



**HAL**  
open science

## Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique

Jacques Ibanez Bueno, Ghislaine Chabert, Alain Lamboux-Durand, Nadine Wanono Gauthier

► **To cite this version:**

Jacques Ibanez Bueno, Ghislaine Chabert, Alain Lamboux-Durand, Nadine Wanono Gauthier. Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique. VIII Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, 36, Sociedad Latina de Comunicación Social, 2017, Cuadernos Artesanos de Comunicació, 978-84-16458-91-2. 10.4185/cac136 . halshs-01911859

**HAL Id: halshs-01911859**

**<https://shs.hal.science/halshs-01911859v1>**

Submitted on 8 Dec 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Jacques Ibanez Bueno, Ghislaine Chabert, Alain  
Lamboux-Durand y Nadine Wanono (Coords.)

# Applying visual methods to digital communication

Los métodos visuales aplicadas a la comunicación  
digital/Les méthodes visuelles appliquées à la  
communication numérique



#instagrid 2017.07.22, @rudyrigoudy

Cuadernos Artesanos de Comunicación / 136



IMAF  
Institut des mondes africains  
UMR 8171



EA 4661  
ELLIADD  
Édition - Littératures  
Langage - Informatique  
Arts - Didactique - Discours

Coordinador editorial: José Manuel de Pablos - [jpablos@ull.edu.es](mailto:jpablos@ull.edu.es)

Comité Científico

Presidencia: José Luis Piñuel Raigada (UCM)

Secretaría: Alberto Ardèvol (ULL)

- Miquel Rodrigo Alsina (Universidad Pompeu Fabra, UPF)
- Xosé Soengas (Universidad de Santiago de Compostela)
- José Miguel Túñez (Universidad de Santiago de Compostela, USC)
- Victoria Tur (Universidad de Alicante, UA)
- Miguel Vicente (Universidad de Valladolid, UVA)
- Ramón Zallo (Universidad del País Vasco, UPV-EHU)
- Núria Almiron (Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, UPF)
- Francisco Campos Freire (Universidad de Santiago de Compostela)
- José Cisneros (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, BUAP)
- Bernardo Díaz Nosty (Universidad de Málaga, UMA)
- Carlos Elías (Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED)
- Paulina B. Emanuelli (Universidad Nacional de Córdoba, UNC)
- Marisa Humanes (Universidad Rey Juan Carlos, URJC)
- Juan José Igartua (Universidad de Salamanca, USAL)
- Xosé López (Universidad de Santiago de Compostela)
- Maricela López-Ornelas (Universidad Autónoma de Baja California, AUBC)
- Javier Marzal (Universidad Jaume I, UJI)
- José Antonio Meyer (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, BUAP)
- Ramón Reig (Universidad de Sevilla, US)

\* Queda expresamente autorizada la reproducción total o parcial de los textos publicados en este libro, en cualquier formato o soporte imaginables, salvo por explícita voluntad en contra del autor o autora o en caso de ediciones con ánimo de lucro. Las publicaciones donde se incluyan textos de esta publicación serán ediciones no comerciales y han de estar igualmente acogidas a Creative Commons. Harán constar esta licencia y el carácter no venal de la publicación.

Este libro y cada uno de los capítulos que contiene (en su caso), así como las imágenes



incluidas, si no se indica lo contrario, se encuentran bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 3.0 Unported. Puede ver una copia de esta licencia en

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> Esto significa que Ud. es libre de reproducir y distribuir esta obra, siempre que cite la autoría, que no se use con fines comerciales o lucrativos y que no haga ninguna obra derivada. Si quiere hacer alguna de las cosas que aparecen como no permitidas, contacte con los coordinadores del libro o con el autor del capítulo correspondiente.

\* La responsabilidad de cada texto es de su autor o autora.

Jacques Ibanez Bueno  
Ghislaine Chabert  
Alain Lamboux-Durand  
Nadine Wanono  
(Coord.)

# Applying visual methods to digital communication

Los métodos visuales aplicadas a la  
comunicación digital/ Les méthodes  
visuelles appliquées à la communication  
numérique

Cuadernos Artesanos de Comunicación / 136



IMAF  
Institut des mondes africains  
UMR 8171



EA 4661  
ELLIADD  
Édition · Littératures  
Langage · Informatique  
Arts · Didactique · Discours

***CAC 136°- Applying visual methods to digital communication /  
Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital /  
Les méthodes visuelles appliquées à la communication  
numérique***

Jacques Ibanez Bueno, Ghislaine Chabert, Alain Lamboux-Durand  
y Nadine Wanono (Coords.)

| Precio social: 6,85 € | Precio en librería. 8,90 € |

Editores: Javier Herrero y Milena Trenta  
Diseño: F. Drago

Ilustración de portada: #instagrid 2017.07.22, @rudyrigoudy

Imprime y **distribuye**: F. Drago. Andocopias S. L.  
c/ La Hornera, 41. La Laguna. Tenerife.  
Teléfono: 922 250 554 | [fotocopiasdrago@telefonica.net](mailto:fotocopiasdrago@telefonica.net)

Edita: Sociedad Latina de Comunicación Social – edición no venal  
- La Laguna (Tenerife), 2017 – Creative Commons  
<http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/portada2014.html>

Descargar en pdf:

<http://www.cuadernosartesanos.org/#136>

Protocolo de envío de manuscritos:

<http://www.cuadernosartesanos.org/protocolo.html>

ISBN – 978-84-16458-91-2

DL: TF-1.156-2017

[DOI: 10.4185/cac136](https://doi.org/10.4185/cac136)

# Applying visual methods to digital communication/Los métodos visuales aplicadas a la comunicación digital/Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique

## Summary

The *Congreso Internacional Latina de Comunicación Social* in its 8th edition offered the opportunity to reflect the process "del verbo al bit". The session on "Visual methods and digital worlds" led by Jacques Ibanez Bueno and Ghislaine Chabert was an opportunity to take a look at the visual methods in relation to the social uses of digital. The epistemological approach was deliberately open and not reserved to a confirmed tradition of visual sociology or anthropological documentary. After the conference, researchers continue the scientific collaboration by the publication of this book and the digitalization is inserted at two levels:

- Visual methods are included here as appropriated methods with images in their development and integration of digital tools
- Objects of methodical application are also visual and digital (fixed and mobile screens).

**Key words:** visual methods, digital, screen, image

## Resumen

El Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, en su octava edición ofreció la oportunidad de pensar sobre "del verbo al bit". La sesión sobre "métodos visuales y mundos digitales", dirigido por Jacques Ibanez Bueno y Ghislaine Chabert fue una oportunidad para un pensamiento a los métodos visuales en relación con los usos sociales de la tecnología digital. El enfoque epistemológico no fue limitado a la tradición confirmada de la sociología visual o del documental antropológico. Después del congreso, la discusión científica siguió con la edición de este libro donde la digitalización se inserta en dos niveles:

- Se incluyen los métodos visuales como producción de imágenes en su desarrollo e integración de las herramientas digitales
- Los objetos de las aplicaciones metodológicas también son visuales y digitales (pantallas fijas y móviles).

**Palabras\_clave:** visual methods, digital, pantalla, imagen

### **Résumé**

Au sein de la 8ème édition du *Congreso Internacional Latina de Comunicación Social* « du verbe au bit » une session consacrée aux « Méthodes visuelles et mondes digitaux » et pilotée par Jacques Ibanez Bueno et Ghislaine Chabert a donné l'occasion de porter un regard sur les méthodes visuelles en relation avec des usages sociaux du numérique. L'approche épistémologique ne se limite pas à une tradition confirmée de la sociologie visuelle ou du documentaire anthropologique. La réflexion s'est poursuivie par la rédaction d'articles et l'édition de cet ouvrage ou la digitalisation est insérée à deux niveaux :

- Les méthodes visuelles sont comprises ici en tant qu'appropriation des méthodes par l'image dans leur développement et leur intégration des outils digitaux
- Les objets de l'application méthodologique sont également visuels et digitaux (écrans fixes et mobiles).

**Mots-clés :** visual methods, numérique, écran, image

### **Forma de citar este libro**

Jacques Ibanez Bueno, Ghislaine Chabert, Alain Lamboux-Durand y Nadine Wanono (Coords.) (2017). *Applying visual methods to digital communication*. Cuadernos Artesanos de Comunicación, cac137. La Laguna (Tenerife): Latina.

[DOI: 10.4185/cac136](https://doi.org/10.4185/cac136)

# Summary / Índice / Sommaire

Introduction (English) .....	9
Introduction (Español) .....	15
Introduction (Français).....	21
1. Appréhender les biais de l'audiovisuel pour une analyse scientifique appropriée des situations enregistrées Alain Lamboux-Durand .....	27
2. La aplicación de métodos visuales y digitales en la investigación sobre los formatos emergentes del periodismo audiovisual digital Alba Marín Carrillo .....	47
3. Innovation et numérisation de la relation muséale: une expérience «participative» et visuelle en Suisse Jacques Ibanez-Bueno/Ghislaine Chabert.....	65
4. De l'intérêt d'une ethnographie visuelle de la présence transmédiatique Samira Ibnelkaïd .....	89
5. Les parcours géolocalisés»: Étude théorique-empirique d'une pratique mise en marche. Lilyana Valentinova Petrova.....	111
6. La création: dialogue entre sciences sociales, arts numériques et usages sociaux Nadine Wanono .....	127





## INTRODUCTION

**B**OTH researchers on the initiative of this publication, Ghislaine Chabert and Jacques Ibanez Bueno, participated in the creation of a research group, G-SICA (Groupe inter-laboratoire Sur l'Image, la Communication et les Arts numériques), which studies the emergent phenomena of communication. In this team, the objects of research are analyzed with an interdisciplinary approach by leaving of steps inserted into the information and communication sciences. From the start of this group, the loan in visual methods in the extension of the visual anthropology stood out as an essential evolution. Indeed, the evolutions of the modalities of communication processes, as the remote interactivity via the digital media, contribute to the innovation in terms of methods. This methodological questioning and its experiment allow to try to approach better the felt and the senses perceived by the users, permanent quest from any research to human and social sciences.

This is why, in a call to explore and analyze contemporary *visual methods* with other researchers, the choice naturally focused on *digital worlds*. Joined by Alain Lamboux-Durand, Professor of information and communication sciences at the university of Franche-Comté and Nadine Wanono, researcher at the CNRS whose specialties also concern the application of visual methods in research, the four researchers decided to publish this book, which follows a call for papers at the conference *Del verbo al bit* of La Laguna (Tenerife - Spain) in 2016. Among the initial thought, is the fact that digital worlds have great potential to apply visual methodologies in their current diversity. Several research fields, associated with these digital worlds, are studied by the participating authors, ranging from museum organizations to

geolocation games, via interactive documentary or distance communication. The diversity of the analyzes offered in this book gives an inevitably partial (but promising?) light of these methodological practices in connection with an epistemological framing; at a time when more and more researchers are using "visual methods" made more "easier used" because of the miniaturization of visual and audio-visual capture devices such as smartphones and near-free images relating to the generalization of digitization.

1) In the first article, “*Understanding audiovisual biases for an appropriate scientific analysis of recorded situations*”, **Alain Lamboux-Durand** gives an historical perspective on visual methods, taking care to locate them in particular within the filiation of the visual anthropology and visual sociology. By the same author, visual methods are considered here in parallel with a more recent discipline than the first works in visual anthropology, the information and communication sciences in their French appellation and recognition in the 1970s.

This researcher claims to be a researcher-director in audiovisual. He does not avoid the consideration of technical processes in the evolution of visual practices of research as it was the case with the lightening of the cameras in the work of Jean Rouch.

He retains the virtues of the audiovisual recording, which not only helps to preserve traces, but also relies on the non-verbal, that is to say the body, which is not taken into account in other disciplines much more centred on speech.

The author places himself in the field of media analysis. In the end of the article, he asks the question of the scientific validity of the image with valuable proved proposals towards the detractors of the visual methods who denounce their lack of scientificity.

In short, this first article allows both a layman in the field to appropriate the entirety of a visual approach and to the specialist to rely on very precise elements for the development of innovative visual methodologies.

2) In the article “*The application of visual and digital methods in research on*

*emerging forms of audiovisual journalism types*”, **Alba Marín Carrillo** analyzes the proximity between digital journalism and visual methods. Just as documentary cinema has maintained proximity, ambiguity and even competition for its legitimacy with visual research, as the film by Robert Flaherty *Nanook the Eskimo* in 1922, reminds us, the journalism deserves to be precisely analyzed for a better understanding of common and different logics from those of visual methods in human and social sciences. For this reason, the author takes the risk of applying visual methods to the field of digital audiovisual journalism despite the appearance of forms common to both professional practices. Here, the author avoids the risk of confusion between the method and the object in a research process with images on digital images produced by journalists.

Citing Clifford y Marcus, she points out in the visual methods the constructive negotiation between observed persons and the researcher. The claim of taking into account the sensory and bodily dimension is assumed.

In her work, the revival of the concept of participating camera is effective. In a very clear way, the image is presented as a research object, method and visual tool for presenting research and results Ardévol (1994). Finally, the generalization of digitization in terms of journalistic practices and research methods is analyzed in terms of its precise consequences.

3) The research work of **Jacques Ibanez Bueno** and **Ghislaine Chabert** - in the article *"Innovation and digitization of the museum relationship: a participatory and visual experience in Switzerland"* - is part of a confirmed process of manufacturing hybrid devices for the creation and research. The level of research concerns both the aesthetic dimension and the reception by the public. On the ground, the two researchers in Information and Communication Sciences at the university of Savoie Mont Blanc (LLSETI laboratory) use a methodology that is partially inspired by ethnography for the analysis of reception by the public in the field of their practices. In a context in which strong economic pressures are imposing on museums, they find themselves obliged to renew the public and to answer to new

relationships with more participative and playful works, the researchers appropriate the moving field of *Museomix* experiments. Within the framework of the observation of the 2014 edition of the Geneva Museum of Art and History, as volunteer and in demand for innovative exhibition prototypes, they deploy their research methodology, borrowing from *visual methods*, particularly visual ethnography. Their "video-critical" view of these "participatory" methods invites to question the role of users' imaginations in the design of services and in exploring the "blind spots" of the dominant imagery of the laboratories of the future.

The use of this interdisciplinary approach in Information and Communication Sciences using visual methods gives new answers to the questions posed by new logics of governance and administration of innovation in museums. This is what their paper insists on. And the resulting hypermedia research, many times referred to in their article, is particularly expressive about these new practices.

4) In her article, "*Of the interest of a visual ethnography of the transmediatic presence*", **Samira Ibnelkaïd**, PhD in Language Science at the university of Lumière Lyon2, associated with the ICAR laboratory (ENS Lyon), stresses the importance of a visual ethnography associated to phenomenology to understand the ecology of the physico-numerical presence. Since her thesis where she develops the new modalities of presence of subjects induced by socio-numerical interfaces and networks, she thinks of the presence more as a flux than a state and analyzes here this characteristic in image and through the circulations between three fields of online communication (forum, chat and video conferencing). This comparison allows her to understand what she calls *media-mixing* and *media-switching* and which involve a scattered form of presence of the users, without however, that this presence, apparently fragmented on the screen, escapes to collaborative co-construction and ritualized through interactions. Consequently, the researcher considers that the study of the presence of the subjects online can not be sufficient of a verbal and fragmentary analysis and requires a multimodal sensory approach, notably visual (Pink, 2007) making it possible to apprehend the global ecology of the physico-numerical interaction and follow the progression of the transmedia

flow, using digital tools. It thus, she captures the interactions by means of a technical device consisting of a dynamic capture of the online participants' screens and a video recording of the spatial context (the external camera). The restoration of these data, by assembling views, inlaying verbal transcriptions and enriching videos, allows to analyze simultaneously the communicative behaviors of the participants on and off screen. Based on this interdisciplinary approach, she highlights the need for a digital visual study of the phenomenon of presence in the digital world.

5) **Lilyana Petrova**, doctoral student in Information and Communication Sciences at the LLSETI laboratory of the university of Savoie Mont Blanc, adapts and considers the contribution of visual methods to understand the digital journey and practices in a mobility situation in her article "*Geolocalized trajectories: theoretical-empirical scrutiny of a practiced practice*". She shows from a visual method in motion that in addition to being of a convenient nature for moving, mobile practice contributes to the constitution of an entire system of meanings specific to the body in motion. The notion of "*geolocalized path*" makes it possible to link moving and digital technology in a game of interdependence rather than only complementarities. Through her work on geolocalized games, in particular the case of the game *Ingress de Niantic*, she traces the place of walking, and mobility in the broad sense, in the constitution of communication processes. Her work is based on an interdisciplinary visual methodology which, by analyzing and confronting heterogeneous data (visual, sound, geolocalized, performance), paves the way for the understanding of these emerging practices and more generally of mobile digital worlds.

6) Finally, **Nadine Wanono**, a CNRS researcher and co-founder of the scientific and artistic event *Digital Anthropologies*, shares her experience and observations as anthropologist-filmmaker on "*The place of creation as an element of dialogue between science, digital art and social uses.*" In the furrow of Jean Rouch, her research focuses on the links between art and anthropology or the links between sociology, exact and experimental sciences. Closely linked, gestures and techniques constitute modes of access to the world, to the knowledge of its forms of life and to its ethical and political questions, which particularly meet

the objects and the approaches of human and social sciences. The researcher considers in her article that visual methods must adapt to the complexity of the ethnographic phenomena that we see in our digital worlds. She particularly questions the role and the place of the technical device as a tool for the production of the ethnographic film and defends the heuristic status of the programming language in the ethnographic approach. The latter emerges what she invites us to consider as the non-linear narrative forms of the "*fictional machine*" in order to develop transversal processes of singularity and to favor an individual and collective "production of subjectivity" that will never disregard "machinic systems" which traverse it on all sides. In this perspective, she concludes with all the discussion that has been raised in this work on the digital worlds and the visual methods which allow to observe them and opens up a whole new questioning on our "innovative approaches in which the forms of artistic expressions would be an integral part of the forms of rendition"...



## Introducción

LOS dos investigadores que han tenido la iniciativa de esta publicación, Ghislaine Chabert y Jacques Ibanez Bueno, han participado en la creación de un equipo de investigación llamado G-SICA (Grupo inter-laboratorio sobre la imagen, la comunicación y el arte digital) que se cuestiona sobre los fenómenos emergentes de la comunicación. En este equipo, los objetos de investigación se analizan desde una perspectiva interdisciplinar partiendo de enfoques que se sitúan en las ciencias de la información y la comunicación. Desde los orígenes de este equipo, el paso a los métodos visuales desde la prolongación de la antropología visual se impuso como una evolución indispensable. De hecho, los cambios que produce la evolución de las modalidades de los procesos de comunicación, desde la interactividad hasta los medios digitales, contribuyen a la innovación en términos metodológicos y su experimentación permite intentos por acercarnos mejor los sentimientos y sentidos percibidos por los usuarios, la búsqueda permanente de toda investigación en ciencias sociales.

Por ello, en una llamada a explorar y analizar los métodos visuales contemporáneos a otros investigadores e investigadoras, la elección versa naturalmente sobre los mundos digitales. Junto a ellos, Alain Lamboux-Durand, profesor en ciencias de la información y la comunicación en la Universidad de Besançon Franche-Comté y Nadine Wanono, investigadores del CRNS cuyas especializados se basan igualmente en la aplicación de métodos visuales en investigación. Los cuatro investigadores decidieron que la edición de esta obra fuera la continuación de la llamada a comunicaciones para el coloquio *Del verbo al bit* en el congreso de La Laguna (Tenerife\_España) en 2016. Entre las reflexiones iniciales, evidentemente se encuentra la

constatación de que el mundo digital goza de un fuerte potencial para aplicar metodologías visuales en su diversidad actual. Numerosos terrenos de investigación, asociados a estos mundos digitales, son estudiados por los autores que participan, que van desde las organizaciones museísticas a los juegos de geolocalización, pasando por el documental interactivo o incluso la comunicación a distancia. La riqueza de los análisis propuestos en esta obra ofrece un esclarecimiento forzosamente parcial (¿pero prometedor?) de estas prácticas metodológicas ligadas a un cuadro epistemológico concreto y en un periodo en el que cada vez son más los investigadores que utilizan métodos visuales que son cada vez más accesibles debido a la reducción de los dispositivos de grabación visual y audiovisual, como los smartphones, y la bajada de costes de la creación de imágenes digitales.

1. En el primer artículo *Aprender las vías del audiovisual para un análisis científico correcto de las situaciones registradas*, **Alain Lamoux-Durand** nos ofrece precisamente una perspectiva histórica de los métodos visuales asumiendo la tarea de situarlo particularmente en el origen de la antropología visual y la sociología visual. Este autor propone una mirada paralela de los métodos visuales desde una disciplina más reciente que la antropología visual, las vivencias de la información y de la comunicación denominadas y reconocidas en Francia en los años 1970.

Este universitario reivindica la postura del investigador-realizador audiovisual. No elude tener en cuenta los procesos tecnológicos de la evolución de las prácticas visuales de investigación como fue, por ejemplo, la reducción del equipo de grabación en el trabajo de Jean Rouch.

Re-contextualiza los beneficios del registro audiovisual que no sólo permite obtener datos, sino que se apoya en lo no verba, es decir el cuerpo, -algo que no ha sido tomado en consideración en otras disciplinas mucho más logocéntricas. El autor se sitúa en el terreno del análisis de medios. Al final del artículo, lanza la cuestión de la validez científica de la imagen con junto a propuestas que la apoyan, frente a detractores de los métodos visuales que denuncian su falta de rigor científico.

2. En el artículo *La aplicación de métodos visuales y digitales en la investigación sobre los formatos emergentes del periodismo audiovisual digital*, **Alba Marín Carrillo** analiza la proximidad entre el periodismo digital y los métodos visuales. Tal y como el documental mantiene sus lazos de proximidad con el cine desde sus orígenes, de ambigüedad e incluso competencia en cuanto a su legitimidad en la investigación visual, como nos recuerda la película de Robert Flaherty *Nanook el esquimal*, de 1922, el periodismo merece ser analizado para establecer las lógicas comunes y diferentes con respecto a los métodos visuales en ciencias humanas y sociales. Para ello, la autora toma el riesgo de aplicar metodologías visuales al terreno del periodismo audiovisual digital pese a la similitud de las comas comunes entre las dos prácticas profesionales. Así, la autora evita el riesgo de confusión entre el método y el objeto en un proceso de investigación con la imagen y sobre la imagen digital producida por los periodistas.

Citando a Clifford y Marcus, ella apunta en los métodos visuales hacia la negociación constructiva entre las personas observadas y el investigador. Se asume la reivindicación de tener en cuenta la dimensión sensorial y corporal. En su trabajo, se lleva a cabo la recuperación del concepto «cámara participante». De manera muy clara, la imagen está presente como objeto de investigación, método e instrumento visual de presentación de la información y los resultados (Ardévol, 1994). Finalmente, la expansión de la digitalización tanto en las prácticas periodísticas como en los métodos de investigación se analizan junto a sus consecuencias.

3. El trabajo de investigación de Jacques Ibanez Bueno y Ghisaine Chabert –en el artículo «Innovación y digitalización de la relación museística: una experiencia participativa y visual en Suiza»– se inscribe en un proceso confirmado de fabricación de dispositivos híbridos de creación y de investigación. El nivel de la investigación concierne al mismo tiempo a la dimensión estética y a la recepción del público. En el terreno, los dos investigadores en Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universidad Savoie Mont Blanc (Laboratoire LLSEIT), utilizan una metodología que se inspira principalmente en la etnografía para analizar la recepción por el público desde el lugar de sus prácticas.

En un contexto en el que las fuertes presiones económicas están presentes en los museos, ellos se ven en la obligación de renovar el público y de responder a las nuevas relaciones con obras más participativas y lúdicas. Con esta presión los museos se ven forzados a evolucionar y responder a las demandas. En este aspecto, los investigadores se apropian del terreno móvil de experimentación *Museomix*. En el marco de observación de la edición de 2014 en el Museo de Arte e Historia de Ginebra, voluntarios y solicitantes de prototipos innovadores de exposición, muestran sus métodos de investigación que toman de los métodos visuales, y en particular de la antropología visual. Su mirada «vídeo-crítica» sobre los métodos «participativos» invita entonces a cuestionar el papel del imaginario de los usuarios sobre la concepción de estos servicios y sobre la exploración de los «ángulos muertos» del imaginario dominante en los laboratorios del futuro.

La base de este enfoque interdisciplinar en Ciencias de la Información y de la comunicación utilizando los métodos visuales alimenta de manera totalmente inédita las respuestas a las preguntas sobre las nuevas lógicas de gobierno y administración de la innovación en los museos. Es esto sobre lo que insiste su paper. Y el hipermedia de investigación que resulta, numerosas veces mencionado en su artículo, es especialmente representativo de estas nuevas prácticas.

4. En su artículo «Del interés de una etnografía visual de la presencia transmediática», **Samira Ibnelkaïd**, doctora en Ciencias del lenguaje de la Universidad Lumière Lyon2, asociada al laboratorio ICAR (ENS Lyon), insiste sobre la importancia de la etnografía visual entrecruzada con la fenomenología para aprender la ecología de la presencia psíquico-digital. Desde su tesis, donde ella desarrolla las nuevas modalidades de la presencia de los sujetos inducidas por la interface y las redes socio-digitales, piensa en la presencia más como un flujo que como un estado, y analiza esta característica en imagen y a través de los tres terrenos de la comunicación en línea a distancia (forum, chat y visiocomunicación). Esta comparación le permite conocer lo que ella denomina *media-mixing* y *media-switching* y que implican una forma de presencia de los usuarios expandidas, sin que esta presencia, en apariencia fragmenta en la pantalla, escape de una construcción

colaborativa y ritualizada por las interacciones. Desde entonces, la investigadora considera que para el estudio de la presencia en los sujetos en línea no es suficiente con un análisis verbal y parcelado, y que requiere de una aproximación sensorial multimodal concretamente visual (Pink, 2007), permitiendo conocer la ecología global de la interacción psico-digital y seguir el progreso de la presencia transmediática haciendo uso de las herramientas digitales. Capta así las interacciones por medio de un dispositivo que consiste en capturar las dinámicas de las pantallas de los participantes en línea y un registro en vídeo del contexto espacial presencial (cámara externa). La «restitución» de estos datos, la unión de las tomas, la incrustación de las transcripciones verbales y el enriquecimiento de los vídeos permite analizar simultáneamente los comportamientos comunicativos de los participantes dentro y fuera de la pantalla. A partir de este enfoque interdisciplinario, visibiliza la necesidad de un estudio visual digital del fenómeno de la presencia en el mundo digital.

5. **Lilyana Petrova**, doctoranda en Ciencias de la Información y de la Comunicación en el Laboratorio LLSTI de la Universidad Savoie Mont Blanc, adapta y considera la aportación de los métodos visuales para comprender el recorrido y las prácticas digitales en situación de movilidad en su artículo «Los recorridos geolocalizados: escrutinio teórico-empírico de una práctica puesta en marcha». Muestra a partir de un método visual en movilidad que, además de la naturaleza cómoda del desplazamiento, la práctica móvil contribuye a la constitución de todo un sistema de significados del cuerpo en movimiento. La noción de «recorrido geolocalizado» permite unir el desplazamiento y la tecnología digital en un juego de interdependencia más que de complementariedades. Por su trabajo sobre los juegos geolocalizados, concretamente por el caso del juego *Ingress* de *Niantic*, traza el lugar del trayecto y de la movilidad con sentido amplio en la constitución de los procesos comunicacionales. Su trabajo se basa, en este caso, en una metodología visual interdisciplinar que, por el análisis y la confrontación de datos heterogéneos (visuales, sonoros, geolocalizados, y performativos) abre la vía al entendimiento de estas prácticas emergentes y globalizadas de los mundos digitales móviles.

6. Finalmente, **Nadine Wanono**, investigadora en el CNRS y cofundadora de la expresión científica y artística *Antropologías Digitales*, nos comparte su experiencia y sus observaciones como antropóloga cineasta sobre «El lugar de creación como elemento de diálogo entre ciencias, artes digitales y usos sociales». Siguiendo la estela de Jean Rouch, sus investigaciones se concentran en los lazos entre arte y antropología, o incluso entre sociología, ciencias exactas y experimentales. Íntimamente ligados, gestos y técnicas constituyen modos de acceso al mundo, al conocimiento de sus formas de vida como a sus posturas éticas y políticas, que se encuentran particularmente en los objetos y los pasos que toman las ciencias humanas y sociales. La investigadora considera destacablemente en su artículo que los métodos visuales deben adaptarse a la complejidad de los fenómenos etnográficos observable en nuestros mundos digitales. Se cuestiona sobre el papel y el lugar de los dispositivos tecnológicos como herramientas de producción del film etnográfico y defiende el estatuto heurístico del lenguaje de programación en el recorrido etnográfico. Esto último hace emerger lo que se considera como formas narrativas no lineales de la «máquina de ficción» con el fin de desarrollar procesos de singularización transversal y favorecer una «producción de subjetividad» individual y colectiva, que jamás harán caso omiso de los «sistemas digitales» que lo atraviesan por todas partes.

Se cierra así, con esta puesta en perspectiva, la discusión que se levanta en esta obra sobre los mundos digitales y los métodos visuales que permiten observarlos y se lanza un arsenal de cuestiones sobre nuestros «pasos innovadores o las formas de expresión artística que serán partes integrales de las formas de restitución».



## INTRODUCTION

LES deux chercheurs à l'initiative de cette publication, Ghislaine Chabert et Jacques Ibanez Bueno, ont participé à la création d'une équipe de recherche du nom de G-SICA (Groupe inter-laboratoire Sur l'Image, la Communication et les Arts numériques) qui interroge les phénomènes émergents de communication. Dans cette équipe, les objets de recherche sont analysés avec une approche interdisciplinaire en partant de démarches insérées dans les sciences de l'information et de la communication. Dès l'origine de cette équipe, l'emprunt à des méthodes visuelles dans le prolongement de l'anthropologie visuelle s'est imposé comme une évolution indispensable. En effet, les changements évolutions des modalités des processus de communication, comme l'interactivité à distance via les médias numériques, contribuent à l'innovation en termes de méthodes. Ce questionnement méthodologique et son expérimentation permettent de tenter de mieux approcher le ressenti et les sens perçus par les usagers, quête permanente de toute recherche en sciences humaines et sociales.

C'est pourquoi, dans un appel à explorer et analyser les *visual methods* contemporaines avec d'autres chercheuses et chercheurs, le choix s'est tout naturellement porté sur les *digital worlds*. Rejoints par Alain Lamboux-Durand, professeur en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Besançon Franche-Comté et Nadine Wanono, chercheuse au CRNS, dont les spécialités portent également sur l'application des méthodes visuelles en recherche., les Les quatre chercheurs ont décidé de l'édition de cet ouvrage qui fait suite à un appel à communication au colloque *Del verbo al bit* de La Laguna

(Tenerife \_ Espagne) en 2016. Parmi les réflexions initiales, se trouve en effet, le constat que les *mondes numériques* bénéficient d'un fort potentiel pour appliquer des méthodologies visuelles dans leur diversité d'aujourd'hui. Plusieurs terrains de recherche, associés à ces mondes numériques, sont étudiés par les auteurs participants, allant des organisations muséales aux jeux de géolocalisation en passant par le documentaire interactif ou encore la communication à distance. La richesse des analyses offertes dans cet ouvrage propose offre un éclairage forcément partiel (mais prometteur ?) de ces pratiques méthodologiques en lien avec un cadrage épistémologique ; et ce dans une période où des chercheurs de plus en plus nombreux utilisent des « méthodes visuelles » rendues plus « accessibles » du fait de la miniaturisation des appareils de captation visuelle et audio-visuelle tels que les smartphones et de la quasi-gratuité des images relatives à la généralisation de la numérisation.

1) Dans le premier article *Appréhender les biais de l'audiovisuel pour une analyse scientifique appropriée des situations enregistrées*, **Alain Lamboux-Durand** justement nous offre une perspective historique des méthodes visuelles en prenant le soin de les situer en particulier au sein de la filiation de l'anthropologie visuelle et de la sociologie visuelle. Par le même auteur, les méthodes visuelles sont ici regardées en parallèle d'une discipline plus récente que les premiers travaux en anthropologie visuelle, les sciences de l'information et de la communication dans leur appellation et leur reconnaissance françaises au cours des années 1970. Cet universitaire revendique une posture de chercheur-réalisateur en audiovisuel. Il n'élude pas la prise en compte des processus techniques dans l'évolution des pratiques visuelles de recherche comme ce fut le cas avec l'allègement des caméras dans le travail de Jean Rouch.

Il resitue les vertus de l'enregistrement audiovisuel qui non seulement permet de conserver des traces, mais aussi de s'appuyer sur le non verbal, c'est-à-dire le corps, – ce dernier n'étant pas pris en compte dans d'autres disciplines beaucoup plus logocentrées.

L'auteur se place dans le terrain de l'analyse des médias. A Dans la fin de l'article, il pose la question de la validité scientifique de l'image avec des propositions étayées précieuses face aux détracteurs des méthodes visuelles qui dénoncent leur manque de scientificité.

Bref, ce premier article permet à la fois à un profane dans le domaine de s'approprier la globalité d'une démarche visuelle et au spécialiste de s'appuyer sur des éléments très précis pour l'élaboration de méthodologies visuelles innovantes.

2) Dans l'article *La aplicación de métodos visuales y digitales en la investigación sobre los formatos emergentes del periodismo audiovisual digital* **Alba Marín Carrillo** analyse la proximité entre journalisme numérique et méthodes visuelles. Tout comme le cinéma documentaire entretient depuis le début du cinéma des liens de proximité, d'ambiguïté voire de concurrence quant à sa légitimité avec la recherche visuelle comme nous le rappelle le film de Robert Flaherty *Nanook l'esquimau* en 1922, le journalisme mérite d'être précisément analysé et approché pour mieux cerner les logiques communes et différentes de celles des méthodes visuelles en sciences humaines et sociales. Pour cela l'auteure prend le risque d'appliquer des méthodes visuelles au terrain du journalisme audiovisuel numérique malgré l'apparence de formes communes aux deux pratiques professionnelles. Là l'auteure évite le risque de confusion entre la méthode et l'objet dans un processus de recherche avec images sur des images numériques produites par les journalistes.

Citant Clifford y Marcus, elle pointe dans les méthodes visuelles la négociation constructive ? conciation contrustive entre les personnes observées et le chercheur. La revendication de la prise en compte de la dimension sensorielle et corporelle y est assumée.

Dans son travail, la reprise du concept de caméra participante est effective. De manière très claire, l'image est présentée comme objet de recherche, méthode et outil visuel de présentation de la recherche et des résultats Ardévol (1994). Enfin, la généralisation de la numérisation tant au niveau des pratiques journalistiques que des méthodes de recherche est analysée dans ses conséquences précises.

3) Le travail de recherche de **Jacques Ibanez Bueno** et **Ghislaine Chabert**

—dans l'article « *Innovation et numérisation de la relation muséale : une expérience participative et visuelle en Suisse* »— s'inscrit dans une démarche confirmée de fabrication de dispositifs hybrides de création et de

recherche. Le niveau de la recherche concerne à la fois la dimension esthétique et la réception par le public. Sur le terrain, les deux chercheurs en Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université Savoie Mont Blanc (laboratoire LLSETI), utilisent une méthodologie qui s'inspire partiellement de l'ethnographie pour l'analyse de la réception par les publics sur le terrain même de leurs pratiques. Dans un contexte où de fortes pressions économiques pèsent sur les musées, ils se voient dans l'obligation de renouveler les publics et de répondre à de nouvelles relations aux œuvres plus participatives et ludiques de pression énorme sur les musées, contraints à évoluer du fait de la réduction des financements publics, du besoin de renouveler les publics et de répondre à de nouvelles relations aux œuvres plus participatives et ludiques, les chercheurs s'approprient le terrain mouvant des expérimentations *Museomix*. Dans le cadre de l'observation de l'édition de 2014 au Musée d'Art et d'Histoire de Genève, volontaire et demandeur de prototypes innovants d'exposition, ils déploient leur méthodologie de recherche qui emprunte aux *visual methods*, en particulier à l'ethnographie visuelle. Leur regard « vidéo-critique » sur ces méthodes « participatives » invite alors à interroger le rôle de l'imaginaire des usagers sur la conception de services et sur l'exploration des « angles morts » de l'imagerie dominante des laboratoires du futur.

Le recours à cette approche interdisciplinaire en Sciences de l'Information et de la Communication utilisant des méthodes visuelles alimente de façon totalement inédite les réponses aux questions posées par de nouvelles logiques de gouvernance et d'administration de l'innovation dans les musées. C'est ce sur quoi insiste leur papier. Et l'hypermédia de recherche qui en résulte, de nombreuses fois évoqué dans leur article, est particulièrement expressif sur ces nouvelles pratiques.

4) Dans son article « *De l'intérêt d'une ethnographie visuelle de la présence transmédiatique*, **Samira Ibnelkaïd**, Docteure en Sciences du langage de l'Université Lumière Lyon2, associée au laboratoire ICAR (ENS Lyon), insiste sur l'importance de l'ethnographie visuelle croisée à la phénoménologie pour appréhender l'écologie de la présence physico-numérique. Depuis sa thèse où elle développe les nouvelles modalités de présence des sujets induites par les interfaces et réseaux socio-

numériques, elle pense la présence davantage comme un flux qu'un état et analyse ici cette caractéristique en image et à travers les circulations entre trois terrains de la communication en ligne à distance (forum, tchat et visiocommunication). Cette comparaison lui permet d'appréhender ce qu'elle nomme les *media-mixing* et *media-switching* et qui impliquent une forme de présence éparpillée des usagers, sans pour autant, que cette présence, en apparence fragmentée à l'écran, n'échappe à une co-construction collaborative et ritualisée par les interactions. Dès lors, la chercheuse estime que l'étude de la présence des sujets en ligne ne peut se suffire d'une analyse verbale et parcellaire et requiert une approche sensorielle multimodale notamment visuelle (Pink, 2007) permettant d'appréhender l'écologie globale de l'interaction physico-numérique et suivre la progression du flux de présence transmédiate, en faisant usage des outils digitaux. Elle capture ainsi les interactions au moyen d'un dispositif technique consistant en une capture dynamique des écrans des participants en ligne et un enregistrement vidéo du contexte spatial présentiel (caméra externe). La restitution de ces données, par assemblage des vues, incrustation des transcriptions verbales et enrichissement des vidéos, permet d'analyser simultanément les comportements communicatifs des participants sur et hors écran. À partir de cette approche interdisciplinaire elle met ainsi en exergue la nécessité d'une étude visuelle numérique du phénomène de présence dans le monde digital.

5) **Lilyana Petrova**, doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication au laboratoire LLSETI de l'Université Savoie Mont Blanc, adapte et considère l'apport des méthodes visuelles pour comprendre le parcours et les pratiques numériques en situation de mobilité dans son article « *Lles parcours géolocalisés : scrutation théorique-empirique d'une pratique mise en marche* ». Elle montre à partir d'une méthode visuelle en mobilité qu'en plus d'être de nature commode pour le déplacement, la pratique mobile contribue à la constitution de tout un système de significations propre au corps en mouvement. La notion de « *parcours géolocalisé* » permet de relier le déplacement et la technologie numérique dans un jeu d'interdépendance plus que de seules complémentarités. Par son travail sur les jeux géolocalisés, notamment le cas du jeu *Ingress* de *Niantic*, elle retrace la place de la marche, et de la mobilité au sens large, dans la constitution des

processus communicationnels. Son travail se base en l'occurrence sur une méthodologie visuelle interdisciplinaire qui, par l'analyse et la confrontation de données hétérogènes (visuelles, sonores, géolocalisées, de performance), ouvre la voie à l'entendement de ces pratiques émergentes et plus globalement des mondes digitaux mobiles.

6) Enfin **Nadine Wanono**, chercheuse adu CNRS et co-fondatrice de la manifestation scientifique et artistique *Anthropologies Numériques*, nous fait partager son expérience et ses observations d'anthropologue cinéaste sur « *Lla place de la création comme élément de dialogue entre sciences, art numériques et usages sociaux* ». Dans le sillon de Jean Rouch, ses recherches se concentrent sur les liens entre art et anthropologie ou encore les liens entre sociologie, sciences exactes et expérimentales. Intimement liés, gestes et techniques constituent des modes d'accès au monde, à la connaissance de ses formes de vie comme à ses mises en question éthiques et politiques, qui rencontrent tout particulièrement les objets et les démarches des sciences humaines et sociales. La chercheuse considère notamment dans son article que les méthodes visuelles doivent s'adapter à la complexité des phénomènes ethnographiques observables dans nos mondes digitaux. Elle s'interroge tout particulièrement sur le rôle et la place du dispositif technique en tant qu'outil de production du film ethnographique et défend le statut heuristique du langage de programmation dans la démarche ethnographique. Ce dernier faisant émerger ce qu'elle invite à considérer comme les formes narratives non linéaires de la « machine fictionnante » afin de développer des processus de singularisation transversaux et favoriser une « production de subjectivité » individuelle et collective, qui ne feront jamais abstraction des « systèmes machiniques » qui la traversent de toutes parts.

Elle clôt ainsi, par cette mise en perspective, toute la discussion qu'on a soulevée soulever dans cet ouvrage sur les mondes digitaux et les méthodes visuelles permettant de les observer et ouvre tout un questionnement à venir sur nos « démarches innovantes où les formes d'expressions artistiques seraient parties intégrantes des formes de restitutions »...



# Appréhender les biais de l'audiovisuel pour une analyse scientifique appropriée des situations enregistrées

**Alain Lamboux-Durand**

Univ. Bourgogne Franche-Comté

## Introduction

**D**EPUIS l'avènement de l'enregistrement magnétique au cours des années 1950, les enregistrements audiovisuels sont devenus électroniques et leur numérisation ne modifie pas fondamentalement les cadres de leurs usages en contexte scientifique. Nous sommes probablement entrés dans une Ère post-numérique dans le sens où toute communication médiatisée contemporaine s'appuie sur des outils numériques. L'usage de l'audiovisuel, en tant qu'outil du chercheur, devient implicitement ancré dans le monde numérique – qu'il soit natif ou issu de la numérisation de sources analogiques.

Un champ d'étude des sciences de l'information et de la communication relève de l'analyse des médias. À ce titre, bon nombre d'études portent sur la télévision et, par extrapolation, le film en tant que support de communication, en se plaçant du point de vue du spectateur, en se limitant aux modalités de réception. Les procédés de réalisation sont alors considérés comme des leurres destinés, si ce n'est

à tromper le lecteur du document audiovisuel, du moins à orienter sa pensée dans le sens escompté par les « producteurs »<sup>1</sup>, de façon plus ou moins consciente. La notion de mise en scène, d'ellipse, d'artifice est ainsi abordée, renforçant une forme de méfiance. Celle-ci est liée au caractère analogique des images visuelles et sonores - qui s'appuient notamment sur l'émotivité ou le manque de recul inhérent à ce caractère.

Toutefois, ces prises de position négligent la connaissance des processus techniques et technologiques de réalisation, des pratiques professionnelles et de leur justification.

En prenant une posture de chercheur-réalisateur en audiovisuel, il devient nécessaire de justifier l'usage de l'audiovisuel en identifiant ses intérêts, ses défauts et ses modalités de validation. À travers cette démarche il ne s'agit ni de réfuter son usage ni d'avoir une confiance aveugle. Comme le souligne Joëlle Le Marec, il ne s'agit pas d'avoir « la hantise du biais » (Le Marec, 2002), mais bien de l'assumer afin de minimiser ses incidences dans le recueil, le traitement vidéographique et d'en tenir compte dans les analyses qui en découlent.

### **Fonction de l'enregistrement audiovisuel**

L'enregistrement audiovisuel et la réalisation de vidéogrammes répondent à différentes attentes et besoins chez le chercheur. Sans définir une liste exhaustive, l'usage de vidéogrammes en sciences de l'information et de la communication peuvent répondre à plusieurs objectifs dont l'étude des médias qui est un des champs historiques de la discipline.

Dans ce cadre les enregistrements audiovisuels produits pour le cinéma, la radio, la télévision et aujourd'hui internet constituent un

---

<sup>1</sup> Les producteurs englobent ici toutes les personnes ayant un impact significatif sur la réalisation du document audiovisuel qui à la télévision peuvent être des réalisateurs, des auteurs, des journalistes, des rédacteurs...

corpus à part entière. S'il est important de le souligner, les documents étudiés ne sont que très rarement produits dans le cadre d'une activité scientifique, et de façon plus exceptionnelle afin de servir l'étude. Cette fonction des enregistrements ne sera dès lors pas développée ici.

### **Enregistrement d'une trace**

Quels que soient les objectifs scientifiques de leurs usages, les enregistrements audiovisuels relèvent de la mémorisation d'une trace de phénomènes réels. Pour le chercheur, le danger est d'assimiler cette trace au phénomène lui-même – ce que René Magritte a explicité dans son tableau « ceci n'est pas une pipe ». Assimiler cette trace au phénomène pourrait amener à considérer l'enregistrement comme une preuve « irréfutable » de l'existence du phénomène. Toutefois, si cette trace ne constitue pas une preuve, elle autorise de multiples usages pertinents en contexte scientifique.

Un premier intérêt relève de l'observation de phénomènes impossibles à observer directement, en temps réel. Ainsi, dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, Félix-Louis Regnault louait l'intérêt du « cinéma 1 » – la chronophotographie – utilisé à des fins d'observation par Muybridge ou Marey comme dans la décomposition du galop du cheval(1925). C'est aussi l'intérêt valorisé par Walter Benjamin(1935) dans la reproduction mécanisée d'œuvres. L'enregistrement audiovisuel permet aussi de multiples visionnages amplifiant les possibilités d'analyse du phénomène initial : *« La vidéo nous a permis un effet de retour précis sur ces micro scènes : les séquences filmées permettent le ralenti, le visionnage multiple et nous permettent de détailler précisément des procédures difficilement accessibles à l'œil nu, de procéder par aller retour entre le texte transcrit et les images, et enfin d'avoir accès aux gestes et aux corps indispensables pour comprendre l'ensemble des ressources et des compétences mises en œuvre par les collectionneurs »*(Da Lage, 2012). Avec l'enregistrement audiovisuel, deux observateurs peuvent avoir exactement le même point de vue d'observation.

Au bout du compte, le vidéogramme, en tant que trace, peut être considéré comme une prise ne note audiovisuelle d'une situation. Ainsi, le dispositif de captation est un peu une « caméra stylo » pour adapter une expression d'Alexandre Astruc(1948)<sup>2</sup>. La faible dimension et le faible coût d'utilisation de certains dispositifs d'enregistrement audiovisuels actuels favorisent ce recours à une prise de notes audiovisuelles.

### sauvegarde du non verbal

Les gestes, l'intonation, le débit de parole, les mimiques, le regard des témoins sont autant de signes que le texte peut difficilement retranscrire. Ces signes participent à la communication, à la création discursive, à la compréhension du sujet voire à la création de sens.

Le non-verbal est en continuité avec ce qui peut se mettre en mots : il est une gestualisation du dit ou encore une expression gestuelle du dire. Il est inclus dans le langage(Baudry, 2000).

Si un texte écrit suffit à référencer logiquement un objet, la reproduction photographique de ce dernier (éventuellement en stéréoscopie) permet de préciser ses spécifications. De même, le fait d'observer un collectionneur lors du jeu relationnel établi alors qu'il manipule un objet de sa collection dans l'espace-temps de vidéogrammes donne des indications sémantiques importantes (sa taille, les précautions à prendre, les points de vue possibles, la position d'éléments visuels pertinents...). Voir et/ou d'entendre ce collectionneur apporte également son lot d'informations non verbales et infra-verbales nouvelles signifiantes (le rythme, l'accentuation, la modulation et l'intonation des mots, les silences, la posture, la gestuelle, le regard porté sur l'objet, les mimiques et leurs enchaînements, l'intérêt pulsionnel et affectif du collectionneur vis-à-vis d'un fait particulier...).

---

<sup>2</sup> Alexandre Astruc qualifiait de caméra stylo la caméra qui pouvait être l'outil d'expression d'un auteur littéraire (nécessitant un langage spécifique).

	<p>Regard de satisfaction lié à la découverte du lien entre une paire de jumelles allemandes dans un étui britannique</p>
	<p>Insertion de la paire de jumelles dans l'étui britannique</p>

*Illustration 1 : Mise en évidence d'éléments non verbaux (images projet TEMICS<sup>3</sup>)*

Ainsi, seule la dimension spatio-temporelle spécifique à l'audiovisuel permet ce type de déduction. Sur un aspect visuel, une succession de dessins ou de photogrammes (comme en chronophotographie) permet d'y parvenir, sans toutefois donner d'information sur la célérité, le rythme ou le son produit. C'est une des raisons d'être de bon nombre de vidéogrammes anthropologiques ou d'audiogrammes linguistiques. Les quelques enregistrements de Sarah Bernard donnent un aperçu fugace de son mode de déclamation des textes. Les vidéogrammes de danses folkloriques sont réalisés afin d'éviter leur disparition. Un film

---

<sup>3</sup> Reconnaissance, conservation et transmission de la diversité des témoignages sur les objets du patrimoine sensible en contexte interculturel : pratiques collaboratives et médiation numérique en musée (2013-2015). Projet contractualisé entre le Ministère de la Culture et l'Université de Lille 3.

sur la fabrication du pain traditionnel au Portugal permet à des artisans français d'acquérir un nouveau savoir faire(De Pablo, 2011).

### Des vidéogrammes pour créer un fonds d'archives

Des enregistrements vidéographiques peuvent permettre de constituer un fonds d'archives en vue d'études futures. Les enregistrements de témoins historiques en sont un exemple. Plusieurs programmes de sauvegarde audiovisuelle de témoignages de survivants des camps de concentration, d'anciens résistants, ont vu le jour, à l'université de Yale(Rudof, 1999), à la fondation Auschwitz(Wallenborn, 2005), au Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation de Lyon(Jorro, 2009), pour n'en citer que quelques-uns. Ceux-ci ont été précédés par des programmes d'enregistrements phonographiques comme au musée dauphinois de Grenoble dans les années 1970 (Duclos, 1992). Une des caractéristiques de ces enregistrements est de sauvegarder une mémoire avant tout orale, la diminution du coût technologique d'enregistrement favorisant la sauvegarde audiovisuelle. À travers ces programmes, il s'agissait de sauvegarder une mémoire orale avant qu'elle ne disparaisse avec les témoins. De nombreux autres programmes existent, souvent menés conjointement avec des perspectives de recherche, comme ceux menés par la Bibliothèque de Documentation Internationale Contemporaine, autour de la mémoire de l'immigration (Olmos, 2012) et la mémoire post-coloniale (PIIP, 2012) et soulèvent souvent la question de leur exploitation.

Dans le cadre du programme des Archives Audiovisuelles de la Recherche, initié par Peter Stockinger, des enregistrements « d'entretiens structurés et approfondis avec des chercheurs ou chercheurs enseignants travaillant en SHS » (Stockinger, 2011, p. 24) furent réalisés. Ils permettent aujourd'hui d'avoir un corpus de témoignages de chercheurs contemporains en SHS assez important. Toutefois, dans le cadre de ce programme, la constitution de l'archive, bien que nécessaire, n'était pas la seule finalité du projet, dans la mesure où l'archive ne vaut que si elle peut être consultée, le programme a

défini les modalités, les protocoles scientifiques et techniques, qui ont permis la constitution et la « libre » exploitation des enregistrements (Stockinger, De Pablo & Lemaître, 2011, p. 31).

Concernant les fonctions de ces archives, plusieurs éléments de réponse peuvent être apportés.

D'une part, elles reflètent une activité de témoignage au moment de l'enregistrement. Quel intérêt de l'audiovisuel au regard d'une sauvegarde textuelle ? Un premier élément de réponse concerne la sauvegarde des éléments non verbaux qui apportent des compléments d'information importants (cf. paragraphe précédent).

D'autre part, concernant les entretiens des Archives Audiovisuelles de la Recherche, le discours tenu par les chercheurs interrogés sort du cadre habituel des communications, très formatées, ou des publications, très écrites. Il apparaît dès lors des réflexions, pas toujours finalisées, ou plus imagées, en tout cas différentes des discours publics connus de ces chercheurs. L'oralité de l'entretien conduit plus à un discours réflexif « instantané », parfois moins étayé, mais aussi très révélateur de la pensée scientifique profonde du chercheur.

### L'enregistrement audiovisuel, un matériau de valorisation

Les sciences de l'information et de la communication peuvent souffrir d'un déficit d'image. L'usage de vidéogrammes illustrent les travaux de recherche. Ainsi la trace ou le matériau d'étude peut se révéler un élément de valorisation et/ou de vulgarisation du travail scientifique effectué. Cet objectif, pour être atteint nécessite, l'adoption de méthodes et méthodologies de production héritées du cinéma et de la télévision. Cet objectif a fait l'objet de différentes études et de transferts méthodologiques dans le cadre des projets TEMUSE 14-45 et TEMICS que le lecteur pourra appréhender à travers différentes publications, (Lamboux-Durand & Bouchez, 2017), (Gellereau & Lamboux-Durand, 2017), (Gellereau, Lamboux-Durand, Brière, Da Lage, Fleury, Gawin, Gaillard, Priégo & Dendooven, 2015). En

résumé, sans faire appel à des « ingénieurs de l'audiovisuel », il s'agit de s'appuyer sur les techniques audiovisuelles traditionnelles, telles qu'elles peuvent être abordées dans des ouvrages d'accès aisé (Fouché, 2009) (Galès, 2011). Toutefois, l'aspect scientifique du projet nécessite de circonscrire précisément le cadre général des différents enregistrements et de leurs traitements. Il ne s'agit pas de réaliser des « films de télévision », mais de définir des solutions exploitables par des non « ingénieurs de l'audiovisuel » et scientifiquement rigoureuses.

### **Caractéristiques de l'enregistrement audiovisuel**

L'intérêt et/ou l'inconvénient de la trace audiovisuelle relève du caractère de sauvegarde automatique et systématique des phénomènes auxquels la caméra est sensible. Ainsi, comme le vidéogramme permet la sauvegarde d'éléments tant verbaux que non verbaux, la caméra stylo pourrait constituer une mémoire « objective » ou « fidèle » dans le sens où il n'y a pas d'interprétation humaine : elle n'omet pas d'inscrire des mots ou des gestes.

Toutefois, ces enregistrements sont des signaux échantillonnés ; ils sont le résultat de transformations et sauvegardent un point de vue situé.

### **Enregistrement d'un espace profilmique**

Caméra et microphone, représentent un point de vue situé dans le sens où l'enregistrement qui en résulte se limite à une sauvegarde, une trace, de l'espace profilmique – c'est-à-dire l'enregistrement de ce qu'il se passe dans le champ de la caméra et des ondes acoustiques auxquelles le microphone est sensible.

Un microphone hypercardioïde (appelé couramment micro canon) permet d'éviter les sons n'étant pas émis depuis la direction vers laquelle il pointe. À l'inverse, un microphone omnidirectionnel sensible enregistrera tous les sons. Les microphones hypercardioïdes sont

privilegiés lorsque les enregistrements sont destinés à être diffusés en public.

Il y a rarement l'enregistrement du contexte, d'un espace afilmique qui précise les conditions du recueil. Ainsi, contrairement à l'exemple de l'illustration 2, il n'y pas eu de photographies, du cadre de l'enregistrement de l'illustration 1 qui aurait pu apporter son lot d'information (vaste hangar en hiver et non chauffé, position relative de l'équipe de chercheurs...).



*Illustration 2 : Espace profilmique et contexte technique de l'enregistrement (images TEMUSE 14-45)*

Ainsi, le vidéogramme est forcément parcellaire avec, outre l'aspect profilmique, le procédé éminemment elliptique.

### **Procédé elliptique**

Le procédé d'enregistrement est elliptique parce qu'il est majoritairement discontinu. Cette discontinuité provient de la période d'enregistrement qui est finie, mais aussi de la discontinuité technique de la prise de vue (et de son en numérique) pendant cette période d'enregistrement.

Avant l'avènement de l'enregistrement vidéographique, les durées d'enregistrements continus ne pouvaient dépasser deux à dix minutes par bobine, en fonction des types de caméras employées : de 30 secondes sur les caméras 8mm, Super8, 16mm à moteur mécanique(Lardeau, 1995, p. 146) à 10 minutes sur les caméra 16mm à moteur électrique(De France, 1982, p. 275). Avec les enregistrements électroniques, la durée est toujours limitée en fonction du support de stockage, mais le coût d'enregistrement permet un enregistrement de flux important.

Par ailleurs, en prise de vue cinématographique argentique la prise de vue élémentaire réelle ne correspond environ qu'à la moitié de la durée de prise de vue<sup>4</sup>. Des événements d'une durée inférieure à 1/48<sup>ème</sup> de seconde survenant pendant la période d'obturation ne seront pas enregistrés. En vidéographie, ce laps de temps inter-images est réduit mais existe toujours et c'est aussi le cas pour les enregistrements sonores en numérique.

Un montage vidéographique est lui aussi, bien entendu, encore plus elliptique.

---

<sup>4</sup> Durant l'autre moitié, l'obturateur de la caméra empêche la lumière d'impressionner la pellicule et le film avance jusqu'à la position correspondant à l'image suivante.

## **Caméra et microphones : des handicapés sensoriels**

Si la prise de note textuelle reproduit une image parcellaire du phénomène retranscrit, l'enregistrement audiovisuel aussi. Ni la caméra vidéo, ni l'enregistreur audio ne peuvent être considérés comme des outils de prise de notes idéaux. Une caméra est à moitié aveugle, le dictaphone l'est totalement ; ils ne sont capables d'enregistrer aucun autre sens. Par certains côtés, les systèmes d'enregistrement audiovisuels sont des « handicapés sensoriels ». Les systèmes de prise de vue sont à moitié aveugles dans la mesure où seuls les éléments profilmiques sont captés.

Par contre, ce handicap peut se révéler très profitable au chercheur, et à plusieurs niveaux. L'absence de perception liée à un sens permet de mieux se focaliser sur d'autres sens. C'est ainsi que Michel Chion recommande, pour mieux analyser un film, d'adopter la méthode des caches (Chion, 1994, p. 158). Elle consiste à observer un film tour à tour (peu importe l'ordre) en audition simple (sans visuel), en vision simple (sans son) et en audiovision. Cette méthode permet de mettre à jour ces effets de masques respectifs et la production de sens liée à la corrélation des bandes sonores et visuelles.

Un microphone hypercardioïde permet d'isoler les sons situés devant le microphone, un microphone de proximité (peu sensible) permet d'isoler

## **Influence du contexte sur l'enregistrement**

En sciences expérimentales, le contexte de l'expérience influence l'expérience elle-même, un des objectifs des chercheurs est alors d'identifier et de minimiser, si possible, ces incidences. La compréhension et la prise en compte du contexte de la recherche, du dispositif socio-technique et des influences potentiellement produites permettent ainsi de ne pas négliger les biais. Lors d'un enregistrement de témoignage, la présence du dispositif socio-technique d'enregistrement, les attitudes de l'équipe d'enregistrement, la conduite

de l'entretien influencent le témoignage ainsi que sa réception lors de la diffusion (Lamboux-Durand, 2014). De plus, tous les éléments non enregistrables, les éléments afilmiques, sont à prendre à compte .

### **Solidité scientifique de l'audiovisuel face à l'écrit**

Martine Joly souligne, à propos des images visuelles, que dès l'Antiquité, l'iconographie « était suspectée de menacer le langage, au risque de le supplanter »(Joly, 2000, p. 39) cette suspicion (que l'écriture textuelle n'a pas eu), concerne la ressemblance de l'image au monde réel<sup>5</sup>. Martine Joly traite de l'image iconique, mais la ressemblance entre phénomènes et enregistrements sonores est tout aussi significative.

Jean-Luc Godard fait dire à son personnage principal dans *Le petit soldat* « La photographie c'est la vérité ; et le cinéma c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde ». Cette (contre) vérité met en évidence l'engouement pour l'usage des enregistrements audiovisuels et la croyance (éventuelle) en celle-ci, ainsi que les raisons des craintes ou des critiques à son encontre. La photographie représente une image « fidèle » des rayons lumineux ayant frappé la surface photosensible et transformés par les « fonctions de transfert »<sup>6</sup> de celle-ci. Ces fonctions entraînent le plus souvent des effets de masque par rapport à la vision humaine, mais aussi des mises en évidences de phénomènes invisibles à l'œil. En ce sens, la photographie c'est la vérité des phénomènes lumineux profilmiques filtrés par les dispositifs de prise de vue, de traitement et de diffusion de l'image résultante. Le cinéma est alors

---

<sup>5</sup> L'écrit étant numérique et l'audiovisuel analogique (Vanoye, 1989, p. 41).

<sup>6</sup> En simplifiant à l'extrême, une surface photosensible transforme un phénomène lumineux en un autre phénomène (électrique, chimique...). Le phénomène transformé est rarement linéaire (proportionnel) au phénomène initial. Les « déformations de linéarité » sont caractérisées par une fonction mathématique qualifiée de fonction de transfert. Entre le phénomène et la réception de l'image de ce phénomène il y a de multiples fonctions de transfert (entraînant de nombreuses déformations).

24 fois par seconde cette vérité (si l'on ne tient pas compte des images sonores).

Pascal Bouchez a caractérisé cette ambivalence entre la perception de la réalité de l'enregistrement et le phénomène original :

L'enregistrement d' « instantanés de cinéma » enchevêtre subjectivité et objectivité dans des combinaisons toujours mouvantes, malgré la prétention à l'objectivité initiale des frères Lumière.(Bouchez, 2004, p. 113)

Aussi, l'exploitation des images à des fins scientifiques n'est pas une évidence. Marie-Françoise Lévy écrit à ce propos :

L'image ment, trompe, déforme, trahit. Elle ne dit pas le vrai. Cette affirmation a priori a contribué au discrédit des sources produites par la télévision.(Lévy, 2000, p. 27)

Muriel Hanot considère, à juste titre, qu'il s'agit plus d'une méconnaissance de son langage spécifique(Hanot, 2000, p. 7). En quoi un vidéogramme est-il moins fiable qu'un texte tapuscrit ?

Il est possible d'avancer que les témoignages textuels, qu'ils soient transcrits ou le fruit d'une forme d'autobiographie (correspondances, journaux de bord, mémoires...) de par l'abstraction liée à l'écriture textuelle permettent un recul plus grand, une synthèse plus efficace et donc une remise en cause plus facile des messages qu'il sont censés véhiculer. D'une part, leur mode de création, leur côté abstrait, leur possibilité tant immédiate que différée de correction, permettent à un locuteur de livrer un acte réfléchi. D'autre part leur mode de lecture permet une relecture immédiate et différée facile, tout comme elle autorise une vitesse de lecture appropriée au niveau de compréhension du lecteur.

Les impostures textuelles sont à la portée de beaucoup plus de personnes que les impostures audiovisuelles (bien que numérisation et informatisation tendent à réduire cette difficulté). Il est beaucoup plus compliqué de faire prononcer des phrases qu'un témoin n'a jamais

prononcées devant une caméra. Les éléments non verbaux de la voix (intonation, variation de débit, variation d'intensité...) font qu'il est difficile de reconstruire une phrase de toute pièce à partir de mots prononcés par le témoin. Quand, en plus, il y a l'image synchrone, cela nécessite de prendre un extrait du témoignage et faire recomposer le mouvement des lèvres en fonction des mots prononcés. C'est toujours possible, mais cela nécessite un investissement tel que cela est quasiment inenvisageable sur une durée importante. Le plus simple est encore de grimer un excellent imitateur.

Le problème n'est pas l'utilisation des vidéogrammes (ou leur création) mais les moyens et les outils dont on dispose pour évaluer leur fiabilité, leur validité et éventuellement pour pouvoir les qualifier. La connaissance de la construction discursive de l'audiovisuel en fait partie. La connaissance des biais potentiels des différents types de document permet de prendre le recul nécessaire afin de les analyser à leur juste valeur : une représentation déformée d'un réel.

Le problème n'est pas l'utilisation des vidéogrammes (ou leur création) mais les moyens et les outils dont on dispose pour évaluer leur fiabilité, leur validité et éventuellement pour pouvoir les qualifier. La connaissance de la construction discursive de l'audiovisuel en fait partie. La connaissance des biais potentiels des différents types de document permet de prendre le recul nécessaire afin de les analyser à leur juste valeur : une représentation déformée d'un réel.

### **Une prise en compte de la diplomatique des sources**

La fiabilité des sources scientifiques en SHS, avec l'avènement du numérique, rend la diplomatique<sup>7</sup> – science historique – très pertinente.

---

<sup>7</sup> « La diplomatique est la science qui étudie la tradition, la forme et la genèse des actes écrits en vue de faire leur critique, de juger de leur sincérité, de déterminer la qualité de leur texte, d'apprécier leur valeur exacte en les replaçant dans la filière dont ils sont issus, de dégager de la gangue des formules tous les éléments susceptibles d'être exploités par l'historien, de les dater s'ils ne le sont pas et enfin de les éditer. » (Bautier, 2013)

Pour le chercheur qui produit des vidéogrammes dans le cadre de ses travaux, fournir des éléments rationnels permettant une justification pérenne de cet usage devient important.

### **Maximiser les typologies de traces**

Le vidéogramme sauvegarde un point de vue situé dans une période temporelle. Ainsi, des traces supplémentaires de l'expérience sont importantes. Il s'agit de prises de notes d'observations, de bilans notifiés à l'issue des enregistrements, de photographies du contexte, voire de plusieurs enregistrements vidéographiques complémentaires (une caméra à 360° peut d'ailleurs maximiser l'espace profilmique), tout comme un article scientifique décrivant les conditions expérimentales. Chaque type de trace amène un point de vue différent et amène alors des contre-points qui peuvent confirmer ou infirmer certains propos.

### **Accès aux sources**

Les montages audiovisuels exploitent une partie souvent mineure des enregistrements. Ceux-ci sont le résultat de différentes analyses, de mise en avant de points de vue, éventuellement avec une vision éditoriale... tout comme la publication d'une étude scientifique. Lorsqu'un chercheur publie l'analyse d'une expérience dans une revue, il va mettre en avant certains résultats. La possibilité offerte aux pairs d'accéder à l'intégralité du corpus ayant permis cette analyse et cette publication est primordiale pour vérifier l'honnêteté, la rigueur, la pertinence scientifique du propos.

L'audiovisuel en contexte scientifique ne déroge pas à la règle. Ainsi, il est important de procéder à l'archivage du corpus initial à savoir les rushes. Ceux-ci étant volumineux et nombreux, il est souhaitable de définir une stratégie, un processus d'archivage qui facilitera d'ailleurs l'exploitation scientifique des rushes (Lamboux-Durand, 2016, p. 244-277).

## **Garantie institutionnelle**

Le cadre « institutionnel » au sein duquel les vidéogrammes ont été produits, sont archivés ou sont diffusés influencent leur validité. Ainsi, Marie-Anne Chabin justifie l'authenticité d'une lettre de Louis XIV à l'Abbaye de Saint-Denis (1675) par la présence de la signature de Louis XIV (bien que Marie-Anne Chabin pense qu'il s'agit plutôt de la signature de Toussaint Rose, secrétaire de Louis XIV), de la contre signature de Colbert, d'un cachet mais aussi, et surtout, en raison de sa présence aux archives nationales.

## **Conclusion**

Sans développer plus avant ces différents éléments et pour résumer le propos, l'audiovisuel constitue un outil du chercheur (parmi d'autres). Il relève d'une trace, une image échantillonnée de phénomènes physiques avec un point de vue situé. Il ne peut avoir valeur de preuve mais concourt à la production ou la vérification d'hypothèses.

Dans ce contexte, la définition préalable du cadre scientifique de son usage, de sa mise en œuvre, des méthodes à employer (tant dans la réalisation, le traitement, l'analyse ou les processus de fiabilisation) et du suivi expérimental des dispositifs sont particulièrement importants.

## Références bibliographiques

- Astruc, Alexandre (1948): «Naissance d'une nouvelle avant-garde : la caméra stylo», *L'Écran Français*.
- Baudry, Patrick (2000): «Le non-verbal : un point de vue sociologique», *Communication et organisation*, /18.
- Bautier, Robert-Henri (2013): «Diplomatique», En ligne. *Encyclopædia Universalis*, en línea: <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/diplomatique/>> [accedido: 13/12/2013].
- Benjamin, Walter (1935): *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, version française de 1936. en línea: <<http://www.hypermedia.univ-paris8.fr/Groupe/documents/Benjamin/Ben3.html#ref>>.
- Bouchez, Pascal (2004): «Filmer le théâtre : Problématique de la fidélité d'un document audiovisuel élaboré à partir d'un spectacle vivant», Thèse de Doctorat, Valenciennes, Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis.
- Chion, Michel (1994): *L'audio-vision*, Collection Nathan-université. Série Cinéma et image, ISSN 1144-7672, Paris, France, Nathan.
- Da Lage, Emilie (2012): «Présentation de la méthodologie de recherche mise en œuvre pour analyser et comprendre les pratiques de collection et de médiation des collectionneurs d'objets de la Première et de la Seconde Guerre mondiale», En Michèle Gellereau (ed.), *Valoriser la mémoire des témoins et des collectionneurs d'objets des deux Guerres mondiales : médiation, communication et interprétation muséales en Nord-Pas de Calais et Flandre occidentale - Rapport de synthèse*, Lille, pp. 27-35.
- De France, Claudine (1982): *Cinéma et anthropologie*, Travaux et documents, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.

- De Pablo, Élisabeth (2011): «L'analyse d'un corpus audiovisuel consacré à la fabrique traditionnelle de pain», En Peter Stockinger (ed.), *Nouveaux usages des archives audiovisuelles numériques*, Traité des sciences et techniques de l'information. Série Environnements et services numériques d'information, ISSN 2104-709X, Paris, France, Hermès Science : Lavoisier, impr. 2011, pp. 43-60.
- Duclos, Jean-Claude (1992): «La phonothèque du Musée Dauphinois», *Bulletin de liaison des adhérents de l'AFAS*, pp. 77-83.
- Fouché, Jean-Charles (2009): *Mon guide du tournage-montage: professionnalisez vos productions HD légères*, Nice, France, Baie des anges.
- Galès, Gérard (2011): *Le guide pratique du vidéaste : Matériel, tournage, montage : apprenez à filmer comme un pro*, Paris, Dunod.
- Gellereau, Michèle y Alain Lamboux-Durand (2017): «Pratiques collaboratives et médiations numériques des témoignages sur les objets du patrimoine sensible en musée. Perspectives du projet TEMICS.», Michèle Gellereau. En *Témoignages et médiation des objets de guerre en musée*, Presses universitaires du Septentrion, pp. 187-198.
- Gellereau, Michèle, Alain Lamboux-Durand, Christine Brière, Emilie Da Lage, Célia Fleury, Geoffroy Gawin, Marie Gaillard, Hélène Priégo y Dominiek Dendooven (2015): *Projet « TEMICS » Témoignages et médiation interculturelle de collections du patrimoine sensible*, Rapport final, Université de Lille 3 - Ministère de la Culture et de la Communication, en línea: [http://www.ipapic.eu/IMG/pdf/Temics\\_rapport\\_final\\_-\\_V4-compressed-2.pdf](http://www.ipapic.eu/IMG/pdf/Temics_rapport_final_-_V4-compressed-2.pdf) [accedido: 18/08/2017].
- Hanot, Muriel (2000): «Télévision et histoire : Enjeux et dépendance d'une rencontre conditionnée par les imagesd 'archives», *Recherches en Communication*, /14, pp. 7-21.

- Joly, Martine (2000): *L'image et les signes: approche sémiologique de l'image fixe*, Fac. Série Cinéma et image, ISSN 1159-6775, Paris, France, Nathan.
- Jorro, Chantal (2009): «L'utilisation du témoignage oral au CHRD», En *La collecte de la mémoire : le recueil d'archives orales*, La Bibliothèque numérique de l'INP, pp. 50-53.
- Lamboux-Durand, Alain (2014): «Interactions communicationnelles à travers les dispositifs socio-techniques d'enregistrements audiovisuels de témoignages», *Revue des Interactions Humaines Médiatisées - Journal of Human Mediated Interactions*, 15/2, en línea: <<http://europia.org/RIHM/V15N2.htm>>.
- Lamboux-Durand, Alain (2016): *Production et usage de l'audiovisuel en contexte scientifique - Les témoignages pour des lieux d'exposition*, Saarbrücken, Éditions Universitaires Européennes.
- Lamboux-Durand, Alain y Pascal Bouchez (2017): «Mémorisation audiovisuelle et usages de témoignages sur des objets de guerre», En Michèle Gellereau (ed.), *Témoignages et médiation sur les objets de guerre en musée*, Villeneuve d'Ascq, France, Presses universitaires du Septentrion, pp. 125-146.
- Lardeau, Yann (ed.) (1995): «Jean Rouch et John Marshall : Les Maîtres fous - N!ai, the story of alKung woman», En *Carnets du docteur Muybridge*, Le Documentaire, pp. 145-158.
- Le Marec, Joëlle (2002): «Situations de communication dans la pratique de recherche : du terrain aux composites», *Études de communication. langages, information, médiations*, /25, pp. 15-40.
- Lévy, Marie-Françoise (2000): «Images et télévision : des sources pour l'histoire du temps présent», *Recherches en Communication*, /14, pp. 23-28.
- Louis XIV (1675): «Lettre adressée aux prieurs et religieux de l'abbaye de Saint-Denis», en línea: <[http://www.culture.gouv.fr/Wave/image/archim/0010/dafan06\\_n200255n00001\\_2.jpg](http://www.culture.gouv.fr/Wave/image/archim/0010/dafan06_n200255n00001_2.jpg)> [accedido: 22/12/2013].

- Muybridge, Eadweard (1925): *Animals in motion: an electro-photographic investigation of consecutive phases of muscular actions*, London, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, Chapman & Hall.
- Olmos, Rosa (2012): «Mémoire de l'immigration algérienne, Oued Souf (Algérie) – Hauts-de-Seine (France) : Projet de collecte, conservation et traitement de sources orales», *Bulletin de liaison des adhérents de l'AFAS*, 38/38, pp. 16-17.
- PIIP (2012): *Appel à projets de recherche « Pratiques interculturelles dans les institutions patrimoniales » : Résumés des projets retenus*, Ministère de la Culture et de la Communication, en línea: <[http://www.ipapic.eu/IMG/pdf/Resumes\\_des\\_projets\\_PIIP\\_retenus.pdf](http://www.ipapic.eu/IMG/pdf/Resumes_des_projets_PIIP_retenus.pdf)> [accedido: 13/01/2014].
- Rudof, Joanne (1999): «What next? Preserving recorded Testimonies for the Future», *Cahier International. Etudes sur le témoignage audiovisuel des victimes des crimes et génocides nazis/ Studies on the audiovisual testimony of victims of the Nazi crimes and genocides*, Troisième Rencontre Internationale sur le témoignage audiovisuel des survivants des camps de concentration et d'extermination nazis/3, pp. 31-36.
- Stockinger, Peter (2011): *Les archives audiovisuelles: Description, indexation et publication*, Lavoisier.
- Stockinger, Peter, Élisabeth De Pablo y Francis Lemâitre (2011): «Contexte et enjeux», En Peter Stockinger (ed.), *Les archives audiovisuelles: Description, indexation et publication*, Lavoisier, pp. 21-52.
- Wallenborn, Hélène (2005): «Analyser un fonds de témoignages audiovisuels de survivants des camps nazis», *Bulletin de liaison des adhérents de l'AFAS*, 27/27, en línea: <<http://afas.revues.org/396>> [accedido: 05/08/2013].



# La aplicación de métodos visuales y digitales en la investigación sobre los formatos emergentes del periodismo audiovisual digital

Alba Marín Carrillo

Universidad de Sevilla / Communauté Université Grenoble Alpes

## Introducción

EL periodismo audiovisual y digital ha sufrido una revolución a raíz del desarrollo de la web, el auge del uso de los dispositivos móviles y las plataformas de redes sociales, lo que ha provocado la aparición de nuevos formatos que se adaptan a estas formas de consumo. Como causas de la aparición de nuevos formatos, además del desarrollo tecnológico, se contemplan la convergencia mediática, la adaptación a las posibilidades del medio digital, la hibridación de géneros y los intentos de la industria mediática por captar al público joven. Estamos ante uno de los principales caminos hacia la innovación y experimentación para contar historias reales a partir de los recursos que la tecnología ofrece.

La web es el soporte de creación y distribución del contenido audiovisual y las fronteras entre los géneros tradicionales se difuminan. La teoría tradicional no puede definir las producciones emergentes debido a su amplitud, diversidad y creatividad; por lo que no se ajustan a los formatos y géneros tradicionales. Nosotros debemos adaptar los métodos a las producciones en el periodismo digital y podemos utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de investigación.

Hemos considerado abordar estas cuestiones desde un enfoque metodológico para establecer los posibles usos de la antropología visual y digital en la investigación sobre periodismo digital. Hacemos, por lo tanto, una aproximación teórica a partir de la antropología visual y planteamos la utilización de las tecnologías no sólo como nuevas herramientas, sino como enfoque metodológico completo para la investigación cualitativa en periodismo digital.

## **Usos de la metodología visual y digital aplicada a estudio de medios**

El uso de programas informáticos, plataformas sociales o aplicaciones para el análisis cualitativo está reconocido en el ámbito académico y cada vez son más los campos de conocimiento que adoptan estas innovaciones tecnológicas (Álvarez, Giraldo y Navarro, 2017). Colás y De Pablos (2012:77) hablan incluso de una transformación en la cultura científica cualitativa a partir de “la incorporación progresiva de internet y las herramientas digitales” que están provocando un cambio epistemológico, metodológico y práctico, además de transformar los procedimientos de investigación tradicionales. A su vez, las prácticas de la etnografía digital cada vez están más extendida.

Nos planteamos las siguientes cuestiones: ¿son los métodos visuales y digitales idóneos para estudiar los formatos emergentes periodísticos? ¿Pueden utilizarse de manera independiente a metodología más utilizadas en el campo, como los análisis de contenido? ¿Pueden ser los nuevos medios formas diferentes de indagación en sí mismos? ¿Cómo podemos utilizar un método visual y digital para abordar este campo?

Para dar respuesta proponemos abordar las cuestiones desde un punto de vista metodológico haciendo una revisión de los usos de la etnografía visual y digital y la antropología hipermedia para finalmente proponer un modelo metodológico adaptado al campo del periodismo digital emergente. En este equiparamos el objeto de estudio con el método de la investigación y obtenemos un producto audiovisual interactivo basado en el propio proyecto. Planteamos una reflexión

sobre el papel del investigador y la exposición de los resultados, obteniendo así una unión entre teoría, método y praxis.

## **Antropología de medios de comunicación**

En lo que respecta al objeto de estudio, la utilización de internet y las tecnologías de la información y la comunicación permiten posibilidades infinitas. La evolución de un objeto de estudio en continuo cambio que sigue los avances de la vorágine tecnológica empuja a los investigadores hacia la necesidad de adaptación constante para utilizar el método de investigación más adecuado. La comunicación mediada ha provocado la aparición de un campo de estudio cada vez mayor: las comunidades virtuales, los comportamientos en red y los procesos de comunicación online. Este campo es un ejemplo de referencia sobre la adaptación de los métodos de estudio, en concreto la evolución y adaptación de la antropología. La etnografía puramente virtual se ha desarrollado por la necesidad de adaptar los métodos (etnografía física) a los objetos de estudios, en este caso a la cultura digital y la comunicación virtual.

Los medios ocupan un lugar central en nuestra sociedad, a través de ellos nos relacionamos con los otros e incluso pueden llegar a ser el camino para entendernos a nosotros mismos. Es de ahí de donde viene la antropología de medios actual (Spitulnik, 1993:307). En los primeros estudios sobre comunicación mediada fue necesario trasladar los métodos tradicionales al nuevo contexto (Hine, 2004). Debido a la constante evolución tecnológica, esta adaptación sigue siendo necesaria, así como el replantear el rol del investigador y el espacio.

La antropología de medios ha sido ampliamente desarrollada a partir de la reivindicación de autores como Dikey (1991) o Spitulnik (1993), que pusieron el foco en los estudios sobre los medios de comunicación y la aportación de la antropología en los procesos de representación y construcción de imaginarios. Aunque anteriormente se había realizado alguna etnografía en las industrias de los medios de comunicación o estudios culturales a partir de los medios del momento, los estudios antropológicos sobre los procesos de creación o consumo de los medios de comunicación eran minoritarios. En los años 70 se realizan numerosos trabajos sobre los procesos de producción periodísticos, en

los que el campo de los estudios de casos estaba bien delimitado, así como los miembros participantes.

A partir del planteamiento de interrogantes entorno a los medios a los que la antropología podía dar respuesta comenzó a tomar forma la antropología de medios. A comienzos de los años noventa, Dikey explicaba: “Mediante la utilización de las técnicas etnográficas normales de observación con participación y el empleo de métodos cualitativos de investigación, los antropólogos han comenzado a examinar las formas de reaccionar de espectadores, lectores y oyentes con respecto a los medios de comunicación (...)”. (Dikey, 1991).

En los últimos años, a partir de los 90, las etnografías se centran más en las relaciones entre los periodistas y las fuentes, las relaciones humanas que rodea al trabajo y el estudio de los contextos y formas de recepción. Las fronteras del trabajo de campo comenzaron a difuminarse dando lugar a un cambio significativo en la investigación etnográfica de la comunicación. La etnografía virtual que desarrolla su trabajo en internet provoca la deslocalización total del campo de trabajo, la disolución del espacio de estudio y el des-emplazamiento del investigador que ha llevado a la adaptación de las herramientas metodológicas mostrando la versatilidad metodológica de la etnografía. (Hine, 2004) Podemos mencionar algunos ejemplos como los trabajos de Flores sobre las redes de bloggers (2010) y el activismo digital (2015); los trabajos de Edgar Gómez sobre la autorrepresentación o el proyecto *Selfie stories y personal data: metodologías híbridas para el análisis de las narrativas visuales en la cultura digital* (2014), de Elisenda Ardévol *et. al.*

## **Métodos visuales y digitales**

Por otro lado, en cuanto a la utilización de métodos visuales, la imagen se ha utilizado desde los comienzos de la antropología, aunque ha sido un terreno académico dominado tradicionalmente por la palabra y se utilizaba como instrumento de recogida de información. Con la aparición del cinematógrafo, la imagen comenzó a utilizarse como forma de indagación y registro. Uno de los primeros ejemplos fue Alfred Cort Haddon, en 1898, quien en su expedición *Torres Strait Island's people* contaba con un equipo encargado de fotografiar y filmar

y una de las primeras cámaras Lumière (Edwards, 1997). Pese a la utilización de la imagen, no será hasta los años 70 cuando el uso de la imagen sea reconocido académicamente. (Dion, 2007).

Junto a Malinowski, Robert Flaherty inaugura el cine etnográfico de tipo expositivo, escenificado sin intención científica. En esta etapa el documental etnográfico aún no ha sentado sus bases y destacan como predecesores las figuras de Flaherty y Vertov, ambos con una importante preocupación estética sobre sus producciones y como pioneros en introducir dos novedades prácticas: “Flaherty la participación et Vertov, la spontanéité”. (Dion, 2007: 730). Como precursores del uso de la tecnología en la investigación antropológica están los trabajos de Félix-Louis Regnault, Margaret Mead y Gregory Bateson, que asientan los cimientos de la antropología visual descriptiva. (Febrer, 2013:782). Llegados a los años 50 con Jean Rouch como impulsor, una nueva generación de antropólogos visuales desarrolla lo que será la antropología visual contemporánea.

En el contexto actual, nos basamos en las prácticas de la antropología visual y digital a partir de autores referentes en este campo como Jean Rouch, Christine Hine, Jacques Ibanez Bueno, Paterson, Sara Pink o Jay Ruby, que proponen el multimedia como creación de nuevas formas de integrar las tecnologías visuales y digitales en el estudio etnográfico. “En el siglo 21, el nuevo clima de reconocimiento [a estos métodos] y de interdisciplinariedad da lugar a la puesta en práctica de trabajos innovadores y teóricos en antropología visual.” (Pink, 2003)<sup>8</sup> Los investigadores de otras disciplinas se alimentan igualmente de esta dinámica y la comunidad de investigadores en ciencias de la información y la comunicación no pueden quedarse fuera del enriquecimiento mutuo. Paralelamente, el desarrollo tecnológico lleva a que no sólo la fotografía y el audiovisual constituyan la base de la

---

<sup>8</sup> Traducción propia del texto original de Pink (2003): “Au 21<sup>ème</sup> siècle, le nouveau climat de reconnaissance et d’intersdisciplinarité crée une dynamique de réalisation de travaux innovants et théoriques en anthropologie visuelle (Pink 2003).

investigación en antropología visual. El hipermedia debe enriquecer esta base en plena evolución”. (Pink, 2001.) (Ibanez Bueno, 2006).<sup>9</sup>

La imagen se considera como un elemento intrínseco en la antropología visual, y no como un elemento externo al que analizar. No se trata de recopilar y analizar producciones visuales existentes, sino de producir imágenes en fotografía o vídeo sobre un campo de investigación con el fin de generar conocimiento sobre el otro. Se trata de un proceso de investigación *con* imágenes (producción de imágenes por un investigador en tanto que instrumento de investigación) y no *sobre* las imágenes”. (Dion, 2007:62)<sup>10</sup> Aunque es así, y la antropología visual es una investigación con imágenes, se puede unir método y objeto de manera que estudiemos el proceso de creación de imágenes con imágenes, la representación visual del mundo a partir de la antropología visual o la visualización de esta representación, uniendo la antropología visual o hipermedia con la antropología de medios.

Todo proyecto antropológico va unido al método etnográfico, o lo que es lo mismo, la observación directa de los comportamientos sociales que nos disponemos a estudiar. Así, es necesario una integración del investigador el campo de observación y una inmersión en la cultura que se aborda.

Dejando a un lado la concepción anterior de la filmación como un método de recolección de datos objetivos, partimos directamente del cuestionamiento que trajo la posmodernidad sobre nociones como

---

<sup>9</sup> Traducción propia del texto original de Ibanez (2006): “Les chercheurs d’autres disciplines nourrissent également cette dynamique et la communauté des chercheurs en sciences de l’information et de la communication ne peut pas être extérieure à cet enrichissement réciproque. Parallèlement, les développements technologiques imposent que les seuls photographie et audiovisuel ne constituent plus le seul fonds de recherche en anthropologie visuelle. L’hypermédia doit enrichir ce fonds en pleine évolution”.

<sup>10</sup> Traducción propia del texto original de Dion (2007:62): “Il ne s’agit pas de recueillir et d’analyser des productions visuelles existantes mais de produire des images photographiques ou vidéo sur un terrain de recherche afin de générer de la connaissance sur l’Autre. Il s’agit d’un processus de recherche *avec* des images (production d’images par un chercheur en tant qu’instrument de recherche) et non *sur* des images.” (Dion, 2007:62)

realidad, representación, interpretación, objetividad y verdad, lo cual influye directamente en la práctica antropológica. A partir de la antropología posmoderna iniciada por Clifford y Marcus, las nociones de objetividad cambian y la etnografía se considera como una negociación constructiva entre los sujetos y el investigador. Jean Rouch es considerado el padre de esta antropología visual contemporánea que modifica el rol que tradicionalmente tenía el investigador, la cámara y la imagen. Ruby aboga por un cine antropológico reflexivo que tenga en cuenta la experiencia corporal y sensorial y MacDougall ha sido el defensor principal de la aproximación sensorial-corporal en la grabación etnográfica (Pink, 2006). Esta autora aboga también por la utilización de la imagen de manera subjetiva y reflexiva para comprender las experiencias sensoriales a partir de la filmación ya que la imagen tiene la capacidad de evocar sensaciones corporales de forma distinta a la palabra: “Yo diría que la película ofrece una forma alternativa de representar las experiencias y las cualidades sensoriales, nos dice cosas nuevas y su potencial para abrirse ‘más directamente a lo sensorial’ que los textos escritos, y crear “formas psicológicas y somáticas de intersubjetividad entre el espectador y el actor social” (Howes, 2003:57) no debe ser ignorado. Sin embargo, enfatizar los méritos del film para este proyecto oscurece algunas de las insuficiencias de los medios audiovisuales para representar la experiencia sensorial.” (Pink, 2006: 51)<sup>11</sup>

Siguiendo a estos autores hablamos de la cámara como participante, la grabación integrada en la acción. La construcción del conocimiento emerge de esta inmersión y el investigador que antes sólo observaba y tomaba notas para comprender el grupo y validar los datos se sumerge ahora con la cámara como participante y se obtienen la información a partir de la colaboración. Una colaboración que no consiste

---

<sup>11</sup> Traducción propia del texto original de Pink (2006:51): “I would argue that film offers an alternative way of representing sensory experiences and qualities, it tells us new things and its potential to open ‘more directly onto the sensorium’ than written texts and create ‘psychological and somatic forms of intersubjectivity between viewer and social actor’ (Howes 2003: 57) should not be ignored. However, emphasising the merits of film for this venture obscures some of the inadequacies of audiovisual media for representing sensory experience.”

simplemente en hacerse notar, sino en dar incluso el poder de producción de las imágenes a los sujetos para que se representen o interactuar con las imágenes grabadas anteriormente.

Podemos ver muestras de la aplicación de esta metodología sobre comunicación y consumo de imágenes a partir de la antropología visual contemporánea, que se convierte en visual-digital o hipermedia dada la actual convergencia tecnológica. Es el caso de los estudios realizados por Ibanez Bueno (2006) sobre la implicación corporal en la comunicación por webcam, por Sara Pink (2006) sobre las conversaciones en el hogar, Edgar Gómez sobre las prácticas de la fotografía digital (2016) o Rodrerick Coover con su trabajo *Cultures in webs: Working in hipermedia and the documentary image* (2003) sobre las posibilidades del CD Rom para articular imágenes, vídeos y textos.

Los investigadores en comunicación podemos integrar la imagen en el proceso de investigación y utilizar la multitud de herramientas visuales digitales que existen. Esta aproximación permite analizar la producción y consumo de las producciones periodísticas digitales y otros enfoques para la comprensión de la representación de la realidad y la visualización de estas representaciones.

## **EL periodismo digital y los formatos emergentes como objeto de estudio**

El contexto mediático en el que se encuadra esta investigación y al que hacemos referencia al abordar el objeto de estudio son los nuevos medios y la comunicación digital. Carece de sentido seguir llamando “nuevo” a algo que lleva tiempo instaurado y que se ha convertido en la forma común de comunicación actual. A estos medios se les conoce como cibermedios, medios interactivos, hipermedios, eComunicación, etc. Sin embargo, en lo que respecta a los formatos, sí podemos hablar de formatos emergentes que se hibridan y experimentan con los géneros.

Por otro lado, tenemos lo que Castells (2009) llamó *medios de autocomunicación de masas*, todas las plataformas en las que es el usuario quien decide acudir a la información, crearla, valorarla o compartirla

según sus intereses. En esta definición entrarían desde las redes sociales hasta las plataformas de intercambio de contenido. En nuestro caso, sumamos al objeto de estudio los medios que representan la realidad, ya sea con fines periodísticos o documentales.

El panorama se caracteriza además por una retroalimentación entre los medios digitales y los medios de *autocomunicación*. La red proporciona multitud de herramienta a los periodistas y realizadores que suponen cambios en las lógicas de producción, los ritmos y los roles.

Según Roberto Igarza (2008), los Nuevos Medios se distinguen por 3 características fundamentales: son digitales, producto de la digitalización de contenidos y redes de digitalización que impactan en todos los eslabones del proceso comunicación; son interactivos, ya que tienen la capacidad de la comunicación bidireccional, el usuario adquiere un rol activo y se incorpora contenido externo al medio generado por el usuario; y son On-line, ya que tienen una disponibilidad atemporal y son accesibles desde diferentes dispositivos (adaptación multiplataforma). (Igarza, 2008) A estos conceptos habría que sumar la multimedialidad a la que da lugar la convergencia tecnológica y mediática. Atendiendo a estas características, hay diferentes medios según su finalidad y funcionalidad: medios tradicionales en línea, medios nativos y medios sociales. Scolari (2008) a partir de las propuestas teóricas de diferentes autores (De Kerishhove, 1997; Lister et al, 2003; Manovich, 2001; Bettetini, 1996;), también propone lo que serían las características que diferenciarían a los nuevos medios de los tradicionales y que consideramos que resume a la perfección lo que venimos diciendo: digitalización, reticularidad, hipertextualidad, multimedialidad e interactividad.

Al hablar por tanto de formatos emergentes del periodismo audiovisual digital nos referimos al trabajo que se desarrolla principalmente en los *labs*, laboratorios de innovación que se popularizaron a partir de las apuestas de medios como *The New York Times* o *Washington Post* en 2010. Producciones limítrofes y aún experimentales como los documentales interactivos, reportajes transmedia o experiencias en 360. En el caso de España, el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE, RTVE-Lab es el primer laboratorio de un medio español para experimentar e innovar en este ámbito y se ha convertido en

referencia sobre la innovación periodística. Desde su aparición en 2011, presenta nuevas formas de contar historias reales a partir de las nuevas tecnologías y la innovación narrativa.

Podemos mencionar producciones concretas, más allá de los grupos de trabajo, como *Fukushima, vidas contaminadas*, un reportaje de El País Semanal en 360, uno de los principales proyectos periodísticos en realidad virtual en España. En el ámbito de la no ficción y la realidad virtual el grupo *Inmersive Journalism* es el referente, con ejemplos como *Project Siria* o *Ipress* de Nonny de la Peña, en los que el usuario experimenta un escenario creado virtualmente en el que se representa la realidad a través de un relato periodístico. Estos formatos periodísticos emergentes pueden abordarse no sólo como producto, sino también como práctica audiovisual.

### **Propuesta metodológica: método visual digital como instrumento de investigación en comunicación digital**

Teniendo muy en cuenta los planteamientos de Mattelart (1997) sobre la necesidad de adaptación de los métodos al objeto de estudio y los más recientes de Brea (2005) sobre los estudios visuales y la utilización de una metodología transdisciplinar que se adapte a los objetivos de la investigación, hemos desarrollado un método a partir de la antropología visual-digital que nos permite abordar las TIC no sólo como objeto de estudio, sino como instrumentos de la práctica científica.

Pretendo trasladar a la investigación en comunicación la importancia que tiene el audiovisual en los medios de comunicación y en una sociedad hiper-audiovisual, en el que cualquier persona tiene la capacidad de consumir, producir, transformar y difundir imágenes. Proponemos así mirar el periodismo audiovisual digital desde una perspectiva audiovisual-digital. No es la intención extender esta reflexión a las múltiples posibilidades académicas que tiene esta mirada científica en diversos campos de estudio, y tampoco repasar las experiencias científicas que comenzaron a poner valor en el audiovisual como método de investigación; sino dar un salto a las posibilidades que

las tecnologías digitales ofrecen para investigar con y sobre la no ficción audiovisual.

La comunicación digital nos permite superar las fronteras comunicativas convencionales como investigadores y la red resulta un área de trabajo pertinente para observar las mediaciones y expresiones de manera directa e incluso en tiempo real. Por otro lado, la observación virtual de las interacciones que se producen en el seno de un medio de comunicación online o un webdoc puede complementarse con la incorporación de herramientas digitales fuera del marco digital y utilizarlas no sólo como instrumentos de registro.

A partir de la combinación de los soportes, la palabra, el vídeo, o la fotografía podemos trabajar integrando el objeto de investigación, el método y la exposición de los resultados. A continuación, mostramos una propuesta metodológica, aún en desarrollo, de la aplicación de un método visual interactivo que puede servirnos para conocer el proceso de representación de la realidad, las prácticas del periodismo digital o las formas de recepción y consumo de los productos audiovisuales. Para aplicarlo hay que definir en primer lugar el contexto como unidad de análisis y la introducción de las herramientas digitales en ese contexto de manera interactiva. Posteriormente, en función del objeto de estudio, habría de definir cómo se organiza la filmación, cómo se obtienen los datos y cómo se analizan para conseguir los resultados.

Nos movemos en tres niveles de actuación<sup>12</sup>, siguiendo los planteamientos de Ardévol (1994): el audiovisual como instrumento metodológico, el audiovisual como objeto de estudio y el audiovisual como forma expositiva de resultados. Siguiendo estos niveles desarrollamos la metodología propuesta en la que la utilización de las tecnologías se tiene en cuenta en las diferentes fases de la investigación: planificación y elaboración de los marcos teóricos y metodológicos, trabajo de campo, tratamiento y análisis de la información y exposición de los resultados.

---

<sup>12</sup> Modelo de niveles creado a partir de la propuesta de dos niveles de actuación de Ardévol que ampliamos y adaptamos a nuestro método para cerrar el círculo de la investigación con la muestra de los resultados (objeto-método-exposición).

Para abordar el audiovisual como instrumento metodológico integramos los instrumentos en el proceso de investigación a partir de la utilización de la cámara como técnica explorativa y metodología interactiva. La cámara se convierte en un elemento fundamental de observación y registro de datos. Se introduce desde el inicio en el trabajo de campo como instrumento de observación participante y de análisis descriptivo, con fines explorativos y de manera reflexiva.

La grabación es también una parte fundamental para la selección y la elaboración de los datos y no parte de un guión previo, sino que trabajamos a partir de la adaptación y la integración el colectivo profesional. En la etapa de análisis también se incluye el audiovisual como revisión y edición de las imágenes grabadas. La filmación como método nos permite, además de la observación directa, la observación posterior del material grabado, el registro de las relaciones espacio-temporales y el registro de gestos, palabras y sonidos que podemos analizar posteriormente con detenimiento para captar procesos secundarios que en la observación directa pueden pasar desapercibidas.

En base al trabajo de Jean Rouch y la importancia de la participación, proponemos hacer una observación proyectiva virtual. La proyección de parte del material filmado y editado junto a una discusión sobre las imágenes con las que se les representa nos puede llevar a conocer sus impresiones sobre la representación, que también serán filmadas. Este proceso de observación y filmación puede realizarse durante el periodo de producción o durante el periodo de recepción, en función del objeto de investigación y los objetivos marcados, adaptándose así a cada caso estudiado.

El segundo nivel hace referencia a cómo aplicar la metodología al objeto de estudio, en nuestro caso las formas emergentes del periodismo audiovisual digital como objeto y como práctica. Al entenderlo como práctica podemos centrar nuestro estudio tanto en la producción de las imágenes, como en su contexto, su uso y su consumo.

Es precisamente la forma de consumo de estas producciones una de las características definitorias de los nuevos géneros. El rol del

espectador a cambiado a partir de la posibilidad de participar y la interacción es actualmente una de las características más destacables y con mayor desarrollo de las nuevas producciones. El usuario adquiere un papel activo y en las producciones se crean comunidades virtuales a través de la plataforma principal de difusión y las redes sociales a las que se une, creando una red de producción de contenido por el usuario a partir del producto periodístico e integrados en el mismo. Teniendo esto en cuenta, un estudio que se centre en estos formatos debe contemplar dichas prácticas de los usuarios y sus aportaciones como parte de la representación de la realidad que se hace.

Tras el cambio de paradigma posmoderno que cuestionó las nociones de objetividad y separa al observador de lo observado, la antropología da un giro hacia la reflexividad y se hace consciente del rol del investigador en el proceso de obtención de datos. Este concepto se impone gradualmente como salvaguardia ética y metodológica para revelar al público la dimensión construida y las hipótesis epistemológicas subyacentes de realizaciones audiovisuales. (Ruby, 2000: 156, en Boup, 2016)<sup>13</sup>. Baptiste va más allá y propone utilizar la reflexión como un instrumento heurístico para comprender lo que sucede en las situaciones de producción (rodaje en su caso particular) en ambos lados de la cámara. (Boup, 2016) Esta idea es clave en nuestra propuesta metodológica en la que se vincula método y objeto de manera reflexiva en un contexto de producción audiovisual en el que investigador y periodista utilizan las mismas herramientas con fines distintos.

Para su estudio, y como hemos mencionado anteriormente, añadimos una observación participante virtual en la comunidad para conocer las impresiones que los usuarios manifiestan, las prácticas, el contenido que producen y su integración en el contenido producido por el medio.

---

<sup>13</sup> Traducción propia de la cita que se recoge en el texto de Boup, 2016 de Ruby (2000:156): “Cette notion s’est progressivement imposée comme garde-fou éthique et méthodologique se devant de révéler à l’audience la dimension construite et les hypothèses épistémologiques sous-jacentes des réalisations audiovisuelles.”

El tratamiento de los datos obtenidos en el trabajo de campo pasa por una serie de etapas: observación del material filmado y puesta en relación con la experiencia, estructuración y categorización de la información, recontextualización de los datos a partir de la categorización en relación al contexto general de la investigación, observación proyectiva y, finalmente, edición como trabajo de análisis. (Ardévol, 1994)

Un método etnográfico, ya sea visual, digital o mixto, con observación participante como forma de recabar los datos, conlleva que el investigador se convierta en herramienta de la investigación. Como investigadores pasamos a ser miembros de la comunidad para observar el proceso desde dentro y documentarlo.

Hay una equivalencia entre el investigador y el cineasta de no ficción, puesto que es el propio investigador quien graba. Pese a esta equivalencia, esta propuesta se diferencia del documental etnográfico expositivo, el cual se graba posteriormente al estudio etnográfico. Nuestra propuesta metodológica incluye la grabación de forma prospectiva, por lo que se introduce la cámara desde el comienzo del trabajo de campo. La grabación es una parte central del trabajo y es el propio investigador quien decide qué debe filmar a partir de su interacción con los sujetos y su adaptación al entorno. Las transformaciones de Jean Rouch en la antropología visual supusieron un cambio en los roles investigador-sujeto investigado (antropología compartida y cine-trance) al introducir la participación activa en el proceso de filmación.

En tercer lugar, entender el audiovisual como forma expositiva de los resultados nos lleva a preguntarnos sobre cómo componer un producto audiovisual con características similares al objeto de estudio a partir de los resultados obtenidos. A partir del tratamiento de las imágenes obtenidas durante el proceso de investigación podemos elaborar un producto hipermedia sobre la propia investigación. Esta propuesta vincula el objeto de estudio con la metodología y la exhibición de resultados. Nos permite unir teoría y praxis entorno al audiovisual digital y ofrecer un estudio con continuidad en los tres niveles.

## **Conclusión**

La antropología visual puede repensarse en relación a los modos de representación contemporáneos. Estamos ante una disciplina en constante cambio que explora la inserción de nuevas herramientas de investigación en función del desarrollo tecnológico.

Las tecnologías digitales son, además de herramientas de investigación, una forma alternativa de publicar los resultados de investigación de forma coherente al campo de estudio que abordamos. El desarrollo tecnológico ha posibilitado el desarrollo de la multimedialidad, la hipertextualidad o la hipermedialidad, dando así la posibilidad de construir etnografías visuales incorporando palabra, imagen y sonido de forma no lineal y producciones que suponen un giro con respecto al tradicional cine etnográfico.

Trabajar en nuevos medios y con nuevos medios supone utilizar los nuevos formatos y narrativas emergentes, lo que conlleva una reflexión sobre la integración de los nuevos dispositivos, pero también sobre los lenguajes y representaciones que estos permiten. No se trata únicamente de utilizar un determinado dispositivo, sino en pensar cómo integrar y utilizar nuevos lenguajes como la realidad virtual o las narrativas transmedia desde el método de investigación y realizar una reflexión en torno a sus usos.

En vistas a este desarrollo en paralelo de la tecnología y la antropología visual y la antropología de medios, encontramos importante precisar cómo puede aprovecharse todo el potencial metodológico para los estudios sobre las nuevas formas del periodismo digital, las comunidades virtuales de usuarios prosumidores que se crean entorno a estas y que intervienen directamente en el proceso de producción, las prácticas de representación, las relaciones entre usuarios y medio o las formas cada vez más experienciales de recepción.

## Bibliografía

- Álvarez, G; Giraldo, M; Navarro, C. (2017) “Uso de TIC en investigación cualitativa. Discusión y tendencias en la literatura.” *Revista KATHARSIS*, Vol. 23, 218-235. Recuperado de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis>
- Ardèvol, E. (1994) *La mirada antropológica o la antropología de la mirada*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, formato electrónico de la autora.
- (2016) “Big data y descripción densa”. *Virtualis*. Vol. 7, 14, 14-38.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Buob, B. (2016) “La camera-reflexe de l’ethnographie filmee”. *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, hors série 2, 35-52.
- Castells, 2009. *Comunicación y poder*. Alianza Editorial. Madrid
- Colás, P; De Pablos, J. (2012). “Aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en la investigación cualitativa”. *Revista Española de Pedagogía*, Vol. 70, 251, 77-92. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3803557>
- [Dikey, S. \(1997\) “La antropología y sus contribuciones al estudio de los medios de comunicación”. \*Revista Internacional de Ciencias Sociales\*, 153. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/resources/periodicals/issj-social-science/#sdart>](#)
- Dion, D. (2007) “Les apports de l’anthropologie visuelle à l’étude des comportements de consommation”. *Recherche et Applications en Marketing*, Vol. 22, n°1, 61-78
- Febrer, N. (2013). “Aproximaciones teóricas en antropología visual: fundamentos metodológicos”. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, Vol. 16; n° especial abril, 725-734.
- Flores, D. (2010). “Estar con los otros: presencias, proximidades y sentidos de vínculo en las redes de *bloggers*.” *Mediaciones sociales*, n°6. Primer semestre. [Recuperado de

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mediars/MediacioneS6/Indice/FloresMD2010/floresmarquez2010.html>]

- Flores, D. (2015) “Ganar la red no significa perder la calle: activismo y comunicación en la red, la calle y los medios. *Media&Journalismo*. 14, 167-178.
- Gómez-Cruz, E. (2012) *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre la fotografía digital*. Editorial UOC
- Gutiérrez, M. y Jalos, T. (2013) “No lineales, interactivas y reflexivas: Nuevas perspectivas y experiencias metodológicas en Antropología visual”, 53-74. En Navas, E. y Calderón, F. (Coord.) (2013) *Reflexiones sobre le oficio antropológico*, ABYA YALA.
- Hine, C. (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC
- Ibanez Bueno, J. (2006) *Création d'un hypermédia virtuel et ethnologique – l'exemple d'une recherche sur les internautes suisses et francais. Du cinema ethnographique à l'anthropologie visuelle*. París, Musée de l'Homme. Recuperado de <http://www.comite-film-ethno.net/colloque/pdf/surfing-web/bueno-ibanez-jaques.pdf>
- Igarza, R. (2008) *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. La Crujía Ediciones.
- Mattelart, A. (1997) *Historia de las teorías de la comunicación*, Paidós.
- Nichols, Bill. (1997): *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Pink, S. (2006) *The future of visual anthropology – engaging the sens*. Routledge.
- Rouch, J. (1974) “The camera and man”, 79-98. En Hockings, P, Moutonde Guyter (éds.) (1974) *Principles of Visual Anthropology*,
- Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa editorial.
- Spitulnik, D. (1993) “Anthropology and mass media”. *Annual Reviews Anthropol*, Vol. 22, 293-315.





# **Innovation et numérisation de la relation muséale : une expérience « participative » et visuelle en Suisse**

**Jacques Ibanez-Bueno**

Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication  
Université Savoie Mont Blanc, LLSETI, GSICA

**Ghislaine Chabert**

Maître de conférences HDR en Sciences de l'Information et de la  
Communication  
Université Savoie Mont Blanc, LLSETI, GSICA

## **Introduction**

**D**ANS un contexte de demande d'innovation muséographique et numérique des musées pour répondre aux nouvelles attentes des publics, les fondateurs de Museomix s'adressent depuis 2011 aux responsables des institutions muséales. Museomix est présenté comme une « communauté d'individus qui y trouvent un intérêt collectif à ce qu'elle perdure et à ce qu'il y ait de nouvelles personnes impliquées » indique le site institutionnel<sup>14</sup>.

Après trois jours consécutifs dans les locaux de musées ayant été retenus, huit équipes de sept volontaires sélectionnés auparavant élaborent des prototypes muséographiques présentés dans les dernières heures aux responsables des musées et à un public réduit. Les conservateurs sont bien sûr libres de décider de retenir des prototypes

---

<sup>14</sup> <http://www.museomix.org>, consulté le 14 avril 2014

pour commander ensuite une conception d'un dispositif définitif et viable dans la durée.

Les responsables de l'équipe Museomix Suisse ont voulu une évaluation de l'opération menée au Musée d'Art et d'Histoire de Genève et notre équipe de recherche fut l'un des deux acteurs complémentaires retenus.

La partie de l'évaluation assumée par l'équipe de chercheurs impliquant des étudiants de Master 1 Hypermédia et Communication n'a pas été effectuée sous forme de rapport écrit. Un site hypermédia a été conçu<sup>15</sup> et comprend principalement quinze rubriques correspondant aux thématiques les plus importantes relevées au cours de la manifestation de trois jours. Chaque rubrique est associée à un montage vidéo inférieur à 60 secondes avec un texte de commentaires rédigés par les étudiants.



Capture Ecran : Page Home de l'hypermédia<sup>16</sup>

Au-delà de la commande institutionnelle d'évaluation, il s'agit d'une opportunité de recherche-action permettant de mettre en pratique et de questionner dans la durée une méthodologie relevant des *visual methods*, méthodologie évolutive nommée Eyescreen (Ibanez-Bueno et Chabert, 2015) appliquée à la fois à un processus qualifié de 'participatif' par les organisateurs de Museomix et à des dispositifs sociotechniques et numériques.

---

<sup>15</sup> <http://www.seriousgame-uses.com/museomix2016/>

<sup>16</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/>

## Chorégraphie<sup>17</sup> muséale participative

Dans le projet de recherche nous avons développé un axe d'analyse autour du 'mouvement'. Cette question nous a amené à considérer Museomix comme une chorégraphie muséale participative. Les vidéos accessibles dans l'hypermédia de recherche (d'une durée de 52 secondes pour cette thématique) permettent d'évaluer l'analyse qu'on peut faire des mouvements des corps dans l'espace de création Museomix et, par les images en mouvement, de capter et révéler certains comportements, souvent invisibles à l'œil nu, des corps 'museomixant'. Ce dispositif de recherche tend ainsi à faire résonner la chorégraphie numérique des images de Museomix Léman. Plusieurs « techniques du corps » (Mauss, 1934), mouvements des corps incarnant des formes de présence à l'événement, peuvent être repérés dans les images vidéos:

- des mouvements des corps qui fabriquent, qui découpent, qui poncent, qui peignent, qui dessinent, qui collent... (fablab);
- des mouvements des corps qui gèrent, arbitrent l'événement, temporalisent et temporisent. On pense ici au gong systématiquement utilisé par les encadrants pour donner le tempo aux équipes de conception et qui ne va pas sans rappeler un objet symbole de la méditation et de l'esprit 'museozen', tant vanté par les organisateurs;
- des mouvements de courses, de précipitation, parfois d'affolements avant les sessions redoutées de restitution;
- des mouvements de corps qui se frôlent, qui se gênent, qui se sourient, qui déambulent en se frayant un passage dans les espaces du musée;
- des postures de proxémie favorisant un rapport plus ou moins intime dans les équipes, bien que chacune des équipes développe

---

<sup>17</sup> Véritable « kinesthésie sociale » (Klein et Noeth, 2011). Dans la voie de ce que Justine A. Chambers nomme une « chorégraphie sociale » : « l'intérêt de la chorégraphie sociale pour moi, ce sont les danses qui sont déjà là, celles qu'on oublie de prendre le temps de regarder ». Lire aussi l'article « Les chorégraphiques du quotidien », consulté en mai 2017 sur <http://www.ledevoir.com/culture/danse/493287/danse-les-choregraphies-du-quotidien>

ses propres stratégies pour travailler. Certains sont debouts, d'autres restent assis, d'autres se déplacent en permanence, certains ont des espaces de travail très rangés, d'autres très désordonnés... A ce niveau, l'open space moderne proposé par l'expérience Museomix Léman ouvre plus d'espace aux acteurs que l'édition précédente à Grenoble, beaucoup plus étouffante et oppressante, observée précédemment (Ibanez Bueno et Chabert, 2015).

Aussi, plusieurs moments clé du dispositif Museomix offrent des arrêts sur images inédits sur les mouvements orchestrés des participants. C'est notamment le cas au moment de la fameuse session de 'remixage' des post-it (Brainstorming géant réalisé collectivement par tous les participants en amont de la constitution des équipes) où chaque 'museomixer' va coller son post-it avec son nom et ses idées sous une thématique innovante annoncée par le musée<sup>18</sup>.



*Capture écran : thématique Mouvement des corps<sup>19</sup>*

Le déplacement synchronisé de la foule des participants en direction du tableau noir effectué dans un grand calme (le silence l'accompagne)

---

<sup>18</sup> Sur cette édition les thématiques données étaient : 1/ Créer du lien ; 2/ Les expériences d'immersion au musée ; 3/ De la grande histoire à l'histoire individuelle 4/ La visite à la carte ; 5/ Comment faire vivre le musée dans la cité ? ; 6 / Le musée : un lieu de vie

<sup>19</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=40>

manifeste en image la présence des corps en tant que « phénomènes sociaux » (Martin Juchat, 2008 ; MacDougall, 2006) au sein de la micro-société Museomix. Les comportements corporels s’y trouvent implicitement joués, imités et ritualisés (Goffman, 1973). Toute la communication y est orchestrée. On trouvera de mêmes synchronisations des mouvements dans d’autres rubriques, en particulier sur les attitudes d’écoute ou de partage au sein des équipes pluridisciplinaires des museomixers.

Reste un dernier corps qu’il est encore nécessaire d’évoquer dans la chorégraphie participative. Il s’agit du corps du robot, présent dans l’espace partagé de coworking, qui déambule dans l’espace, téléguidé par un autre museomixer, coprésent à distance dans un autre musée engagé sur le même événement. Le robot à distance se promène dans l’espace de travail, s’approche des équipes, les surprend même parfois, pose des questions.



*Capture écran: thématique Robotique<sup>20</sup>*

La figure du robotique/innovation dans le musée était très présente dans cette édition et à ce niveau, les ‘corps’ des machines présentes sur l’événement (imprimante 3D, découpe laser, robot à distance...) participent aussi de la chorégraphie muséale participative de Museomix. A ce sujet, les commentaires disponibles en ligne sont

---

<sup>20</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=30>

manifestes : « Au-delà des possibilités techniques, chaque groupe décide des technologies utilisées. Ont-ils opté pour la robotique ou la mécanique ? Beaucoup de choix s'ouvrent aux museomixers qui doivent s'adapter à la robotique ou l'adapter à leurs besoins. On pourra noter une présence importante de la technologie pour la réalisation des projets. Museomix est peut-être un précurseur à l'intégration de la technologie robotique dans les musées... »



*Capture écran: thématique Robotique<sup>21</sup>*

### **Modèle « orchestral »<sup>22</sup> des échanges**

Pour favoriser le partage de compétences, les équipes ont été soigneusement constituées d'un spécialiste des contenus, d'un développeur-codeur, d'un designer-graphiste, d'un communicant, d'un 'maker'-bricoleur, d'un professionnel du musée, d'un 'facilitateur' des échanges avec le staff organisateur<sup>23</sup>. Le partage se manifeste ainsi au sein des équipes mais aussi entre les équipes qui interagissent sur les pistes créatives envisagées, cela dans un esprit de *compétition atténuée*.

---

<sup>21</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=30>

<sup>22</sup> En référence au modèle « orchestral » de la communication de Gregory Bateson, expliqué par Yves Winkin (1981)

<sup>23</sup> *Le Monde*, 07 11 2014, Museomix, le marathon créatif connecté, « remixe » les musées, par Emmanuelle Jardonnet d'après les interviews avec la coordinatrice de l'édition 2014



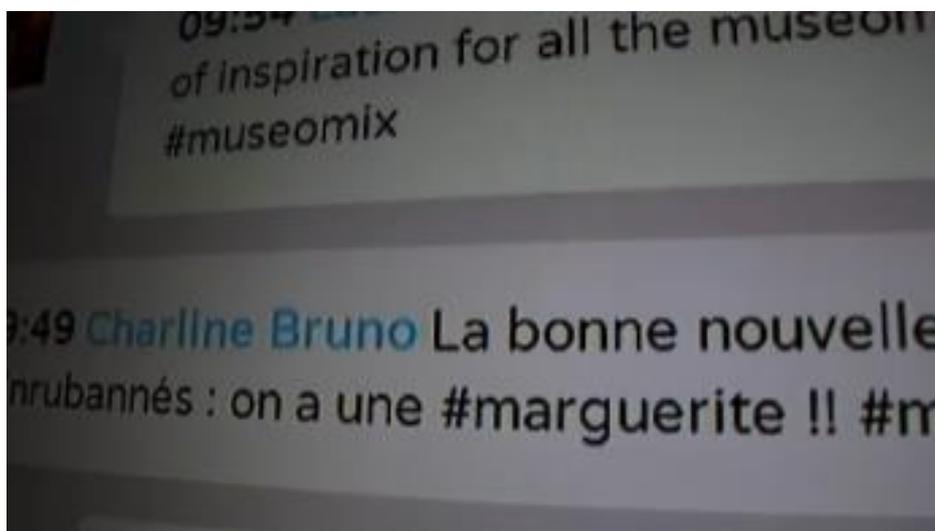
*Captures écran: thématique Partage<sup>24</sup>*

Dans l'hypermédia de recherche, les vidéos sélectionnées sur ce thème (54 secondes) n'ont pas été accompagnées d'une musique afin d'attirer volontairement l'attention sur le langage verbal (les dialogues, les conversations, les rires...) et sur tous les gestes d'écoute manifestés par le langage corporel. D'autre part, le partage s'étend aux autres musées. La vidéo qui porte sur le thème de la Communication Inter-musée d'une durée de 49 secondes, se consacre aux interactions des museomixers avec les autres participants à l'opération dans les autres musées. Plusieurs moyens de communication leur sont offerts : réseaux sociaux, messageries instantanées, webcams, robot... pour communiquer à distance. Dans les commentaires, on analyse que « la

---

<sup>24</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=36>

présence d'écrans a entraîné une forme d'exutoire qui a permis aux utilisateurs de renforcer les échanges au sein du musée. On observe alors une véritable connexion inter-musée par des dialogues écrits et oraux par l'usage de webcams ou de messages (...) Un dialogue qui permet au musée de communiquer et interagir dans un espace normalement sacralisé (...) et silencieux ». L'approche méthodologique choisie ici n'a toutefois, ni permis de vérifier quantitativement le niveau d'appropriation de cette offre de communication entre musées, ni d'en apprécier les modalités (par exemple l'appropriation par l'ensemble des participants ou seulement entre responsables locaux de Museomix).



*Capture écran : thématique Communication inter-musées<sup>25</sup>*

Notons que ces différents écrans représentés sur l'événement ne vont pas sans rappeler « un dispositif de type télé-réalité » (Ibanez Bueno et Chabert, 2015 : 119) du fait de la présence parfois envahissante de caméras pour capter les moments de vies des groupes et d'intimités dans les équipes : «L'excès de caméras dans l'événement est très visible dans les vidéos, renforçant l'effet de genre : invasion des caméras pour couvrir l'événement (vidéastes officiels) plus tout un chacun équipé de son smartphone preneur d'images aujourd'hui» (Ibid.).

Au sein des équipes, la rubrique Environnement visuel permet de constater qu'une sorte de charte interne enveloppe les personnes dans leur lieu de préparation des prototypes. Ce lieu délimité sur une largeur par un mur et par deux paravents sur ces deux longueurs n'est pas

---

<sup>25</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=9>

fermé sur sa seconde largeur. Chacun qui passe dans une sorte d'allée commune peut donc voir l'activité de l'équipe et des interactions nombreuses se produisent entre membres de l'équipe et les 'passants' forcément actifs puisque chacun a une fonction précise qui lui est assignée.

Les données fournies par la méthode visuelle choisie mettent en évidence dans cette rubrique un décalage entre la sobriété de l'espace muséal ouvert au public et la partie réservée aux acteurs Museomix dans la phase conception et fabrication du prototype. En effet, aux heures habituelles d'ouverture du musée les visiteurs n'ont pas ou peu remarqué la présence de la centaine de personnes liées à Museomix dans l'espace réservé. Par contre, la captation d'images montre très clairement la forte présence des signes écrits et de la taille importante des caractères. L'environnement est scripto-visuel de manière dominante par la reproduction des tableaux noirs. Le post-it, outil du brainstorming utilisé dans les réunions d'une organisation dans un processus de communication ascendante, est omniprésent et affiché sur les tableaux noirs, de façon quasi-ostentatoire.



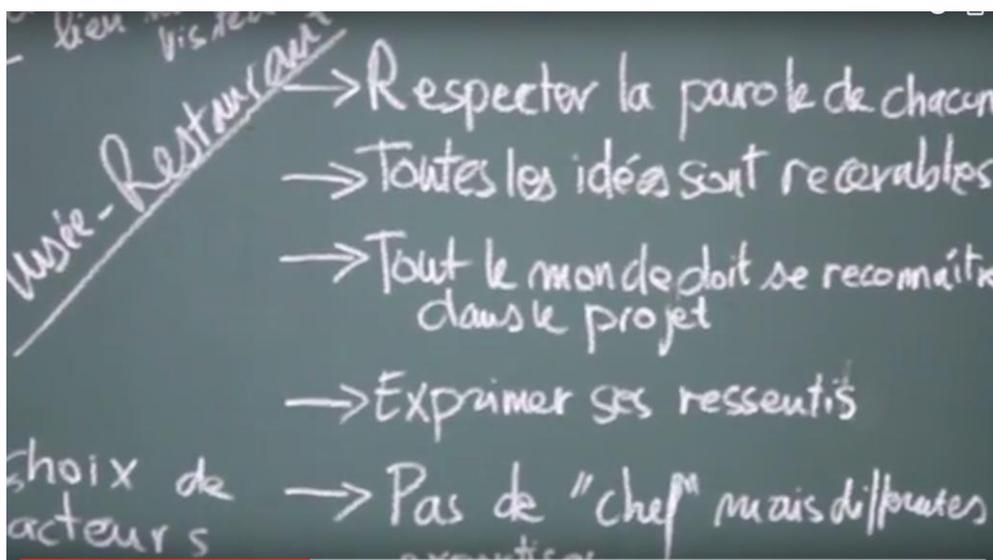
*Capture écran: thématique Environnement visuel<sup>26</sup>*

Les éléments de la charte méritent d'être pointés en reprenant les flèches sur un tableau noir à craie reproduit, tableau conçu et fabriqué pour l'occasion et qui a sa propre force signifiante. Nous y analysons à la fois sa légitimité temporelle affirmée par la tradition pédagogique et

<sup>26</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=22>

sa forme d'autorité sur les participants, du fait justement de cette tradition:

- Respecter la parole de chacun
- Toutes les idées sont recevables
- Tout le monde doit se reconnaître dans le projet
- Exprimer ses ressentis
- Pas de 'chef' mais différentes expertises



*Capture écran: thématique Environnement visuel<sup>27</sup>*

Au risque de s'appuyer sur une instrumentalisation par le discours managérial de principes organisationnels moins hiérarchisés, la communication qui «s'apparente à la fois à une sorte d'état social parfait et à un moyen permettant de remédier à tout désordre par rapport à ce même état» (Olivesi, 2002), ces participants volontaires à Museomix revendiquent ici par l'affichage scriptural un modèle plus orchestral et plus interactif des échanges entre personnes.

La rubrique Esprit d'équipe avec un montage de 46 secondes témoigne de cet esprit collaboratif. Il est observable un manifeste travail collectif par des réunions où la répartition de prise de parole semble équilibrée.

---

<sup>27</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=22>



*Capture écran: thématique Esprit d'équipe<sup>28</sup>*

La synthèse sur ce point, proposée par les étudiants sur l'hypermédia anthropologique, est la suivante :

«L'un des points forts de cet événement est incontestablement l'esprit d'équipe.

C'était un véritable challenge de la part de Museomix, de prendre le risque de réunir durant trois jours de parfaits inconnus en les incitant à travailler ensemble tout en étant productifs, souriants et créatifs. Leur secret ? Une bonne communication interne, colorée, festive, des bonbons, des boissons, du rire et de la musique à volonté et à profusion. Rien de tel pour créer une bonne entente. Tous ces effets ont contribué à cette valorisation de l'ambiance, et le défi est relevé avec brio ! En effet, comme on peut le voir sur les images, beaucoup de rires, de blagues et d'idées fusent de toute part, et ce, toujours dans un climat de bonne humeur et de travail.»

La rubrique Ecoute par un montage de 55 secondes permet de saisir cette prise en compte de l'autre dans les sessions de travail.

---

<sup>28</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=22>



*Capture écran: thématique Ecoute<sup>29</sup>*

Dans le commentaire écrit accompagnant la vidéo, les propos sont enthousiastes en rapport avec une perception d'un musée certes prestigieux par ses collections et sa réputation internationale mais dont des choix muséographiques sont anciens:

«Museomix propose aux participants un environnement ouvert à l'écoute, qui laisse place à de nombreux dialogues.

L'aspect humain est fortement mis en avant dans ce lieu, le musée où cette notion de contact humain n'est pas forcément présente. Le silence du musée se perd pendant Museomix.

La possibilité de silence, le désir d'isolement peut tout de même être envisageable dans le musée, l'isolement dans certains espaces reste une possibilité, la cour par exemple est un endroit propice à la tranquillité. On observe une écoute spontanée entre les participants de Museomix. Ce qui est un des points les plus chaleureux à vivre durant l'événement. Observer, écouter, le musée prend vi ».

Cette dimension de la reconnaissance de la transversalité des échanges se retrouve également dans certains plans de la rubrique Respect où l'on repère des volontaires en train de discuter sur l'avenir du projet. Le respect du point de vue de l'autre semble de mise.

---

<sup>29</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=20>



*Capture écran: thématique Respect<sup>30</sup>*

Les moments conviviaux et festifs des pauses repas prolongent le sentiment d'une communion au sein du groupe. Dans l'esprit de la machine à café et plus que de véritables moments de détente, ces temps sont aussi des temps d'échange, de décompressions mais encore de stimulations et d'expérimentations de diverses sensations gustatives. Ils donnent le tempo de l'événement où tout est orchestré par la machine Museomix pour que les participants développent en permanence leur créativité.



*Capture écran: thématique Repas<sup>31</sup>*

---

<sup>30</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=24>

<sup>31</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=38> (montage 47 sec)

Tout un cocktail de couleurs et de saveurs est ainsi proposé aux participants museomixers (menus bio, végétariens, sans gluten, directement livrés des producteurs), cela non sans affirmer un discours éthique soucieux de l'environnement et de l'écologie (recyclage des déchets), challenge des mondes digitaux où « l'homme a la possibilité de penser mais aussi de savoir qu'il pense ! C'est ce qui lui permettra de distinguer son impact direct sur la planète, pour un avenir meilleur » (texte en ligne commentant la vidéo de 54 secondes).



*Capture écran : thématique Ecologie<sup>32</sup>*

### **Co-conception avec les publics: «people make museums»<sup>33</sup>**

La remise en cause d'un fonctionnement pyramidal Dirigeant => Exécutant au sein des organisations se retrouve aussi dans le rapport Musée => Visiteurs. Tout en ne reprenant pas le paradigme du marketing dans l'écoute des besoins des consommateurs, il reprend l'UX design *User eXperience* design s'inspirant initialement d'un mouvement au sein de la communauté des informaticiens et qui aujourd'hui 'contamine' le monde de l'entreprise. Il s'agit dans le discours d'inverser le processus habituel de l'offre du produit au profit d'une demande supposée de l'utilisateur, mais non véritablement analysée

<sup>32</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=28>

<sup>33</sup> Signature de l'événement Museomix, à consulter sur <http://www.museomix.org/>

avec finesse, et en amont de l'ensemble de la mise en place d'un nouveau produit ou service. Cette *User Experience* est sortie du seul secteur de l'informatique au profit de pratiques prônant la prise en compte de l'utilisateur avant la mise en route d'une recherche-développement d'un prototype. Elle s'insère dans la constellation des laboratoires d'usages (Living Lab) en plein essor et développé au sein de structures publiques et privées telles les collectivités territoriales ou pôles de compétitivité et clusters qui associent des entreprises dites innovantes et des laboratoires de recherche. Malgré des références aux sciences humaines et sociales, ces structures peuvent souffrir d'un manque d'assise théorique et empirique.

Cet impact à succès de ce renversement de posture se retrouve dans le prototype *cooleurs* : <http://www.museomix.org/prototypes/cooleurs/>

Le site web présente ainsi l'installation interactive et immersive: «Le visiteur plonge dans un bain monochromatique, et découvre un univers bleu sens dessus dessous. Les œuvres sont disposées de manière inhabituelle, chamboulant son appréhension de la spatialité et modifiant sa perception de l'art et l'émotion que celui-ci génère. Le visiteur perd ses repères et réflexes muséaux : l'émotion prend le pas sur le contenu».

Ensuite, après l'introduction et d'une manière formatée à tous les prototypes de l'édition Museomix Suisse en 2014, chaque présentation reprend le plan suivant:

- scénario-utilisateur
- objectifs
- équipe de museomixers

Du scénario utilisateur, nous retenons que « le visiteur entre dans un 'sas', un caisson noir dans lequel se déclenche un dispositif en sa présence. Notre visiteur est alors immergé dans un bain monochromatique, dont l'intensité va en grandissant jusqu'à saturation. Quant aux objectifs, l'accent est mis sur l'expérience d'immersion au musée. L'intention première, à partir des réflexions récupérées du jeu Bingo, était de faire entrer le visiteur dans

l'univers d'une œuvre en le reliant à son quotidien, au moyen d'une recontextualisation virtuelle, par une stimulation sensorielle».

Cet affichage de la démarche est représentatif de la systématisation de la prise en compte initiale des pratiques exprimées et des souhaits d'un usager face à un contenu existant. Cet existant est ensuite observé et questionné via un protocole plus au moins strict, c'est le cas dans les laboratoires d'usage.

Dans la lignée de la sociologie de la traduction mettant en lumière le rôle des réseaux d'alliance et des récits constitués autour des innovations (Akrich, Latour et Callon, 2006), les projets d'innovation ascendante par les usages (Cardon, 2005)<sup>34</sup>, de 'design thinking', ont aujourd'hui parfaitement intégré les principes de co-construction des usages et de co-conception avec les acteurs. Aussi prennent-ils en compte les collectifs citoyens d'utilisateurs dès les étapes de conception et de design des projets. Les développements pensés autour du concept politique des smart cities<sup>35</sup> dans lesquels la participation citoyenne 'bottom up' est incluse au projet peuvent être cités comme exemple de cette fabrique d'usages et d'expériences, parfois sortis trop rapidement de l'anthropologie de leurs contextes. Méthodologies spectaculaires et spectacularisées (Debord, 1967) qui accompagnent ces mondes digitaux en évolution ? Dans le cas des hackatons (Museomix est présenté comme un hackaton c'est-à-dire la récupération contrôlée du hacking à des fins d'innovation), l'utilisateur est représenté indirectement dans les équipes par le chargé de médiation en complément des professionnels du dispositif muséographique (chargé de la fabrication ; chargé du codage). Cette association est en mesure ainsi en trois jours de livrer des propositions de prototype répondant à des critères de créativité et d'innovation de médiation entre une œuvre, une institution et un public, les trois acteurs étant représentés par les personnages de Playmobil mis à disposition par les organisateurs de l'opération dans le design de l'expérience.

---

<sup>34</sup> Cardon Dominique (2005) De l'innovation ascendante, article en ligne consulté le 18/03/2104 <http://www.internetactu.net/2005/06/01/de-linnovation-ascendante/>

<sup>35</sup> <http://www.songdo.com/>



*Capture écran: thématique Environnement visuel<sup>36</sup>*

Pour les publics, amenés à expérimenter les prototypes créés, le rapport à l'œuvre doit être de moins en moins contemplatif. Solliciter du mouvement autour de l'œuvre ou avec l'œuvre, solliciter une autre façon de voir les œuvres, de circuler autour des œuvres, de faire voyager le public avec les œuvres est une des attentes du musée en faveur de Museomix. Le texte qui accompagne le montage vidéo de 45 secondes sur la réaction des publics est explicite:

«Le public était à l'écoute, curieux et enthousiaste de participer à cette manifestation qui bouleverse les codes habituels du musée». Les corps à corps des publics sont également manifestes dans ce phénomène qu'est la réception collective de l'interactivité. Ils se déplacent à plusieurs autour des prototypes, y entrent parfois à deux ou trois, commentent les dispositifs ensemble, forment des grappes humaines autour des prototypes à expérimenter. Parfois les expériences proposées les invitent à expérimenter d'autres modalités d'immersions du corps dans les images (immersions VR- Virtual Reality- à partir des couleurs, ou immersions tactiles)

---

<sup>36</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=22>



*Captures écran: thématique Réaction des publics<sup>37</sup>*

### **Plaisirs « scénarisés »**

Au-delà de la chorégraphie des corps mise en évidence précédemment et pointée une nouvelle fois par une captation de deux volontaires en relation avec une œuvre permanente, de nombreuses captations mettent en évidence le choix des organisateurs de véhiculer l'objectif du plaisir.

---

<sup>37</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=32>



*Découverte organisée du musée (1<sup>er</sup> matin)*

Cette association entre travail des volontaires avec des objectifs serrés de production d'un prototype muséal en 55 heures (en y incluant les heures de sommeil) est propre à la culture des starts up de la communication. Nous reprenons une réflexion (Sadin, 2016) sur une *Silicolonisation* de la société via les valeurs prônées depuis la Californie par les ex start-up GAFÀ (Google ; Apple ; Facebook ; Amazon). Le travail doit s'accompagner d'une prise en compte de plaisir ludique sur le lieu de travail. La décontraction est au service de la productivité et contribue à l'investissement du salarié au service des objectifs fixés par associés fondateurs de départ puis véhiculés par les managers lorsque l'entreprise atteint une taille critique.

Quatre rubriques de l'hypermédia anthropologique mettent en évidence cet accompagnement plaisant aux objectifs de conception. Parmi les quatre, le plaisir est mentionné par un montage de 45 secondes.



*Capture écran: thématique Plaisir<sup>38</sup>*

Le commentaire associé dans la version en ligne est présenté ainsi:  
«Autre clé du succès de Museomix ? Valoriser le plaisir au travail au détriment de la rigueur. En effet, il est de plus en plus courant, dans des espaces de travail moderne d'assurer le succès d'objectifs professionnels en mettant le plaisir au centre d'activités afin d'obtenir un meilleur résultat. Dans ce cas-ci, une telle recette engendre un travail avec plus d'entrain, de confiance et de légèreté. On se déleste alors, des traditionnelles limites austères propres aux entreprises et aux musées, au profit de la joie et de la bonne humeur. Ainsi, le plaisir est omniprésent au sein de Museomix. On peut le déchiffrer directement sur les visages des divers museomixers. En effet, les personnes sont décontractées, souriantes et détendues. On oublierait presque que l'on est dans un musée».

La seconde rubrique qui contribue à alimenter ce point se nomme 'Zen'. La vidéo montée de 55 secondes permet de remarquer que des séances de massage sont proposées aux volontaires dans l'espace de travail qui est pourtant souvent en ébullition. Mais toute cette agitation était rapidement étouffée grâce aux boissons chaudes offertes, aux biscuits savoureux, aux ateliers massages et à la bonne humeur

---

<sup>38</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=15>

permanente du staff prêt à tout pour déclencher des sourires. Le bon fonctionnement d'un groupe dépend d'une bonne cohésion. Être zen permet alors aux membres de mieux travailler, la sagesse vient prêter main-forte pour calmer les tensions.



*Capture écran: thématique Zen<sup>39</sup>*

La troisième rubrique intitulée Vie des museomixers complète le repérage de cet accompagnement.



*Capture écran: thématique Vie des Museomixers<sup>40</sup>*

La mise à disposition permanente de chaises longues illustre parfaitement une injonction à la décontraction.

---

<sup>39</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=18>

<sup>40</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=26>

Cette idée de l'intérêt du plaisir ludique se rapproche de ce que Casilli et Cardon (2015) proposent dans leur essai sur la société numérique qui tend à inculquer que l'activité numérique n'est pas liée au travail, en tout cas dans sa différenciation traditionnelle et clairement identifiable travail/non travail issue de la révolution industrielle et du mouvement ouvrier.

On remarque enfin dans une quatrième rubrique qu'il y a beaucoup de références à l'univers du jeu dans Museomix. Comme si la pratique d'un jeu de société était retenue comme méthode de conception à échelle de l'organisation. Les propos d'une participante sont ici assez explicites : « J'ai l'impression d'être dans un gros jeu géant, avec un rôle play » (C, participante pour la 1<sup>ère</sup> fois). Ces références au ludique sont multiples sur l'événement et sont là encore rendues visibles par les méthodes visuelles, démontrant une capacité critique hors pair dans ce travail de recherche. Des exemples tirés de la vidéo de l'hypermédia (49 secondes) peuvent soutenir cette analyse. L'équipe des 'sages', qui représente les organisateurs passe à plusieurs reprises pour voir le travail des équipes et, pour détendre l'ambiance, se déguise en viking pour remonter les troupes et dédramatiser la tension ressentie. Elle se déplace ainsi dans tout l'open space auprès de chaque équipe en criant « on veut des protos, on veut des protos ! » Tout cela dans un esprit de *fraternité*.



Capture écran : thématique Jeu<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> <http://seriousgame-uses.com/museomix2016/?p=34>

## Conclusion

L'événement déjà savamment orchestré peut parfois prendre des allures d'un théâtre, d'une narration préalablement scénarisée, 'storytellee' avec des comportements surjoués par certains membres participants. Une scène où se joue l' « Idéalisation des impressions, où l'acteur donne le type de spectacle propre à illustrer aux yeux des spectateurs, des stéréotypes » (Goffman, 1973, p 45), ici les stéréotypes de l'innovation attendus par les museomixers. Aussi cette référence au jeu s'accompagne de la création d'un discours figuré, d'une ambiance propice à plonger les adultes dans des comportements suscitant tout un imaginaire d'enfant (en passant par le sensoriel, le goût, les couleurs, les matières, les sons...). Bonbons, sirops à l'eau, Playmobil, Vikings, Craie d'écolier... Tout un univers de figures, de discours, d'ambiances créé pour susciter en retour la création, phénomène de ludification/narration profondément ancré qu'il nous faudrait peut-être étendre à la société digitale -voire même non digitale- dans son ensemble ? Et à son oppressante « industrialisation des émotions » (Martin Juchat et Stai, 2016)... ?

L'acceptation signée par les Museomixers de pouvoir être filmé permet une participation effective et manifeste de la très grande majorité des acteurs de l'opération dont la conception de prototypes numériques est valorisée. La co-construction de la méthodologie visuelle avec participants et équipe de recherche est au service de ce retour qualitatif en termes de résultat de recherche où le mot participatif est employé à la fois par les initiateurs de Museomix et les chercheurs en *visual methods* et *participatory methods*.

## Références bibliographiques

- Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Coll Sciences sociales, Ecole des Mines de Paris.
- Casilli, A. et Cardon, D. (2015). *Qu'est-ce que le Digital Labor ?* Ed INA.
- Debord, G. (1967). *La société du spectacle*, Ed Gallimard 1992.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*, Ed de Minuit.
- Ibanez-Bueno, J. et Chabert, G. (2015). « Une méthode pour repenser la relation d'un musée à son public : le cas Museomix », *Arts et créations au prisme des TIC*, SFSIC, Paris, L'Harmattan, pp 107-120.
- Klein, G. et Noeth, S. (2011). *Emerging bodies. The performance of Worldmaking in dance and choreography*, Bielefeld, Transcript Verlag.
- MacDougall, D. (2006). *The corporeal image: Film, Ethnography, and the Senses*, New Jersey: Princeton University Press.
- Martin Juchat F. et Staii, A. (2016). *L'industrialisation des émotions, vers une radicalisation de la modernité ?*, L'harmattan, Communication et civilisation.
- Martin Juchat, F. (2008). *Le corps et les médias, La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*, De Boeck, Culture et Communication.
- Mauss, M. (1934). « Les techniques du corps », *Journal de Psychologie*, XXXII, ne, 3-4.
- Olivesi, S. (2002). *La communication au travail*. PUG, La Communication en plus.
- Sadin, E. (2016). *La Silicolonisation du monde – L'Irrésistible expansion du libéralisme numérique*. Éd. L'Échappée.
- Winkin, Y. (1981). *La nouvelle communication*, Ed du Seuil.

## « *De l'intérêt d'une ethnographie visuelle de la présence transmédiatique* »

**Samira Ibnelkaïd**

Docteure en Sciences du Langage

Chercheure associée au Laboratoire ICAR de Lyon et ELLIADD,  
Univ. Bourgogne Franche Comté

### ***MOTS-CLES***

Présence transmédiatique ; interaction numérique ; écran ; ontophanie ; multimodalité ; plurisémiotité ; humanités numériques ; ethnographie visuelle ; linguistique interactionnelle ; phénoménologie.

### ***INTRODUCTION***

LES interfaces et réseaux socionumériques, issus de la « Révolution Numérique » en cours (Vial, 2013), induisent de nouvelles modalités de présence des sujets. Les interactions sociales se réalisent au sein d'écosystèmes physico-numériques impliquant l'usage simultané ou alterné de multiples médias communicationnels. Ces *media-mixing* et *media-switching* impliquent une forme de présence éparpillée des usagers. Pour autant, la présence des sujets à l'écran, bien qu'en apparence fragmentée, fait l'objet d'une co-construction collaborative et ritualisée au cours des interactions. La présence du sujet à autrui traverse et dépasse la distance, les artefacts et la tekhnê ; elle se révèle transmédiatique.

Il appartient alors au chercheur en Sciences Humaines de reconstituer les conditions et modalités sous-jacentes de cette présence transmédiatique. Il s'agit de penser la présence davantage comme un flux qu'un état, davantage comme un phénomène multimodal qui suppose tant de la technique que de l'intellectuel et du sensoriel. En

outre, l'écran tactile, visuel et sonore révèle la porosité de ces interfaces qui fait s'interpénétrer la chair du sujet et le corps de l'objet en une inextricable hybridation (Frias, 2004).

Dès lors, l'étude de la présence des sujets en ligne ne peut se suffire d'une analyse verbale logocentrée et parcellaire et requiert une approche multimodale notamment une ethnographie visuelle (Pink, 2007) permettant d'appréhender l'écologie globale de l'interaction physico-numérique et de suivre la progression du flux de présence transmédiatique, en faisant usage des outils digitaux à la disposition du chercheur en Humanités Numériques.

Nous proposons d'illustrer notre approche par l'étude d'interactions numériques entre participants géographiquement distants se rencontrant pour la première fois, en ligne, via trois médias interactionnels (forum, tchat, visioconférence). Nous avons capturé ces interactions au moyen d'un dispositif technique consistant en une capture dynamique des écrans des participants en ligne et un enregistrement vidéo du contexte spatial présentiel (caméra externe). La restitution de ces données, par assemblage des vues, incrustation des transcriptions verbales et enrichissement sémiotique des vidéos, permet d'analyser simultanément les comportements communicatifs des participants sur et hors écran. À partir d'une approche interdisciplinaire –ethnographie visuelle (Ruby, 1996; Banks & Morphy, 1997; Pink, 2007; Dion, 2007), linguistique interactionnelle multimodale (Goffman, 1973; Mondada, 2008; Kerbrat-Orecchioni, 2010; Traverso, 2012) et analyse phénoménologique (Husserl, 1929 ; Merleau-Ponty, 1945; Le Breton, 2001; Vial, 2013)– nous mettons en exergue la nécessité d'une étude visuelle numérique du phénomène de présence à l'écran et nous inscrivons dans le champ émergent des Humanités Numériques.

## ***APPROCHE PLURIELLE DE LA PRESENCE TRANSMEDIATIQUE***

### ***Phénoménologie de la présence et ontophanie numérique***

L'approche phénoménologique de la présence repose sur son appréhension comme *phénomène*. En effet, l'origine étymologique du terme « phénomène » se trouve dans le verbe grec *φαινεσθαι* : apparaître, se montrer. Or comme le rappelle Vannotti et Gennart

(2014), *apparaître* est un mode privilégié de la rencontre. Il préfigure l'entrée en contact du sujet et de l'objet ou de l'autre, de leur décisive « prise de connaissance » (Heidegger, 1927). L'expérience d'autrui se concrétise dans le phénomène de la rencontre. L'intérêt est alors porté sur « *l'existence* comme mode d'être fondamentalement intentionnel ou ex-tatique – *ex-sistere* signifiant littéralement : se tenir hors » (Vannotti & Gennart, 2014: 1). Dans sa compréhension phénoménologique, la présence transmédiate ne se pense alors non pas en terme de lieu mais dans le lien qui unit le sujet à autrui ; elle est là où se porte ma perception et mon attention.

Le terme *phénoménologie* signifie littéralement « étude des “phénomènes” » ; il s'agit plus précisément de l'étude de « *cela* qui apparaît à la conscience, de *cela* qui est “donné” » (Lyotard, 2004 : 5). La phénoménologie repose sur l'exploitation de ce *donné*, qui peut être une chose même que l'on perçoit, à laquelle on pense, de laquelle on parle... Il convient alors de s'intéresser aussi bien au rapport qui lie le phénomène avec l'être *de qui* il est phénomène, qu'au rapport qui l'unit avec le Je *pour qui* il est phénomène (*Ibid.*). La phénoménologie peut être considérée comme une « philosophie postkantienne » en ce qu'elle cherche à éviter la systématisation métaphysique. Elle prend source dans l'analyse des données immédiates de la connaissance (*ibid* : 04). Comme le souligne Husserl, « l'explication phénoménologique ne fait rien d'autre — et on ne saurait jamais le mettre trop en relief — qu'explicitement le sens que ce monde a pour nous tous, antérieurement à toute philosophie et que, manifestement lui confère notre expérience » (Husserl, 1980: 129).

Dans sa phénoménographie de la présence, Piette (2008) distingue la coprésence de la présence. La première constitue une présence indirecte, une continuité entre les êtres, une continuité de chacun dans le rythme du temps. Il s'agit de la coprésence des êtres, tels qu'ils sont dans une situation, ensemble, qu'ils participent ou non à l'échange central de l'interaction. La coprésence ne désigne pas « une présence *entre*, mais une présence *de X* et de *Y* » (Piette, 2008: 135). La seconde renvoie à une présence directe, une présence des choses et des sujets « vers lesquels se dirige mon attention » (Huber, 2008: 453). Se révèle alors une gradation dans le caractère même de la présence avec lequel se présente à moi le sujet ou l'objet (*Ibid.*). La coprésence du monde

constitue ainsi «l'arrière-fond de la présence directe des choses qui sont l'objet de l'intentionnalité» (*Ibid.*). L'intérêt de l'approche phénoménologique repose alors sur l'observation des modes de perception et d'attention des sujets dans l'interaction, les fluctuations d'intensité de la présence, «des formes d'enchevêtrement et d'articulation entre les séquences d'action» (Piette, 2008: 133). Il apparaît alors que la présence des sujets ne se fonde pas sur leur localisation géographique mais renvoie à l'attention qu'ils portent l'un vers l'autre. Dès lors la présence transmédiatique peut être rendue possible par l'engagement des participants à l'interaction. Il s'agit pour eux de co-construire leur présence à travers la distance au moyen des ressources médiatiques à leur disposition et témoignant de leur attention l'un à l'autre. Une coordination sujet-*tekhne*-sujet semble cruciale pour dépasser la simple co-présence en ligne et énoncer une présence directe.

Reste que les études phénoménologiques ont jusqu'alors centré leur intérêt sur la relation entre le Soi et l'Autre et entre Soi et l'objet délaissant de ce fait la médiation technique des relations interindividuelles. Or comme le souligne Vial «tout phénomène est en soi phénoménotechnique. Il y a une technicité transcendantale de l'apparaître, c'est-à-dire une dimension technique *a priori* dans toute manifestation phénoménale ou «phanie» (Vial, 2013: 152). En effet, pour qu'un Autre ou un objet apparaisse à un Soi et inversement, une médiation technique est nécessaire quelle qu'en soit la forme. La phénoménotechnique générale impulsée par Bachelard nous rappelle que l'«ontophanie» nécessite une technique tant pour se réaliser que pour être observée.

Ce terme d'ontophanie est créé en 1956 par Eliade à partir du grec *οντος*, «étant», dérivé de *εἶμι* «je suis», et *φαίνω*, «se manifester». L'ontophanie fait ainsi référence à la manifestation, l'apparition, la révélation de l'être, de son existence ou de son essence (Eliade, 1956 : 134). Vial précise que l'ontophanie est «la manière dont l'être nous apparaît en tant qu'elle définit une manière de se-sentir-au-monde» (Vial, 2013). Et la technique se révèle elle-même porteuse de phénoménalité mais elle permet en outre d'engendrer la phénoménalité, à savoir «la possibilité d'apparaître ou d'apparaître comme réel» (*Ibid.*: 16). L'idée derrière le concept de

phénoménotechnique est que les techniques ne consistent pas uniquement en des outils ; elles se révèlent être des structures de la perception. En effet, les systèmes techniques sont qualifiés par Vial de systèmes technoperceptifs en ce qu'ils «structurent au plan phénoménologique notre expérience du monde possible en créant un *Umwelt*, [environnement] perceptif dans lequel baignent toutes nos perceptions» (*Ibid.*: 31). De ce fait, les perceptions du sujet relèvent de structures techno-transcendantales qui elles-mêmes dépendent de la technique de l'époque (*Ibid.*).

### **Séquentialité et corporéité de la présence en interaction**

Lorsque les sujets se rendent présents l'un à l'autre, ils entrent en interaction. Cette dernière est définie par Goffman –l'un des fondateurs de l'interactionnisme– comme «l'influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres» (1973: 23). L'interaction de face à face tient d'une mise en scène coordonnée et structurée. Son organisation peut être conçue en termes de rangs — «unités» (Traverso, 1999: 35). Il est possible de distinguer trois rangs d'unités dialogales: l'échange, la séquence, l'interaction. L'*échange* correspond à la plus petite unité dialogale et représente l'unité fondamentale de l'interaction. Il se compose d'au moins deux interventions produites par des locuteurs différents ; l'intervention du locuteur initial — intervention initiative — contraint l'intervention de l'interlocuteur — intervention réactive. La *séquence*, plus complexe à délimiter, se compose d'un ou plusieurs échanges liés entre eux au niveau thématique ou pragmatique voire aux deux niveaux. Enfin, l'*interaction* constitue l'unité de rang supérieur et correspond à l'ensemble des interventions des locuteurs de leur entrée en contact à leur séparation. (Traverso, 1999: 37).

Au sein de l'interaction, l'entrée en contact – séquence d'ouverture — ainsi que la séparation des locuteurs – séquence de clôture — font l'objet de rituels et entourent le corps de l'interaction. L'*ouverture* comprend nécessairement les salutations des interactants et peut faire l'objet d'autres actes facultatifs (manifestation de cordialité, expression du plaisir éprouvé à cette rencontre, etc.). C'est au cours de l'ouverture que se produit l'ontophanie, la manifestation des acteurs l'un à l'autre.

Et les salutations consistent notamment à confirmer ces ontophanies. Kendon définit en effet les salutations comme « *that unit of social interaction often observed when people come into one another's presence, which includes a distinctive exchange of gestures or utterances in which each person appears to signal to the other, directly and explicitly, that he has been seen* » (1990: 153). Kendon distingue par ailleurs, au sein de la sous-séquence de salutations : une préphase de regard et décision de saluer ou non, les phases de salutation distante, d'approche et de salutation rapprochée, et une post-phase de transition vers le corps de l'interaction (1990). La séquence d'ouverture joue ainsi un rôle déterminant dans l'interaction globale qu'elle prépare en ce qu'elle consiste à opérer une prise de contact physique et psychologique et une première, mais décisive, définition de la situation d'interaction (Kerbrat-Orecchioni, 1996: 37). Il est possible de distinguer une séquence préalable à l'ouverture : la préouverture (Schegloff, 1979). Elle forme une séquence au cours de laquelle les participants s'identifient et entrent en contact, « *one important component of the pre-beginning is identification of other(s) in the scene* » (Schegloff, 1979: 33). Le *corps* de l'interaction fait suite à l'ouverture. Il renferme des séquences au nombre et à la longueur variables. La *clôture* de l'interaction fait figure de fermeture de la communication menant à la séparation des interactants. Il s'agit d'annoncer et d'organiser de manière harmonieuse la fin de la rencontre (Kerbrat-Orecchioni, 1996: 37). Ainsi, ouverture et clôture forment des moments particulièrement délicats de l'interaction en ce qu'elles impliquent un risque de menace pour les faces des participants, « menace territoriale quand on entre en interaction, menace pour la face positive du partenaire quand on met un terme à l'échange » (Kerbrat-Orecchioni, 1994: 45). C'est pourquoi au cours de ces séquences, les interactants usent de procédés rituels multimodaux – verbalité, posture, mimique, gestes, regards, etc. – dédiés à la valorisation des faces impliquées. L'ensemble des ressources conversationnelles multimodales usitées nous renseigne sur l'activité que les participants façonnent depuis l'échange jusqu'à l'interaction globale afin de se rendre présents l'un à l'autre.

L'usage de ressources multimodales par les sujets nous rappelle ainsi que les interactions sociales sont par nature des interactions de corps à corps (Cosnier, 2004). Le corps est en effet partie prise et partie prenante de l'interaction entre Soi, l'Autre et le monde. Reste que d'autres médias viennent prendre part à cette triade ; les technologies.

Et avec l'avènement des nouvelles technologies, le corps est perçu par certains comme « un indigne vestige archéologique amené à disparaître » (Le Breton, 2001: 20). Si la problématique de la relation entre le corps et les technologies fascine et inquiète tant, c'est qu'elle renvoie au mythe d'un esprit séparé du corps, d'un être artificiel que le savant pourrait créer, d'une communication parfaite sans malentendu (Flichy, 2009: 11). Cette crise de sensibilité du corps implique une tension entre deux modes différents de se rapporter au corps ; en l'occurrence la tension entre une vision biomécanique héritée de la modernité et une vision virtuelle du corps issue de la postmodernité (Casilli, 2012: 6). Or la crainte de la disparition du corps « englouti par un écran d'ordinateur est moins un risque réel qu'une réaction paradoxale à son hypertrophie imaginaire, à son omniprésence » et ce car notre société exalte le corps en référent ultime (Casilli, 2009: 3). Avec le numérique, tous les accomplissements et toutes les procédures du quotidien de l'individu sont plus fluides, induisant une manière de « vivre à l'état gazeux » (Vial, 2013: 239). Cet « état gazeux » de l'existence a introduit l'idée qu'une expérience interactive consistait en un « détachement du corps », mais l'ontophanie numérique affectant globalement la présence phénoménologique des choses mêmes, il ne s'agit pas d'une disparition du corps mais de nouvelles formes d'apparitions corporelles (*Ibid.*). Les interactions numériques révèlent des traces corporelles monodimensionnelles (pseudonymes, émoticônes, etc.), bidimensionnelles (photos, avatars 2D, profils, etc.) et tridimensionnelles (avatars 3D, personnages virtuel, etc.) qui sont autant de repères cognitifs permettant de dessiner les caractéristiques physiques, les sensibilités et le comportement des interlocuteurs en ligne (Casilli, 2012).

Le corps du sujet en ligne se rend présent par une mise en scène, une forme de monstration naturaliste ou idéalisée, lui permettant d'interagir avec les autres sujets en ligne (Casilli, 2012: 16). Il s'agit de « customiser », adapter les images, projeter des aspirations ; en somme faire preuve d'un « souci de soi » par la négociation d'une « présence corporelle assistée par ordinateur » (*Ibid.*: 20). Casilli fait le lien avec les travaux de Michel Foucault en évoquant une « technologie du soi », dans la mesure où « à travers la projection des traces corporelles se met en place un procédé réalisant dans le corps même le travail de réflexion

sur soi, de déchiffrement des désirs et des aspirations personnelles» (*Ibid.*).

Par ailleurs, au-delà de la manifestation numérique du corps, une manipulation de l'outil numérique par le corps est indispensable. D'une part les outils technologiques ne fonctionnent pas ex nihilo – leur utilisation requière un sujet corporel, d'autre part le corps associé aux interfaces numériques peut permettre une activité sensori-motrice dans un univers artificiel.

### **Ethnographie visuelle de l'interaction sociale**

Afin d'appréhender les modalités d'énaction de la présence au cours des interactions par écran, il apparaît alors nécessaire de recueillir des données empiriques documentant ces nouvelles pratiques sociales. Une approche ethnographique visuelle nous permet de rendre compte de l'usage de ressources multimodales et plurisémiotiques par les sujets au cours de leurs interactions. La description ethnographique, à savoir « l'observation directe des comportements sociaux particuliers à partir d'une relation humaine, la familiarité avec des groupes que l'on cherche à connaître en partageant leur existence » (Laplantine, 2005), s'est vue progressivement enrichie d'une nouvelle méthodologie fondée sur une approche sensorielle et plus spécifiquement visuelle constituant une nouvelle branche de la discipline. L'ethnographie visuelle trouve son origine dans l'idée selon laquelle la culture et les pratiques sociales se manifestent au travers de *symboles visibles* incarnés dans les gestes, cérémonies, rituels et artefacts situés dans des environnements autant naturels que construits (Ruby, 1996: 1345). Il est alors considéré que dès lors que les pratiques sociales se rendent visibles, le chercheur doit être en mesure d'employer des technologies (audio)visuelles afin de les recueillir et en constituer des données pouvant être exploitées, analysées, diffusées (*Ibid.*). S'opère ainsi un glissement d'une ethnographie fondée sur les énoncés verbaux à une ethnographie fondée sur les images et séquences vidéos (MacDougall, 1997: 292). L'image fixe ou animée constitue un « élément intrinsèque et non extrinsèque du processus de recherche » en ethnographie visuelle (Dion, 2007: 62). L'ethnographie visuelle relève d'une méthodologie heuristique cherchant à «graphier» (étudier et représenter) «l'ethnos» (culturalités, pratiques et relations sociales) par des données et supports (audio)visuels.

L'approche visuelle s'est trouvée impulsée par les travaux de Bateson et Mead sur une ethnographie au sein d'un village de Bali en 1942. Au cours de cette recherche de deux ans, Mead interrogeait les participants et prenait des notes de terrain tandis que Bateson photographiait et filmait. L'ouvrage issu de cette enquête ethnographique visuelle « offre non seulement une vision originale de l'apprentissage de la culture mais il constitue aussi un renouvellement des méthodes de terrain » (Winkin, 1981). La méthodologie développée par Mead et Bateson ne consiste pas en un recours à des supports visuels « comme une simple preuve mais comme un véritable matériau de recherche à part entière » (Dion, 2007 : 64). Aussi Mead a-t-il défini l'anthropologie visuelle comme « l'étude de l'homme dans ce qu'il donne seulement à voir et qu'on appréhende par des outils d'investigation non verbaux » (1974). Le support visuel, image fixe ou animée, se révèle être à la fois un outil et un objet de recherche (Dion, 2007).

L'ethnographie visuelle ne peut être une copie ou un substitut à l'ethnographie verbale mais doit développer une méthodologie et des objectifs alternatifs bénéficiant à l'anthropologie dans sa globalité (MacDougall, 1997: 292). En portant l'attention sur des données (audio)visuelles, l'ethnographie visuelle propose de nouvelles modalités d'appréhension des individus, relations sociales, cultures matérielles et de la connaissance ethnographique elle-même (Pink, 2007: 22). La méthodologie de recherche repose alors sur trois activités principales (Banks & Morphy, 1997) : constituer des données (audio)visuelles (analyser les pratiques sociales en produisant des images), examiner les données (audio)visuelles préexistantes (analyser les images fournissant des connaissances sur la société), collaborer avec les acteurs sociaux dans la production des données (audio)visuelles. La finalité de l'analyse ne consiste pas à traduire des images en mots mais à explorer la relation entre les données (audio)visuelles entre elles et en relation avec les autres formes de connaissance. L'étude de la présence transmédiate, dans une démarche ethnographique visuelle, se fonde ainsi sur l'exploitation des données audio-visuelles numériques à la fois telles qu'elles se présentent en amont à l'écran des interactants et telles que nous les restituons en aval au moyen des enregistrements et montages des captations écraniques et spatio-corporelles. La production des données audio-visuelles d'interactions transmédiate ne se réalise en outre qu'avec la collaboration des participants à la constitution du

corpus de données. Par là il nous est possible de voir ce que les sujets voient, d'entendre ce qu'ils entendent, au cours de leurs interactions par écran et ainsi appréhender les actions entreprises et leurs effets sur la mise en présence de chacun.

Au sein des méthodes visuelles, l'enregistrement vidéo représente, plus qu'un outil de recueil de données, une technologie participant à la négociation des relations sociales et un média par lequel la connaissance ethnographique est produite (Pink, 2007: 173). De surcroît, les nouvelles technologies numériques et les nouvelles interfaces et réseaux socionumériques introduisent progressivement des études ethnographiques portant sur les pratiques communicationnelles digitales quotidiennes des individus et communautés (*Ibid.* : 197). Émerge alors, au delà de l'ethnographie visuelle, une ethnographie numérique se voulant délinéarisée, multimodale et plurisémiotique (*Ibid.*).

## ***METHODOLOGIE***

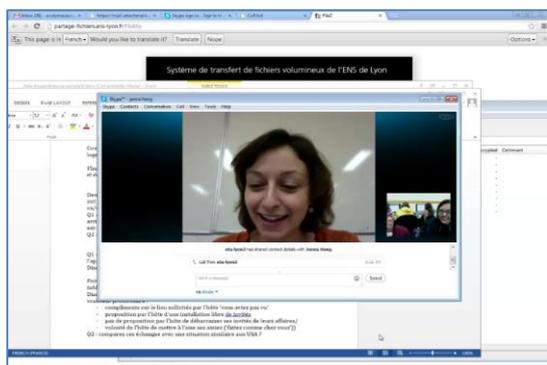
Notre démarche d'analyse de la présence en interaction par écran se fonde ainsi sur une méthodologie interdisciplinaire au croisement entre phénoménologie, linguistique interactionnelle et ethnographie visuelle numérique. Il s'agit d'analyser des séquences d'interactions sociales à partir de l'expérience des sujets, de leur perception et action à l'écran. Nous cherchons à étudier les modalités de la présence transmédiatique par une attention portée aux ressources langagières multimodales liées à la corporéité (verbal, geste, mimique, regards, postures) et plurisémiotiques liées aux médias (images, graphismes, vidéos, liens, techno-discursivité) convoquées par les interactants.

Nous proposons d'illustrer notre approche par l'étude empirique d'un corpus de données interactionnelles constitué au cours de notre Thèse de Doctorat en Sciences du Langage<sup>42</sup> au sein du Laboratoire ICAR de Lyon. Il s'agit d'interactions par écran entre participants géographiquement distants se rencontrant pour la première fois, en ligne, via trois médias interactionnels (premiers échanges sur Forum dédié la première semaine, conversation dans des *chat rooms* la semaine suivante, puis une heure d'échange en visio sur Skype une fois par

---

<sup>42</sup> Thèse disponible en ligne : <https://transphanie.com/>

semaine durant six semaines en trinôme<sup>43</sup>). Il s'agit d'étudiants en didactique des langues de l'Université de Californie, Berkeley, USA et de l'École Normale Supérieure de Lyon, France.



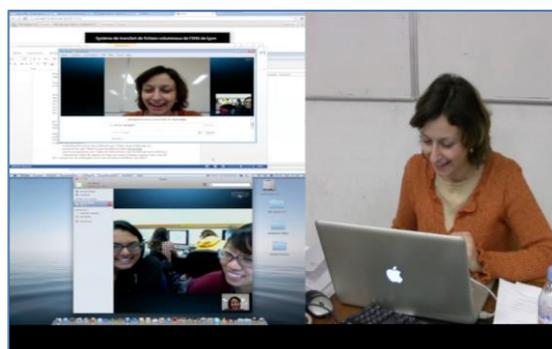
*Image 1 : écran Berkeley*



*Image 2 : écran Lyon*



*Image 3 : caméra externe Lyon*



*Image 4 : montage multi-plans*

Nous avons capturé ces interactions au moyen d'un dispositif technique consistant en une capture dynamique des écrans des participants en ligne et un enregistrement vidéo du contexte spatial présentiel (caméra externe du côté français<sup>44</sup>). La restitution de ces données, par assemblage des vues, incrustation des transcriptions verbales et enrichissement sémiotique des vidéos via un logiciel de traitement vidéo (Final Cut Pro) nous permet d'étudier la construction de la présence par écran. La vidéo constitue à la fois le support et l'objet d'une analyse intrinsèque (transcription incrustée et enrichissement sémiotique). L'analyse des données audiovisuelles à l'écran ainsi que la production de données complémentaires (enregistrement spatio-corporel, montage et enrichissement des vidéos) en collaboration avec

---

<sup>43</sup> Un étudiant de Lyon face à deux étudiants de Berkeley, ces derniers étant deux fois plus nombreux.

<sup>44</sup> Nous n'avions pas la possibilité physique et logistique de filmer les participants de Berkeley

les participants s'inscrit en effet dans la démarche ethnographique visuelle. Celle-ci nous permet d'étudier les comportements technico-corporels sur et hors écran énantant la présence transmédiatique.

Ayant précédemment mis en lumière le caractère primordial de la séquence d'ouverture dans l'interaction sociale, c'est ce type de séquence que nous proposons d'analyser. Ne pouvant développer ici l'analyse outre mesure, nous portons notre attention sur un exemple de séquence d'ouverture d'interaction par Skype (plus précisément une séquence de préouverture).

### **Analyse d'une séquence interactionnelle**

#### **SEQUENCE « PREOUVERTURE PAR MEDIA SWITCHING »<sup>45</sup>**

Notre attention se porte ici sur l'un des trinômes, Hernando<sup>46</sup> à Lyon en interaction vidéo Skype avec Carly et Elaine à Berkeley. Il s'agit de leur dernier face à face vidéo Skype ; au fur et à mesure des six séances de visio, ce trinôme a développé une forme spécifique d'entrée en interaction, le *media switching* (passage d'un média à un autre).

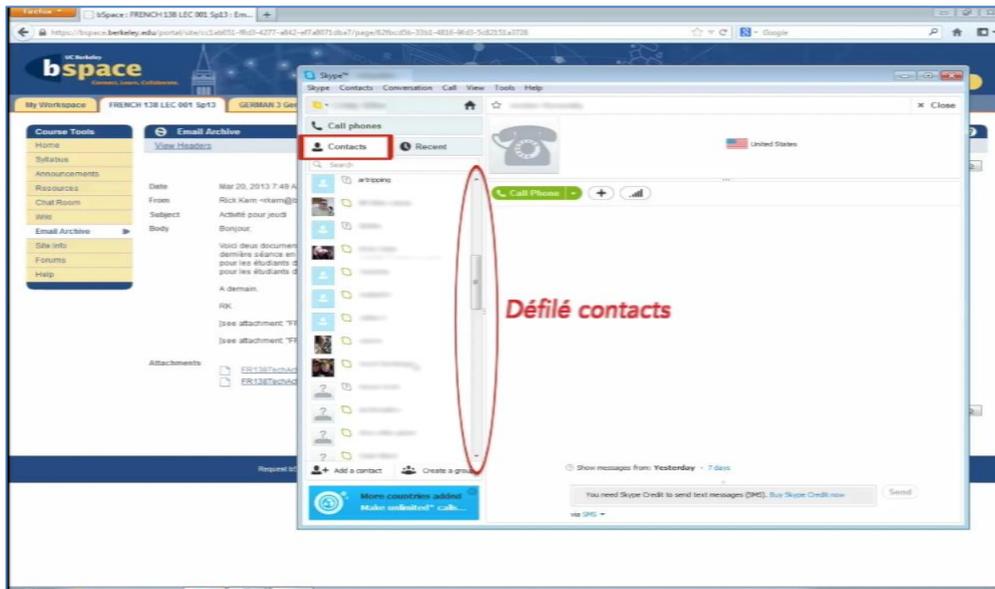
#### **Sous-séquence 1 : Choix et identification de l'autre comme futur partenaire de l'interaction**

Après s'être chacun installé physiquement face à leurs ordinateurs, est opérée, en premier lieu, la sous-séquence de choix et identification du futur interlocuteur, et ce en deux temps distincts de préphase de repérage et de décision de saluer. En effet, Carly, suite à sa connexion sur Skype, cherche à repérer le compte d'Hernando en faisant dérouler sa liste de contacts dans l'encart prévu à cet effet. À la vue de ce contact, Carly clique sur le technosigne qu'il constitue, accédant ainsi aux détails du compte. Hernando y apparaît « offline » et l'icône d'appel vidéo est inaccessible.

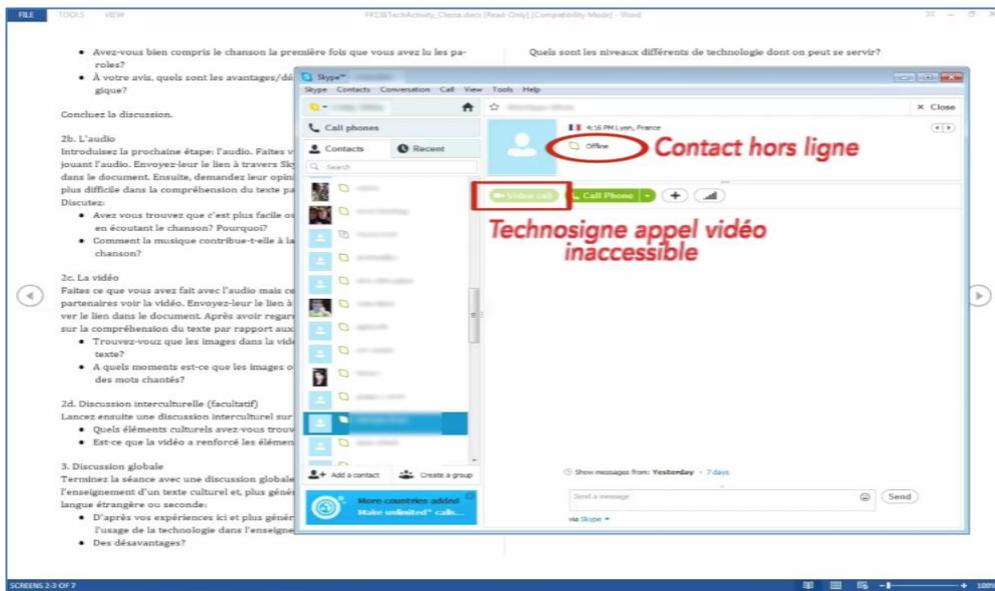
---

<sup>45</sup> Vidéo disponible en ligne <https://transphanie.com/rencontre-par-visio-tb/>

<sup>46</sup> Nous recourons à des pseudonymes afin de respecter l'anonymat des participants



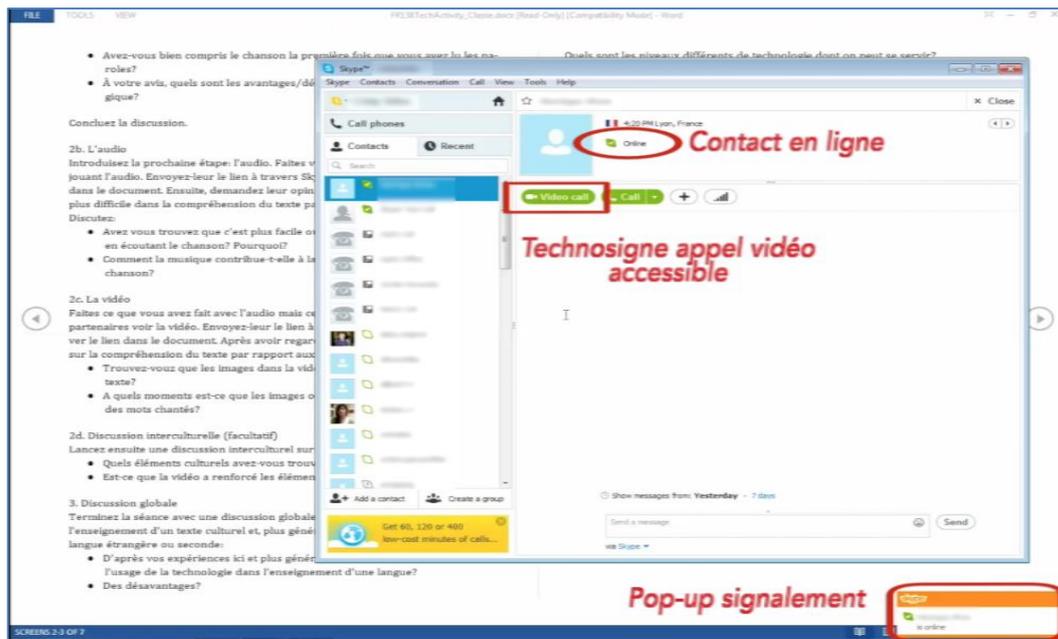
*Image 5 : Recherche du contact Skype*



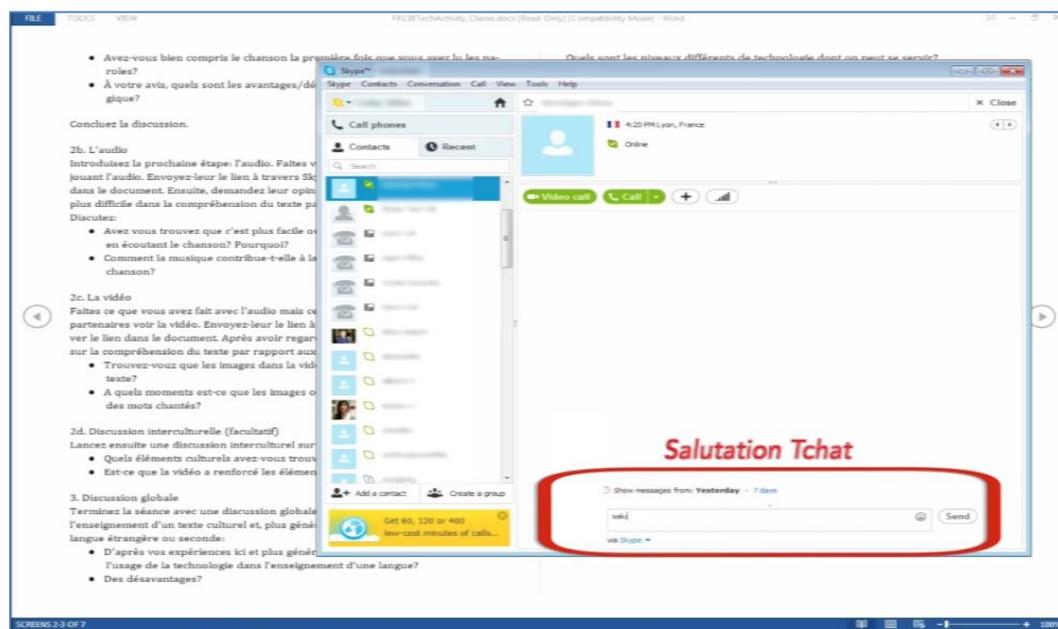
*Image 6 : contact hors ligne*

Le futur interlocuteur de Carly et Elaine n'est pas disponible en ligne pour une interaction vidéo. Dès lors, Carly suspend sa décision de saluer. Elle se met en situation de surveillance. Cet état relève de la notion d'awareness, «l'ensemble des pratiques qui, dans des activités coopératives, autorise l'ajustement des agents et la régulation collaborative de l'action de façon tacite et non intrusive» (Schmidt, 2002). L'awareness s'organise en deux procédures complémentaires ; la surveillance de l'activité des autres interactants en ligne et la mise en visibilité de sa propre activité (*Ibid.*). Les sujets cherchent à voir et être

vus. Ici, Carly rend visible sa connexion à Skype et surveille l'état de la connexion d'Hernando. L'attente prend fin lorsqu'Hernando se connecte à la plateforme – connexion signalée par un pop-up numérique et une modification des métadonnées («online» et icône verte pleine). Par là, Hernando peut percevoir et être perçu. Carly décide alors de saluer Hernando en émettant une salutation verbale écrite dans l'encart de tchat Skype.



*Image 7 : Apparition du contact en ligne*



*Image 8 : Émission de la salutation écrite (tchat)*

## Sous-séquence 2 : Organisation de la convergence

### – *Salutation distante*

La décision de saluer prise par Carly ne se traduit pas ici par le lancement de l'appel vidéo mais par l'émission d'un message tchat. Ce procédé tient de l'outération, à savoir « toute modalité d'échange distant visant à tester la disponibilité des correspondants ou relevant d'une forme de coordination » (Denouël, 2008: 30). L'organisation de la convergence est donc ici opérée par le mode écrit autorisant l'asynchronie, Hernando n'est pas tenu de répondre immédiatement à la sollicitation de Carly. La verbalisation écrite des salutations supplante la verbalisation orale pour en atténuer l'effet dans l'environnement d'autrui. L'outération permet d'attirer l'attention de l'interlocuteur potentiel sans interrompre le cours des activités dans lesquelles il est engagé. La salutation produite par Carly « *Salut ! Comment ça va ?* » a pour fonction d'interroger la disponibilité d'Hernando. À réception de cette préface (Nardi et al., 2000) en outération, Hernando atteste de sa disponibilité et vérifie en retour la disponibilité de Carly en renvoyant les salutations « *Bonjour. Ça va et toi ?* ». La réponse positive de Carly « *Oui ça va !* » autorise définitivement l'entrée en interaction entre les participants.

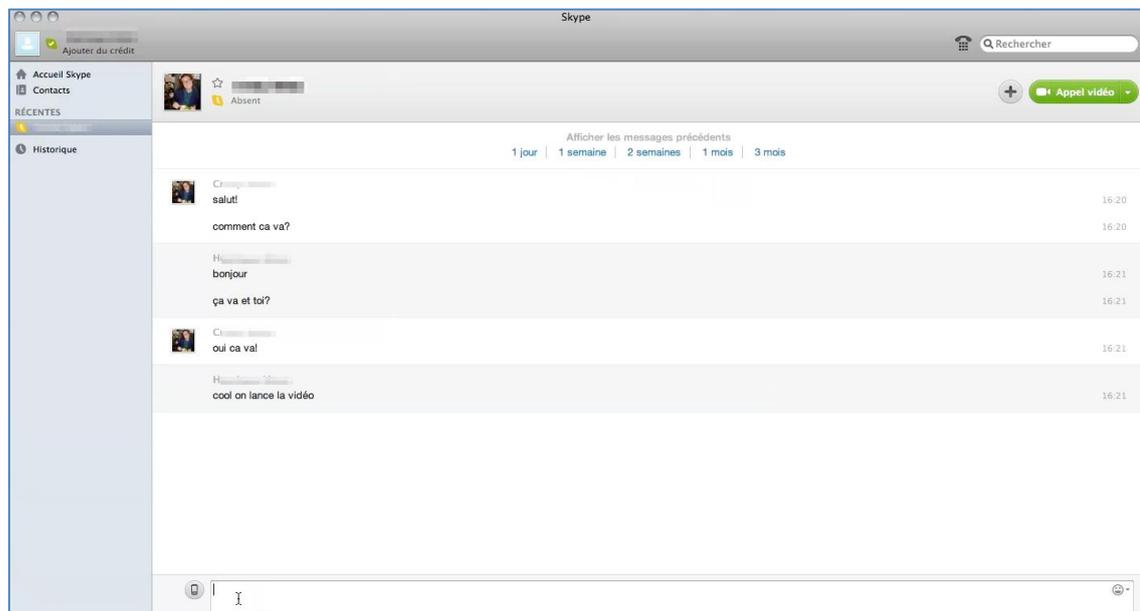


Image 9 : Salutation Distante (tchat)

– *Approche initiale*

Les participants ayant attesté leur disponibilité les uns envers les autres, l'organisation de la convergence peut se poursuivre par le lancement de l'appel vidéo. Ce dernier est annoncé verbalement à l'écrit par Hernando à la forme affirmative « *Cool on lance la vidéo* ». Le lancement de l'appel par Hernando modifie l'aspect de l'interface alors consacrée à l'appel. S'affiche l'avatar de Carly. Simultanément s'affiche la vidéo synchrone d'Hernando lui permettant de voir et se voir et ainsi réajuster le cadrage de son apparition à l'écran, en réajustant l'artefact.

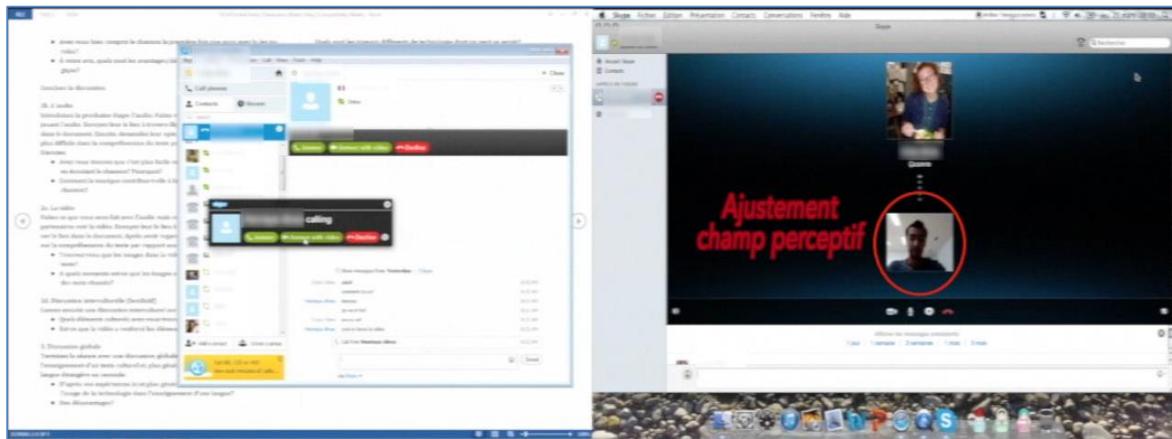


Image 10 : Approche initiale

**Sous-séquence 3 : Construction d'un espace-interactionnel commun**

– *Approche finale*

Carly et Elaine confirment leur volonté d'entrer en interaction avec Hernando en décrochant à son appel vidéo. Les avatars laissent place aux vidéos synchrones sur les deux écrans. Néanmoins, la vidéo de Carly et Elaine révèle des participantes affairées. Elaine n'apparaît quasiment pas à l'écran et Carly apparaît en plein ajustement de son casque. Durant l'approche finale, les interactantes gèrent l'ajustement de leurs artefacts – ordinateur et casques – sous le regard d'Hernando.



*Image 11 : Approche finale*

Cette séquence de préouverture révèle ainsi la coopération des participants dans leur entrée en interaction. Le passage de l'indisponibilité à l'engagement réciproque se réalise par une convergence progressive. Au décrochage, les participants peuvent se permettre de ne pas entrer mimo-verbalement en interaction dans la mesure où leur engagement a déjà fait l'objet d'une ratification via un autre médium. Les interactants peuvent poursuivre l'aménagement de leur espace-temps interactionnel sans menacer, par le détournement d'attention, les faces impliquées. Suivront à ces ajustements technico-corporels, des salutations ouvrant la suite de l'interaction.

La mise en présence des sujets en interaction par écran se fonde donc dans une large mesure sur des activités sensorielles non verbales autorisant les sujets à percevoir, se percevoir et être perçus. En effet, les actions entreprises pour se rendre présents se révèlent de nature à la fois technique –actions à l'écran et interactions avec l'interface et l'artefact– et corporelle –positionnement dans les espaces physique et numérique, mimo-gestualité. Une analyse logocentrée de ces interactions ne saurait restituer l'ensemble des activités entreprises par les sujets depuis leur connexion à la plateforme à leur apparition mutuelle à l'écran. Aussi, la démarche ethnographique visuelle nous invite-t-elle à exploiter les données audio-visuelles mettant en lumière

les ressources plurisémiotiques (actions du sujet à l'écran et métamorphoses des indices et outils communicationnels en réaction) et multimodales (position du corps dans l'espace, gestualité, expression faciale, regard, etc.) exploitées par les sujets. De surcroît le recours au *media-switching* permettant d'attester de la disponibilité des participants avant leur mise en présence effective se comprend comme une coordination fine et visible des sujets. L'approche visuelle des activités par écran nous rappelle par ailleurs que chacune des actions entreprises par le sujet est contrainte par celles d'autrui et les possibilités qu'offrent l'artefact (comme c'est le cas du lancement d'appel non permis par la plateforme si le contact n'est pas connecté et disponible).

L'analyse linguistique et ethnographique visuelle de séquence d'ouverture d'interaction par écran nous révèle par ailleurs le caractère phénoménal de la présence par écran en ce que les sujets cherchent à se rendre perceptibles mutuellement. À cette fin, ils mettent en œuvre des actions visibles. Il apparaît alors que l'ontophanie, la manifestation des sujets dans la rencontre par écran, se déroule en plusieurs actes. C'est pourquoi nous proposons une typologie des formes d'apparition des sujets en ligne. En se plaçant dans son espace interactionnel physique et numérique (installation devant l'artefact et connexion sur la plateforme numérique), le sujet subjectivise les lieux impliqués et prépare son apparition à l'écran mais cette apparition n'est perçue par autrui que lorsque lui-même s'y connecte et reçoit les indices de sa présence. Cette première connexion tient de l'apparition primaire, de ce que nous nommerons la « protophanie » et sa réception par autrui, l'apparition du sujet à l'écran de l'interlocuteur, l'« hétérophanie ». Un au-delà de l'hétérophanie existe également. Dès lors que les sujets deviennent dépendants l'un de l'autre dans leur apparition, cette dernière transcende le sujet, autrui et l'outil. L'apparition des êtres dépasse et traverse les acteurs impliqués. Il y a nécessaire collaboration pour maintenir sa co-présence en ligne et inter-énacter les modalités de la présence transmédiatique. Cette forme d'apparition, nous la nommons « transphanie ». Ainsi, la protophanie est à la subjectivité ce que l'hétérophanie est à l'intersubjectivité et la transphanie à la transsubjectivité. Et si les pré-ouvertures d'interaction consistent à passer de la protophanie à l'hétérophanie, l'ouverture consiste à atteindre la transphanie.

- *Protophanie*: forme d'apparition primaire de Soi non perçue par Autrui
- *Hétérophanie*: l'apparition de Soi à l'écran d'Autrui par l'action de ce dernier
- *Transphanie*: la manifestation transcendantale, dynamique et coordonnée des sujets, traversant et dépassant la distance, les sujets et la tekhnê.

Les actes ontophaniques de protophanie, hétérophanie et transphanie mutuellement coordonnés font émerger le lieu interactionnel fragile par lequel les sujets se rendent présents l'un à l'autre. La démarche ethnographique visuelle met en exergue les activités technico-corporelles collaboratives à partir desquelles les sujets entretiennent leur présence transmédiate et œuvrent à augmenter progressivement leur degré d'aura phénoménologique – notamment par leur choix de média interactionnel.

## **CONCLUSION**

La présence transmédiate des sujets en interaction par écran traverse les espaces physiques et les médias communicationnels par les actes ontophaniques opérés multimodalement et plurisémiotiquement par ces sujets, leur corporéité et leurs artefacts. Il s'agit d'exploiter les ressources technico-corporelles à leur disposition afin de se manifester l'un à l'autre pour prendre existence dans le regard d'autrui avant de se rendre présent à lui de manière coordonnée.

Cette coordination est celle de la perception et de l'action. Les deux se révélant intrinsèquement liées, elles constituent une même opération de «*percepaction*» (Roquet, 2002), l'idée d'une sortie de soi pour percevoir et être perçu. Il s'agit par ailleurs pour Godard, dans son analyse du mouvement, de «*considérer la perception comme un geste*», dans le sens d'un mouvement, une action à portée signifiante (1994 : 68). La percepaction nous paraît émerger de ce que Bernard (1993), à partir des travaux de Merleau-Ponty (1945), nomme «*chiasmata sensoriels*». Ces chiasmata sensoriels sont au nombre de trois : l'intrasensoriel, l'intersensoriel, le parasensoriel. Le chiasme intrasensoriel renvoie à la réversibilité des sens pointée par Merleau-Ponty (touchant-touché, voyant-vu, etc.) ; «*Un corps humain est là quand, entre voyant et visible, entre touchant et touché, entre un œil et l'autre, entre la main*

et la main se fait une sorte de recroisement, quand s'allume l'étincelle du sentant-sensible» (Merleau-Ponty, 1964: 14). Le chiasme intersensoriel désigne la communication des sens entre eux (l'œil touche, les oreilles voient, etc.). Et le chiasme parasensoriel articule l'acte de sensation avec l'acte d'énonciation, entrelace le sentir et le dire. À l'écran, les sujets sont perçus, perçoivent et se perçoivent – opérations les menant à constamment ajuster leurs champs perceptifs et perceptibles. Par ailleurs, l'invisibilité de nombreux éléments spatio-corporels les mènent à supplanter un sens par un autre, ou mieux faire communiquer ces sens – des indices auditifs peuvent renseigner le regard et inversement. Enfin, il convient de souligner l'activité parasensorielle d'expression verbale du sentir des sujets décrivant ce qu'ils perçoivent et surtout ce qu'ils ne parviennent pas à percevoir, et les actions entreprises pour percevoir au cours de l'interaction («je ne t'entends/vois pas», «tu m'entends/vois ?», «je monte le son», etc.).

La présence transmédiate des sujets en interaction par écran apparaît fondamentalement liée à ces chiasmes sensoriels de perception. Ainsi la perception fonde les actes ontophaniques, elle est, à l'instar de la sensation pour Deleuze, «être-au-monde, comme disent les phénoménologues: à la fois je *deviens* dans la sensation et quelque chose *arrive* par la sensation, l'un par l'autre, l'un dans l'autre» (1981: 27).

Aussi l'étude de la présence transmédiate des sujets ne peut-elle se satisfaire d'une analyse logocentrée et requiert un recours à une approche ethnographique visuelle et interdisciplinaire permettant de mettre en lumière sa co-construction langagière (linguistique interactionnelle), phénoménale (phénoménologie de la manifestation de soi) et incarnée (par la corporéité et la *tekhmê*). La présence par écran émerge de l'expression plurisémiotique, multimodale et sensorielle des sujets et implique la chair et ses extensions. Les sujets sont donc des êtres sensibles qui se co-construisent dans l'interaction sociale en s'équipant de technologies leur permettant de dépasser la distance physique et se manifester dans des espaces-temps inter-énactés. Il apparaît alors fondamental de dépasser le *trauma* induit par le numérique pour mieux chercher à appréhender son intégration et son articulation concrète et *essentielle* dans notre présence à autrui et notre être-au-monde.

## Références

- Banks M & Morphy H. 1997. *Rethinking visual anthropology*. London: Yale University Press.
- Bernard M. 1993. « Sens et fiction, ou les effets étranges de trois chiasmes sensoriels ». In *Nouvelles de Danse*, n°17, pp. 56-64.
- Casilli A. 2009. « Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu », in *Esprit*, n° 353, p. 151-153.
- Casilli A. 2012. « Être présent en ligne ». In *Idées économiques et sociales*, n° 169, p. 16-29.
- Cosnier J. 2007. « Le corps et l'interaction », in Chabrol, C. & Orly-Louis I. (éd) *Interactions communicatives*, Presses Sorbonne Nouvelle, p. 81-95.
- Denouël J. 2008. *Les interactions médiatisées en messagerie instantanée, organisation située des ressources sociotechniques pour une coprésence à distance*. Thèse en sciences du langage, Université Paul Valéry Montpellier III.
- Dion D. 2007. « Les apports de l'anthropologie visuelle à l'étude des comportements de consommation », in *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 22 n° 1, p. 61-78.
- Eliade M. 1956. *Le sacré et le profane*. Paris : Gallimard.
- Frias A. 2004. « Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects » in *Techniques & Culture*, n° 42, p. 1-22.
- Godard H. 1994. « Le geste manquant ». In *Revue Internationale de Psychanalyse*, n° 5, pp. 63-75.
- Goffman E. 1973. *La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi*. Paris: Les éditions de minuit.
- Huber G. 2008. « Pour une métaphysique de la présence », in *Les Études philosophiques* Vol 4 n° 87, p. 451-461.
- Husserl E. 1929. *Méditations cartésiennes*. Paris : Vrin.
- Kerbrat-Orecchioni C. 1996. *La conversation*. Paris : Seuil.
- Levinas E. 1961. *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*. La Haye : Martinus Nijhoff Publishers.
- Lyotard J.F. 2004. *La Phénoménologie*. Paris : Presses Universitaires Française.

- MacDougall D. 1997. « The visual in anthropology », in BANKS M & MORPHY H. 1997. *Rethinking visual anthropology*. London : Yale University Press.
- Merleau-Ponty M. 1945. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Mondada L. 2008. « Using video for a sequential and multimodal analysis of social interaction: Videotaping institutional telephone calls », in *Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), p. 1-35.
- Piette A. 2008. « L'anthropologie existentielle: présence, coprésence et leurs détails », in *AntroCom Vol 4 n°2*, p. 131-138.
- Pink S. 2007. *Doing visual ethnography*. Londres : Sage Publications.
- Prado P. 2010. « Lieux et "délioux" » in *Communications*, n°87, p. 121-127.
- Roquet C. 2002. *La scène amoureuse en danse. Codes, modes et normes de l'intercorporéité dans le duo chorégraphique*. Thèse de Doctorat en Danse, Université Paris 8.
- Schegloff E-A. 1979. « Identification and recognition in telephone openings ». In PSATHAS G (dir.) *Everyday Language*. New York: Erlbaum, pp. 3-78.
- Traverso V. 1999. *L'analyse des conversations*. Paris : Nathan.
- Traverso V. 2012. Analyses de l'interaction et linguistique : état actuel des recherches en français, *Langue française*, n°175, p. 53-73.
- Vial S. 2013. *L'être et l'écran*, Paris, Presses Universitaires de France.



# « Les parcours géolocalisés » : Étude théorico-empirique d'une pratique mise en marche

Lilyana Valentinova Petrova

Université de Savoie Mont Blanc / Laboratoire LLSETI / groupe de recherche G-SICA

## Introduction : du verbe, au *bit*, au pas

Le verbe : mot exprimant une action, un état ou une relation et qui présente un système complexe de formes<sup>47</sup>. Puis, le *bit*, acronyme de *binary digit*, « élément discret binaire »<sup>48</sup> compris en tant qu'unité informatique élémentaire, de caractère binaire avec des valeurs 0 et 1 qui représentent un oui ou non, le vrai ou le faux. Ainsi le *bit* recueille à l'intérieur de soi, de manière simultanée un état d'arrêt et un état de marche qui se déclencheraient à la demande. À contrario, le message transmis par un verbe porte toujours des marques grammaticales telles que le temps, le nombre, le mode, contribuant ainsi à la description du « processus de contextualisation » au sens employé par Alex Mucchielli dans *l'Approche par la contextualisation*<sup>49</sup>. Une « réalité située » transparait

---

47Rey-Debove, Josette, et Rey, Alain éd. « Verbe ». *Le Petit Robert (1967)*. Paris : Dictionnaire Le Robert, 2015, 2691

48Rey-Debove, Josette, et Rey, Alain éd. « Bit ». *Le Petit Robert (1967)*. Paris : Dictionnaire Le Robert, 2015, 261

49« Un phénomène peut être "lu" lorsqu'il peut être compris et la compréhension de quelque chose, c'est l'attribution d'un sens à ce quelque chose. La "lecture" dont il s'agit, c'est donc le résultat d'un ensemble de processus intellectuels qui aboutissent à l'attribution d'un sens. Par ailleurs, pour

par l'usage du verbe, c'est-à-dire une posture réflexive qui admet 'l'expérience' (le travail de terrain) comme un moment situé dans la construction de la connaissance (Retaillé, 2010 : 86). Le *bit*, lui, définit un constituant numérique qui navigue entre un état passif et un état actif dans une quête de contextualisation. Jamais situé, il correspond à un processus déterminé, décideur. Ainsi le syntagme « du verbe au *bit* »<sup>50</sup> sous-entendrait ce passage entre une communication en mode circonstanciel à un mode actanciel, où le premier décrit et le second désigne. Une pulsation communicationnelle.

Dès lors, outre le clivage par opposition, ce qui nous intéresse est l'exploration d'une troisième voie, adaptée à une pratique hétérogène et contemporaine déjà mise en marche, celle du *parcours géolocalisé*. Par la présente communication, nous souhaitons appuyer l'idée non pas de la séparation entre les différents supports de l'expression, linguistique ou numérique, mais plutôt de la continuité qui engage notre rapport aux signes et à l'énonciation depuis les premiers hiéroglyphes jusqu'aux codes informatiques. Par la mise en exergue de la notion de *parcours géolocalisé*, nous insistons sur la corrélation entre le déplacement et la technologie numérique de géolocalisation, en tant qu'une relation non seulement de complémentarité, mais d'interdépendance. Pèlerinages, voyages, excursions, expéditions, errances, la marche n'a cessé d'accompagner l'homme au cours du *processus d'humanisation* décrit par l'anthropologue André Leroi-Gourhan. En plus d'être de nature commode pour le déplacement, cette pratique mobile contribue à la constitution de tout un système de significations propre au corps en mouvement, comme en témoignent les analyses de la kinésique ou encore les approches de la proxémie (Birdwhistell, 1970; Hall, 1966). Traversant perceptions, comportements et pensées, la mobilité énonciatrice va du *verbe au bit*, des premiers actes de parole, aux usages

---

qu'il y ait lecture, il faut un contexte de lecture car rien ne signifie isolément, en dehors de tout environnement, de toute relation, de toute histoire..., le sens émerge toujours d'une mise en contexte. La recherche devra donc manipuler des "processus de contextualisation" » (Mucchielli, 2005 : 111)

50 En référence au titre du congrès au sein duquel a été présenté cet article : *Del verbo al bit. VIII Congreso Internacional Latina de Comunicación Social (2-9 diciembre 2016)*. La Laguna (Tenerife), 2016.

[http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2016\\_convocatoria\\_8\\_congreso.html](http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2016_convocatoria_8_congreso.html)

des outils numériques mobiles d'aujourd'hui (Hjorth, Burgess et Richardson, 2012 ; Goggin, 2012). Partant des travaux sur les actes de parole de John Langshaw Austin (1970) et de John Searle (1969), qui visent à définir les situations communicationnelles 'performatives' n'appartenant ni au signe, ni à l'acte, mais aux deux à la fois, nous parlerons d'une *mobilité performative*, désignant la capacité du mouvement à être l'intermédiaire de sa propre signification. Nous y voyons la constitution d'un nouvel exemple de la mobilité qui, suite à l'apparition des outils numériques mobiles, est transformée en une nouvelle forme d'expressivité. Après le 'verbe' et le '*bit*', le '*pas*' a son 'mot à dire' quant à l'accès à l'énonciation. Comme tant de gestes communicants (Cosnier, 2006), correspondant à un ensemble de mouvements utiles à l'élaboration mentale du processus de communication et porteurs d'une information à destination d'un receveur, dorénavant la *mobilité performative* fait parler le contexte par le regard qui se porte sur elle.

Par le truchement de la performativité des usages des outils numériques mobiles, nous proposons une scrutation théorico-empirique de cette pratique mise en marche. Il sera ici question des usages de la géolocalisation en tant que créateurs de gestes expressifs et en particulier des obstacles à l'observation offerts par de tels phénomènes. Or, ces phénomènes présentent de nombreuses difficultés d'ordre épistémologique, complexifiées davantage par la dimension numérique. La convergence de la dimension géographique avec la dimension écranique des outils mobiles modifie respectivement ces deux éléments, rendant complexes l'observation, la capture et la dénomination des phénomènes de mobilité en question. Quelle est la méthode appropriée qui permettra de capturer la dimension mobile des *parcours géolocalisés* ? Quelle relation entre l'analyse théorique de l'objet de la recherche, le choix du terrain et la pratique empirique menée par le chercheur ? Quelles idées pour l'amélioration des méthodes existantes en vue des spécificités de l'étude de ce que nous avons formalisé sous le terme de *parcours géolocalisé* ? Notre réflexion se déroulera comme suit :

- dans un premier temps nous présenterons la spécificité des terrains qui offrent des *parcours géolocalisés* ; nous utiliserons

l'éclairage apporté par l'exemple de l'application de réalité alternée du jeu *Ingress* ;

- dans un second temps nous théoriserons la particularité de ce type de terrains et apporteront une proposition terminologique de *terrains-mobiles* ;
- enfin, nous suggérons des adaptations méthodologiques, étayées par des méthodes visuelles et participatives, dans l'objectif de faciliter la prise en main de terrains de type *mobile*.

## **Le « parcours géolocalisé » et l'exemple du jeu Ingress**

Le concept de *parcours géolocalisé* prend forme lors de notre travail doctoral portant sur *les pratiques numériques en situation de mobilité : approches visuelles et interdisciplinaires de l'immersion*. Il s'agit de questionner les usages et les pratiques émergentes autour des nouveaux outils de type *smartphone*. En particulier, nous avons sélectionné le *téléphone mobile* qui, à la différence de la *tablette électronique*, est assez petit pour rester constamment près du corps et qui en même temps est assez grand pour permettre de nombreux services encore difficiles à utiliser avec la *montre connectée (smart watch)*. Par conséquent, du fait de la portabilité comme caractéristique du *téléphone mobile*, nous nous sommes intéressés en particulier à la technique de la géolocalisation et aux outils et applications qui positionnent cette technique au cœur de leur fonctionnement. Nous désignons la technologie de la géolocalisation comme notre centre d'intérêt en raison de sa proximité immédiate autant avec la mobilité qu'avec la communication.

Ainsi, une première analyse typologique nous a permis de sélectionner, parmi le grand nombre d'outils et d'applications dédiées, une seule application en tant que terrain pour l'étude empirique : le jeu de réalité alternée *Ingress*. Les travaux de Adriana de Souza e Silva et de Larissa Hjorth nous ont guidé vers le champ des jeux géolocalisés. Dans leur article sur les *espaces urbains ludiques* (de Souza e Silva et Hjorth, 2009), les deux auteures démontrent de manière convaincante l'importance qu'ont eu, continuent d'avoir et auront les applications de jeux urbains géolocalisés qui mobilisent la réalité hybride (*hybrid-reality*). Par ailleurs, elles contextualisent de manière diachronique ce qui concerne les

expériences autour de ces applications et les mettent en rapport avec des pratiques pré- ou non-géolocalisées telles que celles du *flâneur* (Charles Baudelaire), du *phoneur* (Robert Luke) ou de *la dérive* (Guy Debord). Divisés en trois grands groupes – jeux urbains (*urban games*), jeux géolocalisés (*location-based mobile games*), jeux de réalité hybride (*hybrid-reality games*) – les jeux en question ont recours à plusieurs modes de communication qui fonctionnent de manière articulée (de Souza e Silva et Sutko, 2011). L'articulation se fait entre les narrations, parlées, écrites ou imagées, qui guident le *joueur* dans ces flâneries urbaines, l'interaction des utilisateurs en situation de mobilité avec le territoire au moyen de la géolocalisation et la constitution de lieux hybrides au moyen d'interfaces qui imbriquent l'écran au paysage. Dans les trois cas, le *parcours géolocalisé* se manifeste par le rattachement indissociable entre la présence du corps de l'utilisateur à un point géographique et l'utilisation d'outils numériques (la géolocalisation) attestant de cette présence et suggérant sa réactualisation par de nouveaux possibles.

Corollairement, nous nous sommes intéressés à observer les applications qui articulent ces trois types d'activités. L'application qui s'est démarquée parmi toutes les autres, et que nous avons sélectionnée pour mener à bien un travail de recherche sur les *parcours géolocalisés*, est le jeu de réalité alternée - *Ingress*<sup>51</sup>. Créé par l'entreprise *Niantic Labs*<sup>52</sup> (initialement *startup* au sein de l'entreprise *Google* avant de devenir entreprise indépendante en 2015), *Ingress* a été lancé en version bêta en novembre 2012 pour une durée de trois ans. Elle est restée peu connue du grand public avant d'être redécouverte trois ans plus tard en tant qu'application 'mère' de *Pokemon Go*, également développée par *Niantic Labs* et dont le succès fut immédiat. Réservée au téléphone mobile<sup>53</sup>, *Ingress* utilise la géolocalisation afin de générer les déplacements de ses *utilisateurs-joueurs* dans l'espace physique. Plus concrètement, elle propose une version de la carte de *Google (Intel)* à travers laquelle peut être aperçu un autre versant de la réalité, invisible à l'œil nu. En plus de la carte (*Intel*), l'interface principale du jeu (*scanner*) est constituée d'un

---

51Lien vers le site web de l'application *Ingress* : <http://www.ingress.com/>

52Lien vers le site web de l'entreprise *Niantic, Inc.*

<https://www.nianticlabs.com/>

53Développé dans le *Niantic Labs* de *Google*, *Ingress* est disponible pour *Android* et *iPhone*.

espace de communication avec les autres joueurs (*COMM*), d'un espace d'inventaire des objets 'virtuels' à utiliser dans le jeu<sup>54</sup>, et d'un espace montrant les statistiques personnelles du joueur (*Agent Profile*). Téléphones portables en main, interface de l'application affichée sur l'écran, les joueurs accèdent à la carte alternative (*Intel*) sur laquelle, par le moyen de la géolocalisation (GPS) ils voient leur position changer en temps réel. Autour d'eux, des lieux d'intérêt culturel (églises, mairies, sculptures, fontaines) sont les seuls éléments de l'environnement géographique qui soient représentés sur la carte *Intel* au lieu exact de leur position géographique. Ainsi, dans le scanner, ces lieux prennent la forme de *portails*, c'est-à-dire d'objets identiques entre eux, devenus des points d'intérêt dans le jeu et avec lesquelles les *joueurs-traceurs* peuvent interagir (*burst, deploy, mod, upgrade, link, etc.*). De cette manière, un *parcours géolocalisé* est rendu possible avec un *gameplay* sur le principe de la chasse au trésor ou de la conquête territoriale. La couche informationnelle (sur laquelle sont visualisés les *portails*) propose aux joueurs une manière ludique de 'parcourir' l'espace géographique. Seules, accompagnées ou en relation à distance avec d'autres joueurs, à l'échelle de la planète, deux équipes se confrontent – l'équipe verte, *Enlightened* (les Illuminés, les vertes, les grenouilles, *frogs*) et l'équipe bleu, *Resistance* (les résistants, les bleus, les Schtroumpfs, *Smurfs*). Ce qui est 'en jeu' dans la 'dispute' pour le territoire terrestre, c'est la conquête des *portails*, la création de liens entre les *portails* (*links*), la construction de groupes de trois *portails* (les *champs, fields*) en plus d'autres actions qui apportent toutes des points et contribuent aux statistiques personnelles et de l'équipe. En somme, ce jeu nous a semblé intéressant non seulement parce qu'il correspond à la définition d'un jeu mobile selon De Souza et Hjorth (ludique, géolocalisé et de réalité hybride), mais surtout par le fait qu'il fournit à lui seul les conditions par excellence pour l'accomplissement de ce que nous nommerons un *parcours géolocalisé* :

- il emploie le corps des joueurs dans leurs déplacements physiques (quotidiens ou autres) de manière pervasive (le jeu est en continu 24h/24h, 7j/7, partout sur la surface terrestre) ;

---

54 Dans l'espace nommé *OPS*, nous trouvons des *Resonators*, des *Weapons*, *Mods*, *Portal Keys* parmi d'autres objets.

- il mobilise l'identité réelle des joueurs (ne fait pas appel à un *avatar*, mais seulement à un *pseudonyme*) et de fait il est fortement immersif ;
- il établit un attachement direct entre une multitude de couches spatiotemporelles : la strate géographique (de l'espace physique), la strate cartographique (de la carte *Google Maps*), et la strate ludique (qui visualise les portails et d'autres objets du monde fictionnel du jeu) ;
- il fonctionne en équipe et de la sorte consolide des interactions sociales et renforce la notion de communauté (par couleur, par ville, par région) ;
- enfin, les règles font du jeu *Ingress* un véritable outil de re/découverte (de lieux géographiques), de re/construction (de lieux hybrides) et probablement d'épanouissement dans une pratique unique en son genre.

Basé sur le même principe que celui où un utilisateur se déplace dans l'espace physique muni d'une interface écranique augmentée, le jeu *Ingress* existe dans et en dehors de la ville, à l'échelle de la planète. Invitation à la marche, à la dérive, au voyage, le jeu devient un compagnon quotidien entre les mains de ses participants (*agents*), tissant des liens entre eux et le territoire. C'est là l'exemple d'un *parcours géolocalisé* qui relie présence et énonciation et qui, par là même, pose des questions sur les modes d'observation de tel type de phénomènes contemporains. L'hétérogénéité des éléments constitutifs du *parcours géolocalisé* impose une réflexion quant à la délimitation d'un terrain de recherche capable de rendre compte de l'intégralité de ce processus lors duquel l'expérience de la mobilité devient énonciation (*mobilité performative*).

### **Les « terrains mobiles » comme nécessité méthodologique**

Les *parcours géolocalisés* impliquent une modification des pratiques de la marche (et de la mobilité en général) et posent des questions sur ses limites en tant que terrain d'étude empirique. Comment questionner, étudier, observer et analyser les objets géolocalisés de type *Ingress* constitués d'une multitude de terrains ? Voilà la question qui nous est apparue évidente. Corollairement, il s'est avéré nécessaire de disposer

d'une méthode, qui permettrait d'englober la complexité des terrains de type *Ingress*. Quelles sont les propriétés communes à ces terrains susceptibles de les distinguer de tout autre terrain possible ?

Depuis le début de nos recherches sur les *parcours géolocalisés*, nous sommes parvenus au constat que l'arrivée des outils mobiles de communication pose des questions sur les pratiques méthodologiques, sur les limites du travail de terrain, mais aussi – sur la signification même du mot terrain. Étymologiquement, ce mot, qui vient du latin *terrain* signifie 'terre ferme', 'lieu où se déroule un combat', ou *terranum* 'sol cultivable'<sup>55</sup>. Il y a dans ces origines l'idée d'ancrage dans le sol, dans la terre, dans l'espace fixe. Le *terrain* 'donne place' à l'action et sert de cadre aux événements qui s'y déroulent, et en ce sens il peut prétendre au statut d'acteur de la situation à part entière. Or, les études des applications mobiles et de leurs usages dépendent de l'étude non pas d'un, mais d'une multitude de terrains divers. Il est alors judicieux de se demander comment déterminer leurs limites. Où se situent-elles ? Quelles sont leurs dimensions ? Quels sont les acteurs qui y participent ? Comment classer, arranger, sélectionner, organiser l'étude au sein d'un 'hyperterrain' c'est-à-dire d'un terrain qui repose sur un nombre infini de territoires de types différents et entrelacés ? Il y a certes un premier attachement à un territoire nécessairement géographique ; la présence physique à un endroit donné constitue l'environnement premier de l'utilisateur et est par conséquent une couche particulièrement intéressante à observer par le chercheur. Cependant, en contexte de *parcours géolocalisé*, l'utilisateur en question est par définition en mouvement et son environnement évolue à la vitesse de ses déplacements. Parallèlement, il (l'utilisateur) est présent au sein d'un autre espace, moins accessible pour le chercheur, mais non moins important – l'*espace de l'écran* (Chabert, 2012). Cette présence au sein de l'espace écranique et en particulier du réseau internet est appelée par Richard Rogers « *online groundedness* » (Rogers, 2009), c'est-à-dire « ancrage dans la terre en ligne ». Lors de l'usage des outils mobiles de communication, il y a donc (pour le moins) un rapport double vis-à-vis du terrain ; il y a des 'terres' multiples au sein desquelles se déroule l'action, le *parcours géolocalisé*.

---

55CNRTL. « Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales ». CNRS, 2012. <http://www.cnrtl.fr/definition/>.

Dans une réflexion plus générale sur la notion de terrain en sciences, le géographe Marcel Bélanger donne à ce mot une signification d'antan, à savoir un « territoire délimité comme compartiment de la nature ». Il poursuit en ajoutant une définition plus récente d'après laquelle « le terrain devient l'espace à l'intérieur duquel chaque discipline définit son territoire » (Bélanger, 1993 : 177). Enfin, il propose une voie vers une « nouvelle géographie » dans laquelle serait privilégiée une « démarche où l'évolution des "structures spatiales" définit le propos d'une méthodologie du mouvement, démarche où le progrès et la croissance diffusent et les hommes et les idées par-delà le corps étroit du territoire » (Bélanger, 1993: 177). Dans cette 'démarche', nous apercevons une conception autre des terrains, plus proches du schéma *mobile* que du schéma spatial. Par conséquent, nous favorisons l'initiative de regroupement des terrains de recherche sur la *géolocalisation* autour du terme fédérateur de *terrains mobiles*, c'est-à-dire des terrains dont l'ancrage n'est pas dans un lieu, mais dans le mouvement. En sociologie, « la première règle et la plus fondamentale est de considérer les faits sociaux comme des choses » (Durkheim, 1894 : 24) ; en sciences de l'Information et de la Communication (SIC), pour l'étude de phénomènes mobiles, une des règles peut être de considérer les terrains comme des *terrains-mobiles*. Ceux-là engagent des terrains multiples où le déplacement des corps, la connectivité, la sociabilité, la traçabilité et toute communicabilité fonctionnent sous la forme d'une expérience, ouvrant ainsi un champ de possible pour l'observation. C'est cette préconception des *terrains mobiles* qui permettra d'explorer les entrailles de la mobilité connectée et les 'camouflages' des *parcours géolocalisés* au sein des expériences numériques en général. Dans ce processus les outils méthodologiques ont une place déterminante.

Il est utile de rappeler que le terrain scientifique est l'endroit de rencontre entre le chercheur et son objet de recherche et que cette rencontre ne se limite pas pour autant aux murs des laboratoires<sup>56</sup>. La recherche devient une relation entre des *corps-mobiles* où le chercheur n'est qu'une des parties prenantes. La mobilité incite à se laisser transporter par le terrain, à « laisser le terrain venir à soi » (Bélanger, 1993 : 180), attendre, face à la puissance d'agir de la réalité, et capter le

---

56 Au sujet du rôle du laboratoire dans le travail scientifique voir l'article de Bruno Latour (Latour, 1983)

sentiment qui s'y produit lors de la rencontre. En même temps, cela sous-entend que le corps du chercheur est lui même un *terrain-mobile*, disponible à l'observation, à la fois outil et géomètre, voilà le rôle pluriel du chercheur intéressé par les *parcours géolocalisés*. Ainsi, un *terrain-mobile* est un terrain de recherche en sciences humaines et sociales, délimitées non pas par un système spatial, qui prend en référence principale un espace géographique, mais par un système autre, ancré *à priori* sur une multitude de territoires (géographiques, numériques, géolocalisées, écraniques), qui font partie du processus de communication. Comme tout corps en situation de mobilité, un *terrain-mobile* se déplace avec le temps, il évolue, il peut disparaître. D'un moment à l'autre sa relation avec le territoire change, mais pas son rapport au mouvement, il est délocalisable, mais pas 'démobilisable', et il gravite autour du chercheur dont la présence est indispensable à l'existence de tout *terrain-mobile*.

### **La proposition d'une «méthode de parkour»<sup>57</sup>**

Pour l'heure, nous soulignons l'importance de développer une méthodologie visuelle et interdisciplinaire. Celle-ci, par l'analyse et la confrontation de données hétérogènes (visuelles, sonores, géolocalisées), permet d'avancer vers la compréhension de ces pratiques émergentes. Les différentes voies sur lesquelles nous nous sommes basées et que nous articulons par la proposition d'une adaptation méthodologique en vue de la recherche sur les *parcours géolocalisés* sont les voies visuelle et sensible (Pink, 2006), interdisciplinaire et participative et mobile (Büscher et Urry, 2009). La recherche dans laquelle nous nous engageons sollicite autant de paramètres de scrutation qu'elle présente d'occasions d'observation. Sa captation, nécessairement qualitative, est contrainte de s'appuyer sur une multiplicité de supports, puisqu'il y a dans le *parcours géolocalisé* une diversité intrinsèque qui appelle à la fois à la fixation des phénomènes par voie photographique et en même temps à la description par le langage narratif. Concaténation de chiffres, de graphiques, de formules, de descriptions ou d'images – la science prend souvent des formes d'expression multiples pour pouvoir contourner les obstacles qui voilent l'accès au savoir. Dans cette démarche, le scientifique situe la

---

57Présentation visuelle de la méthode disponible en ligne : [http://lilyanapetrova.com/methode\\_parkour/index.html](http://lilyanapetrova.com/methode_parkour/index.html)

méthode au cœur de sa recherche, tout en la mettant en rapport avec son terrain d'étude (les deux étant interdépendants). Pour le cas de la recherche sur les *parcours géolocalisés*, en vue de la collecte et de l'analyse des données, nous proposons une synthèse du processus méthodologique visuel et interdisciplinaire adapté aux *terrains mobiles* et que nous avons nommé la méthode de *Parkour*<sup>58</sup>. Ce dernier est construit en trois étapes : tout d'abord une analyse notionnelle du sujet, puis sa traduction en protocole d'étude et enfin l'analyse/représentation des résultats en format hypermédia.

La méthode de *Parkour* est réalisée par un agencement en trois axes ; un premier, celui du *template*, qui fonctionne de manière horizontale, basée sur la classification non hiérarchique et non chronologique des notions à partir de l'analyse du sujet de la recherche ; un deuxième, celui de la *graphie*, qui fonctionne de manière verticale, dans le sens où il construit le dispositif d'observation à partir des notions en empilant des pratiques méthodologiques appropriées à ces notions ; une troisième étape, celle de la *peinture interactive*, qui fonctionne de manière transversale, en effectuant un parcours analytique entre les notions et les données, c'est-à-dire en traitant le corpus de l'étude (théorique et empirique) pour répondre au problème initial. Si la deuxième étape (*graphique*) sert à collecter une grande quantité de données hétérogènes – des données visuelles (images photographiques, images *gifs*, vidéos, imprimés d'écran), des données audio (son provenant des applis, enregistrements audio), des données géolocalisées (cartes, traces GPS), voire des objets (des tissus, des artefacts) –, la troisième étape (de la *peinture interactive*), quant à elle, recourt à la fonction herméneutique et permet de 'trier' ces données pour arriver aux résultats. Elle se soucie de savoir comment faire une analyse croisée des données hétérogènes, comment croiser ces données avec les notions issues des analyses théoriques, comment restituer/exposer les résultats finaux, et enfin comment penser à une technique de re/construction de l'ensemble du parcours méthodologique ?

---

58Un exemple d'application de la méthode de *Parkour* a été présenté lors des journées doctorales de la SFSIC, (Petrova, 2015)



recherche (Denzin, 2003 ; Denzin, 2001 ; Jones, 2012). En tant qu'acte artistique, la performance permet de façonner une forme reconnaissable et malléable à l'intérieur de laquelle les sujets et les objets de recherche trouvent une place dédiée. Corollairement, par la continuité entre le geste du chercheur et l'observation des pratiques étudiées s'impose une approche participative (Humeau et Rachamim 2009). En l'occurrence, pour pouvoir aborder le terrain mobile d'*Ingress*, nous avons tout d'abord intégré le jeu du côté de l'équipe des verts (*Enlightened*) et nous avons cherché à entrer en contact avec les joueurs eux-mêmes. De la sorte, nous avons réalisé sept projets-expériences différents. Six d'entre eux ont impliqué la participation de joueurs et communautés de six villes différentes (« *Ingress Lyon* », « *Ingress Sao Paulo* », « *Ingress Curitiba* », « *Ingress Annecy* » ; « *Ingress Toulon* » ; « *Ingress Paris* »<sup>59</sup>) et un septième, l'« *OP Petit Poucet* », a pris la forme d'une performance de recherche et d'art et a été réalisé dans une trentaine de villes au sein du continent européen (« *OP Petit Poucet* »<sup>60</sup>). Le paradigme méthodologique de classification sépare la pensée théorique de son acte pratique. Inversement, la méthode de *Parkour*, nécessaire du fait des caractéristiques à notre sujet de recherche (le *parcours géolocalisé*), tend vers une classification non linéaire et vers une conception théorique, esthétique et pratique. C'est sur ce point 'architectural' que la méthode d'observation d'ethnographie numérique, que nous avons nommée la méthode de *Parkour*, suggère une amélioration méthodologique propre aux *terrains mobiles* de la géolocalisation.

## Conclusion

À force de « monter, descendre, tourner autour de ces pratiques (ordinaires), quelque chose échappe sans cesse, qui ne peut être dit ni "enseigné", mais doit être "pratiqué" » (De Certeau, 1980 : 118). Dans le travail empirique traitant du *parcours géolocalisé*, il y a comme un paradoxe lié aux conjonctions éphémérité-mémorisation, fugacité-durabilité, conception-perception, théorie-pratique, 'verbe'-'bit' que limite le chercheur dans sa spontanéité. Ainsi, la méthode de *Parkour*

---

59L'intégralité des ces travaux et les données collectées lors de la recherche sont disponibles en ligne : <http://lilyanapetrova.com/parcours/index.html>

60Projet également disponible en ligne :

<http://www.lilyanapetrova.com/oppetitpoucet/index.html>

appelle au 'pas', à la marche comme un art de dire en faisant et de voir en manipulant. C'est une méthode *hypermédia* centrée sur les terrains de type *terrains-mobiles*. Indubitablement, concernant notre travail doctoral, l'examen de la problématique a imposé la recherche d'une méthode capable d'étudier le phénomène des *parcours géolocalisés* et d'amener des résultats à ce sujet. Ce travail d'adaptation méthodologique, pensé pour être mis au service des SIC, permet au chercheur de dépasser les obstacles épistémologiques et d'appréhender les territoires hétérogènes des *parcours géolocalisés*. En conclusion, ce qui nous intéresse c'est cette démarche qui relie la recherche à la pratique en octroyant un milieu propice à leur expression commune – l'environnement généré par la technique de la géolocalisation. De même qu'« il n'y a pas de mots neutres » d'après l'expression de Pierre Bourdieu (1982 : 18), il n'y a pas de déplacement dépourvu de sens, mais ce n'est qu'à travers une observation, elle-même 'mobile', que ce type de conclusions est rendue possible. Le 'bit' n'engage pas une unité d'information fermée, mais inaugure un langage qui nous entraîne 'on the road'. À l'instar de la *beat generation*, les *parcours géolocalisés* imposent un regard de l'intérieur vers ce qu'il y a de plus contemporain – notre relation à la mobilité.

## Bibliographie

- AUSTIN, J. L. 1970. *Quand dire c'est faire (1962)*. Paris: Édition du Seuil.
- BÉLANGER, M. 1993. « Qu'est-ce que le terrain? » In *La construction d'une culture. Le Québec et l'Amérique française*. Laval: Les Presses de l'Université Laval.
- BIRDWHISTELL, R. L. 1970. *Kinesics and Context Essays on Body Motion Communication*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- BOURDIEU, P. 1982. *Ce que parler veut dire*. Paris: Fayard.
- BÜSCHER, M. et URRY, J. 2009. « Mobile Methods and the Empirical ». *European Journal of Social Theory* 12: 99-116.
- COSNIER, J. 2006. « Geste communicant ». In *Le dictionnaire du corps en sciences humaines et sociales. Sous la direction de Bernard Andrien*, 210. Paris: CNRS Éditions.
- CHABERT, G. 2012. « Les espaces de l'écran ». *MEI (Médiation et Information) Écrans et Médias* (34): 203-15.
- DE CERTEAU, M. 1980. *L'invention du quotidien : Arts de faire*. Paris:

- Gallimard.
- DENZIN, N. K. 2001. « The reflexive interview and a performative social science ». *Qualitative Research* 1 (1): 26-46.
- DENZIN, N. K. 2003. *Performance Ethnography: Critical Pedagogy and the Politics of Culture*. Sage Publications.
- DURKHEIM, E. 1894. *Les règles de la méthode sociologique*. Les classiques des sciences sociales. Édition en ligne. [http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim\\_emile/regles\\_methode/durkheim\\_regles\\_methode.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Durkheim_emile/regles_methode/durkheim_regles_methode.pdf).
- GOGGIN, G. 2012. *Cell Phone Culture: Mobile Technology in Everyday Life*. London / New York: Routledge.
- HALL, E. T. 1966. *The Hidden Dimension*. New York: Anchor Books.
- HJORTH, L., BURGESS, J. et RICHARDSON, I., éd. 2012. *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York / London: Routledge.
- HUMEAU, P. et RACHAMIM, Y. 2009. « Quand le chercheur est “One of the boys”... » *Regards Sociologiques*, *Regards Sociologiques*, n° 37-38: 45-66.
- JONES, K. 2012. « Connecting Research with Communities through Performative Social Science ». *The Qualitative Report* 17 (18): 1-8.
- LATOUR, B. 1983. « Give me a laboratory and I will raise the world ». In *Science Observed. Perspectives on the Social Study of Science*, édité par Karine Knorr-Cetina et Michael Mulkay. London: Sage Publications. <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/12-GIVE-ME-A-LAB-GB.pdf>.
- MUCCHIELLI, A. 2005. *Etude des communications : Approche par la contextualisation*. U. Paris: Armand Colin.
- PAUWELS, L. 2015. *Reframing Visual Social Science. Towards a More Visual Sociology and Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- PETROVA, L. V. 2015. « “OP Petit Poucet” : Propositions méthodologiques adaptées à la communication géolocalisée ». In *Actes des journées doctorales de la SFSIC 2015. Coordonnés par Dominique Carré et Françoise Pequienséguy*, 217-29. Lille: L'Harmattan.
- PINK, S. 2006. *The Future of Visual Anthropology. Engaging the senses*. Oxon: Routledge.
- RETAILLÉ, D. 2010. « Au terrain, un apprentissage ». *L'Information*

- géographique* 107 (1): 84-96.
- ROGERS, R. 2009. « The End of the Virtual – Digital Methods ». présenté à Inaugurationnal Speech, Chair, New Media & Digital Culture, University of Amsterdam, mai 8.
- RUBY, J. 1996. « Visual Anthropology ». In *Encyclopedia of Cultural Anthropology*. David Levinson and Melvin Ember, editors., 4:1345-51. New York: Henry Holt and Company.
- SEARLE, J. R. 1969. *Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press.
- SOUZA E SILVA, A. et HJORTH, L. 2009. « Playful Urban Spaces A Historical Approach to Mobile Games ». *Simulation & Gaming* 40 (5): 602-25.
- SOUZA E SILVA, A. et SUTKO, D. M. 2011. « Theorizing Locative Technologies Through Philosophies of the Virtual ». *Communication Theory*, 2011 International Communication Association, 21: 23-42.



## La création : dialogue entre sciences sociales, arts numériques et usages sociaux

**D**ANS le cadre de mes activités menées au sein de l'IMAf, j'ai orienté mes recherches sur le renouvellement des techniques et supports visuels après avoir consacré plusieurs années de travail de terrain en pays dogon durant lesquelles j'ai réalisé des films ethnographiques. Au fil du temps, l'inadéquation des outils et des supports utilisés pour rendre compte de la réalité de la complexité des phénomènes observés sur le terrain se révélaient. Que ce soit du point de vue de la linéarité de la narration ou du traitement de la notion d'espace proposée par le film répertorié comme documentaire, un renouvellement de la prise en compte des méthodes et des objets techniques s'imposaient.

La remise en cause de ces techniques et des méthodes visuelles qui y sont rattachées, m'a incité à orienter mes recherches vers le langage de programmation ou « le code de programmation qui peut être considéré comme un art, et donne à celui qui le pratique une manière de penser et de voir le monde totalement différente ».<sup>61</sup> La programmation devient de ce fait tant support de création que de diffusion.

Afin de pouvoir valoriser l'importance de ces modes d'expressions et de favoriser dans le milieu des sciences sociales l'émergence de formes

---

<sup>61</sup> Pr. Knuth, *The Art of Computer Programming*. Volume1. Fundamental Algorithms and Volume2. Seminumerical Algorithms, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1968

narratives non linéaires, j'ai collaborativement<sup>62</sup> mis en place une manifestation intitulée Anthropologies Numériques organisée au Cube, un des premiers centres d'art numérique à Paris.

Anthropologue cinéaste de formation, je suis partie du constat qu'une grande majorité des études autour du film documentaire et du film ethnographique dissocient les images et les sons de leur outils de production et qu'une approche tant des techniques que des connaissances qu'elles engendrent était un point essentiel et introduire cette mise en relation du support avec les connaissances au sein d'une discipline dont le fondement repose sur ces objets techniques devenait essentielle.

En effet, depuis fort longtemps l'aspect technique d'une activité est souvent déconsidéré et comme Philippe Bruneau le précise « ...si l'on veut bâtir un ensemble complet et cohérent de sciences de l'homme, l'analyse des techniques et donc leur histoire ne sont pas moins légitimes et nécessaires que celles des idées ou des institutions. »<sup>63</sup>

De fait, si le film, le son et l'image sont des supports propices à l'herméneutique, il m'a paru essentiel de resituer le rôle et la place du dispositif technique nécessaire à la production de ces représentations et de ces concepts mis en circulation.

Alors que de multiples méthodologies, souvent contradictoires, sont proposées pour assurer la qualité scientifique des productions et des représentations visuelles ou sonores offertes en partage, modifier substantiellement notre angle d'approche, en se focalisant d'une part sur les outils, instruments, techniques qui mettaient en forme ces connaissances et d'autre part les liens formels qui existent entre ces connaissances et leur support technique, était une étape incontournable pour poursuivre mes recherches.

Le plus souvent, le système hiérarchique et organisationnel des institutions académiques engendrent des classifications disciplinaires

---

<sup>62</sup> Anthropologies Numériques est une manifestation conçue et organisée en collaboration avec les Ecrans de la Liberté, dont le président est Pascal Leclercq et le vice président Jacques Lombard.

<sup>63</sup> Philippe Bruneau, Histoire des techniques, ergologie, archéologie in *Techniques et sociétés en méditerranée*. Maisonneuve et Larose 2001.

nécessaires à la pérennité des structures ce qui ne favorise pas totalement les démarches interdisciplinaires, transversales ou encore les chemins de traverse où l'innovation, la création, l'invention pourraient surgir à l'impromptu.

Dans un premier temps, je rappellerai le contexte de mes recherches et leur cadre théorique puis je rappellerai certaines des approches de la technique afin de pouvoir étendre ces réflexions de la caméra au langage de programmation comme techniques productrices de connaissance.

Jean Rouch<sup>1</sup>, précurseur en son temps, nous invitait déjà à faire dialoguer sciences et création. Si à l'époque les enjeux se focalisaient sur les frontières poreuses entre documentaire et fiction, ou sur le renouvellement méthodologique offert par l'invitation à pratiquer une observation participante, l'apparition des technologies numériques nous a incités à poursuivre et à renouveler ce questionnement.

Empreinte des théories et des pratiques développées par Jean Rouch<sup>64</sup>, mon travail de cinéaste ethnologue donnait à la caméra un pouvoir révélateur et catalyseur. Les différences liées tant au contexte politique qu'aux références historiques des disciplines comme la sociologie visuelle ou encore l'anthropologie visuelle m'ont incité à considérer le dispositif commun à ces multiples théories, approches et méthodologies et à considérer les liens qui existent entre le geste cinématographique, le geste technique et le dispositif de production de connaissance. Car de fait, l'outil et le dispositif technique induit par l'usage de la caméra permettaient de produire des théories et des interprétations totalement opposées.

## **La caméra, aperçu historique**

La caméra a accompagné les découvertes scientifiques, comme un outil et un instrument qui permet, facilite et dévoile la réalité. La lanterne magique est tour à tour considérée comme outils de persuasion pour la catéchèse, de spectacle licencieux à la cour de Louis XV ou burlesque chez les forains, d'éducation pour les cours du soir.

---

<sup>64</sup> Essai sur les avatars de la personne du possédé, du magicien, du sorcier, du cinéaste et de l'ethnographie” pp. 150-153. in *La notion de personne en Afrique noire*, CNRS 1973

Vers 1750, les scientifiques se l'approprient et lui donnent le nom de microscope solaire. Au XIX siècle, la lanterne magique intègre le rang des jouets. Techniquement, la caméra intègre la notion de perspective comme une donnée implicite et induit déjà notre appréhension du monde et sa mise à l'échelle. D'un point de vue scientifique, elle est comparable au microscope ou macroscopie et doit servir à montrer ce que l'œil ne perçoit pas. Les images des femmes hystériques filmées par Charcot nous rappellent que la maladie est appréhendée comme une logique scientifique, dévoilée par le film.

La caméra, au croisement de ces univers politiques, ludiques, éducatifs, a été conçue comme un appareil après plusieurs tentatives, évolutions, combinaisons en lien avec l'industrie chimique, l'industrie optique ou encore l'industrie métallurgique.

### **Les méthodes d'appréhension des techniques**

Lorsque l'on regarde les méthodes employées pour appréhender l'histoire des techniques, les objets sont séquencés et classifiés en fonction de leurs caractéristiques techniques ce qui forme des ensembles cohérents de structures compatibles. Bertrand Gille dans son *Histoire des Techniques*<sup>65</sup> explique clairement et précisément que l'étude des techniques devrait passer par leur relation avec le monde culturel, économique, sociologique et qu'il devrait y avoir une approche interdisciplinaire : c'est l'enjeu réel mais aussi la difficulté.

Le système technique est un ensemble cohérent de structures compatibles : dans le cadre du cinéma, il y a une chaîne de production interne à la caméra, ses composantes, ses accessoires. Mais un des enjeux et une des difficultés majeures dans ce champ d'études est l'absence de prise en compte de facteur extérieur à la discipline comme la dimension sociale ou économique. Bertrand Gille souligne que la technique n'avait pas été sans influence sur le monde qui l'entourait et quelle en avait aussi subi les influences mais que ces flux sont peu présents dans l'histoire des techniques. L'association des sciences des techniques aux sciences humaines n'étaient pas acquises et il fallait utiliser et accepter de nouvelles méthodes, comme le propose Philippe Bruneau qui a défendu la technique comme un mode distinct et

---

<sup>65</sup> *Technique et civilisations, technique et sciences* collection La Pléiade, 1978

autonome de rationalité et qui n'est donc pas plus extérieure à l'humanité que la logique, l'ethnique ou l'éthique.

Pour Gille, il faudrait analyser les systèmes techniques et économiques car l'adoption d'un système technique entraîne nécessairement l'adoption d'un système social correspondant afin que les cohérences soient maintenues.<sup>66</sup> Les systèmes techniques auraient-ils une position dominante ou déterminante sur les systèmes sociaux ? Bertrand Gille pose la question sans pour pouvoir trancher, tandis que Philippe Bruneau<sup>67</sup> plaide pour une « ergologie » ou la science de la dialectique technico-industrielle inclut les deux aspects.

Sans vouloir répondre à ces enjeux qui sont encore très actuels pour les sciences humaines et sociales, nous pouvons rappeler l'épisode de la machine à écrire de Nietzsche qui perdant la vue utilise, dès 1882, une machine à écrire de marque « Malling-Hansen Writing Ball ». Pour Frederich A Kittler la prose de Nietzsche est passée « des arguments aux aphorismes, des pensées aux jeux de mots, de la rhétorique au style télégraphique. » Kittler poursuit son analyse en proposant une relecture historique et systématique du domaine du visible qui analyse de manière originale et parfois provocante le passage des beaux-arts (peinture, littérature) aux médias optiques (photographie, cinéma, télévision) puis au médium de tous les médias qu'est l'ordinateur en les resituant précisément dans leur contexte politique, leur rôle dans la fabrication et la production des narrations coloniales et dictatoriales.

Mais comment comprendre cette aptitude des techniques à faire émerger des formes sociales ? Simondon répond à ces enjeux, en démontrant l'aptitude anthropologique à faire surgir des formes puisant aux aptitudes sociales profondes de l'humanité, dans ce sens il rejoint les démonstrations de Leroi Gourhan. L'aptitude à faire surgir des formes instrumentales, des outils, des objets, comme celle qui permet de faire émerger des formes sémiotiques participent de cette aptitude anthropologique à faire surgir des formes sociales qui est au fondement du couplage "cortex - silex", dont Leroi-Gourhan souligne l'importance dans le processus d'hominisation.

---

<sup>66</sup> Bachimont, Stiegler et Simondon ont développé ces idées. ( voir bibliographie)

<sup>67</sup> Philippe Bruneau , idem p33

Si l'on introduit des données prises sur le vif du terrain social, il y a de véritables corrélations entre les innovations technologiques et la reconfiguration des tâches au sein même de l'industrie cinématographique. Gille démontre clairement que l'appareillage dépend largement du progrès technique. Les démonstrations scientifiques reposent sur des outils conceptuels bien rodés et acceptés qui émergent d'une mise en phase et mise en conformité avec le milieu social, politique, religieux du moment. 102 ans se sont écoulés entre la découverte du phénomène physique appliqué dans la photo et la photographie elle-même.

### **La caméra, un agencement machinique?**

Dans le cadre de cette démarche prospective, nous avons voulu considérer plus précisément les liens qui existent entre le social et la technique en analysant les notions proposées par Felix Guattari dans son ouvrage *L'inconscient machinique*<sup>68</sup>.

Guattari affirme la nécessité de sauvegarder et de développer des processus de singularisation transversaux, qui puissent échapper à l'uniformisation marchande pour faire communiquer les questions politiques, sociales, économique, et artistiques. Aucune pratique sociale et politique nouvelle ne pourra être inventée sans prendre en compte l'inconscient, un « inconscient machinique » dont les problématiques ne relèvent plus exclusivement du domaine de la psychologie mais concernent une « production de subjectivité » individuelle et collective, qui ne peut jamais faire abstraction des « systèmes machiniques » qui la traversent de toutes parts.

La caméra ou le langage de programmation illustrent parfaitement cet agencement que toutes les forces subjectives et idéologiques ont permis de mettre en place : la machine fictionnante comme la nomme Bruno Bachimont.

« La technique devient fictionnante dans la mesure où non seulement elle permet de réaliser ce qui est planifié mais où elle devient elle même une machine ou un dispositif à produire de la fiction. Ce que la nature symbolique nous rappelle c'est le pouvoir indéfiniment créateur de pensées des techniques d'inscription. Avant de créer des chimères, les

---

<sup>68</sup> *L'inconscient machinique*, Essai de Schizo-analyse, Editions Recherches 1979.

techniques d'inscription créent de l'impensé mais non de l'impensable. Le chimérique vient en second temps quand la création de l'inscription qui donne à penser devient la création de l'objet qui est pensé en donnant corps au sens. »<sup>69</sup>

La subjectivité est donc toujours un processus qui circule entre des ensembles sociaux de taille différente et qui est assumée et vécue par des individus dans des existences singulières. Chacun peut se soumettre passivement aux modèles de subjectivité qui lui sont proposés, ou se réapproprier les composantes de la subjectivité pour alimenter un processus créatif de singularisation.<sup>70</sup>

Le terme « machinique » ne renvoie pas au « mécanique » mais à des « machines » théoriques, sociales, esthétiques, littéraires. « Une machine technique, par exemple, dans une usine, est en interaction avec une machine sociale, une machine de formation, une machine de recherche, une machine commerciale, etc. » (p. 294).

Avec la notion d'agencement, Guattari évoque la façon dont un sujet, individuel et collectif, est « fabriqué », entre autres, par des dispositifs techniques qui intègrent divers types de machinismes : « machines techniques, machines d'écriture économique, mais aussi machines conceptuelles, machines religieuses, machines esthétiques, machines perceptives, machines désirantes... » (p. 183)

Le cinéma et l'univers numérique conçu par le langage de programmation illustrent bien ce processus de subjectivisation ainsi que les nouvelles formes de représentation proposée sous le nom de création collaborative.

Comme pour la caméra qui peut produire des théories contradictoires, le numérique peut engendrer des dynamiques totalement hétérogènes et contradictoires.

L'utilisation du langage de programmation permet de rendre compte de la diversité et de la complexité des données recueillies sur nos terrains, qui peuvent souvent renvoyer à des notions ou concepts remettant en cause notre logique cartésienne, notre vision du monde

---

<sup>69</sup>B.Bachimont, *Arts et Sciences du Numérique*, HDR, UTC, 2004

<sup>70</sup> Manola Antonioli, « Actualité de Guattari », *La Vie des idées*, 15 octobre 2009

organisée selon une appréhension perspectiviste auto-centrée. Le support numérique qui accueille, enregistre restitue les sons, les images, les mots sans hiérarchisation ni discrimination permet une mise en réseau, une mise en lien, des changements de registre tout en prenant le risque d'une uniformisation de nos données. Ce qui fait pendant à la perte de classification serait la perte de la discrimination et la possibilité de recomposer des structures.

Aby Warburg, en concevant la mnémosyne adopte cette mise en relation sans discrimination historique, stylistique, géographique et révolutionne l'histoire de l'art<sup>71</sup>.

Pour reprendre la terminologie proposée par Bruno Bachimont peut-on se référer à présent à une logique computationnelle qui viendrait compléter la raison graphique ou plus précisément la genèse de nos connaissances est elle modifiée par les nouveaux systèmes d'écritures ?

Les institutions ont appréhendé le langage de programmation et le « numérique » pour l'amplification des capacités accordées au support technique ce qui a favorisé l'amplification de nos compétences, de la diversité et de la complexité.

En effet, les propriétés matérielles du support d'inscription conditionnent l'intelligibilité de l'inscription<sup>72</sup> Jacky Goody. En mettant en relation la caméra et le langage de programmation, comme support d'externalisation de notre pensée, de notre raisonnement et de notre imaginaire, je fusionnais les systèmes d'écriture et les systèmes de production où s'exprimer dans le monde des contenus revient alors à agir dans le monde de la matière. Le numérique devient le langage du monde pour l'exprimer et pour y intervenir.

En effet, le code numérique est à la fois une commande physique pour un système et une expression symbolique pour une interprétation ce qui entraîne de profondes modifications dans nos supports comme

---

<sup>71</sup> Carlo Severi, Warburg anthropologue ou le déchiffrement d'une utopie, de la biologie des images à l'anthropologie de la mémoire in *L'Homme*, no 165, 2003

<sup>72</sup> Jack Goody, *La raison graphique*, la domestication de la pensée sauvage. Paris les Editions de Minuit.

dispositif de pensée et d'action. C'est une des raisons pour lesquelles certains artistes ont investi les capacités de création de ce langage.

Il est intéressant de signaler à ce propos, que cet aspect est largement minoritaire dans le monde académique qui privilégie à travers les Humanités numériques, les capacités de stockage et d'archives du numérique.

Persuadée de l'importance du geste de création au sein même de nos disciplines, nous avons mis en place la manifestation Anthropologies Numériques, projet qui fédère plusieurs équipes (le Labex Hastec, la Freie Universität, l'IMAF, le CeSor, le CNRS) et qui vise à encourager différentes modalités d'intervention en alliant à la démarche anthropologique des recherches formelles sur le numérique, le langage de programmation et les outils mis au service de l'art numérique. Nous nous inscrivons donc dans une démarche innovante où les formes d'expressions artistiques seraient parties intégrantes des formes de restitutions, le processus devenant déjà une composante du résultat. Nous renouvelons d'une certaine manière les réflexions proposées précédemment par Schneider et Wright<sup>7</sup> qui se concentraient sur les liens entre art et anthropologie ou encore les liens entre sociologie, sciences exactes et expérimentales et art. (Fourmentraux, 2012<sup>8</sup>).

Intimement liés, gestes et techniques constituent des modes d'accès au monde, à la connaissance de ses formes de vie comme à ses mises en question éthiques et politiques, qui rencontrent tout particulièrement les objets et les démarches des sciences humaines et sociales. Chercheurs, artistes, informaticiens inventent des modes d'appréhension de situations complexes et sollicitent aussi par leurs œuvres des rapports différents aux auditeurs, spectateurs, visiteurs, lecteurs. Croisant techniques et arts, des créateurs troublent et dépassent les frontières des disciplines et inventent des modes de productions qui tentent d'adapter les écritures aux réalités polysémiques du monde (Schneider et Wright, 2010 ; Schneider et Pasqualino, 2014 ; Marcus, 1995, 2015).

Les modes de production de ces écritures mobilisent autrement les compétences de chacun, génèrent de nouvelles formes de collaboration et requièrent aussi des espaces-temps de réception collective inédits. Comme le démontre Antonio Cassili (2010), le terrain du numérique

n'estompe en aucun cas l'expérience physique et encourage même des modalités d'interactions inédites.

L'étude des conditions de production des données audio-visuelles ainsi que leur étroite implication avec leurs environnements médiatiques nous ont permis de questionner ces mondes digitaux et nous nous rendons compte que les analyses proposées sur les outils techniques pourraient servir à une compréhension ou à une approche plus circonspecte de ces mondes digitaux. Une phrase de l'auteur Jonahatan Crary dans son ouvrage *Techniques de l'observateur, vision et modernité au XIX<sup>ème</sup> siècle* se réfère au texte de Deleuze et Guattary, *l'Anti Oedipe*, où ils examinent le processus de déterritorialisation : "processus au cours duquel les corps, les objets et les relations deviennent abstraits et interchangeableables. Mais comme Deleuze et Guattari le soulignent cette nouvelle interchangeableabilité des formes dans la machine capitaliste permet leur reterritorialisation en de nouvelles hiérarchies et en de nouvelles institutions". Cette dynamique de circulation et de production des connaissances nous ont encouragé à poursuivre cette manifestation intitulée Anthropologies Numériques.

En étroite collaboration avec Carine Le Malet<sup>73</sup>, nous avons sélectionné et projeté plus d'une centaine d'œuvres situées à la frontière entre art et sciences et créer ainsi un véritable réseau entre chercheurs en sciences humaines et artistes numériques. Ces œuvres qui relèvent d'une écriture tantôt nommée multimédia, tantôt transmédiatique, prennent la forme d'installations, d'espace sonore, de présentation interactive, de jeux ou de Serious Games.

Nous invitons anthropologues, réalisateurs, plasticiens, ingénieurs, praticiens du numérique à confronter leurs outils, leurs pratiques, leurs représentations, leurs réalisations avec le public pour inventer de nouveaux champs de recherche, bouleversant ainsi la division du travail classique entre expression artistique, production scientifique et intervention technique.

De fait, nous considérons que les gestes artistiques et les gestes scientifiques procèdent de la même interrogation du réel, de ses perceptions, de nos états de conscience et que ces gestes tentent de

---

<sup>73</sup> Responsable de la programmation artistique au centre de création numérique Le Cube (Issy-les-Moulineaux)

faire sens, de diriger le regard au delà de la réalité, au delà de l'altérité. Lacan ne disait-il pas "De l'art nous avons à prendre de la graine. A prendre de la graine pour autre chose c'est à dire... en faire ce tiers qui n'est pas encore classé, en faire ce quelque chose qui est... accoté à la science, d'une part, qui prend de la graine de l'art de l'autre et j'irai même plus loin, qui ne peut le faire que dans l'attente de devoir à la fin donner sa langue au chat. Ce dont témoigne pour nous l'expérience analytique, c'est que nous avons affaire à des vérités indomptables<sup>74</sup>". Nous portons un intérêt particulier aux écritures en rupture avec l'expression linéaire de nos liens avec le réel, certainement indomptable. Les modes de production de ces écritures mobilisent autrement les compétences de chacun et requièrent des espaces - temps de réception collective inédits, offrant droit de cité aux œuvres exclues par les circuits habituels de diffusion, les logiques économiques, les processus de contrôle ou brisant les rites convenus de mise en scène de ces restitutions.

## Conclusion

Face à ces enjeux, les recherches menées à la jonction entre anthropologie et numérique (Heather, Miller 2012) (Boellstorff 2010) (Cardon, 2009) révèlent les soubassements de l'ordre analogique et favorisent le renouvellement des questions propres aux modes de représentation. Chaque "mode de voir" produit un discours hégémonique sur le contexte dans lequel il se déploie. (Grasseni, 2014). Pourtant certaines techniques, comme celle du numérique, offrent des compétences théoriques multiples et favorisent l'apparition d'espace d'expression. (Gibson 1979, Ingold, 2000).

L'émergence de ces outils et supports numériques suscite de nombreuses réflexions autour de la place de la création dans la mise en scène de la science (Fourmentaux, 2014), la pérennité de ces œuvres multimédia et les réflexions épistémologiques autour de ces formes inédites de narrations.

En effet, le recours aux technologies numériques enrichit les problématiques scientifiques ou esthétiques/plastiques et donne vie à des approches hybridant création et recherche scientifique. Plusieurs

---

<sup>74</sup> "Les non dupes errent", Lacan, séminaire du 9 avril 1974

chercheurs ont interrogé le franchissement de frontières à l'aune d'expériences communes qui, finalement, participent d'un même univers. Les créations artistiques et les recherches technologiques ne sont plus des domaines séparés, mais au contraire sont de plus en plus *intriquées* de sorte que « toute innovation au sein de l'un intéresse et infléchit le développement de l'autre » (Fourmentaux). Ces nouvelles formes d'interactions se répercutent sur la finalité même de ce qui est produit compte tenu des processus dynamiques mis en circulation.

Réalisateurs, plasticiens, praticiens du numérique, chercheurs en sciences humaines, artistes de l'art-performance, de la danse et du théâtre sont conviés à comparer et à confronter leurs outils, leurs pratiques et leurs choix de représentation. En privilégiant l'approfondissement du dialogue et l'interaction avec le public, tous ces dispositifs et interventions permettent de partager les multiples formes d'écritures corporelles, visuelles, sonores ou immatérielles, de renouveler le champ de nos recherches et de proposer de nouvelles visions d'un monde en quête de réenchantement.

---

## Bibliographie

- Anderson, K. (1999): *Ethnographic Hypermedia, Transcending thick Descriptions*, <http://cc.joensuu.fi/sights/Kevin.htm>
- Antonioli, M (2009-10) « Actualité de Guattari », *La Vie des idées*
- Ascott, R. (2003): *Telematic Embrace: Visionary theories of Art*, Technology and Consciousness, University California Press.
- Bachimont, B, (2004) *Arts et Sciences du Numérique*, HDR, UTC
- Bertrand G (1978) *Technique et civilisations, technique et sciences* collection La Pléiade.
- Biella, P. (1993): Beyond Ethnographic Film: Hypermedia and Scholarship, In: Rollwagen, J. R. (ed.), *Anthropological Film and Video in the 1990s*, The Institute, Inc.
- Bourdieu, P. (2001): Science de la Science et Réflexivité in *Raisons d'Agir*, Paris.
- Bruneau, P, (2001) Histoire des techniques, ergologie, archéologie in *Techniques et sociétés en méditerranée*. Maisonneuve et Larose.

- 
- Clifford, J. (1988): *Predicament of Culture; Twentieth Century Ethnography, Literature and Art*, Harvard University Press.
- Clifford, J. (1996): *Malaise dans la culture, l'ethnographie, la littérature et l'art au XXe siècle*, Paris, ENS des Beaux-Arts, coll. Espaces de l'Art. 369 p.
- Clifford, J. and Marcus, G. (eds.) (1986) : *Writing culture, Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University California Press.
- Crawford, P. I. and Turton, D (eds.) (1992): *Film as ethnography*, Manchester University Press.
- Crawford, P. I. and Simonsen, J. K. (eds.) (1992): *Ethnographic Film, Aesthetics and Narrative Traditions*, Proceedings from NAFA 2, Højbjerg: Intervention Press.
- De Landa, M. (2002): *Intensive Science and Virtual Philosophy*, London: Continuum.
- Deleuze, G. (1983): *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), Paris
- (1985): *L'image-temps. Cinéma 2*, Les éditions de Minuit (coll. « Critique »), Paris,
- Didi Huberman, G. (2002): *L'image survivante, Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Les Editions de Minuit.
- France, C. de (1982): *Cinéma et Anthropologie*, Paris : Editions des Sciences Humaines.
- France, C. de (1987): 'Le destinataire du rite et sa mise en scène dans le film ethnographique' In: *Cinéma, Rites et mythes contemporains*, no 6, pp. 38-62.
- Goody, J. (1979): *La raison graphique, la domestication de la pensée sauvage*. Paris les Editions de Minuit.
- Howard, A. (1998): Hyper Media and the future of Ethnography, *Cultural Anthropology*, 3, pp 304-15.
- Jones, C. and Galison, P. (1998): *Picturing science, Producing art*, New York: Routledge.
- Jones, S. (2000): Towards a Philosophy of Virtual Reality: Issues Implicit in Consciousness Reframed *Leonardo*, Vol. 33, No. 2 pp. 125-132.
- Knuth, D. (1968): *The Art Of Computer Programming. Volume1. Fundamental Algorithms* and Volume2. Seminumerical Algorithms, Addison-Wesley, Reading, Mass.

- 
- Latour, B. (1986): 'Visualization and Cognition: Thinking with Eyes and Hands', *Knowledge and Society* 6: 1-40.
- Latour, B. (1998): 'How to be Iconophilic in Art, Science and Religion?' In: Jones, C. and P. Galison (1998), *Picturing science, Producing art*, New York: Routledge.
- Latour, B. and F. Bastide (1986): "Writing Science - Fact and Fiction" in: *Mapping the Dynamics of Science and Technology*, edited by Michel Callon, John Law and Arie Rip. London: MacMillan. pp. 51-66.
- Latour, B. and Woolgar, S. (1979): *Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Fact*. Sage, Los Angeles, Londres, 260 p.
- Levy, P. (1998): *Cyberculture*, Rapport au Conseil de l'Europe, Paris, Odile Jacob.
- MacDougall, D. (1998): *Transcultural Cinema*, Princeton University Press.
- Rouch, J. (1973): 'Essai sur les avatars de la personne du possédé, du magicien, du sorcier, du cinéaste et de l'ethnographie' pp. 150-153. in *La notion de personne en Afrique noire*, CNRS.
- Severi, C. (2003): 'Warbur anthropologue ou le déchiffrement d'une utopie, de la biologie des images à l'anthropologie de la mémoire' in *L'Homme*, no 165.
- Simondon, G. *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
- Stafford, B. (1999): *Visual Analogy, Consciousness as art of connecting*, MIT Press, Cambridge.
- Stiegler, *La Technique et le temps*, tome 1 : La Faute d'Épiméthée. (1996) *La Technique et le temps*, tome 2 : La Désorientation.