dieux et démons des solitudes tibétaines, 2004, dans Gros, *Petite bibliothèque du marcheur*, 51-55.

joueur d'*Ingress* est parfois confronté à des épreuves colossales comme le témoigne l'événement *Green Paris 8.0*, organisé par l'équipe d'*Ingress Enlightened Paris*. Pour la nuit du 8 novembre 2014, les *Illuminés* du monde entier ont été invités à se rendre dans la capitale française afin de participer à la construction de la plus grande ferme de *portails L8* jamais réalisée¹³³³ [Fig. 151 & Fig. 152]. Bien qu'occasionnels, de tels événements ne font pas office d'exception, mais se produisent assez régulièrement sous diverses formes. En témoigne le challenge personnel de ce *road trip* à travers l'Amérique de l'*agent @Cubcake76*¹³³⁴, ou ce couple parti à la découverte de tous les *portails* danois¹³³⁵, ou enfin l'événement des médailles *Via Lux Adventurer*¹³³⁶ et *Via Lux Odyssey*¹³³⁷ qui ont accru l'intensité du jeu durant un mois complet. Ce type de manifestation s'apparente au format d'autres épreuves d'endurance comme les compétitions *Ultra* (Ultra Trail, Ultra Maraton, Ultra trail di Corsica, *100km Vitosha*) ou les événements marathoniens de type *24 Heures du Mans*, *Vendée Globe* ou *Paris Dakar*.

1333 Outre le travail d'organisation cet événement a duré 12heures consécutives et a inclus plus de 230 *agents* venant de 11 pays différents. URL : <https://plus.google.com/u/0/communities/110225225889472829736>

1334 *Ingress 2*, Chester Beltowski, « 48 states travel ». 26/08/2014. URL : <https://plus.google.com/u/0/+ChesterBeltowski/posts/BuWtFw6kd6U>

1335 *Agent @GaLaReN* (Peter Schjøtler), *Ingress Enlightened Danmark*. 2014.

1336 Obtenu par ceux parmi les joueurs qui ont visité 300 nouveaux *portails* durant le seul mois de Septembre 2016. URL : <https://plus.google.com/u/0/+Ingress/posts/2ocJHk7LXBp>

1337 En complément au *Via Lux Adventurer*, les médailles *Via Lux Odyssey* seront distribués aux meilleurs 25% de ceux qui dépassent les 300 *portails* pour le mois de septembre 2016. URL : <https://plus.google.com/u/0/+Ingress/posts/2ocJHk7LXBp>

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

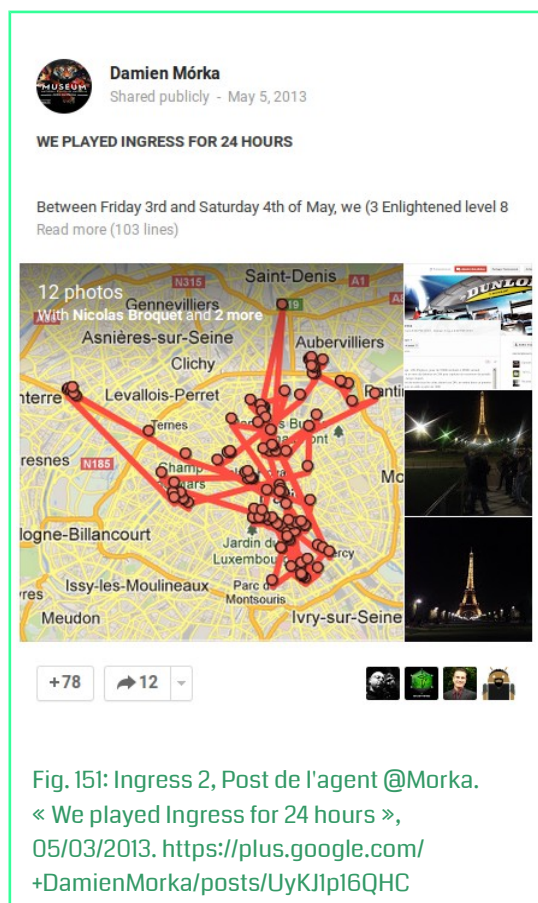


Fig. 151: Ingress 2, Post de l'agent @Morka. « We played Ingress for 24 hours », 05/03/2013. <https://plus.google.com/+DamienMorka/posts/UyKJlp16QHC>

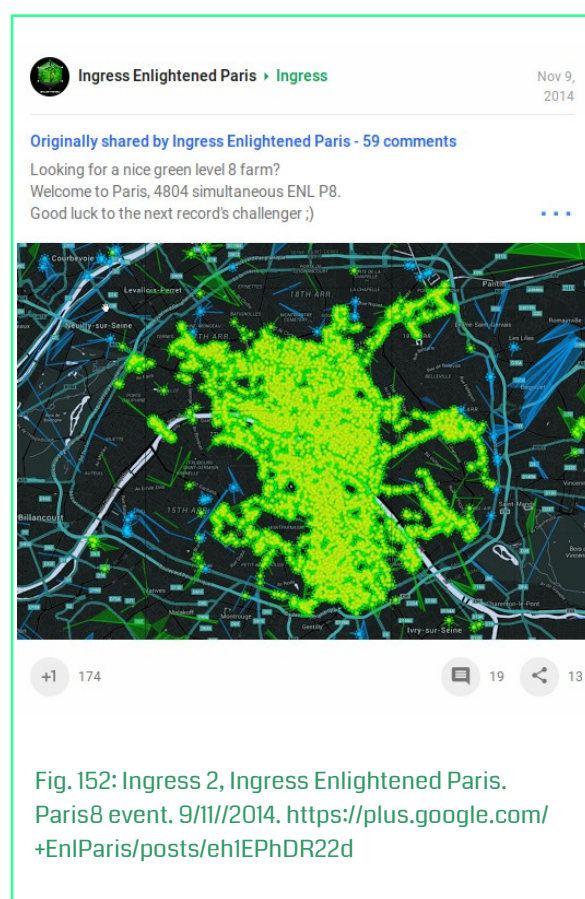


Fig. 152: Ingress 2, Ingress Enlightened Paris. Paris8 event. 9/11/2014. <https://plus.google.com/+EnlParis/posts/eh1EPHDR22d>

Ressemblant à des versions *commobiles*, des challenges personnels ou collectifs contre le corps, la nature ou la machine, les défis lancés à travers les applications mobiles inscrivent la question du *parcours* à l'articulation des questions du temps, de l'espace et de la difficulté. La résistance physique comme une métaphore de l'engagement entre le corps et la pratique est ce qui permet au joueur de s'aventurer dans l'expérience. Outre le jeu classique du quotidien, les joueurs ne manquent pas de participer à des courses occasionnelles, tant d'opportunités pour s'adonner corps et âme à une pratique intense, puissante, ardente. Les corps transpirent et les statistiques personnelles mesurent les activités tout en les stimulant, justifient et conditionnent les mouvements, les vitesses, les dynamismes dans l'accélération et quelques fois les transgressions.

Nombreux sont les *parcours* dans le domaine sportif – du golf à la piste d'athlétisme, du *Tour de France* à la salle d'entraînement, du circuit de biathlon aux pistes de ski alpin, au terrain de pétanque, au tennis, au billard –, qui à chaque fois renouvellent la place du corps au sein du dispositif sportif. Or, toutes ces activités trouvent une réplique *commobile*, plus ou moins physique, plus ou moins ludique, mais toujours réglée par le prisme de l'écran, un

nouveau type de dispositif hybride que la technologie intègre comme composante névralgique. Désormais, en tant qu'activité outillée, le sport non pas *à travers* l'écran (comme dans le cas des jeux vidéo), mais avec l'écran est ce que nous pourrions considérer comme la suite logique dans l'évolution du sport en tant que *processus de civilisation*¹³³⁸. Il est formé par et il établit en retour ces « règles de conduite »¹³³⁹ dont parle Norbert Elias, qui sont si nécessaires au concept de civilisation désigné socialement par le « bon comportement »¹³⁴⁰. Une difficulté survient du fait que ces règles, communément partagées au sein des terrains sportifs (y compris les lieux d'observation des pratiques sportives comme les tribunes par exemple), jouent dorénavant sur des terrains équivoques, qui s'empiètent, s'entremêlent et incluent des territoires externes à l'idée de tout sport et de tout jeu. La singularité des pratiques urbaines, dont le parkour (le sport) fait partie, se situe justement dans la complexité à faire cohabiter des divergences dans le rapport au territoire. À la déterritorialisation¹³⁴¹, c'est-à-dire la déconnexion du cadre limité d'un terrain de jeu, s'ajoute une reterritorialisation, c'est-à-dire une extrême proximité aux détails de l'espace urbain (tel banc, telle statue, tel mur). De la sorte, établit-elle une manière d'être ensemble à travers des symboles virtuels, qui n'ont rien de faux ou de mensongers, sans même transmettre un message explicite, sont les transporteurs de « la dynamique même du monde commun », de ce par quoi « nous partageons une réalité »¹³⁴².

Comme autant de reproductions du *parcours du combattant*, la pratique *commobile* tend vers un dépassement des cadres ontologiques. Particulièrement étonnant est le parallélisme entre une pratique *commobile* telle que le *parcours d'Ingress* et une pratique sportive telle que l'escalade. Celle-ci correspond à la définition donnée par Pierre Bourdieu des « sports californiens »¹³⁴³ qui substituent la bataille solitaire de l'homme avec la nature et situent l'engagement du corps au centre. Bien que structurée autour de l'idée de la communauté, la pratique du *parcours d'Ingress* est aussi encline à positionner l'individu comme seul actant de ses 'combats' avec l'environnement du jeu. Ainsi, une technique gestuelle unit les deux pratiques (d'un côté les prises, de l'autre les *glyphs*) contribuant à l'avancement dans un espace aussi hostile qu'excitant, accueillant, vivificateur. Cette expérience, à la fois ludique, mais aussi esthétique vise à s'opposer à un certain déterminisme

1338 Norbert Elias, *The Civilizing Process. Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*, éd. par Eric Dunning, Johan Goudsblom, et Stephen Mannell (Oxford: Blackwell Publishing, 1994).

1339 Ibid., 72.

1340 Ibid., 68.

1341 Deleuze et Guattari, *L'anti-OEdipe*, 41.

1342 Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, 144.

1343 Pierre Bourdieu, *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste (1979)* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984), 217.

de la pesanteur : la marche horizontale, pour le cas de l'escalade se verticalise et la marche monotone du quotidien, pour le cas d'*Ingress*, se diversifie en une démarche rythmée dont la logique reste interne au joueur. Au juste, cette logique 'cachée' repose sur la constitution d'une pratique déjà mise en place et opérationnelle, ayant établi ses propres codes de comportement et de lecture. Le grimpeur *parcourt* du regard le mur en mémorisant la suite des gestes à accomplir lors de la grimpe de même que l'*Ingresseur* assimile les lieux des *portails* et les formes des *glyphs*. Ces deux *traceurs* homologues opèrent une lecture du support (le rocher dans le cas de l'escalade ou le mobilier urbain pour le cas du *parcours*) et c'est en réponse à cette lecture qu'ils adaptent leur déplacement. Ils font appel à des rapports topologiques interfiguratifs centrés sur la reconstitution perceptive et anticipative des relations topologiques¹³⁴⁴ en prévision des mouvements à accomplir (ils comptent le nombre de prises/*portails*, évaluent la vitesse nécessaire, calculent la difficulté, observent l'espacement, la taille et l'orientation). Cette connaissance du support topographique qui entraîne une adaptation du mouvement est déjà la démonstration d'une relation dialogique avec celui-ci. C'est considérer que l'espace est une des parties prises du discours *commobile*.

Là, en dehors des salles, à ciel ouvert, le désir d'aventure, de nature, de vertige et de liberté stimule une mise en mouvement et un regroupement autour de communautés de pratique. Bettine Almeida et Gustavo Gutierrez considèrent le sport extrême comme une action qui cherche l'émotion et le contrôle incontrôlé ; d'après eux le sport vient du développement de la rationalité, de la prise de décision, des actions des individus et de la complexité symbolique¹³⁴⁵. Par une initiation à la lecture des signes propres à telle ou telle pratique, s'amoncelle le potentiel d'une maîtrise remarquable et remarquée par le regard des non-initiés. La transmission, nécessaire à la perpétuation et l'extension de toute communauté passe aussi à travers la représentation de telles pratiques. Ainsi, de même que la hausse de la popularité de l'escalade commence avec un film documentaire, le témoignage de P. Edleddger dans *La vie au bout des doigts* (1982)¹³⁴⁶, le sport parkour a été popularisé par les films de Luc

1344 M.-G. Pecheux, « Etude génétique de la reproduction graphique de figures géométriques simples, isolées ou associées », *L'année psychologique* 70, n° 2 (1970): 407-23, doi:10.3406/psy.1970.27905.

1345 « We consider Extreme Sport as an action that seek emotion and the uncontrolled control; the sport comes from the development of rationality, decision-making, actions of individuals and the complexity of symbolic webs » Marco Bettine Almeida et Gustavo Gutierrez, « Norbert Elias and contemporary sport : comment about the civilising process and controlling emotions in extreme sports », *Revista de ALESDE* 3, n° 2 (outubro 2013): 46-57.

1346 Janssen, Jean-Paul. *La vie au bout des doigts*. Avec Patrick Edlinger, Documentaire, 1982. Le réalisateur en témoigne « C'est parce que Patrick Edlinger est apparu un jour dans les pages du magazine "Actuel", que l'histoire de l'escalade s'est transformée en Histoire tout court. Cheveux longs, blonds, un corps étonnement sculpté, et puis cette voix à l'accent du sud qui affirmait des valeurs inhabituelles pour l'époque : la beauté de la nature, la joie du risque, l'esprit du vertige. Il n'a fallu que ces quelques images pour que le mythe

2.2. Le parcours comme « formation d'une démarche »

Besson sur les *Yamakasi*¹³⁴⁷. S'ensuit une prolifération de vidéos amateurs enregistrées par les *traceurs* eux-mêmes et partagés sur les réseaux de partage vidéo comme *YouTube*, ce qui a contribué à l'accroissement de l'intérêt porté à ce sport à l'échelle mondiale. Aujourd'hui, les *parcours* urbains de *traceurs* comme Simon Nogueira nous montrent des images vertigineuses du tissu de la ville en vue d'oiseau (souvent en *Live* sur *Facebook* ou *Instagram*¹³⁴⁸, [Fig. 154]). Les caméras embarquées (*GoPro*) révèlent des points de vue insoupçonnés, ses déplacements dessinent des trajectoires hasardeuses, chaque geste traduit un comportement maîtrisé, comme dépourvu de risque objectif, comme appartenant au jeu vidéo *Assasins Creed*, dont le développement a par ailleurs nécessité le passage par la capture du mouvement de *traceurs* (David Belle) afin de reproduire des gestes de manière fidèle. Comparables au point de vue des films de science-fiction, de *Metropolis* à *The Matrix* [Fig. 153], les cartes *Intel* reproduisent un espace strié de *liens* (*links*) et de *champs* (*fields*) à perte de vue. De ces images, il émane un sentiment de surréel, de fictionnel, d'inhumain, et pourtant ces *parcours* (de parkour et de jeu) témoignent d'une pratique réelle, hyperréelle même, construite de corps et de symboles, de gestes et d'images, de pas et d'exécutions informatiques.

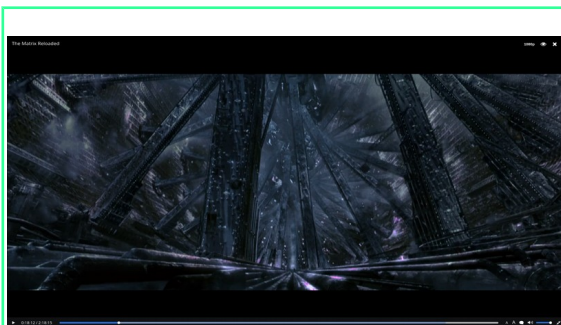


Fig. 153: Screenshot, Wachowski, Lana, et Lilly Wachowski. *The Matrix Reloaded*. Fantasy/Science fiction, 2003.

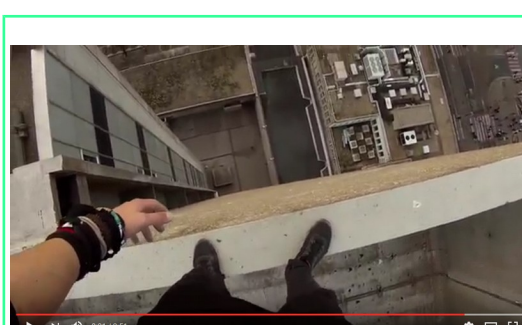


Fig. 154: Screenshot, Simon Nogueira, *How I see Paris*, publié sur YouTube, 8 décembre 2014 <https://www.youtube.com/watch?v=7vrDdneg2uc>

À la limite de la fiction et de la réalité, de *Skyfall* à celle de *Mad Man* ou celle de *Ghost in the Shell*, les corps tombent après avoir été blessés (par une balle ou le poids de la vie). En contrepartie, les *traceurs* apparaissent comme de nouveaux superhéros de la vie

s'installe ».

1347 Seri, Julien, et Ariel Zeitoun. *Yamakasi*, 2001.

1348 URL : <https://www.facebook.com/simon.nogueira> & <https://www.instagram.com/simonnogueira/>

contemporaine, des 'hyperhéros', dotés de pouvoirs 'surhumains'. Ils sautent des bâtiments, puis ils 'volent'. Immergés dans leur peau d'*agents*, ils construisent les *parcours hypermédia*. Ainsi, le rapprochement que nous proposons à travers la figure du *traceur* entre les sportifs du parkour et les *Ingresseurs* ne vise pas à gommer les différences entre les différents types de parcours car il est évident que l'effort physique demandé par l'un de ces parcours n'est pas égal à celui demandé par l'autre. Ce qui nous intéresse tout de même est justement la structure inhérente à ce type de déplacement, qui mobilise une dimension sensible dans la relation aux corps, aux espaces et à une communauté de pratiquants. À présent, nous allons nous intéresser à la relation que ces *parcours* entretiennent avec leur dimension mythique, avec la fiction.

2.2.5. Le parcours et la fiction

Un grand nombre des exemples présents dans cette thèse relèvent du domaine cinématographique, alors que le sujet porte principalement sur la géolocalisation et non sur le cinéma *mobile*¹³⁴⁹, ni sur la télévision sur terminaux *mobiles*¹³⁵⁰. Il semble toutefois important de saisir le rapport entretenu entre la *commobilité* et la fiction et en particulier de voir comment la logique cinématographique trouve des répercussions dans l'*hypersphère*¹³⁵¹ de ce que nous pouvons nommer la *raison commobile*, c'est-à-dire la manière de penser et construire un discours propre à la *commobilité*. « De la même manière que l'écriture a permis d'engendrer un mode particulier de penser, la question peut être posée de savoir [...] : en quoi le recours à des représentations calculées induit-il une rationalité particulière ? »¹³⁵². De la sorte, il est judicieux d'interroger en quoi le recours à des représentations géolocalisées induit-il une rationalité particulière, *commobile* ?

L'emprunt cinématographique est apparent sur deux plans : la matérialisation du *parcours* dans l'image et le *parcours* représenté par l'image. Pour le premier il s'agit de rappeler les thèses du support de Jacques Goody et les travaux sur la matérialité des médias visuels des sémiologues sur le langage cinématographique¹³⁵³. Ce qui fait matière dans l'image

1349 Roger Odin, « Quand le téléphone portable rencontre le cinéma », in *Téléphonie mobile et création (Sous la direction de Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin)* (Paris: Armand Colin, 2014), 37-54.

1350 Figeac, « L'appropriation de la télévision mobile personnelle autour des réseaux de communication ».

1351 Notre proposition d'une version contemporaine dans la hiérarchie des *médiasphères* de Régis Debray. Régis Debray et Louise Merzeau, « Médiasphère », *Médium* 3, n° 4 (2005): 162-69, doi:10.3917/mediu.004.0162.

1352 B. Bachimont "Signes formels et computation numérique : entre intuition et formalisme. Critique de la raison computationnelle", 2006, p.11, cité par Stéphan-Éloïse Gras, « Éthique computationnelle et matérialisme numérique : l'apport des Software Studies », *Critique. Des chiffres et des lettres. Les humanités numériques*, n° 819-820 (septembre 2015): 676.

1353 Ferro Marc, « Christian Metz, Langage et Cinéma [compte-rendu] », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations* 28, n° 1 (1973): 156.

filmique c'est justement le mouvement au sein du cadre carré de l'écran, qui révèle l'histoire par le déroulement de la bande passante, par le cadrage et le découpage, par les « sauts qualitatifs »¹³⁵⁴ du montage. En effet, la « conception de l'image en cadre offre la possibilité de considérer que par la vision de l'internaute, un déplacement de l'autre lieu vers l'environnement de l'internaute s'opère. La "puissance" du vu se transforme en possession du vu »¹³⁵⁵. Un chemin est parcouru de l'*image-mouvement*¹³⁵⁶ à l'*image-parcours* où le montage *commobile* se réalise désormais en dehors des salles, dans l'espace public et ceci non par les mains de professionnels, mais entre les mains des *traceurs* qui ont repris de similaires facultés de dramatisation par la confrontation, par la maîtrise d'une technique valorisée au sein d'une communauté et par l'ajout de narration qui recontextualisent l'information géolocalisée. Si « voyager c'est comme filmer » d'après les mots de Paul Virilio, il se pourrait que géolocaliser ce soit aussi narrer. L'enchaînement des images, la narration avec ses plans fixes, ses travellings, ses panoramiques, ses trajectoires, ses caméras libres, tenus à la main, toutes ses 'anciennes' techniques sont à présent tenues à disposition des *traceurs* qui les utilisent à leur manière, avec leur culture de l'image et pour raconter leurs récits de vie ou de voyage. Ainsi, comme tout voyageur, le 'voyageur' *commobile* ne fait pas exception, « [q]uand il se met sur la route, il obéit à une force qui, surgit de son ventre et du tréfonds de son inconscient, le pose sur le chemin, lui donne l'impulsion et lui ouvre le monde comme un fruit exotique »¹³⁵⁷. La manière de faire *image en mouvement*, propre au temps du cinéma, est révolue. Aujourd'hui, l'image n'est pas simplement produite par le mouvement, mais elle est aussi réalisée et visualisée dans le mouvement. Elle est visible uniquement si le corps est réellement en mouvement et c'est en cela que réside une différence majeure pour la matérialisation du *parcours* dans l'image.

Quant au second point, la façon dont le parcours est représenté dans l'image, il s'agit de voir l'héritage narratif du cinéma d'action. Comme le nom l'indique, dans ce genre de films, l'accent est mis sur l'action qui, comme une histoire narrative, offre une série de plaisirs visuels, axés sur l'affichage du corps masculin¹³⁵⁸ et plus rarement féminin¹³⁵⁹. Ces corps

1354 Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma I*, 50.

1355 Ibanez-Bueno, *Le corps commutatif : de la télévision à la visiophonie*, 79.

1356 Deleuze, *L'image-mouvement. Cinéma I*.

1357 Michel Onfray, *Théorie du voyage. Poétique de la géographie* (Paris: Librairie Générale Française, 2007), 16.

1358 Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (London / New York: Routledge, 2012), 2.

1359 Les *Tomb Rider* du grand écran ne font qu'arriver récemment avec *La Femme Nikita*, *Resident Evil*, *Mad Max : Fury Road*, *Kill Bill* ou encore la suite *Hunder Games*.

spectaculaires des acteurs d'Hollywood¹³⁶⁰ offrent des images époustouflantes, qui relient la représentation à l'action, et mettent en scène ce que Harvey O'Brien appelle un corps hyperbolique (*hyperbolic body*)¹³⁶¹. Quand Rambo 'saute' d'une falaise pour éviter l'hélicoptère le poursuivant (dans le film *First Blood*¹³⁶²), et qu'il se blesse légèrement, il marque à cette scène l'étape d'un réalisme relatif vers un spectacle hyperbolique¹³⁶³, qui exprime la capacité de l'action à impacter sur le corps jusqu'à le blesser dans sa chair. En ce sens, le *parcours* est réalisé entre la projection d'un mouvement imaginé et sa réalisation dans un corps de chair et de sang.

Dans l'esprit du dépassement de la limite, un parallèle s'impose de manière déontique, entre le *parcours* et les films d'action, car il semble que dans ce type de films, le corps sert de symbole, de point d'appui pour la réalisation du réel par le dépassement de ses propres limites corporelles, et paradoxalement par la mise en exergue de ces dernières. Le corps saigne, la douleur est filmée de près, les coups sont appuyés par un ralenti qui permet de rendre compte d'une souffrance hors pair. Dans la tradition d'un surréalisme Magrittien, toutes les parties de l'image sont dépeintes de manière 'plus que réelle' et pourtant la totalité semble chimérique. L'enchaînement filmique est créé par la juxtaposition de détails d'actions, par l'agencement de fragments d'actions qui provoquent un sentiment d'ensemble lors du visionnage. L'histoire est racontée par la chorégraphie des mouvements, par l'esthétisation de gestes et de postures possibles, mais dont la promulgation en actes alignés est irréalisable. Pratiquer l'impraticable, comme les sportifs de haut niveau, les traceurs imposent au corps l'éirement spatial pour dépasser les obstacles et accéder aux lieux autrement inaccessibles. Ainsi, la notion d'action dans ces films est à comprendre comme une performance, dans le sens où les gestes filmés sont des points d'appui pour le déroulement d'une réalité autrement impossible. C'est dans le *parcours* des situations que se construisent la forme esthétique, la narration et le développement des films d'action.

Il semble que la mise en scène de l'inexécutable est réalisée pour rendre désirable le *praticable* dont la faisabilité est dans les mains du *pratiquant-traceur*. Mais encore, comme dans les films d'action, le *parcours* va aussi main dans la main avec l'idée de la poursuite. Parcourir des villes poursuivi par le policier ou par le bandit, ces deux figures emblématiques des films d'action se déplacent en moto, en voiture ou à pied, puis changent de véhicule ou de ville pour se rendre dans un autre pays, sur un autre continent. De *James Bond*, à *Bourne*, à

1360 Tasker, *Spectacular Bodies*, 2.

1361 Harvey O'Brien, *Action Movies: The Cinema of Striking Back* (Columbia: Columbia University Press, 2012), 41.

1362 Kotcheff, Ted. *First Blood*. Action, 1982.

1363 O'Brien, *Action Movies*, 56.

Mission Impossible, le héros fait défiler l'image d'un monde rétréci par le cinéma, où le héros/agent secret change de passeport comme l'acteur change d'identité de film en film. Le 'spectateur' visite les lieux emblématiques, du Louvre (*The Da Vinci Code*) à Berlin *Hauptbahnhof* (*Bourne*), ces mêmes lieux qui font office de *portails* dans *Ingress*. Des voyages, des rebondissements infinis, sur des séries à répétition, cinq pour *Bourne*, vingt-six pour la série *James Bond*, et cinq pour *Mission impossible*. Les films d'action représentent ce rêve de *parcours* dans le sens de la poursuite avec une intensité de l'expérience physique, une histoire qui se développe par des 'sauts' dans l'espace-temps impossible et pourtant vécu par le protagoniste, toujours seul au centre des événements – le *traceur*.

Ainsi, le jeu de la poursuite, si spectaculaire pour le cinéma, est démocratisé par les fonctions de la géolocalisation. La chasse ponctuelle et ciblée bascule du côté de la traque totale et le tracé des mouvements est parfois couplé à l'image, comme dans le film de Ridley Scott *Body of Lies*¹³⁶⁴ dans lequel Ed Hoffman, le chef de la division de la CIA (Russel Crowe), dispose en permanence de l'image satellitaire de l'agent sur le terrain Roger Farris (Leonardo DiCaprio) et peut dicter ses actes depuis sa villa aux États-Unis. La métaphore militaire apparaît une fois de plus, cette fois-ci pour déterrer ce qu'il y a de plus vulnérable dans la figure du soldat, sa position géographique. Du simple camouflage à la technique du brouillage des radars, le secret de la localisation est une des stratégies guerrières contre l'ennemi, inversement à l'obligation absolue pour le commandant de savoir situer ses soldats comme des pions sur l'échiquier. Ce jeu entre visible et invisible sur le 'théâtre des opérations', reposant sur la même technique que celle déployée par les joueurs lors d'opérations de type *Tea-bags*¹³⁶⁵, est construit par une double logique : être à la fois présent et absent sur le lieu de l'action. Avoir un pouvoir décisionnel à distance, avec des « énormes bras virtuels et déterritorialisés »¹³⁶⁶, tel un commandant qui guide le soldat sur le terrain, ou tel un pilote de drone qui vise sa cible à des milliers de kilomètres de là il se trouve. C'est ce que Pierre Lévy nomme la « projection de l'action »¹³⁶⁷ qui fait partie de la liste d'outils de « la virtualisation du corps »¹³⁶⁸. Épaulé par l'image, tout sauf irréels, de telles actions à distance exercent un pouvoir inégalable sur le corps, devenu *corps-mobile*, traçable et touchable. Cependant, contrairement à la virtualisation par la téléprésence, la virtualisation par la géolocalisation est

1364 Scott, Ridley. *Body of Lies*, 2008.

1365 Dans le jeu *Ingress*, les *Tea-bags* sont des opérations lors desquelles une ville entière, une région, un pays ou parfois une grande partie de la planète sont couverts par le *field(champ)* d'une des équipes.

1366 Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, 27.

1367 Ibid., 26.

1368 Ibid., 25.

couplée au corps et c'est en cela que son statut est encore plus ambigu que la séparation entre le *réel/possible/actuel/virtuel*¹³⁶⁹. Lorsque dans *Skyfall*, le fameux 'inventeur' Q donne à *James Bond* les traditionnels 'gadgets', ceux-là ne comptent que deux objets – un pistolet (qui, à l'image des *iPhones*, est programmé pour ne répondre qu'à l'empreinte de paume de Bond) et un émetteur radio – tout ce qu'il y a de nécessaire pour pouvoir 'toucher' un corps et diffuser sa localisation. Les techniques de géolocalisation n'apportent pas seulement une capacité de traçage des déplacements, et de réception d'une perception restituée par les sens (image, son), mais elles octroient aussi la possibilité d'une manipulation à distance et c'est en cela qu'elles posent autant de questions politiques que nous laisserons ouvertes dans cette thèse.

Réciproquement, pour l'utilisateur commun, la réalité n'est pas moins complexe. Pratiquer le téléphone mobile lui permet d'avoir un pouvoir décisionnel sur son propre corps tout en restant à distance de celui-ci par la représentation et le récit. Être à la fois dans son corps et à distance de celui-ci est un des états ressentis par les joueurs en tant qu'*agents*, transportant toujours avec soi une identité multiple. À ce sujet, la figure du cascadeur est intéressante en ce qu'un corps réalise en vrai et de manière anonyme ce qui sera représenté dans un film en tant que fiction, comme dans le film *Drive*¹³⁷⁰ de Nicolas Winding Refn où le personnage central (Ryan Gosling) travaille comme cascadeur, ce qui amplifie cet effet par la mise en abîme de la représentation. Le corps, qui cache sa chair derrière l'image d'un corps inaccessible, voilà ce que la *commobilité* présente à l'avant-scène d'une vulnérabilité corporelle, sa singularité charnelle.

En même temps, elle rappelle l'existence de cette chair, comme oubliée dans la quête technologique, venante d'un *cyberspace* présumé incorporé ou d'une « noosphère »¹³⁷¹ où la conscience collective des esprits remplacerait toute morphologie. Souvent associées à la contre-culture, de Dada à LSD, qui « marie l'underground à la technologie »¹³⁷², les logiques immatérielles perdent leur avantage lorsque le corps 'arrive en ville' pour rencontrer ses altérités. De la représentation du corps comme une 'cascade' à la découverte de la ville en tant que double, le *parcours* traque la multiplication. La différence de l'expérience urbaine étant souvent associée à l'illégalité, aux souterrains (*underground*), elle est ici superposée à la surface urbaine et refouille des bijoux de la ville par le moyen de la temporalité, de l'observation et de ce que décrit Baudelaire comme la flânerie. Comme le personnage de

1369 Ibid., 13-22.

1370 Refn, Nicolas Winding. *Drive*. Crime/drama, 2011.

1371 John Perry Barlow, « A Declaration of the Independence of Cyberspace » ([En ligne], Davos, 1996), <https://www.eff.org/cyberspace-independence>.

1372 Ariel Kyrrou, *Révolutions du net. Ces anonymes qui changent le monde* (Paris: Éditions Inculte, 2012), 13.

Robert DeNiro (Travis Bickle) dans *Taxi Driver*¹³⁷³ qui nous révèle un New York de nuit avec autant de lieux que de points de vue, les joueurs d'*Ingress* partagent d'avoir « redécouvert » la ville dans laquelle ils habitaient à travers ce nouveau prisme *commobile*, dont la temporalité reste à explorer. Or, certains des joueurs sont par ailleurs des conducteurs de taxi¹³⁷⁴ et cette analogie entre le héros marginal et indépendant, qui insère une pratique au sein d'une réalité indifférente, ignorante même, est ce qui donne un avantage dans cette expérience de la ville du point de vue de l'initié. Curieuse est aussi la coïncidence entre le film, *Banlieue 13*¹³⁷⁵ avec la première apparition du célèbre traceur David Belle¹³⁷⁶ en tant qu'acteur (un traceur qui apporte au monde de l'image sa pratique de parkour) et puis le treizième arrondissement de Paris, étant le 'siège' du meilleur joueur d'*Ingress* en France, Damien Morka (un *Ingresseur* qui introduit la fiction à la pratique du jeu). En outre, plus tard ce même arrondissement est devenu le lieu de la plus grande concentration de *pokemons* à Paris¹³⁷⁷, renouant la boucle entre le chimérique de la technique et ses actualisations pratiques. Ainsi se construit la jouabilité (représenté dans des films comme *Jumanji*¹³⁷⁸, *Existenz*¹³⁷⁹, *The game*¹³⁸⁰, *Black Mirror*¹³⁸¹) où la scénarisation d'une technologie plus ou moins évoluée ouvre l'accès à une réalité inégalable, qui fait désirer certains et effraye d'autres. C'est cette couche supplémentaire à l'expérience du jeu que nous avons exploré en proposant l'OPPP au sein de la communauté des joueurs d'*Ingress* d'Europe. Favorablement accueillie et portée par toute la communauté, celle-ci nous amène à ajouter le niveau jouable en tant que cinquième *peau* de la *commobilité*. Celle-ci ne pourrait pas être réalisée sans l'établissement de règles de déplacement dont l'application et la transgression apportent la valeur communicationnelle à la mobilité au sein d'un système nécessairement rhizomique. Avant de développer ce dernier point qui permettra d'ancrer le concept de *parcours* du côté de celui du réseau, ou plus particulièrement en tant que *réseau-mobile*, résumons l'OPPP à titre de transition.

1373 Scorsese, Martin. *Taxi Driver*. Drama, 1976.

1374 Pendant OPPP, lors de notre passage dans la ville de Stockholm (Day 17, 21/08/2014), nous avons rencontré un des joueurs de plus haut niveau (L16) de *Enlightened Stockholm* qui a témoigné de la manière avec laquelle il combine sa pratique du jeu et sa profession de chauffeur de taxi. URL : https://youtu.be/XxVoytp94Ns?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP

1375 Besson, Luc. *Banlieue 13*. Action, 2004.

1376 Un des pionniers de la pratique de parkour, souvent considéré comme le premier traceur.

1377 Tual, Morgane, Damien Leloup, et Jules Grandin. « "Pokémon Go" : les multiples facteurs des inégalités géographiques ». *Le Monde*, 8 mars 2016. URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/08/03/pokemon-go-les-multiples-facteurs-des-inegalites-geographiques_4977738_4408996.html.

1378 Johnson, Joe. *Jumanji*. Fantasy/Action, 1995.

1379 Cronenberg, David. *Existenz*. Science-fiction, thriller, 1999.

1380 Fincher, David. *The Game*. Mystery/Drama, 1997.

1381 Trachtenberg, Dan. *Playtest (Black Mirror series)*. Series 03, Episode 02, 2016.

2.3. Le réseau comme résultat d'une performance commune

*Il est impossible de se représenter l'espace absolu ; quand je veux me représenter simultanément des objets et moi-même en mouvement dans l'espace absolu, en réalité je me représente moi-même immobile et regardant se mouvoir autour de moi divers objets et un homme qui est extérieur à moi, mais que je conviens d'appeler moi.*¹³⁸²

[...] je viens de dire que c'est à notre propre corps que nous rapportons naturellement les objets extérieurs; que nous transportons pour ainsi dire partout avec nous un système d'axes auxquels nous rapportons tous les points de l'espace, et que ce système d'axes est comme invariablement lié à notre corps. On doit observer que rigoureusement l'on ne pourrait parler d'axes invariablement liés au corps que si les diverses parties de ce corps étaient elles-mêmes invariablement liées l'une à l'autre. Comme il n'en est pas ainsi, nous devons, avant de rapporter les objets extérieurs à ces axes fictifs, supposer notre corps ramené à la même attitude.

Poincaré, 1905¹³⁸³

Parcourus, explorés, accompagnés, les espaces terrestres deviennent des supports où la *commobilité* s'exprime à travers la chair des *corps-mobiles* qui s'entrelacent dans les discours sociotechniques et prêchent une performativité des pratiques, une capacité des pratiques de *dire en faisant*. Cet entrecroisement de rencontres expressives n'est pas dirigé vers une destination, mais vers une multitude de lieux, tous chargés d'ancrer le récit dans la différence significative de leur contexte. Qualifié par Barboza et Weissberg de « récit réticulaire », le réseau est dans un contexte géolocalisé subordonné à l'espace qui « actualisé par le réseau (entrelacs des cheminements) de possibles construit aussi une temporalité, parce qu'il construit un espace doté d'une fonction de clôture ; même si cette clôture ne prend pas la

¹³⁸² Poincaré, *La valeur de la science* (1905), 65-66.

¹³⁸³ Ibid., 68.

forme d'une convergence vers une marque "fin"»¹³⁸⁴. Autrement dit, la commobilité fait appel à un *réseau-mobile* qui narre ses allocutions à l'infini à travers l'unicité des lieux comme points d'appui de son avancée. En outre, le mathématicien Henri Poincaré nous montre que si un observateur fixe des yeux un objet posé sur une table, bien que restant immobile pendant une seconde, celui-ci peut constater que l'objet est tout de même déplacé de 30 kilomètres, dû au mouvement de la Terre comme contexte inévitable. Cet exercice est d'après lui représentatif du fait que nous arrivons à savoir la position relative d'un objet par rapport à notre corps¹³⁸⁵. Ainsi, dans un contexte géolocalisé les points d'appui sont toujours des points mobiles. Par conséquent il est pertinent de se demander si ce corps, point d'appui ultime, détient lui-même le 'monopole' de la position et de tout système de relations qu'il entretient avec le monde extérieur et qu'il transporte avec soi ? Est-ce par ce mécanisme de centralisation que la technique de géolocalisation permet de situer un *corps-mobile* comme un point de repère au sein d'un réseau et par là même de revendiquer l'originalité d'un discours unique, d'une pratique singulière ? Ou bien, ce *corps-mobile* n'est-il justement pas présent de manière invariable, capturé dans un système décentralisé avec une multitude d'autres corps, tous mobiles, mais dont la position dépend de la structure elle-même porteuse d'une valeur de centralité, celle du *réseau-mobile*. Pour simplifier, la mobilité change-t-elle réellement quelque chose à la relation entre les corps ?

Nous savons déjà qu'au cours de l'histoire « le réseau et le corps se confondent »¹³⁸⁶ et « le rapport corps-technique s'inverse »¹³⁸⁷, ce qui probablement rend la séparation entre ces trois concepts (corps/réseau/technique) obsolète. Nous savons aussi que « [l]e réseau est comme une étoffe sur une armature, "mais [que] la coupe, le rythme principal de cette armature, est presque toujours un thème indépendant de ce réseau" »¹³⁸⁸, c'est-à-dire, que les lois du réseau ne s'appliquent pas à son fonctionnement. L'emploi des techniques numériques promeut simultanément « une réhabilitation de l'image et de la communication ou de l'échange visuel », implique le regardeur et l'oblige à « agir les images »¹³⁸⁹. À travers la construction du concept du *parcours commobile*, nous avons tenté de définir cette interaction entre les notions de corps, de réseau, d'image et de technologie, devenue possible par l'arrivée des techniques mobiles et géolocalisées. À présent, il importe de voir le monde « comme

1384 Barboza et Weissberg, *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*, 54.

1385 Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 67.

1386 Musso, *Critique des réseaux*, 14.

1387 Ibid., 15.

1388 Gilles Deleuze, *Différence et répétition* (Paris: Presses universitaires de France, 1968), 32.

1389 Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, 55.

l'horizon dans lequel le sujet peut agir par son corps » puisque « l'être est horizon, plutôt que projet, son existence est le résultat de la présence dans le monde plutôt que la réalisation de l'intention projetée dans l'histoire »¹³⁹⁰. Il s'agit donc de valider la nécessité d'un *corps-mobile* naviguant au sein d'un *réseau-mobile* de manière indéterminée. Aussi, il s'agit de voir l'interdépendance entre ce corps et un environnement technologique qui ne cesse de le re/délocaliser, multiplier, re/situer, car la présence suppose toujours une localisation situationnelle entre un ici agissant et un horizon projeté, qui comme une douve doit être dépassée par un geste de l'action. Surpassement, « ne pas remplir, ne pas faire référence à ce qui le borde, disparaître et faire disparaître, tel est l'idéal de la pure présence »¹³⁹¹. Le *parcours commobile* rend possible la présence permanente au sein de l'horizon, jamais éloignée, rarement dépassée, simplement demeurante.

Bien que différent de la tentative des chercheurs participants à l'écriture du livre *From Communication to Presence* qui consiste à décrire une théorie unitaire de la relation interpersonnelle où la communication et la présence seraient simplement les deux facettes de la même médaille, celle de l'expérience intersubjective¹³⁹², l'objectif de cette thèse est évidemment proche d'un tel projet, pour le moins en ce qu'elle vise à définir la communication en tant qu'une expérience singulière. Quand bien même cette expérience est effectuée uniquement entre le *traceur*, l'espace géographique et la technique, celle-ci est inévitablement une activité coopérative. Elle est créée et agit par un jeu réciproque et intentionnel entre les différents partis pris, elle est régulée par le niveau de présence et est éprouvée par tous¹³⁹³. L'homme est dans la société de même que « la société est dans l'homme » et « il n'existe de *je* sans *tu* » au point que le philosophe Tzvetan Todorov se demande si la contrainte pour l'individu n'est « de ne jamais connaître qu'une *vie commune* »¹³⁹⁴. En même temps, l'*autre* est la « limite de toute communication » et lorsqu'il y a un *autre*, celui-ci « reste inatteignable »¹³⁹⁵. La communication entre les entités constitutives du *monde commun* « qui devait rapprocher les hommes devient en réalité le révélateur de ce qui les éloigne »¹³⁹⁶. Ainsi, les points de repère géographiques restent à l'heure actuelle comme des gardiens d'une distinction originelle

1390 Andrieu, *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, 370.

1391 Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, 53.

1392 Giuseppe Riva et al., éd., *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture Towards the Ultimate Communicative Experience*, Emerging Communication. Studies in New Technologies and Practice in Communication (Amsterdam: IOS Press, 2006), x.

1393 Ibid.

1394 Tzvetan Todorov, *La vie commune. Essai d'anthropologie générale* (Paris: Éditions du Seuil, 1995), 10.

1395 Wolton, *Penser la communication*, 20.

1396 Ibid.

entre les individus et d'une présence géolocalisée qui témoigne de leur individualité, qui rend nécessaire le processus *communicationnel* de transgression de la douve éternelle dont l'affranchissement donne la valeur apportée par la communication. Le *parcours* ne saurait s'affranchir ni de la mobilité, ni de la communication, entre lesquels il élabore son propre *réseau-mobile*. Le *spoofing*¹³⁹⁷ par exemple, au sein d'*Ingress*, est une pratique refusée et dénoncée par la majorité des joueurs. Purement informatique, le *spoof* est un geste qui permet à un joueur (par un piratage grâce à quelques lignes de code) de simuler une présence géolocalisée partout sur la carte du jeu (et au-delà) sans la nécessité de se rendre physiquement sur le lieu. En cela, interdit par les conditions d'usage du jeu, mais difficile à prendre sur le fait, le *spoofing* est l'antipode de la *commobilité* ; il utilise la technique pour 'faire semblant' d'une pratique. Il se cache derrière la machine pour revendiquer un corps présent, ce qui enlève toute possibilité d'interaction au sein de la communauté, car le *spoofeur* ne pourra pas être là, parmi les siens et cela l'exclura automatiquement du groupe. Condamné à rester dans la clandestinité, à accumuler des points, mais à ne jamais rencontrer ni les lieux ni les membres de l'équipe, le joueur qui *spoof* est comme un 'fantôme' parmi les 'vivants'. Par le semblant de mobilité, la technique enlève la possibilité de communication, ainsi attestant l'indissociabilité de ces deux notions sur le compte de la géolocalisation. Le *réseau-mobile* repose sur la distinction géographique et sur l'effort réalisé pour relier les espaces par le mouvement et les participants (*joueurs-traceurs*) qui se portent garants de la *commobilité*.

Pour la *commobilité*, les questions de la communauté apparaissent au cœur de celle du réseau. Dans le cas de la ville, la conjonction de l'un et du multiple dans une entité en réseau, communiquant entre l'espace et le temps, entre les humains et les objets, entre les mouvements et les stabilités, est indivisible puisque celle-ci est cadrée par une valeur fixe : l'espace géographique. Or, ce qui amène la complexité au sujet de la ville, c'est la mobilité intelligente. Sous la plume de Howard Rheingold, premier à avoir employé le terme de communautés virtuelles¹³⁹⁸, la mobilité implique la constitution de nouveaux types de communautés – les *Smart Mobs* –, comme une *nouvelle révolution sociale (new social revolution)*¹³⁹⁹. Dans la réalité urbaine, le réseau des habitants est construit d'un corps stable de divers territoires (infrastructure, transports, institutions). À cela, comme des rayons X, le *scanner* du jeu *Ingress* rend visible une autre *peau* de la ville qui infiltre la totalité des

1397 Dans le jeu *Ingress* le *Spoofing* permet de tricher sur sa position par l'usage d'un faux GPS. URL : <http://decodeingress.me/2012/11/3/ingress-chea-mock-your-location/>

1398 Howard Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier (1993)*, [Online edition] (rheingold.com, 1998), <http://www.rheingold.com/vc/book/>.

1399 Howard Rheingold, *Smart Mobs. The New Social Revolution* (Cambridge: Basic Books, 2002).

territoires possibles comme une membrane perméable. Ces *villes invisibles*¹⁴⁰⁰, qui entrelacent mémoires et désirs, qui regardent et échangent des signes provenant de différents rapports envers l'environnement, et qui constituent leurs propres apparences, ces villes surgissent devant les joueurs et les immergent dans l'expérience du jeu et de la *commobilité*. Or, d'après le philosophe Mathieu Triclot, tout usage de la technologie dans le cadre du jeu produit toujours certaines formes d'expériences instrumentalisées¹⁴⁰¹, et ce qui est rendu visible, perceptible et surtout praticable par l'usage du *mobile*, c'est cette immersion à plusieurs à travers un environnement commun. Jusqu'à présent, les points d'intérêt au sujet des pratiques associées au jeu *Ingress* pourraient être divisés en trois grandes catégories : des pratiques liées au rapport avec le temps (l'usage au quotidien, le développement de la pratique par l'apprentissage, les expériences de jeu dans la durée) ; puis des pratiques qui s'appuient sur la relation avec l'espace (la géographie, les déplacements, la relation aux structures de la ville) ; enfin, nous avons observé des pratiques *commobiles* qui, par le mouvement, établissent un rapport à la communauté. Ce troisième point est nécessairement dépendant de la question du réseau puisqu'il rend visible la forme matérielle (*commobile*) de ses relations.

Grâce aux logiques d'*identités plurielles*, les acteurs/agents « effectuent des passages (plus ou moins rapides) entre diverses *logiques d'action* et divers *régimes d'engagement* selon leurs déplacements entre les divers types de situations »¹⁴⁰². Un exemple observé dans le jeu *Ingress* est ce que les joueurs appellent le *field-art* [Fig. 155, Fig. 156, Fig. 157, Fig. 158 & Fig. 159]. Le *field-art* est une forme spéciale d'art géolocalisé, créé de manière collaborative et éphémère. Basée sur des formes géométriques, cette pratique artistique utilise comme matières premières la carte du jeu (*scanner*) qui sert de fond et puis les *portails*, les *liens*, et les *fields*, qui dessinent des formes et des figures par leur superposition. Le processus fonctionne de la manière suivante : de manière plus souvent planifiée que spontanée, séparément ou ensemble, les joueurs des deux factions se mettent d'accord sur un projet de *field-art* ; ils choisissent une image, ils sélectionnent les portails d'ancrage, la façon dont sera construite cette image en fonction des ressources sur place (nombre de personnes participantes, nombre de portails, liens, temps disponible). Une organisation significative est nécessaire pour la réussite d'une telle *mission*, avec toute une logistique, planification et suivi de manière synchrone, minutée même. Certaines équipes s'occupent de la coordination, d'autres du *nettoyage*, encore d'autres collectent des clés pour ensuite pouvoir créer les liens

1400 Italo Calvino, *Les villes invisibles* (Paris: Éditions du Seuil, 1972).

1401 Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, 15.

1402 Jauréguiberry et Proulx, *Usages et enjeux des technologies de communication*, 101.

2.3. Le réseau comme résultat d'une performance commune

prévus. Après cette phase de préparation, à un moment précis tout s'enclenche et se déroule très vite jusqu'à la finition de l'œuvre. La fin est marquée par l'impression d'écran du *scanner*, qui comme une photographie servira de preuve de la 'performance' collaborative qui vient de se produire : une véritable sculpture du temps.

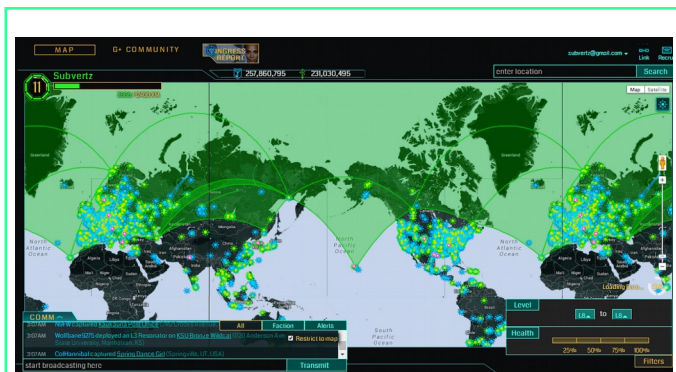


Fig. 155: Ingress 2. Ingress « OP Green Marble », Ingress Enlightened. 15/06/2014.
<https://plus.google.com/u/0/+BeenlightenedNetTEN/posts/3gDXdh435K3>

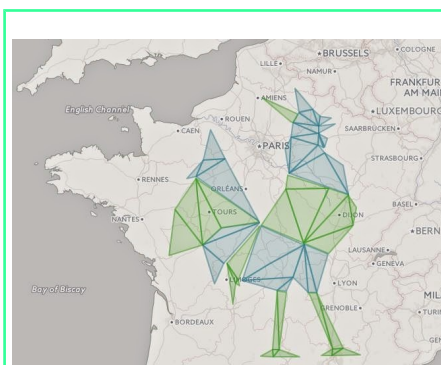


Fig. 156: Ingress 2. « Ingress Michaelangelo », Field Art. Xfaction.
<https://plus.google.com/u/0/communities/110417855521396644033>



Fig. 157: Ingress 2. Ingress Field Art, « Ingress Moscow », @AYOUNG, 24/04/ 2016.
<https://plus.google.com/u/0/+%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B9%D0%AF%D0%BD%D0%B3/posts/XsS3QqpmVb2>



Fig. 158: Ingress 2. Ingress Field Art, « Flower Over Würzburg ». Cross Faction Germany. 3/10/2013.
<https://plus.google.com/u/0/+WernerMaier/posts/8Kq5ra yMPVF>

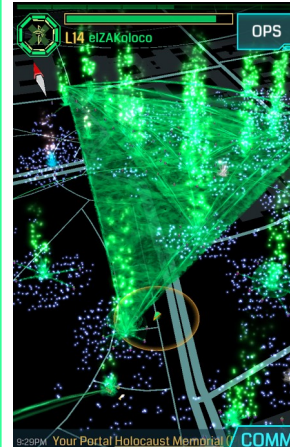


Fig. 159: Ingress 2. Ingress Field Art, « Op : #Zwiebelturm ». Ingress Enlightened Berlin, 30/08/2014.
<https://plus.google.com/u/0/+PhilippKotsch/posts/8DXddZMWgE>

Cela va de soi, cette coopération est réalisée par un processus de communication. Dans ce processus, les équipes, situées à l'international, communiquent en dépit des différences de localisation, de temps, de langues, de cultures ; ils partagent une référence commune, le *scanner*. Au lieu de se référer au temps GMT¹⁴⁰³, cette *hypercoordination*¹⁴⁰⁴ repose sur des mots, des images et des actions. C'est la communication elle-même qui devient la référence principale pour la synchronisation du temps. À la fin, l'ensemble du projet est évalué comme un seul moment permettant la construction de l'œuvre d'art via la capture d'écran, artefact d'une culture *commobile*.

Une communauté virtuelle peut par exemple s'organiser sur une base affinitaire par l'intermédiaire de systèmes de communication télématique. Ses membres sont réunis par les mêmes centres d'intérêt, les mêmes problèmes : la géographie, contingente, n'est plus ni un point de départ ni une contrainte. Quoique "hors-là", cette communauté s'anime de passions et de projets, de conflits et d'amitiés. Elle vit sans lieu de référence stable : partout où se trouvent ses membres mobiles ... ou nulle part. La virtualisation réinvente une culture nomade, non par un retour au paléolithique ni aux antiques civilisations de pasteurs, mais en faisant surgir un milieu d'interactions sociales où les relations se reconfigurent avec un minimum d'inertie.¹⁴⁰⁵

La communauté *commobile* est par conséquent une communauté virtuelle qui en plus des réseaux dépend aussi de la géographie. À l'image du *land art*, le *field-art* « prend le parcours à son extrême »¹⁴⁰⁶. Les différentes 'démarches' participent toutes à la construction d'une image commune et autonome à la fois. Cette sculpture éphémère, collective, immersive aussi, puisque obtenue par l'expérience de tous, cette image deviendra le symbole d'un événement communicationnel (la *mission*, l'*OP*) et la tradition veut qu'elle commence à voyager à travers le réseau cette fois-ci en tant que symbole. La communauté la fait sienne, la partage, la nourrit avec des commentaires et des +1. Comme pour les arts de la scène, le moment créatif a une valeur de durée et une valeur d'information. C'est donc le processus de création lui-même – la planification, la préparation, l'opération – et sa trace survivante – capture d'écran, rapport, partage – qui disposent d'une qualité esthétique. Cette esthétique de la communication, un sorte de *Net art commobile* créée par les joueurs d'*Ingress* est intégrée dans le champ de l'art comme « l'équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation entendue

1403 GMT, Temps Moyen de Greenwich

1404 Nova, *Les médias géolocalisés : comprendre les nouveaux espaces numériques*, 34.

1405 Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, 18.

1406 « Land art takes being in the way to an extreme, doesn't it? » Erin Hogan, *Spiral Jetta. A Road Trip Through the Land Art of the American West* (Chicago: The University of Chicago Press, 2008), 23.

au sens de la "pratique" entraînée et assidue »¹⁴⁰⁷. La mesure de sa durée en réseau est certainement l'une des principales valeurs de la technologie *commobile*.

Certes, c'est dans le déplacement que le sol livre ses particularités, ses angles, ses reliefs, ses obstacles, sa matière et informe ainsi le corps 'marchant'. Mais c'est bien par la *commobilité* que le corps s'énonce dans un lieu situé, connecté, performant sa présence et qu'il s'exprime. La représentation redonne du relief à l'expérience de la démarche 'au sol' et c'est peut-être cette même occurrence qui accompagne les soldats lors d'une bataille. Face à autrui, l'espace qui sépare et qui par là même uni n'est ni neutre, ni partial, mais arbitraire au profit d'une entité qui donne toute la complexité de ce que nous appelons le *parcours*. Capable de révéler le monde dans sa multi-dimensionnalité, c'est là une mobilité multiple dont il est question, et dont les différentes couches (le déplacement, l'imaginaire, la trace, la communauté) raisonnent ensemble. Le *parcours* se situe dans le 'saut' entre les différentes surfaces *mobiles* et il est la frontière, la forme, la ligne qui trace l'espace *communicationnel* par opposition au vide de toute substance possible. Son processus d'interopérabilité augmente la puissance d'agir de l'action même, qui mi-virtuelle, mi-actuelle échappe à toute mesure positive. La *commobilité* est à la fois le médium et le message, le mouvement et sa direction, la mobilité et son corps en déplacement. Le *corps-mobile* est en quelque sorte par-delà les deux, au-dessus du corps et du *mobile* ; il n'est ni l'un, ni l'autre ; il a pris du corps sa corporalité, sa substance, sa forme et il a pris du mouvement sa mobilité, son déplacement, sa capacité de mutation.

1407 Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, 56.

2.3. Le réseau comme résultat d'une performance commune

Conclusion générale

Imaginons donc plutôt un élastique infiniment petit, contracté, si c'était possible, en un point mathématique. Tirons-le progressivement de manière à faire sortir du point une ligne qui ira toujours s'agrandissant. Fixons notre attention, non pas sur la ligne en tant que ligne, mais sur l'action qui la trace. Considérons que cette action, en dépit de sa durée, est indivisible si l'on suppose qu'elle s'accomplit sans arrêt ; que, si l'on y intercale un arrêt, on en fait deux actions au lieu d'une et que chacune de ces actions sera alors l'indivisible dont nous parlons ; que ce n'est pas l'action mouvante elle-même qui n'est jamais divisible, mais la ligne immobile qu'elle dépose au-dessous d'elle comme une trace dans l'espace : dégageons-nous enfin de l'espace qui sous-tend le mouvement pour ne tenir compte que du mouvement lui-même, de l'acte de tension ou extension, enfin de la mobilité pure.

Henri Bergson¹⁴⁰⁸

Depuis son apparition, le téléphone mobile a fourni de nombreux outils pratiques tels que les navigateurs routiers personnels, les caméras légères, la téléphonie visiophonique et la connexion Internet constante (3G, 4G). Plus que des outils, ces articles représentent des pratiques quotidiennes : des passe-temps personnels et ludiques aux interactions sociales, aux relations amoureuses, jusqu'aux manières de voir, de lire, de parler, de jouer, de bouger. Sur son piédestal, au creux de la main, scotché au bras ou posé au fond d'une poche, le *smartphone* nous fait désirer une manière d'être et d'exister. Plus qu'une pratique, son usage relève d'une posture vis-à-vis du monde : mobile, connectée et vaillante. Dans ce contexte, la notion de *parcours commobile* contribue à éclairer la relation entre la communication et la

1408 Bergson, *La pensée et le mouvant*, 215-16.

mobilité dans l'objectif de mieux saisir les spécificités de nos pratiques contemporaines. Ce *parcours* (chemin, marche, navigation, itinérance, écrémage) est un croisement parfait du mouvement physique d'un côté et sa dimension affective, imaginaire, narrative de l'autre. Le *parcours commobile* narre nos 'accrochements' numériques à l'espace et nous guide à travers les intersections des différentes couches d'informations et d'expériences.

Ainsi, devenues constitutives de la vie de tous les jours, les expériences *commobiles* révèlent quelque chose de l'ordre de l'exploration spatiale. Une curiosité est portée envers l'espace et ses déploiements. Par notre regard et notre considération, l'objet *mobile* nous relie aux territoires habitables au sein desquels nous circulons et nous oblige à porter une attention envers chacune de ses *cinq peaux*. Par ailleurs, le terme d'attention a justement été exploré depuis le point de vue de son étymologie par le chercheur états-unien Ed Cohen qui se réfère à la racine *tendere* (par exemple tension, extension, rétention, détention, *prétention*, *protention*, distension, etc.) pour renvoyer le nom à une forme d'étirement¹⁴⁰⁹. L'espace s'étire et avec lui le corps qui le parcourt. « Saisi comme un mode d'extension, l'étirement traduit un processus risqué au sein duquel la matière se dépasse tout en demeurant ce qu'elle est, où elle est. L'étirement indique un état qui "est" ce qui est "en train de devenir" au même moment »¹⁴¹⁰. Cet état dynamique entre l'être et le devenir est d'après nous une condition rudimentaire de la matière *mobile*. C'est celui-ci que nous avons défini par le terme de *parcours commobile*.

L'observation de la mobilité consiste tout d'abord à comprendre la constitution intrinsèquement aporétique de tout ce qui a attiré au mouvement puisqu'il n'y a pas de mouvement sans un état de mesure. Ainsi, notre projet a été celui de l'observation du lien entre l'homme et le mouvement lors de l'usage des technologies *mobiles* à travers la nomination des pratiques associées. En effet, ces pratiques sont audacieuses. Ni complètement dans l'écran, ni uniquement dans le territoire géographique, la position de l'utilisateur *mobile* le situe dans un milieu intermédiaire, toujours à la limite des choses. Par conséquent, la pratique correspondante est elle aussi une pratique dangereuse, 'tarasque' même. À chaque pas guette l'achoppement, à chaque regard, l'éblouissement, le corps se divise, s'étire, se jette entre les différents supports pour avancer comme 'une grenouille sur les nénuphars'¹⁴¹¹ numériques. Comme dans une gravure de l'artiste hollandais Maurits Cornelis Escher, qui torde les

1409 Ed Cohen, « Vers un nouveau savoir-vivre », in *Digital Studies. Organologie des savoirs et technologies de la connaissance* (Paris: FYP Éditions, 2014), 57.

1410 Ibid.

1411 En référence au sobriquet de l'équipe des *Illuminés* qui se prénomment les 'grenouilles'. Les *Résistants* quant à eux sont les '*Schtroumpfs*'.

directions des *escaliers de penrose*¹⁴¹², mouvement et communication s'embrouillent, s'emmêlent. L'un part toujours vers l'avant, vers un non-retour, action inscrite dans la rivière du temps. L'autre permet d'explicitier, de revenir en arrière, de s'arrêter, de donner forme au flux.

En réalité, cette position intermédiaire est par définition celle des processus communicationnels : relier, connecter, mettre en *commun*. Des pigeons voyageurs, des bouteilles et des lettres, de la fumée, des câbles, des antennes et des satellites, tout type d'objets étranges, comme sortis d'un cabinet de curiosité, tous ont ceci de *commun* : servir à transporter un message, une information, un corps, à travers l'espace et le temps. « *Panta rhei* » s'écrie Héraclite d'Éphèse et certes, 'tout s'écoule' et éloigne avec lui les fragments de nos constructions imaginaires pour les tisser avec l'éternité. Le mouvement emporte, transporte le temps sur ses voies unidirectionnelles. À ceci, comme une force opposée, la communication réalise le chemin inverse, s'efforçant de ramener les pièces emportées de notre réalité changeante, de construire lettre par lettre le sens de nos pensées, de transmettre les idées de génération en génération contre l'oubli et l'effacement. Représentation et action fusionnent. À l'étirement *mobile* s'objecte la liaison *communicationnelle* qui tente de « mettre en scène un véritable travail de "mis en commun" »¹⁴¹³. Les objets *mobiles* transportent cette double dynamique : re/lier dans le déplacement, voilà ce que nous avons nommé la *commobilité*. De fait, dans cette thèse, il nous a semblé important de donner un nom à cet état de mobilité multiple qui intervient dans les processus communicationnels par le moyen des outils *mobiles* et que nous avons appelé la pratique de *parcours*. De là, la pratique du *parcours commobile* correspond à ce 'saut paradoxal', humainement impossible, mais techniquement réalisable entre des entités qui correspondent à des milieux non pas différents par nature, mais initialement séparés, faute d'outils de connexion. Or, les voilà ! Ce geste de dépassement est confronté à un état permanent de séjour dans le *peut-être*, dans les *peaux* d'un 'être' qui définit la constitution du *parcours*. Le numérique *mobile* permet de relier la pierre brute aux images des écrans et se structure autour d'une pratique transversale couramment mobilisée par les utilisateurs.

Autrement dit, le téléphone *mobile* et 'intelligent' introduit une manière de penser, d'agir et d'être dans le monde : celle de l'*être mobile*, de la Grèce Aristotélicienne à l'Asie-Pacifique d'aujourd'hui¹⁴¹⁴. Ainsi, alors que la problématique introductive remettait en question

1412 Escher, Maurits Cornelis. *Montée et Descente*. Gravure, lithographie, 1960.

1413 Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, 66.

1414 Larissa Hjorth, *Mobile Media in the Asia-Pacific: Gender and The Art of Being Mobile* (Oxon: Routledge, 2008).

la place des *pratiques numériques en situation de mobilité* du point de vue de ces nouveaux objets, sujet de notre thèse, notre questionnement a par la suite évolué afin de définir la pratique inhérente à l'homme qui a rendu possible l'émergence de tels objets et a permis leur succès immédiat. Plus qu'à un simple objet, cette thèse s'est intéressée à la pratique qui 'sculpte' un sens réciproque entre l'acte de communication et l'objet technologique le permettant. Un état de l'art nous a permis de circonscrire le champ d'action d'une telle pratique en lui octroyant cinq notions caractéristiques (les *cinq peaux*) : le corps, l'identité, le territoire, la communauté et la règle. Suite à cet état de l'art, la notion de *parcours* s'est révélée pour définir l'action d'un *corps-mobile* au sein d'un *réseau-mobile*. Cette hypothèse visait à clarifier des schémas corporels lors de la mobilité, c'est-à-dire de ce « savoir-faire incorporé [qui détient] un sens pratique et une portée sur le monde dont le corps est le point de départ »¹⁴¹⁵. Puis, le réseau dans le cadre de la mobilité était considéré comme l'entité qui structure, qui assimile intrinsèquement la totalité des éléments participant à son fonctionnement, de près et de loin. Dans le cas du téléphone mobile, cela signifie la connectivité à une multitude infinie d'éléments de nature complètement hétérogènes (comme les écrans, les corps des pratiquants, les mobiliers urbains, la météorologie, l'électricité, le soleil, l'eau et ainsi de suite, car grande est l'immensité du mouvement). Ainsi, le *parcours* était supposé être la pratique de 'gestion' de ces interactions entre les corps et les réseaux dans les environnements *mobiles*. Et il l'était, ayant comme capacité le dépassement d'obstacles *communicationnels* suit à quoi il devient possible de construire un discours *mobile*. Le problème théorique et pratique qui restait à résoudre était celui de la frontière propre à la mobilité : à qui appartient-elle ?

Le fleuve, le mur ou l'arbre *fait* frontière. Il n'a pas le caractère de non-lieu que le tracé cartographique suppose à la limite. Il a rôle médiateur. Aussi bien la narration le fait parler : "Arrête", dit la forêt d'où vient le loup. "Stop!" dit le fleuve en montrant son crocodile. Mais cet acteur, du seul fait qu'il est la parole de la limite, crée la communication autant que la séparation ; bien plus, il ne pose un bord qu'en disant ce qui le traverse, venu de l'autre. Il articule. Il est aussi un passage.¹⁴¹⁶

Le passage entre les espaces, les supports et les perceptions, rendu possible par la pratique du *parcours*, était ce geste de négociation que nous recherchions pour expliquer le processus communicationnel lors du mouvement. Les résultats ont permis de valider de cette direction. Le choix d'un *terrain-mobile* était porté par la présence des cinq notions relevées durant l'état de l'art. L'application de réalité alternée *Ingress* a été sélectionnée comme modèle d'une application non seulement disponible sur *mobile*, mais conçue pour *mobile*. C'est

1415 Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*, 28.

1416 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 186-87.

majoritairement à partir des observations issues de celle-ci que notre thèse a abouti à des résultats qui peuvent être classés en deux catégories. Tout d'abord, plusieurs résultats concernent les protocoles méthodologiques. D'autres résultats sont ensuite issus des études empiriques.

Pour les premiers, après une étude des méthodes existantes (méthode visuelles et sensibles, méthodes participatives, méthodes mobiles, [voir Partie II, p.168]), nous avons conclu que les changements paradigmatiques au sujet de la mobilité étaient tels qu'ils imposaient l'adoption d'une méthodologie et son adaptation aux études des applications géolocalisées. La collecte d'une donnée visuelle (vidéos, photos, impressions d'écran, traces), a été située au milieu de ce processus méthodologique, lui-même conçu en tant qu'expérience visuelle pour et par le chercheur. La question centrale portait sur l'observation des phénomènes *mobiles*. Nous avons constaté une triple nécessité pour une étude réussie de ces phénomènes – percevoir (par une observation empirique), penser (par un développement de concepts appropriés), dire (par un nominalisme qui permettra de faire exister les découvertes). Premièrement, nous avons montré ce que la création de nouveaux outils pouvait apporter à l'étude du mouvement. Des outils, qui extirpent la réalité mouvante du corps, qui la captent là où elle se réalise, qui partent du corps comme source de données et de matière factuelle. En cette première observation s'est reflétée une deuxième exigence, celle de disposer d'une compréhension de ce que ces outils révèlent. Nous avons compris que la création de ces outils adaptés n'est pas possible sans la présence d'une pensée qui correspond à leurs caractéristiques. Elle doit être certes textuelle, mais également visuelle, sensible, corporelle¹⁴¹⁷. Autrement dit, il s'agit de recourir à une pensée multiple pour pouvoir aborder la mobilité. Une approche par l'image a donc été adoptée pour répondre à ce besoin pluriel d'analyse. Enfin, comme cela est énoncé par Henri Poincaré « on n'a pas tardé à s'apercevoir que la rigueur ne pourrait pas s'introduire dans les raisonnements, si on ne la faisait entrer d'abord dans les définitions »¹⁴¹⁸. Nous ne nous sommes donc pas privés de proposer des termes pour les trois étapes du protocole méthodologique : la première (étape de *Template*) est constituée de deux points (*checkpoints* et *freemovement*) ; la seconde (étape de la *Graphie*) est développée en cinq points (*chrono*, *chroma*, *choro*, *chore*, *chiro*) ; la dernière (étape de la *Peinture Interactive*) consiste à rendre des résultats sous forme hypermédia. Ainsi, nous considérons la construction de la méthode de *Parkour*, adaptée aux *terrains-mobiles* comme

1417 Nous pensons ici à la pensée du corps telle que définie par Berlioz (proptioception), Merleau-Ponty (corps propre), Andrieu (philosophie du corps). Berthoz, *Le sens du mouvement*; Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*; Andrieu, *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*.

1418 Poincaré, *La valeur de la science (1905)*, 31.

un premier résultat de cette thèse. Elle correspond à l'agencement d'une manière de 'dompter' la 'sauvagerie' des *terrains mobiles* avec une approche centrée sur les processus communicationnels.

Le second groupe de résultats provient des observations de l'outil *mobile*, des pratiques des utilisateurs en situation de mobilité et des gestes en lien avec l'application *Ingress*. Nous en distinguons au moins quatre que nous tâcherons de synthétiser ci-dessous.

La nécessité d'un *corps-mobile*

La mobilité ne propose pas seulement des pratiques accessoires, mais impose une autre manière de penser le corps au sein des outils de communication. Ce dernier se transforme en média et en information dont l'usage n'est pas exclusivement réservé aux producteurs de contenu en mode vertical et implicite. Il est explicitement employé par les pratiquants qui revendiquent ses capacités comme matière essentielle et expressive (en particulier pour le cas de jeux géolocalisés de type *Ingress*). Une telle transfiguration suggère que la fonction narrative investisse l'univers du déplacement. Ce que nous observons concrètement, c'est que le discours (oral, visuel, sonore) est remplacé par le déplacement qui permet de se rendre au lieu donné (le point géolocalisé) et qui fait office de communication. L'image sur l'écran se transforme en *parcours* qui pénètre les corps des utilisateurs et dicte leurs déplacements. Or, dans *Poétique de la ville*, Pierre Sansot disait déjà qu'« une ville s'exprime selon une organisation formelle qu'il nous faut reconnaître et reconstruire pour notre compte, quitte à se heurter parfois à certaines villes qui ne se laissent pas construire. Une telle synthèse s'élabore au plus organique de nous-même : *il faut que la ville entre dans nos talons, dans nos jambes [...]* »¹⁴¹⁹. Plus qu'une utilité relative au récit, la géolocalisation sert de pivot dans l'échafaudage des *parcours* urbains, canalisant les déplacements des habitants. Un *corps-mobile* s'érige en acteur de ce processus de transduction.

Dans ses écrits, Leroi-Gourhan exposait la locomotion aussi comme le fait déterminant de l'évolution sociale actuelle, extension permettant de comprendre le lien entre le corps et la technique, entre le geste et la parole. De même, lors de ses réflexions philosophiques sur *La Pensée et le Mouvant*, le philosophe Henry Bergson avait souligné l'existence d'une opposition entre l'intelligence et la perception¹⁴²⁰. Contrairement à la pensée qui ordonne le monde, il lui

1419 Pierre Sansot, *Poétique de la ville (1996)* (Paris: 2004, Éditions Payot & Rivages), 364.

1420 La première d'après lui, « combine et sépare ; elle arrange, déranger, coordonne ; elle ne crée pas. Il lui faut de la matière ». Elle est une propriété de l'homme qui se caractérise par sa spatialité, qui s'exerce sur des points fixes, qui recherche la fixité, qui se demande « où le mobile est, où le mobile sera, où le mobile

opposait la perception, le mouvement, la fluidité du réel changeant qui donne matière à l'existence. C'est cette corrélation qui est mise en jeu par les outils *mobiles*. La caractéristique de l'existence indivisible, unique et multiple à la fois, propre à la *durée* bergsonienne est celle qui constitue le *parcours commobile* dans son rapport entre *les gestes et les paroles* d'aujourd'hui. Comme toujours, le corps doit s'adapter dans la durée et par l'immersion *mobile* qui sculpte son devenir *commun*.

La sculpture du quotidien autour de territoires *mobiles*

La puissance communicationnelle du mouvement est un problème étudié à maintes reprises. Depuis Aristote on a « distingué dans | chaque genre ce qui est en acte et ce qui est en puissance, l'acte de ce qui est en puissance, en tant que tel, c'est le mouvement [...]. Par conséquent, ce qui meut naturellement est aussi mobile, car toute chose de cette sorte meut en étant mue | aussi elle-même »¹⁴²¹. Une vision du mouvoir en tant que changement en soi et par rapport aux autres. La mobilité a déjà pleinement contribué à la marche de la connaissance dans de multiples directions : en biologie, ce sont les espèces migrantes qui sont étudiées et les mécanismes internes à leur organisation 'sociétale' ; en physique, le mouvement est centre, outil, jusqu'à la matière même de la recherche théorique ; la migration des peuples préoccupe les sciences sociologiques et aujourd'hui les sciences politiques ; l'anthropologie démontre que le déplacement fait évoluer des caractéristiques des différentes espèces. Plus récemment, les Sciences de l'Information et de Communication prennent le mouvement comme objet d'étude de base avec la transmission de l'information dans les modèles télégraphiques, puis les interrogations sur le corps dans les travaux de l'école de Palo Alto¹⁴²² ; enfin nous n'oublions pas l'importance majeure qu'a eu l'art pour comprendre le mouvement au sein de nos mécanismes d'expression (Giacomo Bela, Nicolas Schaeffer, Hamis Fulton). Aujourd'hui, les enjeux autour des mobilités se sont légèrement décalés de la place du mouvement dans les processus structurants, vers celle qui définit le rapport du mouvement au territoire. Le premier ne peut plus être exclu du second du fait de leur impact collatéral. Actions, pratiques, outils, gestes et supports sont imbriqués de telle manière que le *parcours* témoigne d'une hybridité substantifique de tout acte *commobile*. C'est ainsi que la question du *parcours* prend tout son

« passe ». À l'inverse, il précise, « ce qui est réel, ce ne sont pas les "états", simples instantanéités prises par nous, encore une fois, le long du changement ; c'est au contraire, le flux, c'est la continuité de transition, c'est le changement lui-même » Bergson, *La pensée et le mouvant*, 49-51.

1421 Aristote, *La physique*, trad. par Anthony Stevens (Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2012), 201a10-23-24.

1422 Watzlawick, Helmick Beavin, et Jackson, *Une logique de la communication* (1967).

sens dans son rapport à l'espace, car « le lieu d'une chose n'était plus qu'un point dans son mouvement, tout comme le repos d'une chose n'était que son mouvement indéfiniment ralenti »¹⁴²³. Construisant autant d'*hétérotopies* que de gestes, dans lesquels l'étendue se substitue à la localisation, les technologies *mobiles* construisent du mouvement sur du mouvement et subordonnent le circuit du quotidien à l'édification de démarches d'usage (de *parcours*). Ces démarches détiennent les nouvelles formes de mise en relation au monde et, appellent à des sciences qui « font tourner le monde autour d'elles »¹⁴²⁴. Chercher à comprendre l'impact de l'espace pour le processus communicationnel non seulement en tant que contexte, mais aussi en tant que contenu intégrant, c'est chercher à comprendre en quoi la localisation importe au sens de la communication. C'est tenter de percevoir le lieu situé entre les différents lieux, c'est toucher le lien entre les espaces, c'est dévoiler l'espace de la communication. C'est là un travail quotidien, constamment entrepris de manière profane par les *utilisateurs-traceurs*.

La performativité des outils mobiles

Aujourd'hui, plus que jamais, la communication se situe *entre les lignes*, car elle n'est ni ici ni ailleurs, mais est omniprésente, ubiquitaire et constante. Elle n'est ni dans un objet comme la télévision ni dans un lieu comme le téléphone stationnaire. Elle n'est pas uniquement une agora dans la ville, pas un papier dans les mains du postier, pas dans le langage parlé, pas dans les affiches affichées, pas dans les slogans, pas dans les hors-plans, pas dans les regards, pas dans les non-dits, pas dans les cris. Immatérielle, elle ressemble plus que jamais à la musique dont la mélodie dépasse toutes les notes ajoutées une à une, être partout et nulle part à la fois. En même temps, chaque note fait vibrer le monde dans sa chair. La communication géolocalisée agit au cœur de la présence, située sur les lieux et près de la matière. Une distance s'est effondrée, celle qui sépare la matière de sa représentation et l'acte de son actualisation. L'obsession de *l'ailleurs*, qui à notre opinion définit la communication, dans ses efforts de négociation, d'échange, de transmission, de création d'un lieu *commun*. Or, *l'ailleurs* intéresse aussi la mobilité par ces efforts incessants dans le but de fusionner les espaces. Plus spécifiquement, ce que caractérise un *téléphone intelligent*, c'est tout d'abord qu'il est 'à distance' (*télé*). Il est présent à distance¹⁴²⁵. Or, ce qui existe à distance est ce qui se

1423 Foucault, « Hétérotopies. Des espaces autres ».

1424 Les sciences exactes, Latour, « Les "vues" de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques », 88.

1425 Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*.

tient en dehors de la distance. Exister en *télé* c'est se tenir au sein de la présence, car « [n]i somme, ni statut, la présence se déploie dans le temps : elle est irréversible et imprévisible, c'est-à-dire fondamentalement sociale, quand bien même les traces par lesquelles elle se manifeste sont traitées par des machines »¹⁴²⁶. Ainsi, par les allers-retours entre l'ici et l'ailleurs, la mobilité amène la réflexion sur la performativité vers de nouvelles voies que les *actes d'usage* révèlent.

Les règles (du jeu ?) comme une structuration sociale

La pensée ne cesse d'alimenter des formes isolées. La mobilité, elle, ne fonctionne que par des connexions entre les séparations. Cet effort de jonction impossible tend vers l'infini. Par des points d'avancements *mobiles*, la pratique de *parcours* se déroule comme autant de 'sauts' de transition, d'essais, d'appropriation, de dépassement, et produit un savoir-faire, et donc un être technique. C'est le processus de

[L]'acquisition : c'est la médiation recherchée entre les structures qui l'organisent et les "dispositions" qu'elle produit. Cette "genèse" implique une intériorisation des structures (par l'acquisition) et une extériorisation de l'acquis (ou habitus) en pratiques. Une dimension temporelle se trouve ainsi introduite ; les pratiques (exprimant l'acquis) répondent adéquatement aux situations (manifeste la structure) si, et seulement si, pendant la durée de l'intériorisation-extériorisation, la structure est demeurée stable ; sinon, les pratiques se trouvent décalées, correspondantes encore à ce qu'était la structure lors de son intériorisation par l'habitus. [...] Selon cette analyse, les structures peuvent changer et devenir un principe de mobilité sociale (c'est même le seul). L'acquis, non. Il n'a pas de mouvement propre. [...] Ce qui intéresse Bourdieu, c'est la genèse, "le mode de génération de pratiques". Non pas, comme Foucault, ce qu'elles produisent, mais ce qui les produit.¹⁴²⁷

Ainsi, pratiquer se réfère à la répétition par les sujets d'une seule action sur des objets différents qui permet de re/commencer la pratique, et, finalement, de générer un changement sur le chemin vers une pratique autre. Pratiquer signifie développer une technique face à un objet changeant qui, bien que personnel et intime, permet de rencontrer l'autre. C'est dans cette rencontre que se situe sa valeur communicationnelle et c'est au sein de cette dernière que nous avons observé des pratiques de construction communautaire, des formes de relations rendues possibles par la *commobilité*.

1426 Louise Merzeau, « La présence, plutôt que l'identité », *Documentaliste - Sciences de l'Information* 47, n° 1 (2010): 32-33.

1427 De Certeau, *L'invention du quotidien : Arts de faire*, 90-92.

Plus que le mouvement dans son ensemble, ce qui importe dans cette pratique géolocalisée particulière est le déplacement d'un point à un autre et l'action réalisée à ces points de géolocalisation. En s'éloignant de l'idée de la flânerie, le déplacement devient un des outils qui permet d'accéder au contenu (de l'application, au jeu, à l'image) au même titre que l'interface écranique. Il n'est pas acté à demeure, mais au point d'arrivée, à l'endroit du point géolocalisé (au *portail*). Son processus est donc invisible sur l'interface et pourtant il est le moteur qui assure aux applications géolocalisées leur succès. Ainsi, construits en réseau, ces *parcours* géolocalisés ont une valeur 'monumentale' (au sens de monument, de mémoire, de statue) où la pensée, ou en l'occurrence le mouvement « n'acquiert une réelle résonance qu'en s'accordant à l'ordre architectonique, en se transformant en un objet solide, capable de la commémorer durablement »¹⁴²⁸. Par exemple, le lieu du *portail* fonctionne en tant que 'monument'. Comme tel, il peut être compris par « une mise en ordre, une figure d'autorité, une digue dressée contre le désordre et la bestialité »¹⁴²⁹. Toutes les montées et descentes fatigantes, constitutives des territoires, la pluie et le mauvais temps, le soleil et la chaleur brûlante, le froid et le risque, rien de tout cela n'apparaît sur l'interface du jeu ; l'écran est comme muet quant à ce qui donne au mouvement son épaisseur, voire sa valeur communicationnelle. En même temps, lui seul permet de découvrir un *ailleurs* double, rendu visible par ses transfigurations, au même titre que le livre en une autre époque. La pratique mobile sollicite des pratiques multiples. Un *Double Jeu* émerge en réponse à un récit *mobile*, qui comme dans l'œuvre de Sophie Calle¹⁴³⁰, apparaît en réponse à un texte (celui de Paul Auster, dans son *Léviathan*¹⁴³¹), lui-même dressant un portrait de l'artiste, mêlant réalité et fiction, estompant les contours entre le récit, l'image et l'action que Sophie Calle exécutera à son tour d'après les écrits d'Auster dans une spirale dialogique.

Ainsi, en observant les pratiques des utilisateurs des appareils *mobiles*, et en particulier celles des joueurs d'*Ingress* et leur indispensable relation aux nombreuses variables 'monuments' (postures corporelles, architectures, situations) et aux mouvements (déplacements, traversées, passages), nous comprenons que l'expérience est centrée autour des points géolocalisés qui ont une fonction de 'statues' *commobiles*. L'espace des villes contemporaines transpose les paramètres du territoire urbain aux territoires numériques, prenant la forme de *parcours* dès lors hybridés entre le texte, l'image et la géographie par le

1428 Bourriaud, *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi* (1999), 103.

1429 Ibid., 104.

1430 Calle, Sophie. *Doubles-jeux*. Titre d'ensemble pour 7 volumes, publiés à l'occasion de l'exposition, Paris, Centre national de la photographie, 1998.

1431 Paul Auster, *Leviathan* (New York: Viking Press (Actes Sud, 1993), 1992).

moyen des déplacements. En cela, la statue traditionnellement immobile sert de symbole autour duquel s'élève la '*statue mobile*' du *pratiquant-traceur*, les deux étant noués par le *parcours* narratif (celui du choix de l'application). La place du marcheur devient, dans ce contexte, d'autant plus importante, car elle transporte le lien entre la 'sculpture' et la 'démarche'. Autrement dit, le marcheur devient ce que Emmanuel Mahé appelle un « pratiquant "dispositif" », « il est une construction, c'est-à-dire une forme de fiction, certes réelle et parfois considérée comme une vérité, mais une fiction quand même [...] »¹⁴³². En outre, le caractère d'une telle 'procession' n'est pas uniquement fictionnel, mais aussi ludique, artistique, politique et spirituel, et il est aussi de nature architecturale, car il contribue à l'édifice d'un lieu de rencontre à travers le déplacement. Cette 'procession' est *communicationnelle* au sens de la communion, de la réunion, du groupement, car la mobilité est comme la télévision, elle « permet de vibrer à plusieurs, assise dans les gradins d'une patinoire. La communion fonctionne dans ce cas grâce à la télévision. Le tribalisme contemporain s'affirme là où chacun peut rêver et s'identifier à un idéal communautaire (Ibanez Bueno, 1998 a) »¹⁴³³. Elle génère une forme, « une unité cohérente, une structure (*entité autonome de dépendances internes*) qui présente les caractéristiques d'un monde »¹⁴³⁴. Elle matérialise une *esthétique relationnelle* entre le texte, l'image et l'espace, réalisée par les déplacements des *traceurs* qui intègrent les lieux à leurs *parcours* quotidiens et à leur expérience d'un territoire (originellement fictionnel). Ce dispositif de rassemblement d'éléments hétérogènes autour, à travers, grâce ou malgré une figure centrale transpose des propriétés venant du système du monument à l'expérience physique et corporelle de l'*utilisateur-traceur*, mobile, connecté et en réseau. Une architecture des déplacements géolocalisés est alors à chercher non seulement du côté de la conception cartographique, mais aussi à travers celle de l'étude du « schéma corporel des déplacements, [...] résumé de notre expérience corporelle, capable de donner un commentaire et une signification à l'intéroceptivité et à la proprioceptivité du moment »¹⁴³⁵. D'après les mots de Merleau-Ponty, les associations que le corps effectue entre ses multiples représentations sont « fortement établies et constamment prêtes à jouer »¹⁴³⁶. C'est ce jeu architectural des déplacements qu'il

1432 Emmanuel Mahé, « Les pratiquants », in *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*. (Paris: Hermann Éditeurs, 2012), 126.

1433 Ibanez-Bueno, *Le corps commutatif : de la télévision à la visiophonie*, 30.

1434 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle* (Paris: Les presses du réel, 1998), 17.

1435 Maurice Merleau-Ponty, « La spatialité du corps propre (Phénoménologie de la perception, Paris, Gallimard, 1945, p.114-119) », in *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle. Textes réunis par Bernard Andrieu* (Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2010), 69.

1436 Ibid.

sera important d'étudier par de futures recherches sur les thématiques de la mobilité.

Les *pas* comme unités de construction d'un discours *commobile* commencent leur *parcours* seulement maintenant, car, il y a dans le pas l'essence qui contient la mobilité entière. Dans la petitesse du pas se retrouve toute la grandeur des démarches. L'évolution, les voyages, les sauts, les vols, les passages, les cheminements, les autoroutes, le mouvement entier sont rétrécis à la taille d'un seul pas, symbole du mouvement qui, tel un ADN contient l'histoire de l'humanité entière, qui se connecte, qui se rapproche et s'éloigne, qui s'élargit, mais surtout qui change, évolue, découvre, éclaire. Stanley Kubrick le sait¹⁴³⁷, ce 'petit pas' est le transporteur de l'histoire à l'échelle humaine où tout a commencé par lui à un moment donné et ainsi a dessiné les limites du monde tel que nous le comprenons – encadré autour d'une seule ligne qui sépare les deux pôles – celui d'ici et celui d'*ailleurs*, d'un être, d'un non-être et d'un devenir. C'est un procédé qui « signifie littéralement un petit sentier, un raccourci »¹⁴³⁸ qui nous est si cher, car il pose la ligne de ce que nous nommons 'existence' prolongée par un mouvement incessant. Le pas est le symbole du mouvement qui construit l'origine de notre présence actuelle, fuyante : l'origine de cette sensation de profondeur qu'est l'immersion dans le *parcours commobile* !

1437 Dans l'introduction de l'ouvrage *Le voyageur hypermoderne*, les auteurs insistent sur l'importance de la marche quant à la l'histoire de l'humanité en faisant référence au film *2001, l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Francis Jauréguiberry et Jocelyne Lachance, *Le voyageur hypermoderne. Partir dans un monde connecté* (Toulouse: Éditions érès, 2016), 7-14.

1438 Shitao, *Les propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère*, 94.

Bibliographie

- Abbas, Yasmine. *Le néo-nomadisme : Mobilités, partage, transformations identitaires et urbaines*. Paris: FYP Éditions, 2011.
- Abbott, Edwin A. *Flatland: A Romance of Many Dimensions (1884)*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1991.
- Abramovic, Marina. *Sur la voie*. Paris: Édition du Centre Georges Pompidou, 1990.
- Agamben, Giorgio. *Means without End. Notes on Politics (1996)*. Minneapolis / London: University of Minnesota Press, 2000.
- Ahonen, Tomi. *Mobile as 7th of the Mass Media: Cellphone, Cameraphone, iPhone, Smartphone*. First Edition. London: Futuretext, 2008.
- Akrich, Madeleine. « Les formes de la médiation technique ». *Réseaux*11, n° 60 (1993): 87-98. doi:10.3406/reso.1993.2368.
- Akrich, Madeleine, Michel Callon, et Bruno Latour. *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*. Paris: Presses de l'École des mines, 2006.
<http://books.openedition.org/pressesmines/1181?lang=fr>.
- Albano, Roberto. « Action Research / La recherche-action / La ricerca-intervento ». *Bologna: TAO Digital Library*, 2012. <http://amsacta.unibo.it/3307/2/Albano-RechercheAction.pdf>.
- Albino, Vito, Umberto Berardi, et Rosa Maria Dangelico. « Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance, and Initiatives ». *Journal of Urban Technology* 22, n° 1 (2 janvier 2015): 3-21. doi:10.1080/10630732.2014.942092.
- Allard, Laurence. « Express Yourself 3.0! Le mobile comme technologie pour soi et quelques autres entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique ». In *Téléphone mobile et création*, édité par Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger, 139-61. Paris: Armand Colin, 2014.
- . *Mythologie du portable*. Paris: Le cavalier bleu, 2012.
- Amar, Georges. *Homo mobilis. Le nouvel âge de la mobilité. Éloge de la mobilité*. Paris: FYP Éditions, 2010.
- Amato, Étienne Armand. « Communication ludique ». *Hermès, La Revue* n° 62, n° 1 (1 avril 2012): 21-26.
- Amato, Étienne Armand, et Jean-Louis Weissberg. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité ». *Interfaces, Anomalie digital_arts* 3 (2003): 41-51.
- Andrade, Pedro. « Hybridologie ». In *100 Notions pour l'art numérique (dir. Marc Veyrat)*,

- 127-28. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- Andrieu, Bernard. « Affect ». *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Michela Marzano)*. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- . , éd. *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- . « Entretien avec Georges Vigarello ». *Corps. Écrire le corps* 1, n° 1 (2006): 5-10. doi:10.3917/corp.001.0005.
- . , éd. *Le corps du chercheur, une méthodologie immersive*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 2011.
- . « L'hybridation est-elle normale ? » *Chimères. Devenir Hybride*. 1, n° 75 (2011): 17-32.
- . « Phénoménologie ». *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)*. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- . , éd. *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2010.
- Andrieu, Bernard, et Gilles Boëtsch. *Dictionnaire du corps*. Paris: CNRS Éditions, 2008.
- Anquetil, Jacques. *Le grand guide du tapis*. Paris: Hachette, 1994.
- Anzieu, Didier. *Le moi-peau*. Paris: Dunod, 1995.
- Appel, Violaine, Hélène Boulanger, et Luc Massou. « Dispositif[s] : discerner, discuter, distribuer ». *Boeck Supérieur « Culture & Communication » Les dispositifs d'information et de communication (2010)*: 9-16.
- Arasse, Daniel. « La meilleure façon de marcher. Introduction à une histoire de la marche. » In *Un siècle d'arpenteurs, les figures de la marche : catalogue de l'exposition , Musée Picasso, Antibes, de Rodin à Giacometti, 1er juillet-15 novembre 2000, de Beuys à Nauman, 4 novembre 2000-14 janvier 2001*, 35-63. Paris: Réunion des musées nationaux, 2000.
- Arasse, Daniel, Lionel Bourg, Thierry Davila, Patricia Falguières, Maurice Fréchuret, Éric Michaud, et Gilles A. Tiberghien. *Un siècle d'arpenteurs, les figures de la marche : catalogue de l'exposition , Musée Picasso, Antibes, de Rodin à Giacometti, 1er juillet-15 novembre 2000, de Beuys à Nauman, 4 novembre 2000-14 janvier 2001*. Paris: Réunion des musées nationaux, 2000.
- Ardenne, Paul. *Un art contextuel*. Paris: Flammarion, 2002.
- Arendt, Hannah. *Condition de l'homme moderne*. Paris: Calmann-Lévy, 1961.
- Aristote. *La physique*. Traduit par Anthony Stevens. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2012.
- . *Les parties des animaux (350 BCE)*. Traduit par Pierre Louis. Paris: Société d'Éditions « Les belles lettres », 1957.
- . *The politics*. London: Pinguin Books, 384apr. J.-C.
- ATILF CNRS. « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ». En ligne: CNRTL, 2012. <http://www.cnrtl.fr>.
- Attali, Jacques. *L'homme nomade*. Fayard, 2003.
- Augé, Marc. *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil, 1992.
- Auster, Paul. *Leviathan*. New York: Viking Press (Actes Sud, 1993), 1992.
- Austin, John Langshaw. *Quand dire c'est faire (1962)*. Paris: Éditions du Seuil, 1970.
- Bachelard, Gaston. *La formation de l'esprit scientifique. (1934)*. [Édition en ligne]. Réalisée à

- partir du livre de Gaston Bachelard, *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*. Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 5e édition, 1967. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2015.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/formation_esprit_scientifique/formation_esprit_scientifique.html.
- . *La poétique de l'espace (1957)*. 7^e éd. Paris: Presses Universitaires de France, 1998.
- . *Le matérialisme rationnel (1953)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Gaston Bachelard, *Le matérialisme rationnel*. Paris : Les Presses universitaires de France, 3e édition, 1972. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2012.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/materialisme_rationnel/mat_erialisme_rationnel.html.
- Badillo, Patrick-Yves, et Nicolas Pélissier. « Usages et usagers de l'information numérique ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6 (1 janvier 2015). <http://rfsic.revues.org/1448>.
- Badillo, Patrick-Yves, et Franck Tarrier. « Mobilité et ubiquité dans le futur : vers un nouveau nomadisme ». Cahier de l'ANR, juin 2009.
- Badiou, Alain. *L'être et l'événement*. Paris: Éditions du Seuil, 2014.
- Balaën, Florence. « L'immersion au service des musées de sciences ». ICHIM École du Louvre, Paris, 2003.
- Balpe, Jean-Pierre, et Everardo Reyes-Garcia. « Hypertexte / Hypermédia artistique ». In *100 Notions pour l'art numérique (Sous la direction de Marc Veyrat)*, 131-33. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- Barber, Barrington. *Through the Eyes of Leonardo Da Vinci. Selected Drawings by the Great Renaissance Master*. London: Arcturus Publishing Limited, 2004.
- Barboza, Pierre, Dominique Cardon, et Franck Ghitalla. « Panel "Quel positionnement et quels outils pour le chercheur face aux dispositifs numériques ?" » présenté à Séminaire Mic « Méthodes de recherche sur l'information et la communication », Université Paris 13, campus de Villetaneuse, 8 juin 2012. <http://calenda.org/208074?lang=pt>.
- Barboza, Pierre, et Jean-Louis Weissberg. *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*. Paris: L'Harmattan, 2006.
- Barker, Chris. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE, 2004.
- Barthes, Roland. *Fragments d'un discours amoureux*. Paris: Éditions du Seuil, 1977.
- . *La chambre claire*. Paris: Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980.
- Bateson, Gregory, et Margaret Mead. *Balinese Character. A Photographic Analysis*. New York: Academy of Sciences, 1942.
- Baude, Boris. *Internet : Changer l'espace, changer la société*. [Édition en ligne]. Paris: FYP Éditions, 2012. <http://www.beaude.net/icecs/>.
- Baudelaire, Charles. *Le peintre de la vie moderne (1863)*. Paris: Mille et une nuits, département de la Librairie Arthème Fayard, 2010.
- Baudrillard, Jean. *Le système des objets*. Paris: Gallimard, 1968.
- . *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Éditions Gallimard, 1976.
- . *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée, 1981.
- . *Why hasn't Everything Already Disappeared? (2007)*. Salt Lake City: Seagull Books, 2009.

- Bauman, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press, 2000.
- Beaude, Boris, et Nicolas Nova. « Topographies réticulaires ». *Réseaux*, n° 195 (24 mars 2016): 53-83.
- Beaudouin, Valérie. « Les dynamiques de sociabilités ». In *L'évolution des cultures numériques: de la mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction de Christian Licoppe)*. Paris: FYP Éditions, 2009.
- Bélanger, Marcel. « Qu'est-ce que le terrain? » In *La construction d'une culture. Le Québec et l'Amérique française*. Laval: Les Presses de l'Université Laval, 1993.
- Belle, David. *Parkour*. Paris: Intervista, 2009.
- Bergé, Christine. « Peau ». *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)*. Paris: CNRS Éditions, 2008.
- Berger, Arthur Asa. *Media and Communication Research Methods: An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2010.
- Berger, John. *Ways of seeing*. London: British Broadcasting Corporation and Pinguin Books, 1972.
- Bergold, Jarg, et Stefan Thomas. « Participatory Research Methods: A Methodological Approach in Motion [110 paragraphs] ». *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, [Online], 13, n° 1 (janvier 2012): Art.30.
- Bergson, Henri. *Durée et simultanéité. A propos de la théorie d'Einstein. (1922)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Henri Bergson, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*. Ouvrage originalement publié en 1922. Paris : Les Presses universitaires de France, 1968. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/duree_simultaneite/duree.html.
- . *Essai sur les données immédiates de la conscience*. Paris: Flammarion, 1889.
- . *La pensée et le mouvant*. Paris: Flammarion, 1934.
- . *La pensée et le mouvant. Essais et conférences (1903-1923)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Henri Bergson, *La pensée et le mouvant. Articles et conférences datant de 1903 à 1923*. Paris : Les Presses universitaires de France, 1969. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/pensee_mouvant/pensee_mouvant.html.
- . *L'évolution créatrice (1907)*. [Édition en ligne]. Originalement publié en 1907. Paris : Les Presses universitaires de France, 1959. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/evolution_creatrice/evolution_creatrice.html.
- . *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit (1896)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*. (1939). Première édition : 1939. Paris: Les Presses universitaires de France, 1965. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003.
http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/matiere_et_memoire/matiere_et_memoire.html.

- Bernard, Anaïs. « Réalité, actualité, virtualité, quelle expérience de notre présence à l'espace? » In *Immersivité de l'art. Interactions. Insertions. Hybridations*, 15-23. Paris: L'Harmattan, 2015.
- Berne, Eric. *Des jeux et des hommes*. New York: Grove Press, 1964.
- Berque, Augustin. *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris: Éditions Belin, 1987.
- . *Mouvance II. Soixante-dix mots pour le paysage*. Paris: Éditions de la Villette, 2006.
- Berthier, Marc, éd. *L'art d'installer la cuisine*. Bordeaux: Éditions Williams Alta, 1979.
- Berthoud, Gérald, et Giovanni Busino. *Paroles reçues : du bon usage des sciences sociales*. Genève/Paris: Librairie Droz, 2000.
- Berthoz, Alain. *Le sens du mouvement*. Paris: Odile Jacob, 1997.
- Besnier, Jean-Michel. *Demain les posthumains: Le futur a-t-il encore besoin de nous?* Paris: Fayard, 2010.
- Bettine Almeida, Marco, et Gustavo Gutierrez. « Norbert Elias and contemporary sport : comment about the civilising process and controlling emotions in extreme sports ». *Revista de ALESDE3*, n° 2 (outubro 2013): 46-57.
- Bianchini, Samuel. « Performation. Quand faire c'est dire ». In *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques (Sous la direction de Jean-Paul Fourmentraux)*, 137-62. Paris: Hermann Éditeurs, 2012.
- Bidet, Alexandra. « Le corps, le rythme et l'esthétique sociale chez André Leroi-Gourhan ». *Techniques & Culture*, n° 48-49 (2007): 15-38.
- Birdwhistell, Ray L. *Kinesics and Context Essays on Body Motion Communication*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1970.
- Bjork, Staffan, et Jussi Holopainen. *Patterns in Game Design*. Boston, Mass: Charles River Media, 2004.
- Boisseau, Rosita, et Christian Gattioni. *Danse et art contemporain*. Les Sentiers d'art. Paris: Nouvelles Éditions Scala, 2011.
- Boissier, Jean-Louis. *La relation comme forme. L'interactivité en art*. Collection mamco. Les presses du réel, 2008.
- Bonaccorsi, Julia, et Anne Jarrigeon. « Introduction : Visualisations Urbaines et Partage Des Représentations ». *Communication & Langages* 2014, n° 180 (juin 2014): 25-30. doi:10.4074/S0336150014012034.
- Bonfils, Philippe, et Michel Durampart. « Environnements immersifs et dispositifs numériques. Études expérimentales et approches distanciées ». *Journal for Communication Studies* 6, n° 1(11) (2013): 107-24.
- Bonte, Pierre, et Michel Izard, éd. *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*. Grands Dictionnaires. Paris: Presses Universitaires de France, 1991.
- Bootz, Philippe. « Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction ? » *Leonardo/Olats*, décembre 2006.
https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php.
- Bouchardon, Serge. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». *Communication et langages* 155, n° 1 (2008): 81-97.
- Bouchardon, Serge, et Franck Ghitalla. « Récit interactif, sens et réflexivité ». In *actes de*

- colloque H2PTM'03*, 35-46. Paris, 2003.
- Bougnoux, Daniel. « Essais de linguistique générale (1960) Roman Jakobson (1896-1982) ». In *Sciences de l'Information et de la Communication*, 138-46. Paris: Larousse, 1993.
- . *Introduction aux sciences de la communication*. Paris: La Découverte, 2001.
- . *La communication par la bande: Introduction aux sciences de l'information et de la communication*. La Découverte, 1998.
- Bourdieu, Pierre. *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste (1979)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1984.
- . *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de « trois études d'ethnologie kabyle »*. Paris: Éditions de Seuil, 1972.
- . « L'objectivation participante ». *Le Seuil*, Actes de la recherche en sciences sociales, 5, n° 150 (2003): 43-58.
- Bourdieu, Pierre, Jean-Claude Chamboredon, et Jean-Claude Passeron. *Le métier de sociologue : Préalables épistémologiques (1968)*. Berlin: Walter de Gruyter, 2005.
- Bourdieu, Pierre, et Abdelmalek Sayad. *Le déracinement. La crise de l'agriculture traditionnelle en Algérie*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1964.
- Bourriaud, Nicolas. *Ésthétique relationnelle*. Paris: Les presses du réel, 1998.
- . *Formes de vie. L'art moderne et l'invention de soi (1999)*. Paris: Danoël, 2009.
- Boutaud, Jean-Jacques, et Fabienne Martin-Juchat. « La communication du sensible médiée par Internet ». *Sémio-anthropologie du sensible, Degrés : Revue de synthèse à orientation sémiologique*, n° 113 (2003): c1-16.
- . « Pour une sémiotique du corps sensible : le cas des arts martiaux ». *Daruma. Revue Internationale d'études japonaises*, n° 8-9 (2000): 327-46.
- Boy, Daniel. *Pourquoi avons-nous peur de la technologie ?* Paris: Presses de Sciences Po, 2007. <https://www.cairn.info/pourquoi-avons-nous-peur-de-la-technologie--9782724611465.htm>.
- Boyd, Danah, et Kate Crawford. « Six provocations à propos des big data ». In *Read/Write Book 2 : Une introduction aux humanités numériques*, édité par Pierre Mounier, 197-219. Read/Write Book. Marseille: Open Edition Press, 2012. <http://books.openedition.org/oep/273>.
- Brandon, Carole. « Bug ». In *100 Notions pour l'art numérique*, 48-50. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- Breton, Philippe. *L'utopie de la communication. Le Mythe du village planétaire*. Paris: La Découverte / Poche, 1992.
- Breton, Philippe, et Serge Proulx. *L'explosion de la communication*. Paris: La Découverte, 2002.
- Bruneau, Monik, et André Villeneuve, éd. *Traiter de recherche création en art. Entre la quête d'un territoire et le singularité des parcours*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2007.
- Bureaud, Annick. « Pour une typologie des interfaces artistiques », Texte à paraître en 2002, Aux Presses de l'Université du Québec, Dans un ouvrage collectif sous la direction de Louise Poissant, Intitulé : Interfaces et sensorialité. [En ligne]: Leonardo/Olats, 1999. <https://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>.
- Büscher, Monika, et John Urry. « Mobile Methods and the Empirical ». *European Journal of*

- Social Theory*12 (2009): 99-116.
- Butler, Judith. *Excitable speech. A politics of the Performative*. New York / London: Routledge, 1997.
- Cabin, Philippe, et Jean-François Dortier, éd. *La Communication. État des savoirs*. Auxerre: Sciences Humaines Éditions, 2008.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.
- Calvino, Italo. *Les villes invisibles*. Paris: Éditions du Seuil, 1972.
- . *Six Memos for the Next Millenium*. Traduit par Esther Calvino. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1988.
- Campbell, Tim. *Beyond Smart Cities: How Cities Network, Learn and Innovate*. New York: Earthscan, 2012.
- Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard, 1942.
- Canclini, Nestor Garcia. *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis / London: University of Minnesota Press, 1995.
- Cardon, Dominique. *La démocratie Internet*. Paris: Éditions du Seuil et La République des Idées, 2010.
- . « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0 ». *Réseaux* 26, n° 152 (2008): p.93-137.
- Caron, André H., et Letizia Caronia. *Culture mobile: les nouvelles pratiques de communication*. Montréal: PUM, 2005.
- Carr, Nicholas. *The Shallows. What Internet is Doing to our Brains*. New York / London: W. W. Norton & Company, 2010.
- Castells, Manuel. *La galaxie Internet (2001)*. Paris: Fayad, 2002.
- . *The Network Society. A Cross-Cultural Perspective (1996)*. Cheltenham UK & Northampton, MA, USA: Edward Elgar, 2004.
- Castells, Manuel, Mireia Fernandez-Ardevol, Jack Linchuan Qui, et Araba Sey. *Mobile Communication and Society. A Global Perspective*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.
- Caune, Jean. *Ésthétique de la communication*. Que sais-je ? Paris: Presses Universitaires de France, 1997.
- . « Tout vient du corps ». *Les Enjeux de l'information et de la communication* 2002, n° 1 (2002): 21-23.
- Cauquelin, Anne. *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*. Lignes d'art. Paris: Presses Universitaires de France, 2006.
- . *Le site et le paysage*. Paris: Presses Universitaires de France, 2013.
- . *L'invention du paysage*. Paris: Presses Universitaires de France, 2002.
- Caval, Paul. *Histoire de la géographie*. Que sais-je ? Paris: Presses Universitaires de France, 2011.
- Cerda, Ildefonso. *La théorie générale de l'urbanisation*. Traduit par Antonio Lopez de Aberasturi. Tranches de Villes. Paris: Les éditions de l'imprimeur, 2005.
- Chabert, Ghislaine. « Flâneries ». In *100 Notions pour l'art numérique*. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- . « Les espaces de l'écran ». *MEI (Médiation et Information) Écrans et Médias* 34 (2012): 203-15.

- . « Les usages des écrans. Vers une anthropologie visuelle de l'expérience de l'écran ». HDR en SIC, Université de Bordeaux Montaigne, 2014.
- Chabert, Ghislaine, et Jacques Ibanez-Bueno. « Filming employees in video-meetings: questions on a methodology focusing on image and sound capture ». *French Journal for Media Research [online]*, last update the : 03/07/2015 4, n° Les médias en Afrique du Sud-Varia (2015). <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel/index.php?id=558>.
- . « Serious game à l'hôpital : jeu et avatars pour la communication des cadres ». présenté à Congrès International de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, Dijon, 26 juin 2010.
- Chabert, Ghislaine, et Marc Veyrat. « eMOTION [Pour une identité i-Mobile] ». *Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens* 1 (2011): 95-99.
- Chardel, Pierre-Antoine. « Les technologies nomades et la transparence communicationnelle ». In *L'évolution des cultures numériques: de la mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction de Christian Licoppe)*, 86-94. France: FYP Éditions, 2009.
- Chevalier, Miguel. « Immersion ». In *100 Notions pour l'art numérique (dir. Marc Veyrat)*, 139-40. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- Chevreur, Michel Eugène. *Lettres adressées à M. Villemain sur la méthode en général et sur la définition du mot fait: relativement aux sciences, aux lettres, aux beaux-arts, etc., etc.* Paris: Garnier Frères, 1856.
- Chevrier, Jean-François. *Les relations du corps*. Paris: L'Arachnéen, 2011.
- Cohen, Ed. « Vers un nouveau savoir-vivre ». In *Digital Studies. Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*, 43-59. Paris: FYP Éditions, 2014.
- Collectifs, Cité de l'architecture et du patrimoine. *Circuler. Quand nos mouvements façonnent la ville*. Édité par Jean-Marie Duthilleul. Paris: Éditions Alternatives, 2012.
- Condillac, Étienne Bonnot de. *La Logique, ou les premiers développements de l'art de penser*. 2010: Fr. Dufart, 1795.
<https://ia801509.us.archive.org/16/items/lalogiqueoulespr00cond/lalogiqueoulespr00cond.pdf>.
- . *Œuvres complètes de Condillac : Art de raisonner et grammaire*. Paris: Lecointe et Durey, Libraires, 1821.
- . *Traité des sensations. Augmenté de l'extrait raisonné*. Corpus des œuvres de philosophie en langue française. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1798.
- Correia, Paul. *Guide pratique du GPS*. Paris: Eyrolles, 2000.
- Cotte, Dominique. « Bruno Ollivier, Les sciences de la communication. Théories et acquis ». *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 31 (1 décembre 2008): 204-6.
- Couchot, Edmond. *Des Images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. [En ligne]. Paris: Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud, 2007.
- Couchot, Edmond, et Norbert Hillaire. *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion, 2003.
- Craipeau, Sylvie, et Gérard Dubey. « Le corps en jeu ». In *L'évolution des cultures numériques: de la mutation du lien social à l'organisation du travail (Sous la direction*

- de Christian Licoppe), 67-74. France: FYP Éditions, 2009.
- Cresswell, Tim. *On the Move. Mobility in the Mobile Western World*. New York/Oxon: Routledge, 2006.
- Cresswell, Tim, et Peter Marrison, éd. *Geographies of Mobilities: Practices, Spaces, Subjects*. Surrey, UK: Ashgate Publishing Limited, 2011.
- Creswell, John W. *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 3^e éd. London: SAGE Publications, 2009.
- Cuvier, Georges. *Leçons d'anatomie comparée*. Édité par M Dumeril. Vol. 2. Crochard et Cie Libraires, 1805.
- D'Andrea, Anthony. *Global Nomads Techno and New Age as Transnational Countercultures in Ibiza and Goa*. Oxon: Routledge, 2007.
- Daniel, Peter. *Buchstaben sind Nomaden - Bruchstaben sind Monaden*. Wien: Splitter, 1998.
- Danto, Arthur. *La transfiguration du banal. Une philosophie de l'art*. Paris: Éditions du Seuil, 1989.
- Davila, Thierry. *De l'inframince : brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours*. Paris: Éditions du Regard, 2010.
- . *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. Paris: Éditions du Regard, 2002.
- . « Marches avec figures absentes. Selon Hamish Fulton ». *Les Cahiers du Mnam* 134 (hiver -2016 2015): 95-110.
- De Certeau, Michel. *L'invention du quotidien : Arts de faire*. Paris: Gallimard, 1980.
- De La Porte, Xavier. *La controverse pied/main. Hypothèses sur l'histoire du football*. Alfortville: Éditions ère, 2006.
- De Lisle, Rouget. *Chromographie ou l'art de composer un dessin à l'aide de lignes et de figures géométriques, et de l'imiter avec des matières colorées*. [En ligne]. Paris: Chez l'auteur. Chez Pitois-Levrault et Compagnie, 1839.
<http://archive.org/details/chromographie00roug>.
- De Maistre, Xavier. *Voyage autour de ma chambre (1794)*. Paris: Flammarion, 2003.
- De Rynck, Patrick. *Le sens caché. Mythes et récits bibliques en peinture. De Giotto à Goya*. Antwerpen: Ludion, 2008.
- Debord, Guy. *La société du spectacle*. Paris: Éditions Gallimard, 1992.
- Debray, Régis. *Modernes catacombes*. Paris: Éditions Gallimard, 2013.
- Debray, Régis, et Louise Merzeau. « Médiasphère ». *Médium* 3, n° 4 (2005): 162-69.
doi:10.3917/mediu.004.0162.
- Deleuze, Gilles. *Différence et répétition*. Paris: Presses universitaires de France, 1968.
- . *Différence et répétition (1968)*. Paris: Presses Universitaires de France, 1993.
- . *L'image-mouvement. Cinéma 1*. Collection « Critique ». Paris: Les Éditions de Minuit, 1983.
- . *L'image-temps. Cinéma 2*. Collection « Critique ». Paris: Les Éditions de Minuit, 1985.
- Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. *Capitalisme et Schizophrénie 2. Mille Plateaux (1972)*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980.
- . *L'Anti-Œdipe : Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Les Éditions de minuit, 1972.
- Denis, Jérôme. « Les nouveaux visages de la performativité ». *Études de communication*, n° 29 (2006): 7-24.

- Denzin, Norman K. *Performance Ethnography: Critical Pedagogy and the Politics of Culture*. SAGE Publications, 2003.
- . « The reflexive interview and a performative social science ». *Qualitative Research* 1, n° 1 (2001): 26-46.
- . *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. 2nd éd. McGraw-Hill, 1978.
- Derrida, Jacques. *Limited Inc*. Evanston, IL: Northwestern University Press, 1972.
- . « Signature, événement, contexte ». In *Lecture, Communication*. Montreal, 1971.
- Derro, Éric. « Soldat ». In *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)*, 471-471. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- Descartes, René. *Discours de la méthode. (suivie des) Méditations (1637)*. Paris: Union Générale d'Éditions, 1951.
- . *Traité de l'homme. Extraits (1648)*. [Édition en ligne]. Réalisée par Jean-Marie Tremblay, À partir d'extraits de lettres écrites par René Descartes, Le monde ou traité de la lumière. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2001.
http://classiques.uqac.ca/classiques/Descartes/extraits/traite_de_l_homme/traite_d_e_l_homme.html.
- Di Felice, Massimo, Julliana Cutolo Torres, et Leandro Key Higuchi Yanaze. « Ecologia, mídia e pós-modernidade ». *Comunicação e Sociedade* 18 (2010): 85-96.
doi:[http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.18\(2010\).988](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.18(2010).988).
- Di Filippo, Laurent. « Plus qu'un retour aux enquêtés, construire des ponts par l'observation participante : étude d'une communauté en ligne ». *Interrogations. [En ligne]*, n° 13. Le retour aux enquêtés (décembre 2011). <http://www.revue-interrogations.org/Plus-qu-un-retour-aux-enquetes>.
- Diderot, Denis, et Jean le Rond d'Alembert. « Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une Société de Gens de lettres », 1772 1751.
<https://encyclopedie.uchicago.edu/>.
- Didi-Huberman, Georges. *Images malgré tout*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2003.
- Diebner, Hans H. « Performative Science - Reconciliation of Science and Humanities or the End of Philosophy? » *Studia UBB. Philosophia* 57 (avril 2012): 3-7.
- Diop, Carmen. « Jean Rouch : l'anthropologie autrement ». *Journal des anthropologues*, [En ligne], 110-111 (2007): 185-205.
- Dorfman, Ariel, et Armand Mattelart. *How To Read Donald Duck. Imperialist Ideology in the Disney Comic*. New York: I.G. Editions, 1975.
- Doueihi, Milad. *La grande conversion numérique*. Paris: Éditions du Seuil, 2008.
- . *Pour un humanisme numérique*. Paris: Éditions du Seuil, 2011.
- Dourish, Paul. *Where The Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- Druide informatique. « Dictionnaire de définitions, Antidote, version 9 [Logiciel], Montréal », 2016.
- Dubois, Jean, éd. « Méthode ». *Larousse. Le Lexis. Le dictionnaire érudit de la langue française*. Paris: Larousse, 2014.
- Duguet, Anne-Marie. « Dispositifs ». *Communications* 48, n° 1 (1988): 221-42.
doi:10.3406/comm.1988.1728.

- Dupuy, Gabriel. *Internet : Géographie d'un réseau*. Paris: Ellipses, 2002.
- Durkheim, Emile. *Les règles de la méthode sociologique (1894)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre d'Émile Durkheim (1894), *Les règles de la méthode sociologique*. Paris : Les Presses universitaires de France, 16e édition, 1967. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2002.
http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/regles_methode/durkheim_regles_methode.pdf.
- Eco, Umberto. *La production des signes*. Paris: Librairie Générale Française, 1976.
- Ehrenberg, Alain. *Le culte de la performance*. Paris: Hachette / Calman-Lévy, 1991.
- Elias, Norbert. *The Civilizing Process. Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*. Édité par Eric Dunning, Johan Goudsblom, et Stephen Mannell. Oxford: Blackwell Publishing, 1994.
- Fabre, Xavier, et Philippe Guérin. « Toute architecture est un cadrage du mouvement ». *Repères, cahier de danse 2*, n° 18 (2006): 16-17.
- Figeac, Julien. « L'appropriation de la télévision mobile personnelle autour des réseaux de communication ». *Réseaux 4*, n° 156 (2009): 81-111.
- Fincham, Ben, Mark McGuinness, et Lesley Murray, éd. *Mobile Methodologies*. Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010.
- Flichy, Patrice. *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*. Paris: Éditions du Seuil et La République des Idées, 2010.
- . « Les réseaux de télécommunications instruments et outils de mesure de la sociabilité ». *Flux*, n° 62 (1 décembre 2005): 31-37.
- . *Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée (1991)*. Paris: La Découverte & Syros, 1997.
- Fogel, Jean-François, et Bruno Patino. *La condition numérique*. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 2013.
- Fortunati, Leopoldina. « The Mobile Phone : Towards New Categories and Social Relations ». *Information, Communication & Society 5*, n° 4 (1 janvier 2002): 513-28.
 doi:10.1080/13691180208538803.
- Foucault, Michel. « Hétérotopies. Des espaces autres », 5:46-49. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 1984.
- . *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Édité par Colin Gordon. New York: Pantheon Books, 1980.
- Fourmentaux, Jean-Paul. *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*. Brussels: La Lettre Volée, 2013.
- Fraenkel, Beatrice. « Actes écrits, actes oraux : la performativité à l'épreuve de l'écriture ». *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 29 (juin 2008): 69-93. doi:10.4000/edc.369.
- Frétigny, Jean-Baptiste. « Habiter la mobilité : Le train comme terrain de réflexion ». *L'information géographique 75*, n° 4 (26 février 2012): 110-24.
- Freudendal-Pedersen, Malene, Katrine Hertmann-Petersen, et Lise Drewes Nielsen. « Mixing Methods in the Search for Mobile Complexity ». In *Mobile Methodologies*, 25-42. Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010.
- Friedman, Thomas L. *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century*. New York:

- Picador, 2007.
- Galeano, Eduardo. *Le football, ombre et lumière (1995)*. Lux Éditeur, 2014.
- Galinson-Melenec, Béatrice, et Fabienne Martin-Juchat. « Introduction - Le XXe siècle, civilisation du corps ? » In *Le corps communicant. Le XXIe siècle, civilisation du corps ? (Sous la direction de Béatrice Galinson-Melenec et Fabienne Martin-Juchat)*, 9-27. Paris: L'Harmattan, 2007.
- Gann, David, Mark Dodgson, et Bhardwaj Dheeraj. « Physical-Digital Integration in City Infrastructure ». *IBM Journal of Research and Development, Forthcoming*, 1 mars 2011. <http://ssrn.com/abstract=1803831>.
- Garfinkel, Harold. *Ethnomethodology's Program. Working Out Durkheim's Aphorism*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2002.
- . *Studies in Ethnomethodology*. New Jersey: Prentice-Hall, 1967.
- Gay, Paul du, Stuart Hall, Linda Janes, Anders Koed Madsen, Hugh Mackay, et Keith Negus. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman (1997)*. London: SAGE Publications, 2013.
- Genest, Serge. « Recherche anthropologique : techniques et méthodes (chapitre 19) ». In *Perspectives anthropologiques. Un collectif d'anthropologues québécois*, 333-344/436. Montréal: Les Éditions du Renouveau Pédagogique, 1979.
- Geoghegan, Bernard Dionysius. « From Information Theory to French Theory: Jakobson, Levi-Strauss, and the Cybernetic Apparatus ». *Critical Inquiry* 38, n° 11 (Autumn 2011): 96-99.
- Glennie, Paul, et Nigel Thrift. *Shaping the Day: A History of Timekeeping in England and Wales, 1300-1800*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Goethe, Johann Wolfgang von. *Faust*. Traduit par Gérard de Nerval. Littérature classique. Paris: Librio, 1808.
- Goffman, Erving. *La mise en scène de la vie quotidienne (1956)*. Paris: Les Éditions du Minuit, 1973.
- Goggin, Gerard. *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life*. London / New York: Routledge, 2012.
- Goody, Jack. *The Domestication of the Savage Mind*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1977.
- Gordon, Eric, et Adriana de Souza. *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
- Gosselin, Pierre, et Éric Le Coguiec, éd. *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec: Presse de l'Université du Québec, 2006.
- Gracq, Julien. *La forme d'une ville*. Paris: Librairie José Corti, 1985.
- Gras, Stéphan-Éloïse. « Éthique computationnelle et matérialisme numérique : l'apport des Software Studies ». *Critique. Des chiffres et des lettres. Les humanités numériques*, n° 819-820 (septembre 2015): 667-79.
- Greenfield, Adam. *Everyware : The Dawning Age of Ubiquitous Computing*. Berkeley, CA: New Riders, 2006.
- Greschke, Monika. « Mediated Cultures of Mobility: The Art of Positioning Ethnography in Global Landscapes », Vol. 78. Center for Interdisciplinary Research, Bielefeld, Germany, 2009. <https://www.uni->

- bielefeld.de/tsrc/ag_comcad/downloads/workingpaper_78_Greschke.pdf.
- Gros, Frédéric. *Petite bibliothèque du marcheur*. Champs classiques. Paris: Flammarion, 2011.
- Habermas, Jürgen. *Morale et Communication. Conscience morale et activité communicationnelle*. Manchecourt: Flammarion, 1999.
- . *Théorie de l’agir communicationnel. Tome 1. Rationalité de l’agir et rationalisation de la société*. Paris: Fayard, 1981.
- Hall, Edward T. *La dimension cachée (1966)*. Paris: Éditions du Seuil, 1971.
- . *The Silent Language*. Garden City, New York: Doubleday & Company, 1959.
- Haraway, Donna. « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century ». In *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention of Nature*, 149-81. New York: Routledge, 1991.
- Harper, Douglas. « Talking About Pictures: A Case for Photo Elicitation ». *Visual Studies* 17, n° 1 (2002): 13-26.
- Harper, Douglas A. *Good Company: A Tramp Life*. Paradigm Publishers, 2006.
- Hartley, John. *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts*. London: Routledge, Tylor & Francis, 2002.
- Harvey, Pierre-Léonard. « La communautique. Un paradigme transdisciplinaire pour l’étude des arts, des sciences et des métiers de la communication médiatisée par ordinateur ». In *Communication: Horizons de Pratiques et de Recherche*, 319-55. Québec: Presse de l’Université du Québec, 2004.
- Haseman, Brad. « A Manifesto for Performative Research ». *Media International Australia incorporating Culture and Policy, theme issue « Practice-led Research »*, n° 118 (2006): 98-106.
- Heen, Hanne. « About Feelings in Action Research: An Experiment in First-Person Inquiry ». *Action Research* 3, n° 3 (août 2005): 263-278.
- Heidegger, Martin. *Être et temps (1927)*. Traduit par Emmanuel Martineau. [Édition en ligne]: Édition numérique hors commerce, 1985.
<http://www.oocities.org/nythamar/etretemps.pdf>.
- Heilbrunn, Benoît. « Introduction : (Re-)penser la performance », 5-12. Paris: Éditions La Découverte, 2004.
- Heinemann, Gerrit, et Christian Gaiser, éd. *Social - Local - Mobile. The Future of Location-based Services*. London: Springer, 2014.
- Heisenberg, Werner. *Physics and Philosophy. The Revolution in Modern Science (1958)*. New York: Harper & Row Publishers, 1962.
- Henley, Paul. « Putting Film to Work Observational Cinema as Practical Ethnography (Chapter 7) ». In *Working Images Visual Research and Representation in Ethnography*. London: Routledge, Tylor & Francis Group, 2004.
- Héraclite. *Fragments*. Traduit par Marcel Conche. Paris: Presses Universitaires de France, 1986.
- Heritage, John. *Garfinkel and Ethnomethodology*. Oxford: Polity Press, 1984.
- Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, 2001.
- , éd. *Virtual Methods. Issues in social research on the internet*. Oxford / New York: Berg, 2005.
- Hjorth, Larissa. *Mobile Media in the Asia-Pacific: Gender and The Art of Being Mobile*. Oxon:

- Routledge, 2008.
- Hjorth, Larissa, Jean Burgess, et Ingrid Richardson, éd. *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York / London: Routledge, 2012.
- Hobbes, Thomas. *Léviathan (1651)*. Paris: Gallimard, 2000.
- Hochman, Nadav, Lev Manovich, et Mehrdad Yazdani. « On Hyper-Locality: Performances of Place in Social Media ». Proceedings of 2014 International AAAI Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM), 2014. <http://manovich.net/index.php/projects/on-hyper-locality-performances-of-place-in-social-media>.
- Hoffmann, Jens, et Joan Jonas. *Action*. Paris: Thames & Hudson, 2005.
- Hogan, Erin. *Spiral Jetta. A Road Trip Through the Land Art of the American West*. Chicago: The University of Chicago Press, 2008.
- « Horizon ». *Le Petit Larousse Illustré*. Paris: Larousse - Bordas, 1998.
- Hugo, Victor. *Notre Dame de Paris (1831)*. [Édition en ligne]. <http://abu.cnam.fr/>: Association de Bibliophiles Universels, 1999. http://abu.cnam.fr/cgi-bin/donner_html?nddp1.
- Humeau, Pierig, et Yechezkel Rachamim. « Quand le chercheur est « One of the boys »... » *Regards Sociologiques*, Regards Sociologiques, n° 37-38 (2009): 45-66.
- Husserl, Edmond. *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie (1929)*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1980.
- Ibanez-Bueno, Jacques. « Art numérique et anthropologie ». In *100 Notions pour l'art numérique*, 29-31. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2015.
- . *Le corps commutatif : de la télévision à la visiophonie*. Chambéry Cedex: Université de Savoie Mont Blanc, 2016.
- . « Webcams: Individual Users And Hypermedia Aesthetics ». In *Emerging forms of computer art: making the digital sense. Proceedings of the 2nd international congress (Edited by Khaldoun Zreik & Everardo Reyes Garcia)*, 162-68. Toluca & Mexico City: europa Productions, 2008.
- Ingold, Tim. « Footprints Through the Weather World: Walking, Breathing, Knowing ». In *Making Knowledge: Explorations of the Indissoluble Relation Between Mind, Body and Environment (Edited by T.H.J. Marchand)*, 115-32. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.
- . *Lines. A Brief History*. New York: Routledge, Tylor & Francis Group, 2007.
- Jacquard, Albert. *Cinq milliards d'hommes dans un vaisseau*. Points Virgule. Numéro 51. Paris: Points, 1987.
- . « Demain dépend de nous (1994) ». In *Science et croyance*. Paris: Albin Michel, 1999.
- . *Inventer l'homme*. Bruxelles: Éditions Complexe, 1991.
- Jarrigeon, Anne, et Joëlle Menrath. « Le SMS entre forme et geste : analyse d'une pratique d'écriture ». In *Téléphone mobile et création*, édité par Allard Laurence, Creton Laurent et Odin Roger, 83-100. Paris: Armand Colin, 2014.
- Jauréguiberry, Francis. « Retour sur les théories du non-usage des technologies de communication ». In *Connexions : Communication numérique et lien social (Sous la direction de Serge Proulx et Annabelle Klein)*, 335-50. Namur: Presses universitaires de Namur, 2012.
- Jauréguiberry, Francis, et Jocelyne Lachance. *Le voyageur hypermoderne. Partir dans un*

- monde connecté*. Toulouse: Éditions érès, 2016.
- Jauréguiberry, Francis, et Serge Proulx. *Usages et enjeux des technologies de communication*. Toulouse: Éditions érès, 2011.
- Jay, Martin. « That Visual Turn ». *Journal of Visual Culture* 1, n° 1 (2002): 87-92. doi:10.1177/147041290200100108.
- Jensen, Ole B. *Designing Mobilities*. Aalborg: Aalborg University Press, 2014.
- . *Staging Mobilities*. Oxon / New York: Routledge, 2013.
- Jones, Kip. « Connecting Research with Communities through Performative Social Science ». *The Qualitative Report* 17, n° 18 (2012): 1-8.
- Jung, Richard. « The Structure of Social Action. In Memory of Talcott Parsons ». In *Problems of Actors and Actions (Edited by Annetta Pedretti)*, 1:207-22. London UK and Zürich CH: Prinzelet Editions, 1984.
- Kaltenbach, Laure, et Alexandre Joux. *Les nouvelles frontières du Net*. Paris: Éditions First-Gründ, 2010.
- Kant, Emmanuel. *Anthropologie du point de vue pragmatique (1798)*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1991.
- . *Critique de la raison pure (1944)*. Paris: Presses Universitaires de France, 2012.
- Katchatourov, Armen. « Les enjeux épistémologiques des Big data ». présenté à Les Humanités face aux enjeux des Big Data entre intégration et critique, MSHA, Université Bordeaux Montaigne, avril 2015. <https://calenda.org/322229?file=1>.
- Katz, James E., et Mark A. Aakhus, éd. *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004.
- Kaufmann, Vincent. *Les paradoxes de la mobilité : bouger, s'enraciner*. Collection le savoir suisse. Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008.
- Kaufmann, Vincent, et Christophe Jemelin. « La motilité, une forme de capital permettant d'éviter les irréversibilités socio-spatiales? » Rennes, 2004. <https://infoscience.epfl.ch/record/114500>.
- Kerouac, Jack. *On the Road*. New York: The Viking Press, 1959.
- Kindon, Sarah, Rachel Pain, et Mike Kesby. *Participatory Action Research Approaches and Methods. Connecting People, Participation and Place*. Oxon: Routledge, 2007.
- Kiuri, Miranda. « Stadium and urban environment ». Congress présenté à International Congress of Science and Football « Image, Multimedia & New Technologies », Valenciennes, France, 1 mars 2016.
- Klein, Yves. *Corps, Couleur, Immatériel*. Paris: Édition du Centre Georges Pompidou, 2006.
- Knobel, Michele, et Colin Lankshear. « Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization ». *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 52, n° 1 (septembre 2008): 22-33. doi:10.1598/JAAL.52.1.3.
- Korzybski, Alfred. *Une carte n'est pas le territoire. Prolégomènes aux systèmes non-aristotéliens et à la Sémantique générale (1933)*. Paris: Éditions de l'éclat, 1998.
- Kredin, Nikolay N, et Thomas J Barfield. *Nomadic Pathways in Social Evolution*. Vol. 5. Quebec: MeaBooks Inc, 2015.
- Kringelbach, Hélène Neveu. « Le poids du succès” : construction du corps, danse et carrière à Dakar ». *Politique africaine. Politiques du corps* 3, n° 107 (2007): 81-101. doi:10.3917/polaf.107.0081.

- Kristeva, Julia. « Le geste, pratique ou communication? », *Pratiques et langages gestuels*, n° 10 (1968): 48-64.
- Kyrou, Ariel. *Révolutions du net. Ces anonymes qui changent le monde*. Paris: Éditions Inculte, 2012.
- Lafrance, Jean Paul. « La civilisation numérique ». In *100 Notions sur la civilisation numérique. Coordination de l'ouvrage Jean-Paul Lafrance, Coordination de la Collection 100 Notions Ghislaine Azémard*, 10-15. Paris: Les Éditions de l'Immatériel, 2016.
- Lallier, Christian. *L'observation filmante*. Vol. 198-199. Éditions de l'EHESS, 2011.
http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=LHOM_198_0105.
- Lamizet, Bernard. *Les lieux de la communication*. Liège: Éditions Mardaga, 1992.
- Lange, Michiel de. « Moving Circles: mobile media and playful identities ». PhD Thesis, Erasmus University Rotterdam, 2010.
- Lanzmann, Jacques. « Dis-moi ce que tu portes ... » In *Petite bibliothèque du marcheur. Présentée par Frédéric Gros*, 40-43. Extrait de *Fou de la marche* (1985). Paris: Flammarion, 2011.
- Lao-Tse. *The Tao Teh King or the Tao and its Characteristics (VI av. J.-C.)*. Traduit par James Legge. [Édition en ligne]: The Gutenberg Project, 2013.
<http://www.gutenberg.org/ebooks/216>.
- Laplantine, François. *La description ethnographique*. Paris: Éditions Nathan, 1996.
- Lasserre, Audrey. *Nomadismes des romancières contemporaines de langue française*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2008.
- Latour, Bruno. « Give Me a Laboratory and I Will Raise the World ». In *Science Observed. Perspectives on the Social Study of Science*, édité par Karine Knorr-Cetina et Michael Mulkay, 141-71. London: SAGE Publications, 1983. <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/12-GIVE-ME-A-LAB-GB.pdf>.
- . « Les “vues” de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques ». *Réseaux, Culture et technique*, 5, n° 27 (14) (juin 1985 1987): 79-96.
- . « On Actor-Network Theory. A Few Clarifications Plus More Than a Few Complications ». *Soziale Welt* 47 (1996): 369-81.
- . *Reassembling the Social. An introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- Laudati, Patrizia. « La ville : médium praticable ». In *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques (Sous la direction de Jean-Paul Fourmentaux)*, 53-68. Paris: Hermann Éditeurs, 2012.
- Laudati, Patrizia, Dominique Laousse, et Khaldoun Zreik. « Introduction : mobilité et parcours hybrides ». In *Mobilité et parcours hybrides*, 1-7. Paris: Europia, 2014.
- , éd. *Mobilité et parcours hybrides*. HyperUrbain.4: Quatrième Colloque sur les Technologies de l'Information et de la Communication en Milieu Urbain. Paris: Europia, 2014.
- Lauwe, Paul Henry Chombart de. *Paris et l'agglomération parisienne: L'Espace social dans une grande cite*. Paris: Presses Universitaires de France, 1952.
- Lavoisier, Antoine. *Traité élémentaire de chimie, présenté dans un ordre nouveau et d'après les découvertes modernes*. Vol. 1. Paris: Librairie Cuchet, 1789.

- Law, John, et John Urry. « Enacting the Social ». *Economy and society* 33, n° 3 (2004): 390-410.
- Le Breton, David. « Marche ». *Dictionnaire du corps (Sous la direction de Michela Marzano)*. Paris: Presses universitaires de France, 2007.
- Le Corbusier. *Le modular. Essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine applicable universellement à l'architecture et à la mécanique*. Collection Ascoral. Boulogne: L'architecture d'aujourd'hui, 1948.
- Le Crosnier, Hervé. « Une introduction à l'hypertexte ». *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)* 4 (1991): 280-94.
- « Le fossé numérique en France [Rapport] ». France: Centre d'analyse stratégique, 2011. <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/61403-le-fosse-numerique-en-france.pdf>.
- Leclercq, Stéfan. « Nietzsche, Deleuze et le sport ». *Le Portique* [En ligne] le 15 juin 2006, n° 12 (2003). <http://leportique.revues.org/580>.
- Lee, Dong-Hoo. « "In Bed with the iPhone". The iPhone and Hypersociality in Korea ». In *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone (Edited by Larissa Hjorth, Jean Burgess, and Ingris Richardson)*, 63-85. New York / Oxon: Routledge, 2012.
- Lejealle, Catherine. « Les usages du jeu sur le téléphone portable : une mobilisation dynamique des formes de sociabilité ». Thèse de doctorat, Paris 5, 2007. <http://www.theses.fr/2007PA05H003>.
- . « Portable ». In *Dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales*, 2006^e éd. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- Leroi-Gourhan, André. *Gesture and Speech (1964)*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1993.
- . *Le geste et la parole: La mémoire et les rythmes (1965)*. Paris: Éditions Albin Michel, 1988.
- . *Le geste et la parole : Technique et langage*. Paris: Éditions Albin Michel, 1964.
- Lessig, Lawrence. *Code version 2.0*. New York: Basic Books, 2006.
- Lestel, Dominique. *L'animal est l'avenir de l'homme*. Paris: Fayard, 2010.
- Letonturier, Éric, et Bernard Valade. « Le XXe siècle par la communication. Introduction ». *Hermès, La Revue*, n° 70 (5 décembre 2014): 11-12.
- Lévine, Éva, et Patricia Touboul, éd. *Le corps*. Paris: Flammarion, 2015.
- Lévi-Strauss, Claude. *La pensée sauvage*. Paris: Librairie Plon, 1962.
- . *Tristes Tropiques*. Terre humaine. Paris: Librairie Plon, 1955.
- Lévy, Pierre. *La machine univers : Création, cognition et culture informatique*. Paris: La Découverte, 2010.
- . *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Science et Société. Paris: La Découverte, 1995.
- . *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris: Éditions La Découverte, 1995.
- Licklider, J. C. R. « Man-Computer Symbiosis ». *IRE Transactions on Human Factors in Electronics* HFE-1 (mars 1960): 4-11.
- Licoppe, Christian. *L'évolution des cultures numériques: De la mutation du lien social à l'organisation du travail*. France: FYP Éditions, 2009.
- . « Présentation ». *Réseaux. Un tournant performatif ? Retour sur ce que « font » les*

- mots et les choses* 5, n° 163 (2010): 9-10.
- Licoppe, Christian, et Béatrice Cahour. « Confrontations with Traces of One's Own Activity : Understanding, Development and Regulation of Action in an Increasingly Reflexive World ». *Revue D'anthropologie Des Connaissances* 4, n° 2 (février 2010): a à k.
- Licoppe, Christian, et Yoriko Ineda. « Les usages émergents d'un jeu multijoueur sur terminaux mobiles géolocalisés ». *Réseaux* 5, n° 133 (2005): 135-64.
doi:10.3917/res.133.0135.
- Licoppe, Christian, et Moustafa Zouinar. « Les usages avancés du téléphone mobile ». *Réseaux*, n° 156 (2009): en ligne.
- Lindstrom, Joel. *CRM Mobile Survival Guide*. Édité par Julie Yack. India: We Speak You Learn, LLC, 2014.
- Ling, Rich, et Scott W. Campbell. *The Reconstruction of Space and Time: Mobile Communication Practices*. New Brunswick: Transaction Publishers, 2010.
- Ling, Richard. *Taken for Grantedness. The Embedding of Mobile Communication Into Society*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2012.
- Lombana Bermudez, Andres. « Urban Labyrinths, Ariadne's Threads, and GPS Data: Logging and Drawing Trajectories with a GPS Personal Navigation Device ». *Media Fields Journal*, [Online], n° 11 (2013). <http://www.mediafieldsjournal.org/urban-labyrinths/urban-labyrinths-ariadnes-threads-and-gps-data-logging-and-d.html>.
- Lussac, Olivier. « Performance ». In *Le dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales (Sous la direction de Bernard Andrieu)*, 367-68. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- Lussault, Michel. *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*. Paris: Éditions du Seuil, 2017.
- Lynch, Kevin. *The Image of the City*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1960.
- Macedo, Joseli. « Curitiba ». *Cities* 21, n° 6 (décembre 2004): 537-49.
doi:10.1016/j.cities.2004.08.008.
- Mahé, Emmanuel. « Les pratiqueurs ». In *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*. Paris: Hermann Éditeurs, 2012.
- Makimoto, Tsugio, et David Manners. *Digital nomad*. New Jersey: Wiley, 1997.
- Manovich, Lev. *Le langage des nouveaux médias (2001)*. Paris: Les presses du réel, 2010.
- . *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- Marc, Ferro. « Christian Metz, Langage et Cinéma [compte-rendu] ». *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations* 28, n° 1 (1973): 155-57.
- Marey, Etienne-Jules. *La machine animale. Locomotion terrestre et aérienne*. [En ligne]. Paris: Librairie Germer Baillière, 1873. <http://archive.org/details/lamachineanimale00mare>.
- . *Mouvement*. Traduit par Eric Pritchard. [Online edition]. Vol. LXXIII. The International Scientific Series. New York: D. Appleton and Company, 1895.
<http://archive.org/details/mouvement00mare>.
- Marks, Laura U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- Marshall, Catherine, et Gretchen B. Rossman. *Designing Qualitative Research*. 4^e éd. London: SAGE Publications, 2006.
- Martin, Olivier. « Analyse quantitative ». *Sociologie*, 1 avril 2012.
<http://sociologie.revues.org/1204>.

- Martin-Juchat, Fabienne. « Anthropologie du corps communicant. État de l'art des recherches sur la communication corporelle ». *Médiation et information* 15 (2001).
 ———. *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. Bruxelles: Groupe De Boeck, 2008.
- Marzano, Michela. *Dictionnaire du corps*. Paris: Presses Universitaires de France, 2007.
- Marzloff, Bruno. *Le 5e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0. La fabrique des possibles*. France: FYP Éditions, 2009.
 ———. *Mobilités, trajectoires fluides*. La Tour d'Aigues: Éditions de l'Aube, 2005.
- Maslow, Abraham. *Être humain. La nature humaine et sa plénitude*. Paris: Groupe Eyrolles, 1971.
- Massard-Vincent, Josiane, Sylvaine Camelin, et Christine Jungen. « Épilogue : Anthropologie, donc anthropo-graphie ». In *Portraits. Esquisses anthropographiques*, 193-207. Paris: Éditions Petra, 2011.
- Massey, Doreen. « The Political Challenge of Relational Space: Introduction to the Vega Symposium ». *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography* 86, n° 1 (1 mars 2004): 3-3. doi:10.1111/j.0435-3684.2004.00149.x.
- Mattelart, Armand, et Michèle Mattelart. *Histoire des théories de la communication*. 3^e éd. Repères. Paris: La Découverte, 2004. <http://www.cairn.info/histoire-des-theories-de-la-communication--9782707144065.htm>.
- Mauss, Marcel. « Les techniques du corps (1934) ». *Les classiques des sciences sociales*, [Édition en ligne]. Originellement publié dans *Journal de Psychologie*, XXXII, 3-4, 15 mars - 15 avril 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934, 2002.
http://www.uqac.quebec.ca/zone30/Classiques_des_sciences_sociales/index.html.
- McIver Jr., William. « An 'Ekistics' for Information and Communication Technologies ». In *Information and Communication Technologies, Society and Human Beings: Theory and Framework (Edited by Darek M. Haftor and Anita Mirijamdotter)*, 47-59. Information Science Reference. New York: Hershey, 2011.
- McLuhan, Marshall. *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique*. Toronto / Paris: University of Toronto Press / Gallimard, 1962.
 ———. *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme (1964)*. Paris: Éditions HMH, 1968.
 ———. *The Gutenberg Galaxy. The Making of Topographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
 ———. *Understanding Media. The Extensions of Man (1964)*. Corte Madera, CA: Gingko Press Inc, 2003.
- Mead, Margaret. « Visual Anthropology in a Discipline of Words (1974) ». In *Principles of Visual Anthropology (Edited by Paul Hockings)*, 2^e éd., 3-13. Berlin / New York: Mouton de Gruyter, 1995.
- Merleau-Ponty, Maurice. « La spatialité du corps propre (Phénoménologie de la perception, Paris, Gallimard, 1945, p.114-119) ». In *Philosophie du corps. Expériences, interactions et écologie corporelle. Textes réunis par Bernard Andrieu*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2010.
 ———. *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.

- . *L'œil et l'esprit*. Paris: Gallimard, 1961.
- . *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard, 1945.
- Merzeau, Louise. « Ceci ne tuera pas cela ». *Les cahiers de médiologie* N° 6, n° 2 (1 décembre 1998): 27-39.
- . « Des images à écrire ». *MédiaMorphoses*, n° 6 (novembre 2002): 50-54.
- . « La présence, plutôt que l'identité ». *Documentaliste - Sciences de l'Information* 47, n° 1 (2010): 32-33.
- . « Présence numérique : les médiations de l'identité ». *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1 (2009): 79-91.
- Meunier, Alain R. *La naissance de la Terre: De sa formation à l'apparition de la vie*. Paris: Dunod, 2014.
- Meunier, Jean-Pierre, et Daniel Peraya. *Introduction aux théories de la communication*. 3^e éd. Bruxelles: Groupe De Boeck, 2010.
- Meyriat, Jean, et Bernard Miège. « Le projet des SIC de l'émergent à l'irréversible (fin des années 1960 - milieu des années 1980) ». In *Les Origines des sciences de l'information et de la communication. Regards croisés (Sous la direction de Robert Boure)*, 45-70. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2002.
- Meyrowitz, Joshua. « Global Nomads in the Digital Veldt* ». In *Mobile Democracy: Essays on Society, Self and Politics (Edited by Kristóf Nyíri)*, 91-102. Vienna: Passagen Verlag, 2003.
- Michel, Franck. *Routes. Éloge de l'autononomie. Une anthropologie du voyage, du nomadisme et de l'autonomie*. Quebec: Presses de l'Université Laval, 2009.
- Michelson, Annette, éd. *Andy Warhol*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- Miège, Bernard. « "Cours de médiologie générale" (Régis Debray) [compte-rendu] ». *Réseaux* 10, n° 51 (1992): 129-32.
- . *La pensée communicationnelle*. Grenoble: Presse Universitaire de Grenoble, 2005.
- . *L'Information - communication, objet de connaissance*. Bruxelles: De Boeck Supérieur, 2004.
- . *L'information-communication, objet de connaissance*. Bruxelles: De Boeck Supérieur, 2004.
- Mirzoeff, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London / New York: Routledge, 1999.
- Mitchell, William. *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996.
- Modiano, Patrick. *Dans le café de la jeunesse perdue*. Paris: Gallimard, 2007.
- Morin, Edgar. *Introduction à la pensée complexe*. Communication et complexité. Paris: ESF Éditeur, 1990.
- . *La Méthode I*. Paris: Éditions de Seuil, 1977.
- Mucchielli, Alex. *Étude des communications : Approche par la contextualisation*. Paris: Armand Colin, 2005.
- . *Étude des communications : nouvelles approches*. Paris: Armand Colin, 2006.
- . *La nouvelle communication*. Paris: Armand Colin, 2002.
- . *Les sciences de l'information et de la communication*. Paris: Hachette, 1995.
- Mucchielli, Alex, Jean-Antoine Corbalan, et Valérie Ferrandez. *Études des communications : Approche par les processus*. Paris: Armand Colin, 2004.

- Musso, Pierre. *Critique des réseaux*. Paris: Presses Universitaires de France, 2003.
- . « Territoires Numériques ». *Médium* hal-00479599 (2008): 25-38.
- Nakamura, Fumihiko. « Role of Connected Mobility Concept for Twenty-First-Century Cities— Trial Approach For Conceptualization of Connected Mobility Through Case Studies ». *IATSS Research* 38, n° 1 (juillet 2014): 52-57. doi:10.1016/j.iatssr.2014.07.003.
- Naukkarinen, Ossi. « Aesthetics and Homo Mobilis ». *Dialogue and Universalism* 13, n° 11-12 (2003): 163-174.
- Negroponte, Nicholas, et Rosalind W. Picard. « Affective Computing », 4 janvier 1996. <https://www.wired.com/1996/04/negroponte-50/>.
- Ngeow, Evelyn, éd. *Inventors and Inventions*. Vol. 2. New York: Marshall Cavendish, 2008.
- Nick Bostrom. « In Defense of Posthuman Dignity ». In *H+ Transhumanism and its critics*, 55-67. Philadelphia: Metanexus Institute, 2011.
- Nietzsche, Friedrich. « Des contempteurs du corps ». In *Ainsi parlait Zarathoustra (1883)*. Paris: Flammarion, 2006.
- Niobey, Georges. « Méthode ». *Larousse. Dictionnaire analogique*. Paris: Larousse, 2007.
- Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York / London: Doubleday / Currency Edition, 1989.
- Nova, Nicolas. *Les médias géolocalisés : comprendre les nouveaux espaces numériques*. Paris: FYP Éditions, 2009.
- Obœuf, Alexandre, Luc Collard, Alexandre Pruvost, et Antoine Lech. « La prévisibilité au service de l'imprévisibilité. À la recherche du "code secret" du football ». *Réseaux* 4, n° 156 (2009): 241-70.
- O'Brien, Harvey. *Action Movies: The Cinema of Striking Back*. Columbia: Columbia University Press, 2012.
- Odin, Roger. « Quand le téléphone portable rencontre le cinéma ». In *Téléphonie mobile et création (Sous la direction de Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin)*, 37-54. Paris: Armand Colin, 2014.
- Oldenburg, Ray. *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Boston, MA: Da Capo Press, 1997.
- Oliver, Clare. *Jackson Pollock*. London: Francklin Watts, 2003.
- Onfray, Michel. *Théorie du voyage. Poétique de la géographie*. Paris: Librairie Générale Française, 2007.
- Pamuk, Orhan. *Mon nom est rouge (1998)*. Paris: Éditions Gallimard, 2001.
- Parfait, Françoise. *Vidéo : un art contemporain*. Paris: Éditions du Regard, 2001.
- Parsons, Talcott. *Action Theory and the Human Condition*. New York / London: The Free Press, 1978.
- . *The Structure of Social Action. A Study in Social Theory with Special Reference to a Group of Recent European Writers (1937)*. Harvard University: The Free Press, 1949.
- . *Toward a General Theory of Action (1951)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1962.
- Pastoreau, Michel. *Vert. Histoire d'une couleur (1969)*. Paris: Éditions du Seuil, 2013.
- Patron, Sylvie. *Le Narrateur : Introduction à la théorie narrative*. Paris: Armand Colin, 2009.
- Pauwels, Luc. *Reframing Visual Social Science. Towards a More Visual Sociology and Anthropology*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2015.

- . « Taking the Visual Turn in Research and Scholarly Communication. Key Issues in Developing a More Visually Literate (Social) Science ». *Visual Sociology* 15: 7-146. 15, n° 1 (2000): 7-14. doi:10.1080/14725860008583812.
- Pavis, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale : Voix et images de la scène*. Villeneuve d'Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2007.
- Pecheux, M.-G. « Etude génétique de la reproduction graphique de figures géométriques simples, isolées ou associées ». *L'année psychologique* 70, n° 2 (1970): 407-23. doi:10.3406/psy.1970.27905.
- Penone, Giuseppe. *Respirer l'Ombre. Écrits d'Artistes*. Paris: École Nationale Supérieure Des Beaux-Arts, 1999.
- Perrault, Charles. *Le Petit Poucet*. Paris: Claude Barbin, 1697.
https://fr.wikisource.org/wiki/Le_Petit_Poucet.
- Perriault, Jacques. *La logique de l'usage : Essai sur les machines à communiquer (1989)*. Paris: Éditions L'Harmattan, 2008.
- Perrière, Charles, et David Belle. *Parkour. Des origines à la pratique*. Paris: Amphora, 2014.
- Perry Barlow, John. « A Declaration of the Independence of Cyberspace ». [En ligne], Davos, 1996. <https://www.eff.org/cyberspace-independence>.
- Petit, Philippe. *Traité du funambulisme (1985)*. Arles: Actes Sud, 1997.
- Picard, Rosalind W. *Affective Computing*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997.
- Picon, Antoine. *Smart Cities. A Spatialised Intelligence*. The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex: Wiley & Sons, 2015.
- . *Smart Cities. Théorie critique d'un idéal auto-réalisateur*. Collection Actualités. [Édition en ligne]: Éditions B2, 2013. <http://editions-b2.com/les-livres/6-smart-cities.html>.
- Piette, Albert. « Au cœur de l'activité, au plus près de la présence ». *Réseaux* n° 182, n° 6 (1 février 2014): 57-88. doi:10.3917/res.182.0057.
- Pink, Sarah. *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE Publications, 2009.
- . *Doing Visual Ethnography. Images, Media and Representation in Research*. London: SAGE Publications, 2001.
- . « Drawing with Our Feet (and Trampling the Maps): Walking with Video as a Graphic Anthropology (2011) ». In *Redrawing Anthropology. Materials, Movements, Lines (Edited by Tim Ingold)*, 143-56. Oxon: Routledge, 2016.
- . « Interdisciplinary Agendas in Visual Research: Re-Situating Visual Anthropology ». *Visual Studies* 18, n° 2 (2003): 179-92. doi:10.1080/14725860310001632029.
- . « Walking With Video ». *Visual Studies* 22, n° 3 (2007): 240-52.
- Pink, Sarah, László Kürti, et Ana Isabel Afonso, éd. *Working Images. Visual Research and Representation in Ethnography*. London: Routledge, Tylor & Francis Group, 2004.
- Plato. *Theaetetus*. Traduit par John McDowell. Oxford: Oxford University Press, 1973.
- Platon. *Phèdre*. Traduit par Luc Brisson. Paris: Flammarion, 2012. <http://www.atramenta.net>.
- Poincaré, Henri. *La science et l'hypothèse*. [En ligne]. Paris: Flammarion, 1917.
<http://archive.org/details/lascienceetlhypo00poin>.
- . *La valeur de la science (1905)*. [En ligne]. Campus Sciences. Paris: Flammarion, 1970.
<https://archive.org/details/lavaleurdelasci00poingoo>.
- . *Science et méthode*. [En ligne]. Paris: Flammarion, 1908.

- <http://archive.org/details/scienceetmthod00poin>.
- Poinsot, Jean-Marc. *Quand l'œuvre a lieu. L'art exposé et ses récits autorisés*. Collection mamco. Genève: Les presses du réel, 2008.
- Poissant, Louise. « Présence, effets de présence et sens de la présence ». In *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence (Sous la direction de Renée Bourassa et Louise Poissant)*, 15-44. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2013.
- Porphyre de Tyr, et J. Barthélemy Saint-Hilaire. *Isagogè ou Introduction aux Catégories d'Aristote (vers 268)*. [Édition en ligne]. Sic et Non, 1995. Paris: Librairie de Landrange, 1995. <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/Aristote/categoriesporhyre.htm>.
- Porter, Jeremy R., et Frank Howell. *Geographical Sociology. Theoretical Foundations and Methodological Applications in the Sociology of Location*. Vol. 105. The GeoJournal Library. London: Springer, 2012.
- Proulx, Serge. « La sociologie de la communication au prisme des études sur la science et la technologie ». In *Connexions : Communication numérique et lien social (Sous la direction de Serge Proulx et Anabell Klein)*, 17-37. Namur: Presses Universitaires de Namur, 2012.
- . « La sociologie des usages, et après ? » *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 6 (23 janvier 2015): Electronic reference. doi:10.4000/rfsic.1230.
- . « Usages des technologies l'information et de communication : reconsidérer le champ d'étude ? » In *Émergences et continuité dans les recherches en information et communication*, 57-67. UNESCO, Paris: [Édition en ligne], 2001.
- Rallet, Alain. « Communication à distance : au-delà des mythes ». In *La Communication : État des savoirs (Sous la direction de Philippe Cabin, Jean-François Dortier)*, 307-17. Auxerre: Sciences Humaines Éditions, 2008.
- Rawlinson, Christopher, et Mirko Guaralda. « Play in the city : Parkour and architecture ». In *Faculty of Built Environment and Engineering; School of Design*, 19-24. Queensland University of Technology, Brisbane: Queensland University of Technology, 2011. <http://www.bee.qut.edu.au/research/events/eddbel/>.
- Raymond, Eric Steven. *The Cathedral and the Bazaar*. [Online edition]. Thyrsus Enterprises, 2000. <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>.
- Renucci, France, et Olivier Belin. *Manuel infocom. Information - Communication - Médiologie*. Paris: Viubert, 2010.
- Restany, Pierre. *Hundertwasser - Le Peintre-Roi aux cinq peaux*. Köln: Taschen, 2003.
- Rheingold, Howard. *Smart Mobs. The New Social Revolution*. Cambridge: Basic Books, 2002.
- . *The Virtual Community. Homestanding on the Electronic Frontier (1993)*. [Online edition]. rheingold.com, 1998. <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
- Rimbaud, Arthur. « À Georges Izambard (Lettre, Charleville, 13 mai 1871) ». In *Arthur Rimbaud. Œuvres complètes. Correspondance*, 230-31. Paris: Éditions Robert Laffont, 1871.
- Rio, Florence. « La méthode comme point de départ ? » *Études de communication. Langages, information, médiations*, n° 32 (1 avril 2009): 51-61. doi:10.4000/edc.882.
- Riva, Giuseppe, M. Teresa Anguera, Brenda K. Wiederhold, et Fabrizia Mantovani, éd. *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture Towards the Ultimate Communicative Experience*. Emerging Communication. Studies in New Technologies

- and Practice in Communication. Amsterdam: IOS Press, 2006.
- Rogers, Richard. « The End of the Virtual: Digital Methods ». présenté à Inaugural Speech, Chair, New Media & Digital Culture, University of Amsterdam, 8 mai 2009. http://www.govcom.org/rogers_paris_medialab.pdf.
- Ross, Christine. *Images de surface : L'art vidéo reconsidéré*. Paris: Édition Artexes, 1966.
- Rosselin, Céline. « Incorporation d'objets ». *Le dictionnaire du corps (Sous la direction de Bernard Andrieu)*. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- Ruby, Jay. « Visual Anthropology ». In *Encyclopedia of Cultural Anthropology*. David Levinson and Melvin Ember, editors, 1345-51. New York: Henry Holt and Company, 1996.
- Russell, Bernard H. *Research Methods in Cultural Anthropology (1989)*. London: SAGE Publications, 1990.
- Saint-Exupéry, Antoine de. *Le Petit Prince*. Paris: Éditions Gallimard, 1943.
- Saker, Michael, et Leighton Evans. « Everyday Life and Locative Play: An Exploration of Foursquare and Playful Engagements with Space and Place ». *Media, Culture & Society*, 19 avril 2016, 163443716643149. doi:10.1177/0163443716643149.
- . « Locative Mobile Media and Time: Foursquare and Technological Memory ». *First Monday* 21, n° 2 (25 janvier 2016). doi:10.5210/fm.v21i2.6006.
- Saleh, Imad, et Hakim Hachour. « Le numérique comme catalyseur épistémologique ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 1 (6 juillet 2012). doi:10.4000/rfsic.168.
- Sansot, Pierre. *Poétique de la ville (1996)*. Paris: 2004, Éditions Payot & Rivages.
- Sapir, Edward. « The Unconscious Patterning of Behavior in Society ». In *E. S. Dummer, ed., The Unconscious: A Symposium*, par Ben G. Blount, 114-42. New York: Knopf, 1929.
- Sartre, Jean-Paul. « Les Mobiles de Calder ». In *Alexander Calder: Mobiles, Stables, Constellations*, 9-19. Paris: Galerie Louis Carré, 1946.
- Sauvageot, Anne. *Sophie Calle, l'art caméléon*. Paris: Presses Universitaires de France, 2007.
- Schafer, Valérie, et Hervé Le Crosnier. *La neutralité de l'internet. Un enjeu de communication*. Paris: CNRS Éditions, 2011.
- Schechner, Richard. *Performance Studies. An Introduction*. Oxon / New York: Routledge, 2002.
- Schilder, Paul. *L'image du corps. Étude des forces constructives de la psyché (1935)*. Paris: Gallimard, 1968.
- Schmidt, Eric, et Jared Cohen. *The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business*. New York: Alfred A. Knopf, 2013.
- Searle, John R. *La construction de la réalité sociale (1995)*. Paris: Éditions Gallimard, 1998.
- Sennet, Richard. *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*. Paris: Albin Michel, 2010.
- Serres, Michel. *Petite Poucette. Le monde a tellement changé que les jeunes doivent tout réinventer : une manière de vivre ensemble, des institutions, une manière d'être et de connaître...* Paris: Édition Le Pommier, 2012.
- Shannon, Claude Elwood. « A Mathematical Theory of Communication ». *Reprinted with corrections from The Bell System Technical Journal*, 27 (octobre 1948): 379-423, 623-56.
- Sheller, Mimi, et John Urry, éd. *Mobile Technologies of the City*. Oxon: Routledge, Tylor & Francis, 2006.

- Shitao. *Les propos sur la peinture du Moine Citrouille-Amère*. Traduit par Pierre Ryckmans. Paris: Plon, 1710.
- Simondon, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Éditions Aubier, 1958.
- . *L'individuation. À la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble: Éditions Jérôme Millon, 1958.
- Simonsen, Jasper, Jørgen Ole Bærenholdt, Monika Büscher, et John Damm Scheuer, éd. *Design Research. Synergies from interdisciplinary perspectives*. New York: Routledge, Tylor & Francis Group, 2010.
- Solnit, Rebecca. *A Field Guide to Getting Lost*. New York: Penguin Books, 2005.
- . *L'art de marcher*. Arles: Actes Sud, 2002.
- . *Wanderlust: A History of Walking*. New York: Penguin Books, 2001.
- Soudan, Franck. « Le code et le territoire ». Thèse de doctorat, Université Grenoble Alpes, 2015.
- Southern, Jen. « Comobility: How Proximity and Distance Travel Together in Locative Media ». *Canadian Journal of Communication* 31, n° 1 (2012): 75-91.
- Souza e Silva, Adriana de, et Larissa Hjorth. « Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games ». *Simulation & Gaming* 40, n° 5 (2009): 602-25.
- Souza e Silva, Adriana de, et Mimi Sheller. « Introduction. Moving Toward Adjacent Possibles ». In *Mobility and Locative Media. Mobile Communication in Hybrid Spaces*, 1-17. Oxon: Routledge, 2015.
- Souza e Silva, Adriana de, et Daniel M. Sutko. « Theorizing Locative Technologies Through Philosophies of the Virtual ». *Communication Theory*, 2011 International Communication Association, 21 (2011): 23-42.
- Spinoza, Baruch. *Éthique (1677)*. Paris: Flammarion, 1965.
- Steinbock, Dan. *The Mobile Revolution: The Making of Mobile Services Worldwide*. London; Philadelphia: Kogan Page, 2007.
- Stiegler, Bernard. « Individuation et grammatisation : Quand la technique fait sens... » *Documentaliste-Sciences de l'Information* 42, n° 6 (31 décembre 2005): 354-60.
- . *La technique et le temps. La désorientation*. Vol. 2. Paris: Éditions Galilée, 1996.
- . « Performance et singularité ». In *La performance, une nouvelle idéologie? Critique et enjeux. Sous la direction de Benoît Heilbrunn*, 208-51. Paris: La Découverte, 2004.
- . *Technics and Time. The Fault of Epimetheus (1994)*. Vol. 1. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- Tarde, Gabriel. *L'Opinion et la foule (1901)*. [Édition en ligne]. Réalisée à partir du livre de Gabriel Tarde, *L'opinion et la foule*. Paris : Les Presses universitaires de France, 1989. Chicoutimi: Les classiques des sciences sociales, 2003.
http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde_gabriel/opinion_et_la_foule/opinion_et_foule.html.
- Tasker, Yvonne. *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London / New York: Routledge, 2012.
- Thibault, Vincent. *Parkour and the Art Du Deplacement: Strength, Dignity, Community*. Montreal (QC): Baraka Books, 2013.
- Tisseron, Serge. « Le corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne réelle. » *Champ psychosomatique* 52, n° 4 (2008): 47.

- doi:10.3917/cpsy.052.0047.
- Todorov, Tzvetan. *La vie commune. Essai d'anthropologie générale*. Paris: Éditions du Seuil, 1995.
- . *Le jardin imparfait. La pensée humaniste en France*. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 1998.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Éditions la Découverte, 2011.
- Tricot, André. « Un point sur l'ergonomie des interfaces hypermédias ». *Le Travail Humain* 58, n° 1 (1995): 17-45.
- Trom, Danny. « Habermas (Jürgen), L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise [note critique] ». *Politix* 2, n° 5 (1989): 95-96. doi:10.3406/polix.1989.2021.
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
- Turner, Fred. *Aux sources de l'utopie numérique (2006)*. Caen: C & F éditions, 2012.
- . *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2006.
- Urry, John. *Sociologie des mobilités : une nouvelle frontière pour la sociologie ?* Paris: Adam Collin, 2005.
- . *Sociology beyond societies. Mobilities for the twenty-first century*. London: Routledge, Tylor & Francis, 2000.
- Valéry, Paul. « La conquête de l'ubiquité (1928) », [Édition en ligne]. Réalisée à partir du texte de Paul Valéry, *La conquête de l'ubiquité*, In *Oeuvres*. Tome II, Pièces sur l'art. Paris : Gallimard, 1960, p. 1283-1287. Édition numérique; Les Classiques des sciences sociales, 2003.
- http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery_paul/conquete_ubiquite/conquete_ubiquite.html.
- Varela, Francisco J., Evan Thompson, et Eleanor Rosch. *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1991.
- Varraine, Élodie. « Marche ». In *Le dictionnaire du corps*, 293-94. Paris: CNRS Éditions, 2006.
- Verhoeff, Nanna. *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- Veyrat, Marc. *La société i Matériel : De l'information comme matériau artistique, I*. Paris: L'Harmattan, 2015.
- . « Le Jardin des Délices. U-topic eSPACE interculturel ». In *Art et espaces publics*, 11-34. Paris: L'Harmattan, 2013.
- Vial, Stéphane. *L'être et l'écran*. Paris: Presses universitaires de France, 2013.
- Virilio, Paul. *Speed and Politics*. Traduit par Marc Polizzotti. Los Angelis: Semiotext(e), 2007.
- Vodoz, Luc. « Fracture numérique, fracture sociale : Aux frontières de l'intégration et de l'exclusion ». *SociologieS*, 27 décembre 2010. <https://sociologies.revues.org/3333>.
- . « Introduction. Les mobiles d'une approche territoriale ». In *Les territoires de la mobilité : l'aire du temps*, 1-9. Lausanne: PPUR presses polytechniques, 2004.
- Wahl, Alfred. *La balle au pied. Histoire du football*. Paris: Gallimard, 1990.
- Walker, Ian. « In-vivo Sampling of Naive Drivers: Benefits, Practicalities and Ethical

Bibliographie

- Considerations ». In *Fincham, B., McGuinness, M. and Murray, L., eds. Mobile Methodologies*, 43-52. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2010.
- Watzlawick, Paul, Janet Helmick Beavin, et Don D. Jackson. *Une logique de la communication (1967)*. Paris: Éditions de Seuil, 1972.
- Weiner, Norbert. *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1964.
- Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Paris: L'Harmattan, 1999.
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>.
- White, Edmund. *The Flaneur: A Stroll Through the Paradoxes of Paris*. Bloomsbury, 2008.
- White, Keneth. *Le plateau de l'Albatros : Introduction à la géopoétique*. Paris: Grasset, 1994.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. 2^e éd. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1948.
- Winkin, Yves. *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*. Paris: Éditions Points et Éditions De Boeck & Larcier S.A., 1996.
- . *La nouvelle communication*. Paris: Éditions de Seuil, 1981.
- Winnicott, Donald W. *Playing and Reality (1971)*. London / New York: Routledge Classics, 1971.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Grammar*. Oxford: Basil Blackwell, 1974.
- Wolton, Dominique. *Penser la communication*. Paris: Flammarion, 1997.
- Youssef, Adel Ben. « Les quatre dimensions de la fracture numérique ». *Réseaux*, n° 127-128 (1 décembre 2004): 181-209.
- Zeldman, Jeffrey. *Taking Your Talent to the Web: A Guide for the Transitioning Designer*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2001.
- Zikopoulos, Paul, et Chris Eaton. *Understanding Big Data: Analytics for Enterprise Class Hadoop and Streaming Data*. New York: McGraw Hill Professional, 2012.

Liste des illustrations

Fig. 1: Hundertwasser, Friedensreich. Men's Five Skins. Pictogram, indian ink on paper, 1997.....	45
Fig. 2: Matisse, Henri. Figure décorative sur fond ornamental. Huile sur toile, 1927. Centre Georges Pompidou, Paris.....	73
Fig. 3: Warhol, Andy. Dance Diagram [2] [Fox Trot: « The Double Twinkle-Man »]. Casein and graphite on linen, 1962. The Andy Warhol Museum, Pittsburgh.....	85
Fig. 4: Varini, Felice. Three ellipses for the locks. Peinture acrilique, 2007. collection CBAT The Arts & Regeneration Agency for Cardiff Harbour Authority.....	96
Fig. 5: Hundertwasser, Friedensreich. 931 C Der Kleine Weg (The Small Way), 1995.....	102
Fig. 6: Pong, Atari, 1972.....	135
Fig. 7: Calder, Alexander. The Star. Sculpture, 1960.....	142
Fig. 8: Walking with the Wi-Fi measuring rod, Arnall, Timo, et Jørn Knutsen. Immaterials: Light painting WiFi. Light painting, 2011. http://www.yourban.no/2011/02/22/immaterials-light-painting-wifi/	148
Fig. 9: Miró, Joan. Paysage catalan (Le Chasseur). Huile sur toile, 1936. Museum of Modern Art, New York.....	156
Fig. 10: Michaux, Henri. Alphabet (verso), 1927.....	164
Fig. 11: Cloude Gate Dance Theater of Taiwan. Wild Cursive. Dance performance, 2005.....	164
Fig. 12: Locopractices, Situation Filmée « 20131101 204247 », https://vimeo.com/125668430	172
Fig. 13: Locopractices, Situation Filmée « 20131029 130250 », http://vimeo.com/125665006	172
Fig. 14: Ingress 1, Impression écran de l'application Ingress plus explications.....	176
Fig. 15: Canario, Carte ethnographique des observations de la ville de Curitiba.....	178
Fig. 16: SpotLa, Impression écran de l'application SportLa, Juillet 2014.....	179
Fig. 17: SpotLa, Image du Workshop Léviathan, 14 Septembre 2014.....	180
Fig. 18: Schéma Méthode de Parkour.....	207
Fig. 19: Schéma Méthode de Parkour ; Étape Template.....	209
Fig. 20: Schéma Méthode de Parkour ; Étape Graphie.....	214
Fig. 21: Schéma Méthode de Parkour ; Étape Peinture Interactive.....	234
Fig. 22: Op Petit Poucet, visuel du projet.....	239
Fig. 23: OP Petit Poucet, Day 2 - Paris, France, 6 aout 2014, ferme avec Paris Enlightened.....	241
Fig. 24: OP Petit Poucet, rendu final de la Peinture Interactive : « The Poupal », captures d'écran.....	242
Fig. 25: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131103 093607 », https://vimeo.com/125670183	255
Fig. 26: Fig. 25: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131103 093607 », https://vimeo.com/125670183	255

Liste des illustrations

Fig. 27: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131101 175547 », https://vimeo.com/125667269	255
Fig. 28: Locopractices 1, Situation photographiée « 20160507_154846 ».....	256
Fig. 29: Locopractices 1, Situation photographiée « 20160507_154846_2 ».....	256
Fig. 30: Locopractices 1, Image venant des réseaux, https://conversacionesconflor.wordpress.com/category/parentalidad/	257
Fig. 31: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131020 090650 ».....	257
Fig. 32: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131107 220606 », https://vimeo.com/125672390 .	259
Fig. 33: Locopractices 1, Situation Filmée «20131107 085809 », http://vimeo.com/125670885 ..	259
Fig. 34: Locopractices 1, Situation Filmée «20131107 085809 », http://vimeo.com/125670885 ..	259
Fig. 35: Locopractices 1, Situation filmée « 20131108_200342 », https://vimeo.com/125672400 .	259
.....	259
Fig. 36: Publicité pour Nokia Lumi 1020, « Nada chega tão perto » https://www.youtube.com/watch?v=AAngGAPePXc	261
Fig. 37: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131030 182012 », https://vimeo.com/125665855 ..	261
Fig. 38: Locopractices 1, Multiple Gestures.....	262
Fig. 39: Impression écran, Menu Mouvements et Gests (Motions &gestures), Samsung Galaxy S6, Direct Call.....	265
Fig. 40: Impression écran, Menu Mouvements et Gests (Motions &gestures), Samsung Galaxy S6, Smart Allert.....	265
Fig. 41: Impression écran, Menu Mouvements et Gests (Motions &gestures), Samsung Galaxy S6, Palm siwpe to capture.....	265
Fig. 42: The Death of Conversation, Babycakes romero, 2014.....	267
Fig. 43: Laflamme, Emmanuel. Heysychasm, 2010. http://www.quartertofour.net/mashups.html .	268
.....	268
Fig. 44: Dong-Kyu, Kim. The card players, Art x Smart series, 2013. http://artxsmart.tumblr.com/ .	268
.....	268
Fig. 45: Dong-Kyu, Kim. The scream, Art x Smart series, 2013. http://artxsmart.tumblr.com/	268
Fig. 46: Locopractices 1, Situation filmée « 20131104 133714 », https://vimeo.com/125670184	269
Fig. 47: Locopractices 1, Situation filmée « 20131104 133812 », https://vimeo.com/125670185	269
Fig. 48: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131025 131500 » https://vimeo.com/125664544 ;..	271
Fig. 49: Locopractices 1, Situation Filmée « 20131105 153250», https://vimeo.com/125670883 ...	271
Fig. 50: Locopractices 1, Situation filmée « 20131105_114931 », https://vimeo.com/125670745	272
Fig. 51: Locopractices 1, Situation filmée « 20131027 175421 », https://vimeo.com/125664692	272
Fig. 52: Locopractices 1, Situation filmée « 20131105_134655 », https://vimeo.com/125670881 ..	274
Fig. 53: Locopractices 1, Situation filmée « 20131212 185837 », http://vimeo.com/126268475	274
Fig. 54: Locopractices 1, Situation filmée « 20131212 183415 », http://vimeo.com/126261517	275
Fig. 55: Locopractices 1, Situation filmée « 20131211 122402 », http://vimeo.com/126235537	275
Fig. 56: Locopractices 1, Situation filmée « 20131212 150130 », http://vimeo.com/126257940	275
Fig. 57: Locopractices 1, Situation filmée « 20131212 184843 », http://vimeo.com/126266979	275
Fig. 58: Canario, Carte représentant trois mois d'usage de la ville de Curitiba d'après @MoanoPontesco.....	281
.....	281
Fig. 59: Ingress 1, Carte représentant le territoire curitibain à travers l'application Ingress Intel.	281
.....	281
Fig. 60: Locopractices 1, Gestes des joueurs d'Ingress en train de se repérer sur la carte de Curitiba.....	281
Fig. 61: Ingress 1, Portail « Igreja Do Rosario » à Curitiba.....	283
Fig. 62: Ingress 1, Portail « Pintura Planto » à Curitiba.....	283
Fig. 63: Ingress 1, Portail « Casa Amarul », à Curitiba.....	284
Fig. 64: Ingress 1, Portail « Oswaldo Cruz » à Curitiba.....	284

Liste des illustrations

Fig. 65: Google Street View, Impression écran du 18/04/2016, « Rue Cl. Chap. Image capturée August 2014 ».....	289
Fig. 66: Google Street View, Impression écran du 18/04/2016, « Rue Cl. Chap. Image capturée August 2015 ».....	289
Fig. 67: Canario, Impression écran de balade Google Street View à Curitiba, quartier « Bairro Sitio Cercado », 01/12/2013.....	290
Fig. 68: Canario, Photo de la balade au quartier « Bairro Sitio Cercado », 11/01/2014.....	290
Fig. 69: Paul-Henry Chombart de Lauwe, Trajets pendant un an d'une jeune fille du XVI ^e arrondissement, Paris, 1952.....	296
Fig. 70: Canario. Traces des déplacements quotidiens de @MoanoPontesco, 22/10/2013 - 22/01/2014.....	296
Fig. 71: Canario. Traces des déplacements de tourisme, loisir et jeu d'Ingress de @MoanoPontesco, 22/10/2013 - 22/01/2014.....	296
Fig. 72: Locopractices, Ingress Annecy, capture écran Ingress onglet COMM, 01/02/2014.....	297
Fig. 73: Locopractices, Ingress Annecy, notifications d'attaques de la part d'agent bleu @jandry, 15/05/2014.....	297
Fig. 74: Pollock, Jackson. Untitled. Papier, émail et peinture d'aluminium sur panneau de fibres, 1949. Fondation Beyeler Riehen, Basel.....	299
Fig. 75: Rosenthal, Susken. Football Drawings (France vs. Croatia). Drawing, 2004.....	299
Fig. 76: Visualizations of satellite signal bouncing while walking near and inside big buildings. Detail from Ear (top). Walking around the NEMO building. Amsterdam, NL. Detail from Lion (bottom). Walking inside the National Gallery. Prague, CZ.....	299
Fig. 77: Johns, Jasper. Tango. Graphite et crayon blanc sur papier, 1956. Moma, New York.....	300
Fig. 78: Le Breton, Mathieu. Caresses. Livre 86 pages noir et blanc (sur papier texturé crème) couverture souple, 2014.....	300
Fig. 79: Ingress 1, Impression écran d'Ingress, Choix de la Faction.....	307
Fig. 80: Wachowski, Lilly, et Lana Wachowski. The Matrix, 1999, 29min 13 sec.....	307
Fig. 81: De Vinci, Léonard. Homme de Vitruve. Plume, encre et lavis sur papier, 1492.....	308
Fig. 82: Ingress 1, Badge Founder, 14 décembre 2013.....	308
Fig. 83: Le Corbusier, Le Modulor, 1945.....	311
Fig. 84: Ingress 1, Ingress Enlightened Curitiba, Curitiba, Brasil, 2013.....	311
Fig. 85: Canario, Curitiba, balade avec Fabio Lapuinka, Parque Barigui, 04/01/2014.....	313
Fig. 86: Ingress 1, Sao Paulo, Ferme Agua Branca avec Sao Paulo Enlightened, 11/12/2013.....	313
Fig. 87: Ingress 1, Google Maps & Intel Map of Jardin des Plantes, Paris, France.....	315
Fig. 88: Ingress 1, Google Maps & Intel Map de Ferme, Barueri, Sao Paulo.....	315
Fig. 89: Ingress 1, Hang Out Enlightened Lyon, @WILLEM, « Qui a fait le petit poucet ? ».....	325
Fig. 90: Ingress 1, Sortie avec Enlightened Annecy, Premier Portail L8 à Annecy, 12/03/2014.....	325
Fig. 91: Ingress, OPPP, Notification Resistance Belgium & Italy, 28/09/2014.....	329
Fig. 92: Ingress 1, Notification Resistance Annecy, @Jandry, 04/03/2014.....	329
Fig. 93: OPPP, schéma du processus.....	339
Fig. 94: OPPP, logo du projet.....	341
Fig. 95: OPPP, Day 25, Berlin, 29/08/2014, photo de Philipp Kotsch, https://plus.google.com/u/0/+PhilippKotsch/posts/8DXddZMZWgE	342
Fig. 96: OPPP, screenshot de la page de la communauté sur le réseau Google Plus https://plus.google.com/u/0/communities/117457405750336173410	344
Fig. 97: OPPP, Carte interactive ouverte aux joueurs d'Ingress d'Europe en tant que liste d'invitations : https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1rspwP_9586bSNuOEuaBjaiStp7A&ll=51.26010817540505%2C22.169036849999998&z=4.347	
Fig. 98: OPPP, Parcours complet représentant la trace du déplacement et les villes comme	

Liste des illustrations

points d'arrêt disponible en carte interactive sur le site du projet ainsi que sur umap : http://umap.openstreetmap.fr/en/map/op-petit-poucet_27701#4/52.78/13.84	347
Fig. 99: OPPP, Screenshot du vidéo The Poumpal, image filmée à Vienne, Day 23, 17/08/2014, https://www.youtube.com/watch?v=yWx5Af0vq6A	351
Fig. 100: OPPP, exposition « ArtICland : Connecté au monde », Groupe de recherche G-SICA, Galerie Espace Larith, Chambéry, 14 septembre 2016 - 12 novembre 2016. https://www.facebook.com/events/139526699821861/	352
Fig. 101: A Richard Long, A Path Made by Walking, England, 1967.....	356
Fig. 102: Jeremy Wood, Mowning the Lawn, 2001-2009.....	356
Fig. 103: Ingress 2, David Sainz-Bowater, G+, « L4 Gare de l'Est », 26 mars 2015.....	361
Fig. 104: Ingress 2, Konstantin Zahariev, G+, « Portal appeal : Bogolyubovo Railway Station », 7 juillet 2015.....	361
Fig. 105: Ingress 2, John Demonlord, G+, « lunch time, Gare Saint Lazare, if anyone can upgrade, pls do it », 3 juillet 2013.....	361
Fig. 106: « Bergensbanen Minutt for Minutt ». Norwegian Broadcasting Corporation (NRK2), 27 novembre 2009.....	362
Fig. 107: Buren, Daniel. Watch the doors please! Travail in situ, octobre 1980.....	362
Fig. 108: OPPP, Day 28, 1 September 2014 avec @Enlightened Lucerne.....	365
Fig. 109: Henri Cartier-Bresson, Derrière la Gare Saint-Lazare, 1932, Paris.....	365
Fig. 110: Communauté, Ingress Enlightened Bulgaria, https://plus.google.com/u/0/communities/103298215202970007103	367
Fig. 111: Communauté Ingress Estonia Enlightened, https://plus.google.com/u/0/communities/103895446903278354843	367
Fig. 112: Communauté Norway Enlightened, https://plus.google.com/u/0/communities/111393905992058451265	367
Fig. 113: Ingress 1, Serge S @CySerg, « Et encore un petit pas », 21 April 2014.....	375
Fig. 114: OPPP, Day 28 : Lucerne, Suisse, 1 Septembre 2014, impression d'écran d'un agent Enlightened Lucerne, qui a parcouru 3351km à pied dans le cadre du jeu Ingress.....	375
Fig. 115: Ingress 1, Interface d'Ingress, Badge Trekker obtenu pour plus de 300 km parcourus à pied (436km).....	376
Fig. 116: Ingress 1, Interface d'Ingress, Badge Pioneer obtenu pour plus de 1000 portails capturés (1050).....	376
Fig. 117: Ingress 1, Interface d'Ingress, Padge SpecOps, pourra être obtenu après au moins 5 missions accomplies (ici 3).....	376
Fig. 118: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation du déroulement en mode linéaire d'une mission.....	377
Fig. 119: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation d'une collection de badges obtenus lors de missions à Birmingham.....	377
Fig. 120: Ingress 1, Interface d'Ingress, présentation d'une collection de badges obtenus lors de missions autour de Christ Church.....	377
Fig. 121: Kertesz, André. Marche forcée sur le front entre Lonié et Mitulén, Pologne, 19 juillet 1915. Photographie noir sur blanc, 1915. Musée national d'Art Moderne, Paris.....	380
Fig. 122: OPPP, Day 19 : Prague. Déplacement en masse des joueurs Enlightened lors de l'événement Anomalie Helios. 23 Août 2014.....	380
Fig. 123: OPPP, Day 19 - Prague. Réunion des Résistants lors de l'anomalie Helios. 23 Août 2014. https://youtu.be/cRjT_DN5x58?list=PLYttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP	384
Fig. 124: Ingress 1, Enlightened Lyon. Hacking lors d'une sortie entre Illuminés. 28 Avril 2013.....	384
Fig. 125: Ingress 2, Événement Paris 8, Hacking des Illuminés de Paris, 8 Novembre 2014.....	384
Fig. 126: Ingress 2, « Ingress Playing Vs. Other Activity », Pinterest Post, consulté 1/09/2014....	385

Liste des illustrations

Fig. 127: Day 4 – Viernheim. Outillage d'un des joueurs des Illuminés. 8 Août 2014. https://youtu.be/nXOWQt_Qg5g?list=PLyttP2_vvCB8vS0mq-jyqj5leliqAqnrP	388
Fig. 128: Ingress 2, Batteries de recharge pour un joueur. Beckman, Mariah. « Niantic Labs Interview at Final Ingress Anomaly Event ». GIZORAMA. Consulté le 20 juin 2017. https://www.gizorama.com/2014/interview/niantic-labs-interview-at-final-ingress-anomaly-event	388
Fig. 129: OPPP, Day 5 – Frankfurt. Batterie de recharge, fabriquée par la joueuse @vianedra elle-même. 9/08/2014.....	388
Fig. 130: Ingress 2, Equipment proposée par la communauté Enlightened. « Add Cloths Jacket Megane Perry » 21/05/2014.....	388
Fig. 131: Ingress 2, Cross Faction Mission. Photo collective, « OP Olivier Pena Schwark ». 26/05/2014.....	388
Fig. 132: Ingress 2, Évolution dans le mode vestimentaire telle que communiquée par les joueurs. « Player Development . 31/07/2014.....	388
Fig. 133: Ingress 2, Ingress Anomaly Percepolis 5, Portland, FR Collins. 20/06/2015. https://www.youtube.com/watch?v=yGg_wKhh8Pc	389
Fig. 134: Ingress 2, Ingress Anomaly Percepolis, Utrecht. 20/06/2015. https://www.youtube.com/watch?v=KNhhMiiidwY	389
Fig. 135: Ingress 2, Ingress Enlightened, « Goodies/Gifts For Anomaly ViaLux, Wroclaw ». Post de Anne Beuttenmüller.....	389
Fig. 136: Ingress 2, Ingress tatouage Enlightened.....	389
Fig. 137: Ingress 2, Ingress tatouage Resistance.....	389
Fig. 138: Ingress 2, Impression d'écran interface d'Ingress. Profil de l'agent @MoanoPontesco. Partie 1.....	392
Fig. 139: Ingress 2, Impression d'écran interface d'Ingress. Profil de l'agent @MoanoPontesco. Partie 2.....	392
Fig. 140: Ingress 2, Badges obtenus par un agent pour avoir rencontré les personnalités du jeu Ingress.....	392
Fig. 141: Ingress 2, « Ingress Elite V depart Google Mt. View for Cross Faction Meetup at Sports Page ». Mike Quigley post 28/03/2014.....	393
Fig. 142: Ingress 2, « Cleaning the streets of Stockholm S*L8*K ». 11/06/2015. https://plus.google.com/+EnlParis/posts/CzgzCQBN3tD	393
Fig. 143: Ingress Anomaly Helios, Boston, Philadelphia Art Museum https://plus.google.com/+NianticProject/posts/49mLTm4ZiT6	395
Fig. 144: Michelangelo Pistoletto, Mappamondo (Globe), newspaper and wire, 1968, 1966, Collection of Lia Rumma.....	395
Fig. 145: Stallone, Sylvester. Rocky II. Drama, Sport, 1979./ Statue & Portail.....	395
Fig. 146: OPPP, Day 23 – Vienne. Les traces d'une ferme en voiture, plus de 7 tours. 27/08/2014	398
Fig. 147: OPPP, Day 23 – Vienne. Tout en conduisant le joueur est les deux mains sur le téléphone. 27/08/2014.....	398
Fig. 148: Ingress Sao Paulo. Anomalie Magnus. Course à pied avant la fin de l'événement. 14/12/2013.....	400
Fig. 149: Pokemon in Seattle. People Running lije crazy. Publié sur YouTube par LuckyDC, le 18 Juillet 2016 https://www.youtube.com/watch?v=F7tl4wFaiiA	400
Fig. 150: Pokemon Go ruée vers un Leviator qui apparaît dans le jardin public à Bordeaux, Publié sur YouTube par Moonlightred, le 25 juillet 2016 https://www.youtube.com/watch?v=aVDrPgFsgWk	400
Fig. 151: Ingress 2, Post de l'agent @Morka. « We played Ingress for 24 hours », 05/03/2013. https://plus.google.com/+DamienMorka/posts/UyKJlP16QHC	403

Liste des illustrations

Fig. 152: Ingress 2, Ingress Enlightened Paris. Paris8 event. 9/11/2014. https://plus.google.com/+EnIParis/posts/eh1EPHdR22d	403
Fig. 153: Screenshot, Wachowski, Lana, et Lilly Wachowski. The Matrix Reloaded. Fantasy/Science fiction, 2003.....	406
Fig. 154: Screenshot, Simon Nogueira, How I see Paris, publié sur YouTube, 8 décembre 2014 https://www.youtube.com/watch?v=7vrDdneg2uc	406
Fig. 155: Ingress 2. Ingress « OP Green Marble ». Ingress Enlightened. 15/06/2014. https://plus.google.com/u/0/+BeenlightenedNetTEN/posts/3gDXdh435K3	418
Fig. 156: Ingress 2. « Ingress Michaelangelo ». Field Art. Xfaction. https://plus.google.com/u/0/communities/110417855521396644033	418
Fig. 157: Ingress 2. Ingress Field Art, « Ingress Moscow », @AYOUNG, 24/04/ 2016. https://plus.google.com/u/0/+%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B9%D0%AF%D0%BD%D0%B3/posts/XsS3QqpmVb2	418
Fig. 158: Ingress 2. Ingress Field Art, « Flower Over Würzburg ». Cross Faction Germany. 3/10/2013. https://plus.google.com/u/0/+WernerMaier/posts/8Kq5rayMPVF	418
Fig. 159: Ingress 2. Ingress Field Art, « Op : #Zwiebelturm ». Ingress Enlightened Berlin, 30/08/2014. https://plus.google.com/u/0/+PhilippKotsch/posts/8DXddZMZWgE	418

Annexes

L'intégralité des annexes se trouve en ligne sur le site web dédié à cette thèse



URL : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>