

# Les espaces de l'écran

Ghislaine CHABERT

Pôle image & information (i&i), Laboratoire IREGE, Université de Savoie

[ghislaine.chabert@univ-savoie.fr](mailto:ghislaine.chabert@univ-savoie.fr)

## Ghislaine CHABERT

Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication

Université de Savoie - Laboratoire IREGE - Pôle Image & Information

IAE Savoie Mont Blanc

Domaines de recherche :

Usages des écrans dans les contextes culturels, professionnels et privés

Perception des œuvres numériques et des espaces virtuels

Ecrans et jeux vidéos

Publications récentes :

Chabert G., Desmarais C., Ibanez Bueno J. (2010). *Des cadres de santé « jouent » à évaluer. Le « Serious Gaming » pour appréhender l'évaluation* », *Communication & Organisation* n°38, Management de l'évaluation et communication, décembre 2010, p 89-101.

Chabert G., Bouillot D. (2010). *Du réel au virtuel : la place de l'oeuvre numérique dans un espace d'exposition, Culture et Musées*, n°15, juin 2010, p 117-135.

Chabert G., Ibanez Bueno J. (2010). *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, *Au cœur et aux lisières des SIC*, Dijon.

Chabert G., Ibanez Bueno J. Allain S. (2010) *Un partenariat Entreprise-Université-Hôpital autour des usages d'un serious game*, EUTIC 2010, Enjeux et Usages des TIC. Le numérique au cœur des partenariats, Dakar, 25-27 novembre 2010.

Chabert, G, Ibanez Bueno, J. (2008) *Retour sur les images dans les démarches interdisciplinaires en SIC : le cas de réunions visiophoniques en entreprise industrielle*. Actes du Congrès international de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, SFSIC, Université Technologique de Compiègne, 11-13 juin 2008.

## Résumé

Comment faire un travail de recherche sur les usages des écrans dans un contexte général de *bruits* autour de cette notion ? Quels usages de quels écrans ? Quelles représentations associées à la circulation entre différents écrans ? Quelles médiations liées aux lieux et aux temps des écrans ?

L'article apportera des éléments de réponses à ces questions à partir du croisement de différentes pratiques d'écrans (visiocommunication, interactifs dans les musées, serious gaming). Il visera à montrer la pertinence du concept de l'espace pour qualifier la relation à l'écran. Cette relation prendra sens dans l'enchevêtrement entre espaces professionnels et privés et aussi entre espaces culturels/de loisirs et intimes. Ces pratiques seront également pensées dans l'interrelation et la circulation entre les différents « espaces vécus » autour de l'écran.

## Mots clé :

Ecran, espaces, usages, perception

## Abstract

How is it possible to do a research on the uses of screens as there are a lot of interferences to describe the concept? What uses for which screens? What are the representations making connection with the movement around the screens? What are the mediations of place and time in screens practices?

This article will discuss such questions by taking several practices of screens into account (videocommunication, interactive terminal in exhibitions, serious gaming). It will also show the relevance of the concept of 'space' to describe the relation to the screens. This relation will have different meanings in diverse contexts like professional and private spaces but also cultural and leisure spaces. Finally, these practices will be thought of like experienced spaces around the screens.

**Key words :**

Screen, spaces, uses, perception

**Introduction**

Il y a quelques années la littérature de science-fiction annonçait la venue d'un monde envahi par l'écran (Orwell (1984)). Aujourd'hui, notre société (occidentale) ressemble à ce monde et de plus en plus à une « société de l'écran »<sup>1</sup>. L'histoire sociopolitique récente du printemps 2011 (révolutions arabes) a accentué cette montée en puissance et cette force de l'écran. Les images d'écrans brandis par les foules de manifestants tunisiens, égyptiens ou lybiens, mises en abyme à travers nos propres écrans (télévision, internet, réseaux sociaux), marquent symboliquement l'entrée dans cette société de l'écran.

Les contextes d'apparition des écrans sont nombreux dans l'espace social comme dans la sphère privée. Cette omniprésence de l'écran semble confirmer la venue d'un *écran global* (Lipovetsky & Serroy) et l'explosion de pluri-dispositifs sur le marché (androids, tablettes tactiles, jeux immersifs) s'accompagne d'une forte médiatisation. Les discours d'usage, relayés par les campagnes de communication des annonceurs, prescrivent de nouvelles possibilités d'interactions avec l'écran (tactilité, mobilité, immersion). Les promesses associées reposent souvent sur les ressorts d'une narration assimilant des valeurs de rêve et de magie au mythe de l'ubiquité dont aimerait s'emparer l'Homme. La valeur d'immersion dans l'écran se trouve alors médiatisée à grands coups de slogans publicitaires -« *la manette c'est vous* », « *vous êtes dans le jeu* »<sup>2</sup>- et d'affiches publicitaires « ouvrant dans les murs des espaces de rêve »<sup>3</sup> et projetant des récits de l'individu dans ses propres territoires. Cette oppression communicationnelle est faite de façon maladroite<sup>4</sup> et plus ou moins élitiste jouant sur l'effet socialisant ou excluant de l'écran (« *si vous n'avez pas un iPhone* »). L'écran sous ses multiples formes devient ainsi un objet de consommation évalué et quantifié à la fois par les instituts d'audience<sup>5</sup> et par les chiffres officiels de consommation culturelle<sup>6</sup>, consacrant l'écran comme support privilégié de nos rapports à la culture.

Véhicule de nouvelles façons de bouger, se déplacer et emblème des sociétés actuelles, l'écran, éclatant au travers de différents espaces, devient un révélateur social et culturel. Il

---

<sup>1</sup> Divina Frau Meigs, 2011

<sup>2</sup> Slogans utilisés pour une célèbre console de jeu

<sup>3</sup> De Certeau p189

<sup>4</sup> Lire à ce sujet l'article critique de Fabienne Martin Juchat, 2010, *iPad, canard de Sephora et culture marchande*, tribune Libération 28/04/2010 : Pour les marques, « la valeur ajoutée émerge de rituels quotidiens où le consommateur, par le biais de produits (dont le téléphone mobile) va ressentir des émotions fortes qui lui donneront le sentiment d'exister »

<sup>5</sup> *Screen 360*, Médiamétrie

<sup>6</sup> Depuis 2009, la culture de l'écran est par exemple prise en compte dans le rapport officiel sur les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, Ministère de la Culture et de la Communication (Donnat)

nous revient à partir d'une approche qualitative de lire cette culture de l'écran et à partir de ce média « de voir ce qui derrière fait ressurgir l'architecture de la société tout entière » (Carey). Les pratiques d'écrans et nouveaux rituels de communication associés seront éclairés dans cet article par une recherche critique, interdisciplinaire et modérée vis-à-vis de tout enchantement comme de toute peur de l'écran. Dans la lignée des recherches françaises en Sciences de l'information et de la Communication, l'écran sera observé au regard du *sens* qu'il représente pour l'individu dans son quotidien social, professionnel, culturel, ludique et intime.

### **Définir l'écran par l'espace**

Le concept d'écran souffre de polysémie. Le terme est très souvent utilisé métonymiquement comme partie désignant le tout des images : à la fois le cinéma, la télévision, le mobile, le jeu vidéo... Mais il est aussi un objet aux multiples synonymes : cadre, fenêtre, lieu, passage, paysage... La définition de l'écran proposée par Divina Frau Meigs est proche de nos préoccupations car elle relie d'emblée la technicité de l'objet à la question du sens. « C'est une technologie qui a un sens »<sup>7</sup> -un artefact qui propose une représentation de la réalité et de la médiation technique. « C'est aussi une technologie qui crée du sens » -un dispositif à plusieurs entrées alliant dispositif social, dispositif technique qui le permet et dispositif narratif. « C'est enfin une technologie du sens » -une interface qui permet la rencontre entre les signes mis en scène et les usages interactifs de ces mêmes contenus. Toutefois, il paraît utile en plus d'une démarche orientée sur le rapport aux dispositifs d'écrans d'étendre cet objet de recherche à la prise en compte de tous ses contextes. Car l'écran fait aussi sens dans un lieu, dans un environnement. Dans cette perspective et parce que c'est aussi ce que nous avons rencontré sur le terrain, nous proposons de rapprocher le concept de l'écran à celui de l'espace. Il y a d'abord une similitude dans le bruit actuellement fait autour des deux notions. L'espace public est envahi à différents niveaux par l'écran (articles de presse, chroniques, affiches publicitaires) tandis que la notion d'espace est fortement mobilisée ces dernières années pour appréhender les pratiques communicationnelles et sociales<sup>8</sup>. Par ailleurs, de nombreuses métaphores spatiales sont couramment utilisées dans la relation aux écrans : *je sors de l'écran, je suis dedans, je suis dehors, je le parcours*. Naturellement, je le pense et le qualifie par le langage comme un espace. Cette proximité d'histoires et de cheminements dans l'espace social rapproche préalablement les deux notions.

Sur le plan théorique, d'autres chercheurs en Sciences Humaines et Sociales invitent à faire le lien entre écrans et espaces : « *On est dans la spatialité avec l'écran moins dans la temporalité avec une impression d'ubiquité et de simultanéité par rapport aux écrans. C'est une pensée d'espace avec l'écran*<sup>9</sup> ». La proposition poétique d'Anne Cauquelin sur les « espaces emboîtés » les uns dans les autres tels des poupées russes (« j'habite une maison qui est dans un quartier qui est dans une ville qui est dans un pays qui est dans le monde »<sup>10</sup>) se transpose aussi aisément à l'écran (je regarde l'écran d'une webcam qui est dans une fenêtre (*Windows*) qui est dans un ordinateur qui est dans un bureau qui est dans un lieu). Pour la philosophe, le lieu est « celui où je vis. Mon lieu c'est mon corps, cette enveloppe que je trimbale avec moi tout le long du temps que j'ai à vivre »<sup>11</sup>. Cette définition de l'espace à partir de sa perception corporelle et émotionnelle est intéressante car elle réhabilite l'expérience humaine dans l'approche. Elle exprime le refus d'un discours seulement

---

<sup>7</sup> Frau Meigs, 2010

<sup>8</sup> Le dernier numéro de la revue *Communications* s'intitulant « autour du lieu » ou encore le symposium annuel du collège de France de 2004 consacré aux « espaces de l'homme » en témoignent.

<sup>9</sup> Divina Frau Meigs, sociologue des médias, s'exprimant sur France Culture, Place de la Toile, le 27/02/2010

<sup>10</sup> Cauquelin, p 79

<sup>11</sup> Idem, p 81

cartographique et géolocalisé de l'espace et invite à le supposer davantage comme un point de vue, un regard vécu, hypothèse séductrice facilement assimilable à l'écran.

Maurice Merleau-Ponty, avant-gardiste quant à l'approche phénoménologique de l'écran, dira dès 1964 à propos des tableaux qu'« ils sont le dedans du dehors et le dehors du dedans (...) Des paysages où le proche se diffuse dans le lointain et où le lointain fait vibrer le proche »<sup>12</sup> laissant entrevoir la possibilité de prendre le mouvement comme un sixième sens. Il soutient l'idée de l'espace comme phénomène intime « en soi » ou plutôt comme « l'en soi par excellence »<sup>13</sup>. La définition d'« espace vécu » que l'on trouve chez certains géographes prolonge cette conception : « espace vu des hommes non seulement dans leurs déplacements qui constituent leurs espaces de vie, mais aussi par toutes les valeurs qu'ils attribuent à ces espaces en tant qu'hommes »<sup>14</sup>. Cette perception confère une dimension visuelle et symbolique de l'espace facilement juxtaposable à celle de l'écran, exprimant par sa nature même ce dessein.

Enfin, le rapprochement de la perception de l'espace à l'idée de récit est également intéressant pour l'écran. Edward T. Hall, un des premiers à avoir soutenu une théorie de l'espace et des lieux, évoquait dès 1971 la possibilité d'espaces racontant les individus dans leurs territoires. C'est le cas de tous les micro-espaces étudiés à l'époque par le sociologue comme les voitures, les bureaux, les sacs à main auxquels on pourrait facilement ajouter aujourd'hui les mobiles et les écrans, comme racontant l'histoire de leur propriétaire. Pour Erving Goffman, les bars, les bals, les salles de cours étaient des lieux d'histoires et de conquêtes. Cette quête s'est déplacée aujourd'hui à la rencontre sur internet et aux débuts de nombreuses histoires amoureuses qui commencent sur l'écran. S'il y a un rôle joué par le récit dans la construction du lieu qui justement le différencie d'un simple endroit, il y a aussi un rôle joué par le déplacement dans un espace dans la constitution du récit. Cette thèse est celle qui est soutenue par des chercheurs travaillant sur les jeux vidéo. A mi chemin entre l'approche ludologique et narratologique, ils considèrent en effet que les jeux doivent être pensés moins comme des récits que comme des espaces prêts pour des possibilités narratives (Jenkins<sup>15</sup> ; Rufat & Ter Minassian). Ainsi l'écran par ses possibilités de navigation et de déambulation dans un espace pourrait être perçu comme un récit. Comme on vit les lieux, on vivrait les écrans.

Ces différentes positions théoriques autour de l'espace dégagent l'idée d'une expérience des lieux (sens, sensorialité, mouvement, récit) que l'on propose de mobiliser à présent dans le rapport aux écrans.

### **Approcher l'écran ?**

Comment se manifeste le sentiment d'espace dans les rapports aux écrans ? Comment nous approcher de cette perception des espaces de l'écran ? Le pluriel des espaces vécus nous paraît incontournable parce que la sensation d'espace est différente selon les écrans. Transporter son écran d'ordinateur fermé alors que l'écran du téléphone mobile reste toujours allumé, prêt à vibrer contre soi, ne représente pas la même chose. L'analyse sociologique des usages (De Certeau) est d'une grande utilité pour appréhender les imaginaires associés aux écrans et l'appropriation spatiale qui peut en être faite. Elle permet de relativiser les discours enchantés ou désenchantés et met en évidence la continuité entre les différentes pratiques

---

<sup>12</sup> Merleau-Ponty, p 23

<sup>13</sup> Idem, p 46

<sup>14</sup> Frémont, *Géographie et espace vécu*, in Berthoz & Recht, p 102

<sup>15</sup> "I hope to offer a middle ground position between the ludologists and the narratologists, one that respects the particularity of this emergent medium, examining games less as stories than as spaces ripe with narrative possibility", Jenkins, 2004, p 119

d'écrans épousant ainsi parfaitement les problématiques *crossmédi*as qui traversent ces usages communicationnels actuellement.

La quête de la perception des écrans, de ses espaces et des circulations des usagers dedans et autour oblige néanmoins le chercheur à une approche interdisciplinaire et multimodale (multisensorielle). Les méthodes issues de la tradition anglo-saxonne des *Visual Studies* et *Sensory studies* (Pink 2009) sont particulièrement pertinentes pour saisir ces modalités de vécu de l'écran. En complément de l'approche sociologique, elles permettent, par un processus d'observation ethnographique, d'empathie et de mobilité avec les acteurs, d'identifier, de filmer et de suivre les parcours écrans des usagers, leurs mouvements, leurs attitudes et toutes les émotions communiquées face aux écrans (Martin Juchat). Ces démarches tournées vers l'expérience de l'écran comme espace (*'ways of sensing place, placing senses, sensorially making place and making sense of place'* (Pink 2008)), montrent « les relations que nous avons avec les espaces et les objets du monde et rendent visible l'invisible des comportements<sup>16</sup>». L'image restitue ici la perception des pratiques et, pour reprendre Jean Rouch<sup>17</sup>, permet de montrer non seulement ce que les gens font mais aussi une part de leur imaginaire. Pour traiter la question des espaces de l'écran nous ferons référence à plusieurs recherches effectuées sur le thème et avec de telles méthodes au sein du groupe i&i du laboratoire IREGÉ à l'Université de Savoie. Le dynamisme autour de l'image sur le territoire annecien (CITIA, Cité de l'image en mouvement, co-organisateur du FIFA<sup>18</sup>) et, plus largement, sur tout le territoire de la Région Rhône-Alpes (Imaginove) nous a amené ces dernières années à réaliser des recherches sur la visiocommunication, les installations interactives dans les musées et le serious gaming. Ces différents terrains vont à présent être mobilisés pour convaincre de l'opportunité à définir le concept de l'écran à partir de celui de l'espace.

### Sur l'écran

Dans une recherche effectuée en 2008 et 2009 sur les usages de la visio<sup>19</sup> dans une industrie de la Savoie, nous avons initialement pu observer le langage du corps contraint par l'écran de la visio et les rituels se manifestant autour de cette pratique de communication dans l'entreprise (Chabert & Ibanez Bueno 2008). Ces premiers résultats nous amènent aujourd'hui à approfondir la question de l'espace dans la relation en visio-présence.

Tout d'abord l'étude de terrain (avec interviews et films des utilisateurs) montre l'entrelacement et la filiation entre les espaces professionnels et les espaces privés autour de l'usage du dispositif. Les personnels de l'entreprise ont transféré leur usage privé de l'écran (la visio familiale avec webcam) à leur usage professionnel (la visio dite *'flash meeting'*<sup>20</sup>). Cette étude met en évidence le lien aux pratiques antérieures et la complémentarité d'écrans issus d'espaces initialement séparés (domicile/travail). Nous en déduisons que l'écran assure une continuité entre les espaces et les pratiques. Ensuite, la temporalité vécue dans l'espace de l'écran est particulière dans le cas de la visio. Les personnes qui « se skype » ont beaucoup plus de mal à clore leur échange qu'en face à face et à couper l'image de leur co-

---

<sup>16</sup> Philippe Descola, anthropologue, exposition *la fabrique des images*, Quai Branly, Paris, mars 2011

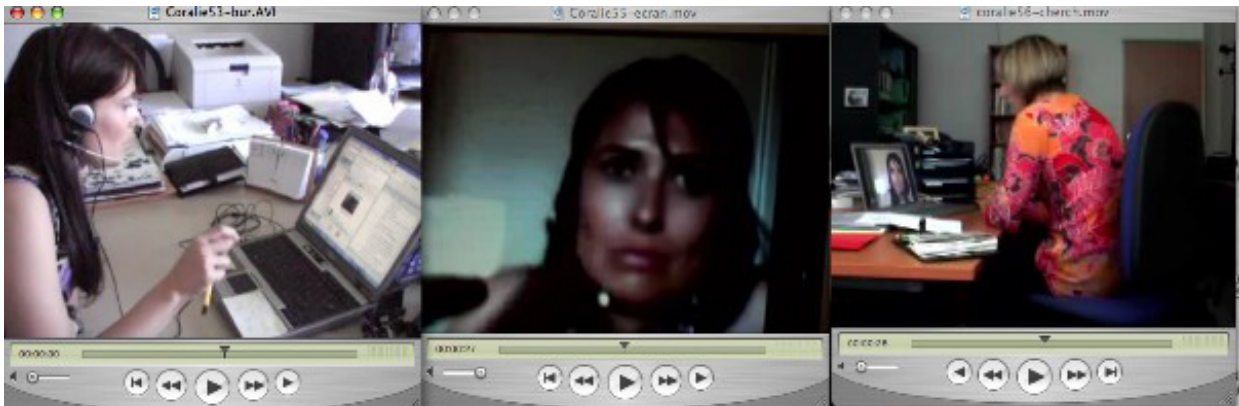
<sup>17</sup> Jean Rouch, célèbre anthropologue et documentariste français

<sup>18</sup> Festival International du Film d'Animation. La structure CITIA est un soutien aux formations et à la recherche sur les images dans la région d'Annecy.

<sup>19</sup> Nous entendons par « visio » ici les interactions à distance et par écrans interposés avec projection visuelle d'autrui sur son écran (du type Skype et webcam)

<sup>20</sup> Cette interaction permet à des collaborateurs de se contacter rapidement mais quotidiennement, et de le faire en se voyant plutôt que par téléphone pour se montrer des produits, pour commenter ensemble des documents, pour faire un point d'avancement sur les projets... et surtout pour apporter un peu de chaleur à l'interaction à distance

présence. Nous supposons que cela est lié à leur sentiment d'être immergé dans un espace vécu comme partagé. Enfin, le rapport à l'écran y est exprimé comme un lieu, nouvel espace de travail, celui de l'interaction et de la rencontre. La jeune femme brune filmée et interrogée ci-dessous sur sa pratique professionnelle de la visio, déclare « vivre un espace » à travers l'écran. Elle touche la surface tactile de l'écran et c'est comme si elle touchait la personne. Elle habite alors l'écran : « *On sent bien qu'on est au bureau quand même (...) par moment on a l'impression de l'avoir pas très loin [son interlocutrice] même si c'est au bout du monde en l'occurrence la Chine. Elle [son interlocutrice] est en petite caméra mais elle a les petites perles de Shanghai derrière [elle touche l'écran] donc on se rend bien compte de là où elle est quand même* ».



Entretien en visio 2009

L'interlocutrice, interviewée à son tour, évoque l'idée abordée précédemment « d'espaces emboîtés » et de déplacement phénoménologique dans un autre lieu : « *C'est un rapprochement immédiat, moi j'ai l'impression d'être en France et elle, elle a l'impression d'être en Chine. J'ai l'impression de me retrouver dans mon bureau en France. Il y a une sorte de déplacement imaginaire chez l'autre, oui c'est un peu ça on se déplace (...) Pour un usage privé, j'ai plutôt l'impression de les inviter chez moi, de leur montrer notre univers* ».

Le bandeau d'images révèle ici la présence de trois espaces, de trois environnements associés à l'écran : l'espace physique (bureau et environnement de chaque personne), l'espace imaginé (hors champ de l'autre à distance : « les petites perles de Shanghai en Chine ») et l'espace de l'écran (espace surface, espace touché). Chacun de ces espaces est un lieu sensoriel singulier avec ses stimulations et ses codes. Par exemple l'espace de l'écran, celui de la rencontre *sur* l'écran, bouscule les règles habituelles de proxémie (Hall). L'interaction ramène la distance sociale à une distance plus intime (quelques centimètres de rapprochement témoignant d'une plus grande proximité à travers l'écran de visio -3<sup>ème</sup> image ci-dessus-). L'écran propose toute une plasticité et une sensorialité qui lui appartient (image et son numérique, tactilité veloutée, regard flottant, vibrations, déambulations). C'est tout cet univers spatial de l'écran qui joue un rôle sur les relations interpersonnelles à distance.

### Dans l'écran

Immersion et écran sont historiquement liés. Depuis « l'arrivée du train en gare de la Ciotat » des frères Lumière ayant surpris plus d'un spectateur par son poids de réalité jusqu'aux dernières technologies dites immersives (consoles de jeu avec reconnaissance des mouvements du corps, cinéma 3D), le public n'a de cesse d'être sidéré par l'expérience d'immersion dans les images. Cette immersion, cette entrée et circulation dans l'espace et le temps de l'image (Belaën), nous l'avons particulièrement rencontrée à l'occasion d'une étude portant sur l'analyse de la perception d'un espace virtuel au sein d'un écran interactif de

musée (Chabert & Bouillot). Lors de la visite d'un espace muséal, les visiteurs étaient amenés à prolonger l'expérience des images, thème de l'exposition<sup>21</sup>, par la visite d'une exposition virtuelle installée directement au sein de l'espace physique dans une borne interactive. Chaque œuvre numérique composant la visite représentaient une expérience sensorielle et esthétique pour les publics. La mise en abyme de l'exposition dans l'exposition était notre hypothèse de départ. Nous avons alors pu observer, grâce à une approche socio-ethnographique combinant entretiens approfondis et observation participante que les visiteurs déambulaient dans l'espace virtuel comme dans l'espace réel. Ils utilisaient notamment le mode du parcours au sein de l'espace virtuel en délaissant totalement les outils et les autres modes de navigation comme le plan ou l'accès direct à certaines œuvres. Ils considéraient ainsi l'espace proposé par l'écran comme un lieu et finalement comme une salle de l'exposition. Ils s'y déplaçaient, y flânaient et y rêvaient même durant un temps relativement long pour la visite d'une exposition allongeant à nouveau le temps passé *dans* l'écran.

Le vécu de l'écran implique le corps spatialement : « L'esprit sort par les yeux pour aller se promener dans les choses »<sup>22</sup>, y « flâner »<sup>23</sup>. Il engendre une déambulation et une flânerie à travers un espace qui n'a rien de virtuel dans la réalité de l'expérience qu'il procure. Dans ce cas, l'écran au sens de surface disparaît au profit d'une expérience d'écran, d'une projection dans un espace aux contours illimités et plus profonds que le rectangle de l'image. Il y a bien une circulation et un mouvement dans l'image : « *on entre et sort alternativement de l'image (...). Seules les images dans lesquelles nous entrons peuvent se constituer en écran pour la pensée et participer à notre symbolisation du monde. L'image qui est écran et espace participe à la fois à notre désir d'être au monde et à celui de l'assimiler* »<sup>24</sup>. Le « transport » dans l'image se fait aussi par un déplacement corporel dans l'écran. Une conception phénoménologique de l'espace réintroduit l'importance du corps habitant l'écran car ce dernier serait impliqué émotionnellement par le mouvement au sein de l'écran. Serge Tisseron<sup>25</sup> défend cette idée de corps s'inscrivant dans l'image par les émotions, parce que les émotions, les affects, sont par nature mouvements du corps (Martin Juchat). L'écran pris comme image s'incorpore et incorpore de plus en plus l'individu (ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'on parle pour les derniers supports mobiles de supports androïds<sup>26</sup> faisant ainsi l'hypothèse d'un prolongement corporel de l'homme par l'écran). L'individu incorporé dans l'image est l'objet du dispositif @box<sup>27</sup> présenté ci-dessous.

---

<sup>21</sup> Il s'agit de l'exposition permanente installée à CITIA Expositions, Cité de l'image en Mouvement à Annecy-le-Vieux qui porte sur l'histoire de l'image animée

<sup>22</sup> Merleau-Ponty, p 28

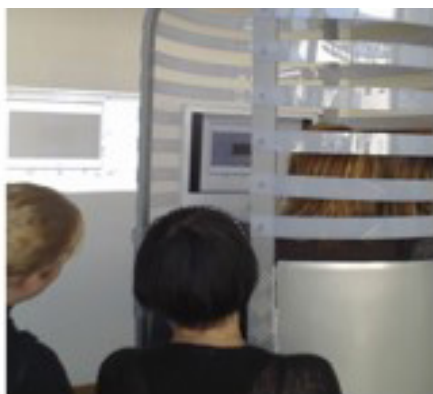
<sup>23</sup> Sarah Pink *defines the Flâneur* (en français dans le texte) as 'one who walks without haste, at random, abandoning himself to the impressions and sights of the moment' (Jenks and Neves, 2001 in Pink 2009, p 180)

<sup>24</sup> Tisseron, La construction du sens chez le téléspectateur, Conférence lors de la journée APTE, les écrans, les médias et nous, le 21 novembre 1998, parue dans la lettre d'APTE n°44

<sup>25</sup> Idem, 1998

<sup>26</sup> Etymologiquement « ce qui est de forme humaine ». Voir l'ouvrage de Bruno Bonnell, *Viva La Robolution, une nouvelle étape pour l'humanité*, 2010, pour les questions liées aux prolongements du corps par les robots prenant parfois formes et natures écraniques

<sup>27</sup> Dispositif créé en 2007 par Marc Veyrat, enseignant-chercheur en Art et Communication Numérique et membre du pôle i&i de l'IREGE



©box 2007

Le dispositif est constitué d'une gélule haute de 3m dans laquelle se situent un écran et une souris. Un visiteur entre dans la ©box pour y voir des œuvres interactives tandis que les images vues sur son écran sont projetées sur le mur à l'extérieur. La projection en façade donne une ouverture sur un écran épousant la porosité du mur et où se réalise ce que la personne est en train de faire à l'intérieur. Elle intervient ainsi directement sur l'espace sensoriel du lieu dans lequel elle est située. Entre l'environnement dans lequel la capsule est installée et l'univers clos de son intérieur, la frontière est très ténue. L'écran génère bien ici un lieu qui a une épaisseur, une matière au sens propre comme figuré : *'in some way, you can read the importance given today to glass and transparency as a metaphor of the disappearance of matter. It anticipated the media buildings in some Asian cities with facades entirely made of screens. In a certain sense, the screen became the last wall. No wall out of stone, but of screens showing images. The actual boundary is the screen'* (Virilio)<sup>28</sup>. L'artiste contemporain Marc Veyrat créateur de ce concept original imagine bien faire en sorte que le public s'interroge simultanément sur sa relation à l'écran, sa relation à l'espace mais aussi sa relation à autrui. Dans la ©box c'est le regardant qui devient regardé. L'usage intime devient collectif lorsque d'autres visiteurs curieux, situés dans l'environnement du dispositif (lieux culturels ou halls d'entreprise), s'immiscent, participent et s'investissent dans la visite virtuelle. Dans la recherche précédente sur la borne interactive dans le musée, l'autre élément frappant était aussi l'occupation à plusieurs de l'espace devant l'écran. En effet, les visiteurs avaient tendance à venir s'agglutiner devant la borne pour en faire ensemble la visite. L'écran est un espace qui peut être occupé et vécu à plusieurs. Dans le cas de la ©box, le sentiment d'immersion dans l'espace de l'écran est intensément et collectivement ressenti : *« on se sent enfermé comme dans un cocon, vraiment à l'intérieur des œuvres. On peut plus facilement rentrer dans l'œuvre à plusieurs »* nous dit par exemple Elsa, 20 ans. Ces deux recherches sur les écrans confirment l'importance de la médiation d'autrui dans la pratique culturelle de l'écran, réhabilitant ainsi le postulat de Guy Debord : *« le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images »*<sup>29</sup>. Elles illustrent aussi plus globalement que la découverte de notre anthropologie des lieux est découverte des autres et que les autres constituent aussi l'espace.

### **Autour de l'écran**

<sup>28</sup> « D'une certaine façon, on peut voir l'importance donnée aujourd'hui du verre et de la transparence comme métaphore de la disparition de la matière. Cela rejoint les façades des cités asiatiques entièrement faites d'écrans. En un sens, l'écran devient un mur, pas un mur de pierre mais un mur d'écrans montrant des images. La frontière actuelle est l'écran »

<sup>29</sup> Debord, p 16



L'expérience réalisée avec la @box révèle aussi « l'entre-deux » de l'écran. Dans un contexte de froideur d'espaces, d'espaces traversés (entre deux trains, deux avions, deux autoroutes) l'écran représente une sorte de repère et d'ancrage dans un territoire familier. Face à une possible angoisse ressentie dans les espaces-temps (vides ?) de nos mobilités, l'espace que constitue l'écran paraît re-signifier le lieu et le lien. Il permet de s'y réfugier.

Il suffit de voir les individus se jeter sur l'écran de leur mobile en sortant de l'avion, en attendant le train, en entrant dans le métro ou en conduisant leur voiture pour en être convaincu. Ces écrans sont manipulés comme autant d'objets fétiches, objets d'attachement que l'on touche et porte contre soi pour combler ces territoires de transition, par nature flottants. Armand Frémont reconnaît deux pulsions fondamentales caractérisant les relations des individus à leurs espaces : « une pulsion de protection, d'abri et d'enracinement » cohabitant avec « une pulsion de découverte, d'aventure et de mobilité »<sup>30</sup>. Cette tension est également perceptible dans l'écran où l'on retrouve simultanément vocation de protection (l'écran fait coupure, fait écran et protège<sup>31</sup>) et vocation d'ouverture (l'écran est une fenêtre ouverte sur le monde et les autres). Ainsi se construit une double conception de l'espace (in et hors champ) et l'écran se situe exactement entre les deux. Il devient « un lieu qui fait lien, un lien qui fait lieu »<sup>32</sup> : « il est entre la scène et les coulisses. Il articule ensemble l'espace du visible et celui qui lui échappe : l'invisible, le hors-cadre »<sup>33</sup>. Lieu frontière, d'entre-deux mondes, l'écran articule des espaces hétérogènes, des espaces dans l'écran et aussi des espaces hors écrans. Pour appréhender cet entre-deux et le pluriel des espaces perçus *autour* de l'écran, nous évoquerons un dernier terrain. Les pratiques observées à l'occasion d'une formation à un serious game dans un hôpital (Chabert & Ibanez Bueno 2010) rendent compte de ce paradoxe « du dedans du dehors et du dehors du dedans » de l'écran :

*« Je ne suis pas dedans mais je ne suis pas non plus complètement dehors »*



*« Je suis entre les deux »* (Myriam 2009)

Face au serious game, les joueuses se considèrent « ni dedans, ni dehors », ni là ni ailleurs. Ce paradoxe nous invite encore à considérer qu'un nouvel espace est perçu par le joueur dans son environnement : celui de l'écran.

L'objectif du projet de recherche était d'évaluer les usages du serious game par des cadres de santé et de cerner les imaginaires associées au dispositif en contexte hospitalier. Les

<sup>30</sup> Frémont, p 104

<sup>31</sup> Zernick, p 106

<sup>32</sup> Jewitt & Triggs (2006) 'Screen as a site and site as screen', « L'écran comme un lieu et le lieu comme un écran » p 132

<sup>33</sup> Katz, p 11

personnes interviewées (5 femmes) expriment cette duplicité et aussi cette pluralité des espaces autour de l'écran du jeu. D'abord, elles le définissent parallèlement comme espace ludique et espace pédagogique. En même temps, elles évoquent une difficulté à se situer face à un jeu dans le cadre d'une activité professionnelle. Certaines disent qu'elles n'ont pas pu se prendre au jeu parce qu'elles étaient sans cesse dérangées par la sonnerie de leur téléphone ou par des collègues venant les voir et qu'elles auraient apprécié de pouvoir utiliser le dispositif chez elle. D'autres restent réticentes à l'idée de jouer au travail. Ces remarques renforcent l'importance d'une médiation des lieux situés autour des écrans. Enfin, nous évoquons plus haut l'idée que l'écran de jeu, par ses possibilités de parcours dans un espace, pouvait être perçu comme un récit. Dans cette étude, les joueuses, représentées par leurs avatars, déambulent dans un décor et une scène de jeu. Ce personnage de fiction manipulé à distance renforce l'immersion dans l'espace du jeu et elles l'affectionnent tout particulièrement, s'y identifiant ou s'en amusant parfois dans l'exagération de certains comportements. L'univers spatial du jeu (bureau, mobilier, objets présents, sons) communique la personnalité de chaque personne virtuelle rencontrée. Le territoire virtuel raconte l'histoire des occupants du jeu.

Rencontres sur l'écran, immersion dans l'écran, circulation autour de l'écran, les pratiques d'écrans sont à penser dans l'interrelation entre différents espaces :

- l'espace réel autour de l'écran (*around screen*) habité physiquement et socialement par l'individu ;
- l'espace imaginé hors champ (*off screen*), concret lorsque l'on visualise l'autre sur l'écran, ou imaginaire et mentalisé, lorsque l'on s'imagine l'autre dans son espace à travers les signes de sa présence à l'écran (le texto amoureux sur le mobile rendant violemment présent à l'écran ce qui est absent physiquement) ;
- Enfin, l'espace de l'écran, l'espace de l'interaction, de la rencontre (*on screen*), entre-deux visualisé, entendu, touché, senti dans lequel l'utilisateur s'immerge par le corps et les sens et où le sentiment de présence est renforcé et vibrant.

Le contour de l'écran 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.

## **Bibliographie**

- Belaën, F. (2003). *Les expositions, une technologie de l'immersion. Médiamorphoses*, 9.
- Carey, J. (2004). *Introduction*. In Innis, H.A. *Changing concepts of time*, Lanham : Rowman & Littlefield.
- Cauquelin, A. (2010). *Parler du lieu. Communications*, 87. Seuil.
- Chabert, G. Bouillot, D. (2010). *Du réel au virtuel : la place de l'oeuvre numérique dans un espace d'exposition, Culture et Musées*, 15.
- Chabert, G. Ibanez Bueno, J. (2010). *Serious game à l'hôpital : jeu et avatars pour la communication des cadres*, Congrès international de la SFSIC, Dijon.
- Chabert, G, Ibanez Bueno, J. (2008). *Retour sur les images dans les démarches interdisciplinaires en SIC : le cas de réunions visiophoniques en entreprise industrielle*. Congrès international de la SFSIC, Compiègne.
- Debord, G. (1967). *La société du spectacle*. Paris : Gallimard (éd. 1992).
- De Certeau, M. (1980). *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire & 2. Habiter, cuisiner*. Paris : Gallimard.
- Frau Meigs D. (2011). *Penser la société de l'écran, Dispositifs et usages*, Presses Sorbonne Nouvelle.
- Frémont, A. (2010). *Etat des lieux : A propos de l'espace vécu. Communications*, 87. Seuil.
- Goffman, E. (1974). *Les rites d'interaction*. Le Sens commun, Ed de Minuit.
- Hall, E.T. (1971). *La dimension cachée*. Points Essais.

- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture* in Wardrip-Fruin, N. Harrigan, P. (dir) *First person. New media as story, performance and Game*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Jewitt, C. Triggs, T. (2006). *Screens and the social landscape*. Visual Communication. London: Sage.
- Katz, S. (2004). *L'écran de l'icône au virtuel, La résistance de l'infigurable*. L'Harmattan.
- Lipovetsky, G. Serroy, J. (2008). *L'écran global*. La couleur des idées. Seuil.
- Martin Juchat, F. (2008). *Le corps et les médias, La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. De Boeck. Culture et Communication.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *L'œil et l'esprit*. Folio Essais. Paris : Gallimard.
- Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*, London : Sage.
- Pink, S. (2008). *An urban tour : The sensory sociality of ethnographic place-making*. *Ethnography*. London :Sage.
- Rufat, S. Ter Minassian, H (dir). (2011). *Espace et jeux vidéos, Les jeux vidéos comme objet de recherche*, Editions Questions théoriques.
- Tisseron, S. (2008). *Le corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne réelle*. Champ Psychosomatique, 52.
- Virilio, P. (1993). *Architecture in the Age of its Virtual Disappearance* in Friedberg, A. (2004). *Journal of visual culture*. London : Sage.