



Interfaces Numériques Volume 5, n° 1 & 2/2016

à paraître en février et juin 2016

METAMORPHOSES DES ECRANS : MULTIPLICATION ET INVISIBILISATIONS

Codirigés par Marie-Julie Catoir-Brisson,
Martine Versel et Emmanuelle Caccamo

Université Bordeaux-Montaigne
et Université du Québec à Montréal

APPEL À CONTRIBUTION

Tout ensemble signifiant repose sur un mouvement permanent des signes. Au cœur de la sémiose, 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, cet appel à contribution a pour projet de prolonger la réflexion sur l'objet écran, sans toutefois la limiter à la dimension numérique de ce dernier.

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 qui s'inscrit dans un imaginaire futuriste et un signe 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 remodelent 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 ?

Dans ce double numéro, nous avons fait le choix – mais aussi le pari – de nous pencher sur deux mouvements, ou grandes catégories, qui nous semblent pertinents pour réfléchir sur les métamorphoses des écrans. Le premier numéro sera consacré à la *multiplication* des écrans, et le deuxième aux *invisibilisations* (dilutions, dissimulations, camouflages). Selon l'objet auquel on se

réfère dans l'histoire des formes écraniques, multiplication et invisibilisation formeraient tantôt des phases successives du développement des écrans, tantôt une complémentarité. Ce choix analytique pourra faire l'objet de propositions critiques. Quant aux champs disciplinaires susceptibles de venir éclairer ces objets, ce double numéro sera sensible aux propositions développant des approches sémiotiques et/ou intermédiaires ouvertes à d'autres disciplines des sciences humaines et sociales telles que l'anthropologie, la sociologie, la psychanalyse, la philosophie, la communication, l'histoire des arts, l'histoire des médias, les sciences politiques, etc.

Multiplication des écrans (Vol. 5, n° 1, à paraître en janvier 2016)
dir. Marie-Julie Catoir-Brisson & Martine Versel

Comme cela a déjà été abordé dans des travaux précédents, la multiplication des écrans affecte notre relation aux images et aux contenus, aux écrans et à l'identité des médias (Catoir & Lancien, 2012).

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 tout en tenant compte 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. Par exemple, la synchronisation entre les écrans, ou encore la pratique du double écran nous intéressent en particulier.

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. Ce dernier aspect 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 « factitivité » (Beyaert-Geslin, 2012) des objets écraniques dans le dialogue entre espaces de production et de réception.

S'interroger sur les formes des écrans multiples, c'est aussi penser la matérialité médiatique en considérant « les configurations spécifiques de sens et les jeux de pouvoir » (Méchoulouan, 2003) qu'impliquent les dispositifs techniques, au niveau de la production et de la réception. Cela ouvre la réflexion vers les approches intermédiaires 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, nous dit Hans Belting, est différemment appréhendé selon les civilisations et selon les époques. Il 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. 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.

A la lumière de ce qui précède, la multiplication des écrans entraîne des transformations sur une pluralité de plans que nous souhaitons aborder dans ce premier numéro.

Invisibilisations des écrans (Vol. 5, n° 2, à paraître en juin 2016) dir. Marie-Julie Catoir-Brisson & Emmanuelle Caccamo

Miniaturisés, intégrés ou rendus transparents, les objets écraniques semblent se soustraire à la vue. L'innovation technologique s'avère en effet synonyme aujourd'hui d'une tendance à l'invisibilisation des écrans. A la suite de Divina Frau-Meigs, Patrick M'Pondo Dicka (2013) défend l'idée que c'est avant d'être acceptés socialement que les écrans sont camouflés. Cette logique d'« enfouissement technologique », bien que caractéristique de l'histoire du poste de télévision, ne semble pourtant pas généralisable. A l'inverse, pour reprendre la piste de Nicolas Demassieux (2002), l'enfouissement ne correspondrait-il pas plutôt à une dernière étape du développement des technologies ?

Une [publicité récente de Pepsi Cola](#) met en scène en plein cœur de Londres un écran de verre faisant partie d'un abribus. Version hypermoderne de trompe-l'œil, l'écran transparent présente des contenus hyperréalistes qui, venant se superposer à la réalité, jouent avec la crédulité des passant(e)s. Autre exemple, les lunettes de Google dissimulent un écran miniature. A quelques centimètres de l'œil, l'interface se trouve accessible par un seul et unique individu. Les informations de l'interface se superposent à la perception visuelle de l'environnement. Poussant le projet plus loin, la science-fiction imagine la dissimulation/dilution des écrans dans le corps organique. Les épisodes de [H+: the Digital Series](#) mettent par exemple en scène une nouvelle technologie d'interface cérébrale implantée dans le corps. Dans l'univers fictionnel, les écrans extérieurs (hors du corps) sont devenus quasi obsolètes.

A l'observation de notre actualité et des univers fictionnels qu'elle génère, les écrans apparaissent, pour ainsi dire, dilués, dissimulés ou encore camouflés au sein de différents environnements, de la ville au corps humain. Envisagés non seulement comme des dispositifs de représentation, les écrans constitueraient également un prolongement de nos organes sensoriels – idée d'ailleurs exacerbée par les diverses mouvances transhumanistes. En d'autres termes, il semble de plus en plus difficile de savoir si nous sommes en présence d'écrans ou non ; voilà le paradoxe que nous voulons examiner. Ces « invisibilisations », dont chacun des exemples cités représente une

modalité parmi une pléthore d'autres, n'est pas sans poser un certain nombre d'interrogations. L'immersion et la déconstruction de la notion de cadre questionnent la double fonction de l'écran-fenêtre, à savoir délimiter l'espace de la représentation et fournir un cadre d'énonciation (Lojkin, 2001). On peut alors se demander si on ne passerait-on pas d'une problématique de la représentation à celle de l'hybridation ?

Encore faudrait-il relativiser les discours revendiqués par certains (markéteurs, chercheurs) célébrant comme unique et garante d'une « liberté totale » la posture immersive que permettraient les nouveaux dispositifs. La posture spectatorielle d'un dispositif comme Oculus Rift, par exemple, n'est-elle pas plutôt apparentée à celle des cinémas des premiers temps, inscrivant le spectateur dans un mode de lecture spectacularisant (Odin, 2000) ? De plus, les terminologies employées pour qualifier ces objets immersifs doivent aussi faire l'objet d'une analyse critique. Des « *Graphic User Interface* (GUI) », nous passerions aux « *Natural User Interface* (NUI) ». Que signifient ces « interfaces naturelles » ? Quels sont les enjeux (sémiotiques, culturels, sociologiques, politiques, anthropologiques, etc.) d'une telle dénomination ? Et lorsqu'on emploie le concept mélioratif de « réalité augmentée », ne devrait-on pas plutôt parler de « réalité modifiée » ?

La surveillance généralisée, associée à l'idée de transparence, constitue un problème connexe. D'une part, l'écran n'est plus simplement une surface de diffusion ou de projection, il est généralement aussi muni d'une caméra, visible ou non (*webcam*, caméra de surveillance), le plus souvent reliée à un autre terminal (de représentation, d'enregistrement, etc.). D'autre part, il est question d'« auto-surveillance », de « moi quantifié » ou de « *Big data* » à l'échelle de l'individu. Que nous dit ce phénomène sur la mutation du rapport aux images, au corps et au sens dans notre société hypermoderne ? Que signifient cet enregistrement et ce recoupement de données rendus possibles grâce aux technologies interconnectées dites « *wearables* » qui transforment l'individu en *individu-data* (Merzeau, 2013) ? Il est nécessaire d'ouvrir une réflexion sur le corps rendu chiffré et chiffrable, transparent et lisible. De plus, les données collectées rendues visibles sur les écrans obligent à une réévaluation du rapport de l'individu à sa propre représentation.

Comme le montrent les quelques exemples cités, l'« invisibilisation » des écrans peut servir indistinctement les logiques de marché, le biopouvoir ou la surveillance généralisée. Il nous semble dès lors nécessaire d'analyser ce phénomène dans une perspective critique. Dans ce contexte, ce 2^e numéro invite les chercheuses et chercheurs à examiner les différentes dimensions d'« invisibilisation » des écrans, qu'il s'agisse de dilutions, de dissolutions, de camouflages, dans divers environnements, et, plus particulièrement, à partir d'une approche intermédiaire ouverte au dialogue inter et transdisciplinaire.

Références citées

- Agamben, Giorgio, *Qu'est ce qu'un dispositif ?*, trad. de l'italien par M. Rueff, Paris, Rivages, 2007.
- Amiel, Vincent, « 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, « Multimedia y narración : aproximaciones hermenéuticas », *Perspectivas humanísticas desde la era digital*, CIDEH, Bogota, 2010, p. 41-60.
- Belting, Hans, *Florence et Bagdad : Une histoire du regard entre Orient et Occident*, trad. de l'allemand par N. Ghermani et A. Rieber, Coll. Le Temps des images, Paris, Gallimard, 2008.
- Beyaert-Geslin, Anne, *Sémiotique du design*, Paris, PUF, 2012.
- Catoir, Marie-Julie ; Lancien, Thierry, « Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du Smartphone », *Revue MEI*, n° 34, L'Harmattan, 2012, p. 53-65.

Demassieux, Nicolas, « Au-delà de la 3G : les objets communicants ? », *Les Cahiers du numérique*, n° 4, vol. 3, 2002, p. 15-22.

Drouillat, Benoît ; Pignier, Nicole, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Hermès-Lavoisier, Paris, 2008.

Guéneau, Catherine, « Du spectateur à l'interacteur », *Revue Médiamorphoses*, n° 18, 2006, p. 68-73.

Lojkin, Stéphane, *L'écran de représentation*, Coll. Champs Visuels, Paris, L'Harmattan, 2001.

Manovich, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, trad. de l'anglais par R. Crevier, Paris, Les presses du réel, 2010.

Marcotte, Ethan, « Responsive web design », *Revue A List Apart*, n° 306, 2010. En ligne : <http://alistapart.com/article/responsive-web-design>.

Martin-Barbero, Jesús, *Des médias aux médiations : communication, culture et hégémonie*, trad. de l'espagnol par G. Durand, CNRS, Paris, 2002.

Méchoulan, Éric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, 2003, p. 9-27.

Merleau-Ponty, Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1979.

Merzeau, Louise, « L'intelligence des traces », *Revue Intellectica*, n° 59, 2013, p. 115-135.

Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, The MIT Press, 2007.

Morin, Edgar, *L'esprit du temps*, Paris, Grasset-Fasquelle, 1962.

Mpondo-Dicka, Patrick (2013), « Sémiotique, numérique et communication », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 3, 2013. En ligne : <http://rfsic.revues.org/547>.

Odin, Roger, *De la fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université, 2000.

Treleani, Matteo, « Bientôt, la fin de l'écran », *Revue INA Global*, n° 1, Dossier « Ecran(s), mon amour », 2014, p. 64-70.

Vial, Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2014.

Wajzman, Gérard, *L'œil absolu*, Paris, Denoël, 2010.

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fera sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur-e) au format .doc, .odt ou .pdf, composée de 2 parties :

- un résumé de l'article de 4 000 signes maximum, espaces non comprises,
- une courte biographie de l'auteur-e ou des auteur-e-s, incluant le statut, le positionnement scientifique (discipline dans laquelle la chercheuse ou le chercheur se situe) et l'institution de rattachement.

Pour le n° 1 « Multiplication des écrans »

Les propositions seront envoyées par courrier électronique à l'adresse : metamorphosesdesecrans@gmail.com avant le **1^{er} mai 2015**.

Pour le n° 2 « Invisibilisations des écrans »

Les propositions seront envoyées par courrier électronique à l'adresse : metamorphosesdesecrans@gmail.com avant le **1^{er} juillet 2015**.

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par courrier électronique.

Calendrier du n°1/2016 - Multiplication des écrans

- 1^{er} mai 2015 : date limite de réception des propositions
- 1^{er} juillet 2015 : avis aux auteur·e·s des propositions
- 1^{er} septembre 2015 : remise des articles
- De septembre à décembre 2015 : expertise en double aveugle et navette avec les auteur·e·s
- 15 janvier 2016 : remise des articles définitifs
- 15 février 2016 : sortie prévisionnelle du numéro

Calendrier du n°2/2016 - Invisibilisations des écrans

- 1^{er} juillet 2015 : date limite de réception des propositions
- 1^{er} septembre 2015 : avis aux auteur·e·s des propositions
- 1^{er} décembre 2015 : remise des articles
- De décembre 2015 à février 2016 : expertise en double aveugle et navette avec les auteur·e·s
- 1^{er} avril 2016 : remise des articles définitifs
- 1^{er} juin 2016 : sortie prévisionnelle du numéro

Modalités de sélection

- Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse au plus tard le 1^{er} juillet 2015 pour le n°1 et le 1^{er} septembre 2015 pour le n°2.
- L'article complet écrit en français et mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25000 signes, espaces comprises) devra être envoyé par les auteur·e·s en deux versions : l'une entièrement anonyme, l'autre normale, par courrier électronique.
- Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle et enverra ses recommandations aux auteur·e·s.
- Le texte définitif devra être renvoyé avant le **15 janvier 2016** pour le n° 1 et le **1^{er} avril 2016** pour le n° 2.
- Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.
- Pour toute question, contacter l'équipe de coordination : metamorphosesdesecrans@gmail.com

■ *Interfaces numériques* est une revue scientifique publiée chez Lavoisier sous la direction de Benoît Drouillat et Nicole Pignier.

■ Présentation de la revue : <http://www.revuesonline.com/portail/> ou <http://rin.revuesonline.com/accueil.jsp>