

Dossier

Métamorphoses des écrans : *Multiplication*

< PRÉSENTATION >

Marie-Julie Catoir-Brisson¹

Martine Versel²

1. UMR 8218 Institut Acte (Équipe Projekt)

Université de Nîmes

marie-julie.catoir@unimes.fr

2. EA 4426 MICA (Médiation, Information, Communication, Art)

Université Bordeaux-Montaigne

martine.versel@u-bordeaux-montaigne.fr

Ce numéro double est le fruit d'une collaboration scientifique transatlantique qui a réuni des chercheurs de Bordeaux 3, de Nîmes et de l'UQAM au sein du programme « Métamorphoses des écrans » de 2012 à 2016. Suite à la journée d'études organisée par Marie-Julie Catoir-Brisson et Thierry Lancien en novembre 2012, à l'occasion de la sortie du n° 34 « Écrans & Médias » de la revue MEI (Médiation et Information), un dialogue s'est instauré entre Marie-Julie Catoir-Brisson, Emmanuelle Caccamo et Martine Versel, pour prolonger la recherche sur les écrans, sous l'angle de leurs métamorphoses. Cette collaboration scientifique visait à créer un dialogue entre différentes approches sémiotiques autour de l'objet-écran, et une synergie des recherches sur l'intermédialité. Cette dynamique de recherche transatlantique caractérise aussi le projet éditorial de ce numéro double sur les métamorphoses des écrans.

De la multiplication aux invisibilisations des écrans

Tout ensemble signifiant repose sur un mouvement permanent des signes. Au cœur de la sémiologie, les écrans sont le fruit d'une métamorphose constante. Omniprésents, multiples, démultipliés, ces objets infiltrés dans notre quotidien méritent un temps de réflexion qui, en sus du point de vue synchronique, sache prendre en compte la généalogie des écrans. Comme l'écrit Éric Méchoulan, « là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant tout des nœuds de relations, des mouvements de relation assez ralentis pour paraître immobiles » (Méchoulan, 2003). Partant de cette idée que les écrans sont informés par des « nœuds de relations » et qu'ils portent en eux une mémoire sémiotique, ce numéro double a pour projet de réfléchir sur l'objet-écran en se focalisant sur deux mouvements particulièrement manifestes dans les écrans numériques contemporains.

Le premier numéro (Vol. 5/1) porte sur la *multiplication* des écrans, et le deuxième (Vol. 5/2) sur leurs *invisibilisations*. Selon l'objet auquel on se réfère dans l'histoire des formes écraniques, multiplication et invisibilisation forment tantôt des phases successives du développement des écrans, tantôt une complémentarité.

Multiplication, miniaturisation et portabilité (avec l'émergence des « *wearables* »), invisibilisations, dilutions, dissimulations (avec le développement de l'informatique ubiquitaire et du Big data), tels sont les différents processus des métamorphoses des écrans que ce double numéro vise à explorer, en vue d'approfondir l'analyse critique des images, des écrans et des interfaces numériques qui nous entourent au quotidien.

Dans ce numéro double, l'écran peut être envisagé comme un dispositif qui modèle les gestes, les conduites et les discours des individus (Agamben, 2007), mais aussi comme un objet d'usage qui met en place une certaine rhétorique et un certain langage. Il est aussi un objet marchand inscrit dans l'économie de marché. En tant que forme symbolique (Manovich, 2010), il remet en jeu les discours classiques sur les représentations, les images et les médias utilisés jusqu'alors. Enfin, l'écran constitue une figure inscrite dans un imaginaire futuriste, et un objet symptomatique des mutations du monde contemporain. Dispositif représentant, l'écran est ainsi représenté dans un vaste corpus filmique, télévisuel, littéraire, etc. dont les caractéristiques

visuelles se remodèlent suivant *l'esprit du temps* (au sens d'Edgar Morin). Dès lors, de quoi les métamorphoses des écrans sont-elles le signe ? Que révèlent-elles des transformations de notre monde contemporain ? Comment l'histoire des médias, des matérialités et des supports peut-elle éclairer les métamorphoses contemporaines des écrans ? Comment peut-on faire dialoguer entre eux les objets écraniques ? Comment réfléchir sur les catégories des métamorphoses des écrans ? Peut-on identifier des formes particulières, des mouvements prégnants et quels problèmes ce projet pose-t-il ?

Multiplication des écrans - Vol. 5/1

La multiplication des écrans soulève de nombreuses questions qui nous intéressent en particulier dans ce premier volume, et qui appellent à une approche interdisciplinaire pour appréhender le phénomène dans ses dimensions multiples.

D'une part, la multiplication invite à réinterroger la terminologie de l'écran, de l'image, et remobilise la réflexion sur les catégories spectateurs et usagers. Ainsi, peut-on désigner sous le même terme les écrans multiples qui nous entourent alors qu'ils recouvrent des expériences et « une série d'usages qui sont, eux, techniquement et socialement différents » (Amiel, 2003) ?

Les écrans interactifs questionnent aussi la terminologie propre à l'image dès lors qu'ils proposent une expérience sensible, tactile et kinesthésique. Cette réflexion n'est pas nouvelle ; si l'interactivité s'est transformée en objet « fétiche ou en mythe technico-culturel » (Barragan-Giraldo, 2010), il faut tenir compte de la réflexion sur l'interaction et la participation du spectateur qui traverse l'histoire des arts et des médias pour penser les écrans d'aujourd'hui. Ainsi, comment nommer les images et les expériences proposées par les écrans multiples en tenant compte à la fois de leur spécificité actuelle et de leur inscription dans une histoire des médias ?

De l'écran collectif à l'écran « intime » (Treleani, 2014), l'appropriation des écrans par leurs usagers modifie « la saisie des informations et leur mise en relation » (Amiel, 2003). Cette interrogation sur le rapport au sens produit par les écrans multiples est au cœur de la réflexion sur la terminologie

de l'instance de réception. Intégrés dans la vie quotidienne, les écrans multiples transforment la construction du sens des contenus médiatiques dès lors qu'ils s'inscrivent dans des situations de réception différentes. Ce sont ces variations de situations, mais aussi les médiations (Martin-Barbero, 2002) multiples qui interfèrent dans la relation aux écrans et aux contenus médiatiques qu'il nous semble important de penser aujourd'hui. Du point de vue des usages, il paraît aussi pertinent d'analyser les phénomènes de compétition et de complémentarité entre les écrans. La synchronisation entre les écrans, ou encore la pratique du double écran sont des exemples saisissants de pratiques induites par la co-existence d'écrans multiples dans notre environnement quotidien.

D'autre part, la multiplication des écrans concerne aussi les concepteurs, dès lors que l'adaptabilité des contenus selon une diversité de supports et l'expérience-utilisateur sont pensées en amont. Cet aspect du phénomène ouvre la réflexion sur le design d'interaction (Moggridge, 2007), le *web design* (Drouillat & Pignier, 2008) et le *responsive web design* (Marcotte, 2010), ou encore le design numérique (Vial, 2014). D'un point de vue analytique, il faut alors prendre en compte la « factivité » (Deni, 2005) des objets écraniques dans le dialogue entre espaces de production et de réception, pour comprendre comment les expériences proposées par les interfaces numériques et dispositifs écraniques émergents sont aussi liées à des visions du design d'interaction propres à leurs concepteurs.

Les propos des designers du studio suisse Apelab, qui présentent leur projet *Sequenced* dans l'entretien qui ouvre ce numéro, rendent manifeste le fait que les expériences proposées par les concepteurs invitent à dépasser l'analyse du cadre de l'écran et questionnent les outils d'analyse classiques des images et médias. L'interaction tactile, kinestésique, voire synesthésique avec les technologies immersives comme Oculus Rift réinterroge la représentation et la relation film/spectateur via *l'interface-film* (Di Crosta, 2009). Le projet *Sequenced* est intéressant à analyser, parce qu'il transforme considérablement la relation aux images et au corps au travers du dispositif, et remet en question la double fonction de l'écran-fenêtre, à savoir « délimiter l'espace de la représentation et fournir un cadre d'énonciation.¹ » Ce projet incite à penser les nouveaux enjeux culturels du

1 Stéphane Lojkine, *L'écran de représentation*, Champs Visuels : L'Harmattan, 2011, p. 10.

rapport aux images où le spectateur n'est plus *devant* mais *dans* les images, et l'interaction écran/corps évolue vers une trans/action.

S'interroger sur les formes des écrans multiples invite aussi à penser la matérialité médiatique en considérant « les configurations spécifiques de sens et les jeux de pouvoir » (Méchoulan, 2003) qu'impliquent les dispositifs techniques, au niveau de la production et de la réception. Cela ouvre la réflexion vers les approches intermédiales pour penser l'objet écran dans sa complexité.

La multiplication et la dématérialisation pourraient bien ouvrir aussi un nouveau chapitre de l'histoire du regard car celui-ci est différemment appréhendé selon les civilisations et selon les époques (Belting, 2008). Le regard n'a d'ailleurs jamais été une entité perceptive au sens cognitif du terme et si le concept de perspective a pu entretenir une équivalence avec l'œil et la perception, on peut avancer que la « foi perceptive » (Merleau-Ponty, 1979) est écornée avec le « pousse-à-voir » contemporain. La multiplication des écrans met en relief, comme un effet 3D déréglé, le trouble propre à l'image dans ce qui ordonnait, semblait-il, de manière intangible l'édification par un calcul géométrique, du visible. C'était celui de la perspective du Quattrocento au firmament de la représentation picturale, mais tout autant aussi, c'est celui de l'écran cinématographique jusqu'à considérer tous ces murs d'écrans tapissant nos villes contemporaines. La multiplication des écrans serait alors une multiplicité de dispositifs qui pousseraient toujours plus avant la grande entreprise de privatisation du visible, sorte de climax d'une « civilisation de l'image ». On pourrait avancer que la prolifération des dispositifs écraniques pointe une des caractéristiques propres aux images. En effet, l'image organise la perception dans le jeu d'un montrer/cacher, jeu du visible ou de l'invisible dans lequel se loge le regard. C'est bien cette articulation qui incite à la considérer, elle-même, comme écran. Or il semblerait que la multiplicité des écrans dénude l'idée que l'image est foncièrement écran. Et, si la nature s'était d'abord transformée en paysage dans l'ordre du cadre, on peut dire que notre monde est désormais un défilé d'images, d'images digitales au sein desquelles on peut zoomer, dé-zoomer à l'envie, que l'on peut envoyer d'un écran à l'autre, pincer, ou balayer d'un coup d'index. Il apparaît dès lors que « si parfois la virtuosité technologique se passe du contact du doigt, parce qu'il n'y a même plus rien entre nous

et l'écran, le geste reste encore »². Gestes et multiplicité seraient les deux termes qui disent ces dispositifs écraniques actuels. Il n'y a d'écrans que dans leur multiplicité et d'aucun en souligne la *Full vision*, qui désigne cet espace hypermoderne où s'estompe la division du champ et du hors-champ. Voir n'est plus cadrer mais c'est au contraire s'adjoindre ce régime de la multiplicité. Les murs d'écran, marque de notre époque, font voler en éclat la notion classique de cadre. Gérard Wajcman avance que nous passerions de façon continue d'un côté à l'autre de l'écran (Wajcman, 2010). On peut alors s'interroger sur la *full vision* propre à la multiplication des écrans et ce qu'elle peut nous enseigner sur la place du regard aujourd'hui.

Enfin, la multiplication des écrans entraîne des transformations sur une pluralité de plans, que ce soit au niveau de la conception des interfaces numériques, qui s'adaptent à chaque type d'écran en proposant une expérience particulière, au niveau des contenus médiatiques en pleine mutation, ou encore au plan de la réception.

La multiplication des écrans affecte notre relation aux images, aux contenus médiatiques et aux écrans mais aussi l'identité des médias. Médias *nomades*, *hybrides* et *évolutifs* circulent ainsi de l'un à l'autre des écrans multiples que nous utilisons au quotidien (Catoir & Lancien, 2012). Et du côté de la réception, on voit se développer des usages spécifiques et transmédiatiques des écrans multiples. Il semblerait alors que certains écrans gardent quelques spécificités (comme le fait de regarder collectivement un film d'action ou de science-fiction sur grand écran au cinéma, ou de regarder individuellement sur un écran d'ordinateur une série télévisée en *streaming*). Mais les spectateurs-usagers développent aussi des usages et compétences transmédiatiques pour visualiser des photographies, écouter de la musique, ou écrire un message d'un écran à l'autre. Dans une perspective intermédiaire, une complémentarité et une compétition peuvent être observées entre anciens et nouveaux écrans, et les spectateurs-usagers développent des tactiques particulières dans leurs usages des écrans multiples, en fonction des situations dans lesquelles ils se trouvent (Catoir & Lancien, 2012). On peut ainsi remarquer que « la multiplication des dispositifs numériques et la prolifération d'écrans aboutit souvent à "la jonglerie numérique" » (Nova, Miyake, Kwon & Chiu, 2012, 49), et que ce passage d'un artefact numérique

2 Gourmarre Laurent (2015), « Le porno ça se discute... Face caméra », *Ce corps qui se jouit*, La cause du désir, éditions Navarin, n° 91, p. 17.

à l'autre se produit « surtout dans des situations où les dispositifs sont utilisés simultanément.³ »

Les six articles de ce premier numéro abordent différents niveaux d'analyse des mutations engendrées par la multiplication des écrans à partir d'angles d'approches diversifiés. Cette hétérogénéité des approches de l'objet-écran et de ses métamorphoses laisse entendre que le phénomène de multiplication des écrans ne peut être saisi qu'à partir d'une dynamique de recherche inter et transdisciplinaire qui rend compte de la complexité du phénomène. Les approches convoquées par les chercheuses et chercheurs sont multiples, qu'il s'agisse de la sémiotique, de la sémiologie de l'image et des médias, des sciences de l'information et de la communication, de l'anthropologie, ou encore de la sociologie et de l'économie des médias. Chacune des contributions apporte un plan d'analyse particulier qui rend manifeste les conséquences de la multiplication des écrans sur les contenus médiatiques, sur la relation aux écrans mais aussi sur les stratégies éditoriales, et plus globalement sur le design des interfaces numériques contemporaines.

Stratégies éditoriales, *responsive webdesign* et transformation des formes d'écriture liées à la multiplication des écrans

Le premier article du numéro porte sur le design numérique de deux types d'écrans en particulier (ordinateur et tablette). Catherine Saouter développe l'analyse de « *l'incidence des caractéristiques* » de ces deux écrans sur « *les opérations de configuration, de médiation et de médiatisation des énoncés.* » et propose « un *protocole sémiotique du rapport à l'écran* » qui met en lumière les « *filières sémiosiques* » propres au corpus étudié (BDreportage, webdocumentaire et journal en ligne). Les productions sont ainsi analysées en regard de la « *généalogie des médias* » qui les ont précédés, pour montrer que « *les emprunts de genres et de formes sont reconduits dans leurs fonctions, mais réactualisés dans leurs configurations.* » Cet article contribue à mettre en relief la prise en compte

3 Nova, N. Miyake K., Kwon, N. & Chiu, W. (2012), *Curious Rituals : Gestural Interaction in the Digital Everyday*, NFL press, p. 49. Proposition de traduction du texte original en anglais.

de la multiplication des écrans dans les stratégies éditoriales mises en place par les webdesigners, qui développent un « *usage particulièrement performant des rhétoriques de l'écran* ».

Dans son article, Virginie Sonet propose une analyse sociotechnique des applications mobiles développées par les chaînes de télévision française sur les *Smartphones*. Elle aborde la problématique du *responsive design* et des *tactiques* (au sens de Michel de Certeau) développées par les chaînes pour s'adapter aux nouveaux écrans, qui s'orientent vers un « *assujettissement au dispositif* ». L'auteure met en valeur les conséquences sur les contenus de la mise en écran applicative, qui se caractérise par deux aspects : « *surenchère et homogénéisation des applications* ». Elle invite alors à penser les spécificités de cette « télévision » conçue pour les écrans mobiles du *Smartphone*. Elle soulève dans sa conclusion que ces applications peuvent induire un nivellement des particularités éditoriales des médias et augurer d'un danger quant à la diversité des contenus.

L'article de Sophie Beauparlant porte quant à lui sur un corpus récent d'œuvres audiovisuelles françaises et québécoises écrites pour le web. L'objet-écran est ici envisagé comme un dispositif (dans sa double dimension technique et sociale), dont la multiplication a des conséquences à la fois sur l'écriture de scénario et la réception des formes narratives émergentes sur le web. L'analyse du corpus (composé du webdocumentaire *Dans les murs de la Casbah*, et des webséries transmédia *Émilie, Et Caetero, Anarchy* et *Solange te parle*) met en exergue les nouvelles formes de scénarios produites par la coopération entre scénaristes et spectateurs via les médias sociaux numériques et les plateformes de diffusion de contenus produits pour le web. L'auteure met l'accent sur les liens entre écrans et nouveaux médias, scénario et réception et la manière dont les usages des écrans multiples transforment « l'écriture du soi » sur le web, en une forme nouvelle qu'elle qualifie d'« *écriture relationnelle* ».

Les écrans multiples dans l'espace public et privé : épistémologie de l'écran et approches critiques de la relation aux interfaces numériques

Julia Bonaccorsi soulève des questions terminologiques sur l'écran en proposant d'étudier « *la tension singulier/pluriel en jeu dans la construction*

de l'objet écran », dans une perspective sémiotique et anthropologique. Elle retrace le lien entre l'écriture, l'écran numérique et la ville, pour comprendre la problématique de la métamorphose et de la multiplication des écrans dans l'espace public en tenant compte de l'histoire des médias. Son analyse ethno-sémiotique de l'écran dans l'espace public urbain vise à « *déterminer l'opérativité sociale de l'écran dans l'espace public* » à partir de trois cas d'écrans dans la ville (le panneau d'affichage, les murs et les écrans, l'écran comme lieu de conflit). L'auteure montre aussi comment l'espace public urbain constitue aussi une médiation institutionnelle qui joue un rôle central dans la relation à l'écran et le processus de construction du sens.

L'article de Pierluigi Basso-Fossali contribue à la réflexion sur la multiplication des écrans à la fois dans une perspective théorique et critique. L'auteur propose les catégories *d'image-écran*, *d'image-écrin* et *d'écran-greffe* pour souligner les mutations engendrées par les écrans multiples contemporains. Il développe une analyse de l'œuvre multimédia *Kiss & Cry*, qui joue sur une « *réinscription du cinéma dans l'espace théâtral* ». L'analyse met en relief les « *différents plans de l'expression qui coexistent, entrent en compétition et activent des remédiations mutuelles.* » Dans la transmédialité de cette œuvre, l'auteur souligne ses effets de « *possibilisation* » au sens de Niklas Luhmann.

Enfin, Olivier Aïm et Pauline Escande-Gauquié envisagent l'écran « *comme un écosystème spécifique au sein des médias.* » Les deux auteurs analysent les conséquences de la multiplication des écrans sur les contenus médiatiques, au plan de leur discursivité, en proposant une approche particulière, qu'ils nomment « *l'écranalyse* ». Les effets de sens produits par les écrans numériques sont basés sur la réflexivité. Les deux auteurs déploient alors les différents niveaux de discours qui constituent l'archi-discursivité d'un corpus particulier, composé d'image de soi et *selfie* circulant sur les réseaux socio-numériques et d'un clip de Stromae.

Bibliographie

- Agamben Giorgio (2007), *Qu'est ce qu'un dispositif?*, trad. de l'italien par M. Rueff, Paris, Rivages.
- Amiel Vincent (2003), « Les écrans multiples : une esthétique de la situation », *Revue Esprit*, n° 3-4, Dossier « La société des écrans et la télévision », 2003, p. 35-42.
- Barragan-Giraldo Diego Fernando (2010), « Multimedia y narración : aproximaciones hermenéuticas », *Perspectivas humanísticas desde la era digital*, CIDEH, Bogota, p. 41-60.
- Belting Hans, *Florence et Bagdad : Une histoire du regard entre Orient et Occident* (2008), trad. de l'allemand par N. Ghermani et A. Rieber, Coll. Le Temps des images, Paris, Gallimard.
- Beyaert-Geslin Anne, *Sémiotique du design* (2012), Paris, PUF.
- Catoir Marie-Julie, Lancien Thierry (2012), « Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du Smartphone », *Revue MEI*, n° 34, L'Harmattan, p. 53-65.
- Demassieux Nicolas (2002), « Au-delà de la 3G : les objets communicants ? », *Les Cahiers du numérique*, n° 4, vol. 3, p. 15-22.
- Di Crosta Marida (2008), *Entre cinéma et jeu-vidéo : l'interface-film*, Bruxelles, De Boeck, 2007.
- Drouillat Benoît, Pignier, Nicole, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Hermès-Lavoisier, Paris.
- Gourmarre Laurent (2015), « Le porno ça se discute...Face caméra », *Ce corps qui se jouit*, La cause du désir, éditions Navarin, n° 91.
- Guéneau Catherine (2006), « Du spectateur à l'interacteur », *Revue Médiamorphoses*, n° 18, p. 68-73.
- Lojkin Stéphane (2001), *L'écran de représentation*, Coll. Champs Visuels, Paris, L'Harmattan.
- Manovich Lev (2010), *Le langage des nouveaux médias*, trad. de l'anglais par R. Crevier, Paris, Les presses du réel.

- Marcotte Ethan (2010), « Responsive web design », *Revue A List Apart*, n° 306. <http://alistapart.com/article/responsive-web-design>.
- Martin-Barbero Jesús (2002), *Des médias aux médiations : communication, culture et hégémonie*, trad. de l'espagnol par G. Durand, CNRS, Paris.
- Méchoulan Éric (2003), « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, p. 9-27.
- Merleau-Ponty Maurice (1979), *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard.
- Merzeau Louise (2007), « L'intelligence des traces », *Revue Intellectica*, n° 59, 2013, p. 115-135.
- Moggridge Bill, *Designing Interactions*, The MIT Press.
- Morin Edgar (1962), *L'esprit du temps*, Paris, Grasset-Fasquelle.
- Mpondo-Dicka Patrick (2013), « Sémiotique, numérique et communication », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 3. En ligne : <<http://rfsic.revues.org/547>>.
- Nova, N. Miyake K., Kwon, N. & Chiu, W. (2012), *Curious Rituals : Gestural Interaction in the Digital Everyday*, NFL press.
- Odin Roger (2000), *De la fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université.
- Treleani, Matteo, « Bientôt, la fin de l'écran », *Revue INA Global*, n° 1, Dossier « Ecran(s), mon amour », 2014, p. 64-70.
- Vial Stéphane (2014), *Court traité du design*, Paris, PUF.
- Wajcman Gérard (2010), *L'œil absolu*, Paris, Denoël.

Membres du comité de lecture de ce numéro

Laurence Allard	Université de Paris 3
Anne Beyaert-Geslin	Université Bordeaux-Montaigne
Alexis Blanchet	Université de Paris 3
Maude Bonenfant	Université du Québec à Montréal
Michael Bourgatte	Institut catholique de Paris
Stéphanie Cardoso	Université Bordeaux-Montaigne
Jean Chateauvert	Université du Québec à Chicoutimi
Marida Di Crosta	Université de Lyon 3
Marion Froger	Université de Montréal
Aurélia Lamy	Université de Lille 3
Thierry Lancien	Université Bordeaux-Montaigne
Patrick M'Pondo Dicka	Université de Toulouse 2
Roger Odin	Université de Paris 3
Françoise Paquienséguy	Sciences Po Lyon
Stéphane Vial	Université de Nîmes