

eMOTION

Pour une mobilité multi-sensorielle

« *C'est un grand terrain de nulle part... Avec de belles poignées d'argent* »
Gérard Manset, *Comme un lego* in *Bleu pétrole*, Alain Bashung, CD Barclay, 2008

Résumé

Au jour du i - au jour de l'information et de l'altérité d'un *Je bande passante* toujours joignable - le téléphone portable, objet presque magique qui se love au creux de la main, semble être devenu une véritable *prothèse numérique*. La mobilité a ainsi « *fini par s'imposer au plan sociétal et dans les entreprises. Elle s'immisce dans leur stratégie. Elle refonde leurs prospectives et leurs innovations* » (Marzloff 2009). En effet ce *gri-gri* incontournable possède non seulement une technologie capable d'enregistrer, de restituer ou de transmettre une combinaison multimédia de textes, de sons, d'images fixes et de vidéo, mais nous offre enfin la possibilité aujourd'hui de naviguer de manière tactile d'une information à l'autre. Quel(s) sens les usagers donnent à ces dispositifs nomades au regard de leurs pratiques antérieures ? Quels sont les usages multimédias de l'objet ? Quelles mises en scène de soi peuvent y être associées ?

Le dialogue critique entre deux auteurs et deux points de vue (l'art et la communication) - confrontés et entrelacés sur les questions du corps, de l'immersion dans l'image et les écrans - sera un pas vers une réponse à ces questions. Ce regard croisé éclaire notre compréhension des pratiques contemporaines multi-écrans en proposant une définition par l'entrée du *sensoriel*, de *l'empathique* pour parcourir le téléphone mobile comme construit *d'histoires*, de *sens* entre les acteurs.

Mots clés

Toucher – mobilité – téléphone portable – émotion – gri-gri

Axe thématique

Pratiques numériques

Marcel Duchamp conçoit la couverture du catalogue de l'exposition Le Surréalisme en 1947, organisée avec André Breton à la galerie Maeght à Paris. L'emboîtement pour l'édition de luxe est constitué d'un moulage de sein de femme posé sur un morceau de velours noir. A l'intérieur du coffret, sur une étiquette cernée d'un liseré bleu, en forme de cartel, on lit l'injonction contraire à celle que l'on voit habituellement dans les expositions : *prière de toucher*. C'est une invitation à dépasser le sens de la vue, sens traditionnellement privilégié dans les arts occidentaux, au profit du toucher, plus instinctif, comme l'écran tactile du téléphone portable. Cet objet presque magique qui se love au creux de la main semble être devenu une véritable *prothèse numérique*. *Gri-gri* incontournable, il nous offre enfin la possibilité aujourd'hui de naviguer de manière intuitive d'une information à l'autre. Quel(s) sens les usagers donnent à ces dispositifs nomades au regard de leurs pratiques antérieures ? Quels sont les usages multimédias de l'objet ? Quelles mises en scène de soi peuvent y être associées ? Ce papier présente quelques réponses.

1. L'objet « sens/cible »

Le téléphone mobile permet de célébrer un *instant donné* par d'autres sous le regard de tous. Voir regarder. Car *l'instant donné* de la communication produit un arrêt sur image de notre immersion dans une réalité spatiale. Cet *i-réel* fabrique un espace interstitiel, artificiel, entre *Je* et *Moi*. *Je* comme sujet physiquement présent reste visible pour l'Autre, pendant qu'un peu de *Moi* s'échappe, *in/visible*. Au seuil d'un ailleurs. Et *l'in/visible*, c'est l'invisible de la communication extérieure au monde d'où *Je parle*, qui une fois relâché, comprime le visible tout autour de *Moi*. Ainsi, lorsque Emmanuel Levinas parle d'*In-visible* ; de cette « *relation avec l'In-visible où l'invisibilité résulte, non pas de l'incapacité de la connaissance humaine, mais de l'incapacité de la connaissance comme telle* »¹.

L'utilisation du téléphone mobile est liée à cette volonté *de rendre visible le réel* par une *trans-apparence* (Virilio, 1989, 43) nécessairement temporaire qui va du *Moi à Moi à travers l'Autre*, une forme de réalité augmentée pour que *Je regarde Moi*. Condition d'acquisition d'un visible, cette opération ne peut donc s'effectuer qu'à l'aide d'un « objet-frontière » : le téléphone portable correspondant à un *private joke* qui permet l'émergence d'un processus collaboratif en travaillant sur plusieurs couches, selon des perspectives différentes (*coincident boundaries*). Cet objet affirme ainsi un *Je en sujet moderne* à l'aide, paradoxalement, d'une forme très ancestrale de rituel. Ce *gri-gri technologique* provoque un transfert : le passage possible *du Je à Moi à travers l'Autre* en fixant des seuils qui règlent et légitiment l'expression de soi. Le mobile est un miroir. Il implique tous nos sens pour substituer « *à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs* »², à travers un objet fétiche où la *re-connaissance* se pratique par *petites vagues* ; où l'Autre s'affirme en *tête-totem*. *Je i-mobile* s'identifie alors à travers la fabrique d'une collection, un groupe associé à un répertoire. Ces mises en images de soi respectent le code du portrait ; format qui est naturellement pratiqué dans ce mode d'interaction à distance car transposé du mode face à face, dans une sorte d'écologie « œil à œil » (Goffman 1961), comme chez les indiens Jivaros, réducteurs de têtes, qui avaient porté cette fascination à l'extrême. Et l'Autre n'a plus nécessairement besoin d'être vu (figuré) ; il est du fait même de la manipulation dans la mobilité, *re-porté* sur l'objet, observé, *touché* par cet *effet magique* de miniaturisation. Avec le mobile, se déroulent des rituels, recompositions presque magiques d'un espace de vie, où déambulent de nouveaux « *wizards (sorciers) exerçant des actes magiques* » (Moatti, 2007 : 95). Nous avons de nouveau la chance de retourner vers une pensée *nomade*, de réinvestir *l'idée communautaire de la tribu*.

Cette quête des perceptions du mobile et des rituels qui y sont associés oblige le chercheur à une approche multimodale (multisensorielle). L'ouverture au corps pour penser l'image et la communication mobile s'accompagne naturellement d'une approche anthropologique des usages mais aussi d'une ethnographie sensorielle (Pink 2009) et esthétique des pratiques numériques. Le corps devient ainsi *le médium qui permet à la fois pour l'être humain de manifester et de communiquer des affects ainsi que de percevoir, d'intégrer et d'interpréter ceux d'autrui* (Martin Juchat 2008). L'approche phénoménologique est aussi riche d'enseignement (Merleau Ponty 1964, Weissberg 1999). L'objet *habite* et *habille l'espace du Moi* en devenant un objet multi-sensoriel qui permet l'inventaire de tous les signes d'une manifestation d'autrui... Et dans ce rôle le *toucher* est

¹ Emmanuel Levinas, *Le Temps et l'Autre*, Éditions PUF, collection Quadrige grands textes, Paris, p.10.

² Jean Luc Godard, « Le cinéma, disait André Bazin, substitue à notre regard un monde qui s'accorde à notre désir, le Mépris est l'histoire de ce monde », Générique du film *le Mépris*, 1963.

magique, allant de sa chaude vibration contre Moi à l'index en retour qui *pointe*, effleure les diverses informations. *Je touche* l'objet, l'écoute, le frôle, le nettoie, le caresse...

2. Le lieu fragmenté

Avec la mobilité, de nouveaux types de lieux se forment, au rythme d'un temps plus « syncopé », « *plus fréquentés, plus familiers aussi mais plus anonymes et plus solitaires...* » (Frémont : 167). Lieux flottants, de passage, qu'appellent les nécessités du travail ou les séductions de l'ailleurs, ils marquent les vestiges des lieux présents. Le mobile, espace habité, devient dans son usage public un lieu « *protégé d'où la pression du corps social sur le corps individuel est écartée, mon « chez soi » (...) un lieu de corps et un lieu de vie* » (Certeau, 1980 : 207). L'espace écranique devient alors « *cette ville idéale dont tous les passants auraient visages d'aimés, dont les rues sont familières et sûres, dont l'architecture intérieure est modifiable presque à volonté* » (idem, 210). Cette utilisation modifie aussi les rapports à « l'aperception » de l'Autre (Merleau Ponty 1964, Weissberg 1999). L'espace social est « habité » par l'objet portable. L'utilisation du téléphone dans les sphères de la communication modifie la perception des lieux et des espaces pour les individus (Hall 1971 ; Goffman 1974) enchevêtrés à présent entre espace « réel » (géo-localisé) et espace « virtuel » (regardé, projeté) d'une part (Chabert, Bouillot 2010), mais aussi entre espace privé et public d'autre part.

L'espace de l'écran joue également un rôle dans cette perception car les pratiques doivent être pensées dans l'interrelation entre trois espaces différents :

- l'espace réel et incorporé.
- l'espace rapporté et imaginé.
- l'espace eMOTION et écranisé.

Avec le téléphone mobile, *Je signe triplement l'espace* et l'écran devient ainsi un lieu frontière, *élastique*, entre réel et virtuel. Pour associer cette idée à celles d'Emmanuel Levinas, *Je crée en téléphonant un espace de détente* : un *sas invisible*, un *entre-deux ouaté* entre l'espace visible et invisible, entre public et privé. Cet espace *interMade* détermine ce que Bernhard Rieder nomme une « *membrane numérique* »³ (2008). Chaque *interMade* fabrique un nécessaire entre deux pour faire exister la communication dans la *mécanique d'un transfert* : la maintenir à portée de la main tout en la mettant à distance du sujet. Système d'attraction/répulsion, il oblige celui-ci alors à se positionner, donc reconsidérer et a fortiori *lire le système* qui lui permet de communiquer, pour proposer en échange de nouveaux liens.

3. Le temps mis à l'épreuve

Si « *le lieu fait lien* » (Brochot, Soudière, 2010 : 6), *il dit l'endroit* par sa temporalité. L'effet de dilatation ou d'accélération du temps ne trompe pas à travers l'écran. Le portable comme le cinéma permet au « spectateur » de se raconter, de se voir vivre, de se juger, de voir et écouter les autres mais il révèle aussi de nombreux désirs insoupçonnés, se voir et s'écouter soi-même car le spectateur rapporte à lui les images de l'écran.

Avec l'utilisation d'un téléphone portable en public, plusieurs temporalités se superposent. Et, à l'image du paradoxe de Zénon, ajouter ces différentes fragmentations temporelles que nous pouvons observer ne nous permet guère de reconstituer la progression du temps réel. Ainsi « la découverte du peu de réalité de la réalité, associé à l'invention d'autres réalités » (Lyotard, 1986, 25) La peinture de Léonard de Vinci, « La Cène »⁴, elle-même travelling d'un ensemble de conversations particulières, pourrait peut-être nous faire comprendre en image ce qui se trame avec le téléphone portable : la fresque impose le rôle d'une extension virtuelle d'un moment précis, une *time line symbolique* du partage du pain associé au repas des moines où ceux-ci ont continuellement sous les yeux ce qu'ils touchent des doigts ; *l'image d'un partage de(s) corps*. Les spectateurs ont le choix de s'accrocher à plusieurs discours séquencés de l'autre côté de cette table symbolisant - comme le téléphone portable - tout à la fois l'appartenance à un réseau et la pluralité de cette *arborescence @~temporelle*. L'espace se montre en tant qu'image par une accentuation des déchirures formées par le réseau des conversations qui s'entrechoquent. Entre le temps du repas et le temps de la Cène, entre le temps vécu par l'énonciateur de la parole hors-champ au téléphone et celui du spectateur, si la liaison est

³ « Dans un environnement technique, les membranes sont faites d'une *matière technique*, c'est-à-dire des formes et fonctions qui servent aussi bien à aller vers les autres qu'à s'isoler d'eux ». Réflexions à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk, *Sphères I-III*, Hachette Littératures, Paris, 2003-2005.

⁴ De Vinci Léonard, *La Cène*, fresque à la détrempe et à l'huile (tempera grassa), 460 x 880 cm, entre 1494 et 1498, réfectoire du couvent dominicain de Santa Maria delle Grazie, Milan.

spatiale, le temps est fragmenté. Il est annonciateur de tension, voire de tragédie. La parole est mise sous silence or elle reste visible dans l'espace par le biais de l'image de celle-ci, du téléphone comme de la fresque.

Dans la conception même du téléphone portable, les échanges engendrés par cette technologie superposent à l'expérience physique du territoire le temps du jeu ; principe même de la communication. Associé à l'espace de l'expérience, le temps du jeu nous ouvre *la porte d'un univers parallèle*... La principale opération de distanciation étant de créer dans les deux cas, quelque part *en arrière plan* un point de basculement ; une fissure temporelle du réel qui le révèle en tant qu'image. Incrustée dans l'écran, elle s'affirme en interface dans une temporalité de l'instant. La rapidité de son apparition et sa disparition ne dépend plus non seulement des progrès technologiques associés à l'objet, mais conditionne l'utilisation même du téléphone mobile : « *c'est un outil qui met Internet dans votre poche* »⁵ déclare Apple sur sa publicité pour l'iPhone. Il faut donc penser à vider ses poches, se séparer du surplus inutile pour « *tout contrôler d'un simple effleurement du doigt* »⁶. L'Autre « tête sans corps » devient alors une image magique qui apparaît et disparaît à volonté sous une simple caresse *re-posée* sans cesse en véritable icône dans le creux de la main.

Bibliographie

- Brochot A, de la Soudière M, *Pourquoi le lieu ?*, in *Communications* n°87, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, Centre Edgar Morin, 2010, p.5-16.
- Chabert G, Bouillot D., *Du réel au virtuel : la place de l'oeuvre numérique dans un espace d'exposition*, in *Culture et Musées* n°15, juin 2010, p.117-135.
- De Certeau M, *L'invention du quotidien*, Folio essais, Gallimard, Paris, 1994.
- Goffman E, *Les rites d'interaction*. Le Sens commun, Ed de Minuit, 1974, Traduit de *Interaction Ritual : Essays on Face-to-Face Behavior*, Anchor Books, 1967, p.230.
- Hall E.T, *La dimension cachée*, Éditions Points essais, 1971, p.254.
- Liotard J.F, *Le postmoderne expliqué aux enfants*, Galilée, Paris, 1986.
- Martin Juchat F, *Le corps et les médias, La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, Éditions De Boeck, Culture et Communication, 2008, p.150.
- Marzloff B, *Le 5^{ème} écran, les médias urbains dans la ville 2.0*, Éd. Fyp, La fabrique des possibles, 2009, p.87.
- Merleau-Ponty M, 1964, *L'oeil et l'esprit*, Éditions Gallimard, 1964, p.93.
- Moatti M, Nouveaux habits pour vieilles cérémonies, *Médiamorphoses 2007*, 19, p.92-99.
- Pink S, *Doing Sensory Ethnography*, Sage, 2009.
- Rieder B, *Membranes numériques : des réseaux aux écumes*, séminaire PHITECO, UTC de Compiègne, 29/01/08.
- Tisseron S, *L'empathie au cœur du jeu social, vivre ensemble ou mourir*, Albin Michel, 2010.
- Weissberg J.L, *Présences à distance-déplacement virtuel et réseaux numériques*, L'harmattan, Coll Communication et civilisation, Paris, 1999, 301 p.
- Virilio P, *Esthétique de la disparition*, Éditions Galilée, collection Biblio/essais, Paris, 1989.

⁵ http://www.apple.com/fr/iphone/gettingstarted/quidedtour_medium.html site Apple 09/12 /2007

⁶ idem