



**HAL**  
open science

## Interface-à-face

Alice Lenay

► **To cite this version:**

Alice Lenay. Interface-à-face. Art et histoire de l'art. Université Grenoble Alpes [2020-..], 2020. Français. NNT: 2020GRALL024 . tel-03173300

**HAL Id: tel-03173300**

**<https://theses.hal.science/tel-03173300>**

Submitted on 18 Mar 2021

**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.

## THÈSE

Pour obtenir le grade de

### DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES

Spécialité : **Lettres et Arts**

Arrêté ministériel : 25 mai 2016

Présentée par

**Alice LENAY**

Thèse dirigée par **Yves CITTON**, Professeur à l'Université Paris 8  
**EUR ArTeC**

et

codirigée par **Jean-Philippe LACHAUX**, Professeur au Centre  
**de Recherche en Neurosciences de Lyon – Inserm**

préparée au sein du **Laboratoire Litt&Arts (UMR 5316)**  
dans l'**École Doctorale Langues Littératures et Sciences Humaines**

## Interface-à-face

### Les visages de la rencontre à travers les écrans

Thèse soutenue publiquement le **19 novembre 2020**

devant le jury composé de :

**Madame Laurence ALLARD**

Maîtresse de conférence à l'Université de Lille 3 (examinatrice)

**Monsieur Serge BOUCHARDON**

Professeur à l'Université de Technologie de Compiègne (examineur)

**Madame Gretchen SCHILLER**

Professeure à l'Université Grenoble-Alpes (Présidente)

**Madame Gwenola WAGON**

Maîtresse de conférence à l'Université Paris 8 (examinatrice)

**Monsieur Mauro CARBONE**

(Absent) Professeur à l'Université Jean Moulin Lyon 3 (rapporteur)

**Monsieur Jean-Marie DALLET**

Professeur à l'Université Paris 1 (rapporteur)





# **Interface-à-face**

Les visages de la rencontre à travers les écrans



# Résumé

Cette thèse de recherche-crédation explore et cherche à baliser les distances que structurent nos milieux de rencontre sur écrans, à partir de l'observation des visages qui s'y projettent. Dans le face-à-face en présentiel, je ne vois pas mon propre visage, mais je vois celui de l'autre qui, en me regardant, désigne cette part aveugle de mon corps. Faire face au visage, c'est ouvrir une distance qui permet la rencontre. Comment cette distance se trouve-t-elle restructurée lorsque nous nous faisons face par l'intermédiaire de caméras et d'écrans, aujourd'hui combinés sous la forme hybride de « camécrons » ? Quels milieux de rencontre notre face-à-face écranisé peut-il ouvrir ? Interface-à-face : le titre de la thèse vise à interroger la distance physique, spatiale, technique et sociale entre nos visages sur écran.

L'enquête est menée sur un corpus de propositions artistiques récentes (1990-2020) mettant en scène différents modes de rencontres entre des visages par la médiation d'écrans. Elle se concentre plus particulièrement sur les évolutions de trois artistes et collectifs dont les travaux sont particulièrement riches en la matière, que j'ai suivis et accompagnés dans leur travail : Dominic Gagnon, Annie Abrahams et BeAnotherLab. Pour tester les hypothèses théoriques que je tire de l'analyse des œuvres du corpus, je propose des dispositifs artistiques que j'ai réalisés au cours des dernières années ou en cours de réalisation, exposés sur un site dédié à la thèse. En partant de rencontres asynchrones (sur YouTube) dans les vlogs et les vidéos ASMR (face A), la thèse analyse ensuite des rencontres synchrones (par Zoom et au casque de réalité virtuelle) (face B), pour proposer un parcours entre différentes études de cas, dont la somme esquisse une cartographie de possibles milieux de rencontre sur écrans.

À travers ces dispositifs artistiques, l'écran devient un laboratoire d'observations et d'expériences de nos rencontres à distance, telles qu'elles se multiplient depuis une vingtaine d'années (sur des interfaces visiophoniques notamment), au point de prendre désormais une place incontournable dans nos relations sociales.



# Abstract

This research-creation dissertation explores and attempts to map out the distances that structure our meeting environments on screens, based on the observation of the faces appearing on them. In a face-to-face situation in presence, I do not see my own face, but I see the face of the other who, looking at me, points to this blind part of my body. To face the face is to open a distance that allows the encounter. How is this distance restructured when we face each other through cameras and screens, now combined in the hybrid form of “camscreens”? What meeting environments can our screen-based face-to-face encounters open up? Interface-to-face: the title of this dissertation aims at questioning the physical, spatial, technical and social distances between our faces on screen.

The investigation is carried out on a corpus of recent artistic propositions staging different modes of encounters between faces through the mediation of screens. It focuses more particularly on the evolutions of three artists and collectives whose work is particularly rich on these issues, whom I have followed and accompanied in their work: Dominic Gagnon, Annie Abrahams and BeAnotherLab. Artistic installations that I have created over the past few years or that I am currently developing, exhibited on a site dedicated to the dissertation, are called upon to test the theoretical hypotheses drawn from the analysis of the works in the corpus, in order to shed light on our screen-based face-to-face encounters. Starting from asynchronous encounters (on YouTube) and ASMR videos (side A), the dissertation moves on to analyze synchronous encounters (using Zoom and Virtual Reality headsets) (side B). The trajectory as a whole proposes a path between different case studies so as to sketch a cartography of the possibilities and environments of encounters on screens.

Through these artistic devices, the screen becomes a laboratory for observations and experiments on our remote encounters, as they have multiplied over the last twenty years, playing an increasing role in our social relations.

# Remerciements

C'est avec une profonde reconnaissance que je remercie les membres du jury d'avoir bien voulu consacrer de leur temps à ce projet de recherche : Madame Laurence Allard, Monsieur Serge Bouchardon, Monsieur Mauro Carbone, Monsieur Jean-Marie Dallet, Madame Gretchen Schiller et Madame Gwenola Wagon.

Ma gratitude va droit vers mon directeur de thèse Yves Citton qui m'a accompagnée tout au long de cette recherche. Pour la richesse de sa pensée qui a profondément influencé le présent texte, et pour son enthousiasme qui a imprégné ma façon de faire. Son attention et son inventivité m'ont donné un exemple réjouissant de la recherche. Je remercie également mon co-directeur Jean-Philippe Lachaux pour son accueil et la curiosité mutuelle que nous avons nourrie pour nos disciplines respectives.

Cette thèse est spongieuse : elle est gorgée des multiples regards qui ont traversé mon questionnement, elle est modelée par des influences plurielles, qui n'ont cessé de me déplacer vers des pratiques toujours plus incarnées et collectives.

Ainsi je remercie Annie Abrahams, pour la sensibilité de son questionnement et pour son invitation à la rencontre. Les multiples liens qu'elle trace ont orienté de façon décisive les pages à suivre. Je remercie également les membres de Constallationss, avec lesquelles des pistes de recherches alternatives et fertiles se sont ouvertes : Annie Abrahams, Pascale Barret, Alix Desaubliaux, Carin Klonowski, Gwendoline Samidou. Pour leur accueil également, et les discussions qui se sont amorcées au fil des *Distant Movements* je remercie Daniel Pinheiro et Muriel Piqué.

Mes remerciements également à Dominic Gagnon et Philippe Bertrand (collectif BeAnotherLab), dont le travail fait également l'objet de cette thèse, d'avoir répondu à mes questions et partagé leurs interrogations. Nos riches discussions ont profondément influencé les conclusions de la recherche.

Merci à l'ensemble des artistes, performeurs et chercheurs avec lesquels les expérimentations artistiques se sont faites et qui se trouvent présentées tout au long de la thèse : Nicolas Bailleul, Damien Beyrouthy, Vincent Bonnefille, Jeannie Croset, Audrey Dominguez, Claire Echelard, Raimon Gaffier, Martin Givors, Laura Fanouillet, Johan Lanoé, Gala Hernández López, Sylviane Médard, Ely Morcillo, Nina Moro, Jacopo Rasmi, Natacha Seweryn, Mario Valero, Élise Vilain.

Le travail s'est également développé au sein du groupe « Vivre parmi les écrans », du collectif « Après les réseaux sociaux », avec les membres du « PerformanceLab », et l'équipe de « La Revue Documentaires », mais également avec les étudiants de l'Université Grenoble Alpes et de l'Université Paris 8, lors des cours qu'on a bien voulu me confier et qui ont accompagné la thèse, en particulier « Cinéma et nouvelles technologies », « Pratiques artistiques et nouvelles technologies », « Camécrans : les caméras sur nos écrans », et « Enregistrer la rencontre, l'art du protocole ».

Pour le soin et l'attention qu'ils ont porté au texte, je remercie les amis, familles, experts et chercheurs qui ont relu des chapitres en apportant leurs éclairages sur mes questionnements : Nicolas Bailleul, Philippe Bédard, Camille Brouzes, Giuseppe Cavallari, Odile Chatirichvili, Vincent Duché, Claire Echelard, Raimon Gaffier, Chloé Galibert-Laîné, Isabelle Krzywkowski, Charles + Clémence + Isabelle Lenay, Léa Maroufin, Émilien Villeroy, Jacopo Rasmi, Natacha Seweryn et Charlotte Spindler.

Pour leur amitié et leur écoute attentive, je salue les compagnons de la doctosalle – qui ne sont pas déjà cités – Léa Andreolety, Mujtaba Ashgari, Alexia Dedieu, Aleks Dupraz, Hélène Godin, Charlotte Guiot, Célia Jerjini, Philippe Lammers, Mathilde Mougine, Julia Pont, Anaïs Tillier.

Merci enfin à mes partenaires musicaux, Jean-Pierre, Françoise, Christian, Frédéric et Vincent pour le plaisir que nous nous donnons au fil de nos improvisations incarnées.

Enfin, mes réflexions se sont largement illustrées en bord de table : je marque ici ma profonde reconnaissance et mon admiration pour ma famille, et en particulier pour mon père, pour la filiation de nos questions, et le relais théorique qui s'est illustré dans cette thèse.

Merci à Raimon pour sa présence, qui, à bien des égards, est le sujet même de cette thèse.



# Sommaire

## INTRODUCTION

### INTERFACE-À-FACE

Les visages sur nos écrans.....	17
<b>0.1 Scène Des visages sur écrans.....</b>	<b>19</b>
<b>0.2 Cadrage théorique Milieux de rencontre sur camécran.....</b>	<b>21</b>
0.2.1 Cadre phénoménologique : mon visage, ton visage.....	21
0.2.2 Cadre mésologique : milieux de rencontre... <i>sur écran</i> ?.....	27
0.2.3 Cadre cinématographique : le film comme sujet voyant.....	29
0.2.4 Cadre phénoméno-technique : les camécrans.....	32
0.2.5 Cadre socio-technique : le visage constitué par le collectif.....	35
<b>0.3 Problématique Interface-à-face : la distance de la rencontre.....</b>	<b>40</b>
0.3.1 Le milieu ouvert par le face-à-face (séparation).....	41
0.3.2 Entre absence et fusion, la crête de la rencontre (distances).....	42
<b>0.4 Méthodologie L'écran comme laboratoire.....</b>	<b>48</b>
0.4.1 Les relations écraniques comme terrain.....	48
0.4.2 Corpus & recherche-crédation.....	57
0.4.3 Parcours.....	65

FACE A.  
RENCONTRES ASYNCHRONES

**CHAPITRE 1 Si loin si proche**

**Le quasi-visage du camécran dans les vlogs.....71**

**1.1 Face aux images Du viseur-écran à l'écran-miroir.....76**

1.1.1 Les images comme terrain. Le corps engagé du réalisateur fantôme.....79

1.1.2 Le miroir du mode confessionnal (entre l'image et l'objectif).....90

**1.2 La proximité tactile avec l'appareil L'articulation du camécran mobile.....107**

1.2.1 L'écosystème subjectif.....108

1.2.2 Décrocher le viseur.....121

**1.3 Les vidéos de compagnie Le compagnonnage des appareils.....129**

1.3.1 Les fictions accompagnantes.....131

1.3.2 Présence à la demande [*Presence on Demand*, POD].....138

1.3.3 Le quasi-visage du camécran.....145

**CHAPITRE 2 Contact à distance**

**Le visage-écran dans les vidéos ASMR.....155**

**2.1 Connecter les sensibilités À la rencontre de la communauté ASMR.....161**

2.1.1 La formation du public ASMR.....161

2.1.2 Simuler le face-à-face. Le visage comme membre fantôme.....170

**2.2 Rester dans l'entre-deux La médiation comme proximité distante.....185**

2.2.1 Le soin en ligne. L'intimité en jeu dans la vidéo ASMR.....186

2.2.2 *The medium is the mAssage*, la voix plutôt que les mots.....196

**2.3 La médiation comme milieu Résonner d'une même chair.....206**

2.3.1 La chair indisciplinée, le corps affecté.....207

2.3.2 La vibration traverse les membranes.....217

**CHAPITRE 3 Collision**

**Du nuage à la terre, Des images aux visages.....231**

**3.1 Des circulations enchevêtrées Valence et valeur des images de visage.....237**

3.1.1 Le visage façonné par la circulation des images.....238

3.1.2 Détourner les images : le web sur la toile.....252

3.1.3 Déranger la circulation.....263

**3.2 Géo-politique des points de vue Situer le processus d'identification.....275**

3.2.1 L'identification rejetée.....276

3.2.2 Décoloniser les images : l'asymétrie en jeu.....285

3.2.3 Nous situer (la responsabilité).....294

FACE B.  
RENCONTRES SYNCHRONES

<b>CHAPITRE 4 Comme lien et comme séparation</b>	
<b>Les « cases-à-visage » visiophoniques.....</b>	<b>311</b>
<b>4.1 Complications communicationnelles Parcours avec Annie Abrahams.....</b>	<b>317</b>
4.1.1 Plongée dans l'œuvre d'Annie Abrahams.....	318
4.1.2 Face-à-face vidéo à distance : <i>L'un la poupée de l'autre</i> (2007).....	327
4.1.3 Les performances vidéo en ligne.....	337
<b>4.2 Composer avec le milieu Le terrain visiophonique.....</b>	<b>352</b>
4.2.1 Le face-à-face accidenté.....	352
4.2.2 L'espace-temps décousu.....	366
4.2.3 L'apparition vacillante.....	375
<b>CHAPITRE 5 Accorder les enchevêtrements</b>	
<b>La résonance dans les improvisations visiophoniques.....</b>	<b>389</b>
<b>5.1 Portraits visiophoniques Improvisation et intra-action dans <i>Online-Ensemble</i>....</b>	<b>394</b>
5.1.1 Les combinaisons potentielles.....	395
5.1.2 L'improvisation. Être-ensemble sur l'interface.....	405
5.1.3 Intraface-à-face. Co-implication et responsabilité.....	413
<b>5.2 La pleine télé-présence Méditations en ligne.....</b>	<b>421</b>
5.2.1 Les <i>Distant Feelings</i> et <i>Distant Movements</i> .....	423
5.2.2 Méditation sur les médiations.....	434
5.2.3 La rencontre sur le seuil.....	444
<b>CHAPITRE 6 L'abîme dans l'interstice</b>	
<b>Intra-face au casque de RV : quand le visage résiste.....</b>	<b>459</b>
<b>6.1 Porter le visage en portant le casque ? L'empathie du point de vue</b>	
<b>(<i>The Library of Ourselves</i> et autres expériences de caméras subjectives).....</b>	<b>467</b>
6.1.1 La machine à empathie ?.....	468
6.1.2 La participation du spectateur au film.....	477
6.1.3 Le corps-à-corps au casque de RV.....	487
<b>6.2 Résistance du visage et co-dépendance de nos corps</b>	
<b><i>The Machine to be Another</i>.....</b>	<b>503</b>
6.2.1 La danse entre nos corps appareillés.....	504
6.2.2 <i>The Machine to be (with one) Another</i> .....	514
6.2.3 Asymétrie radicale entre nos corps situés.....	519

<b>CONCLUSION</b>	
<b>INTRAFACE-À-FACE</b>	
<b>« Faire visage » sur nos écrans.....</b>	<b>529</b>
<b>7.1 Reprise Intra-face-à-face Ou l’art de l’improvisage.....</b>	<b>531</b>
7.1.1 Les « distances de rencontre » dans les rencontres à distance.....	531
7.1.2 La relation constitutive.....	537
<b>7.2 Mouvements Aller vers l’autre.....</b>	<b>548</b>
7.2.1 Se retrouver dans l’impossibilité de la fusion : à distance.....	548
7.2.2 L’écran comme entre-deux (projet de film).....	558
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>563</b>
<b>LISTE DES FIGURES.....</b>	<b>587</b>



### **Composition de la thèse.**

Le manuscrit est scandé par une dizaine d'expérimentations artistiques signalées par des pages grisées, auxquelles sont parfois associés des formats d'impression détachés.

Un site internet reprend, en forme d'« exposition virtuelle », la présentation de ces différents projets et compile également différents documents annexes, liés au travail des artistes que j'ai suivis : <http://www.intraface.net>.

L'ensemble du travail soumis pour cette thèse comporte donc :

- 1 manuscrit
- 4 impressions détachées :
  - *Biggie*
  - *Theme Song 2.0*
  - *Constallationss*
  - Un manuel d'*Exercices de rencontre*
- 1 site : <http://www.intraface.net>

### **Note sur l'usage des pronoms personnels.**

J'emploie la première personne du singulier lors des descriptions phénoménologiques, mais aussi lors de la présentation de mes propres expériences artistiques. La deuxième personne, souvent au singulier, désigne autrui dans la description phénoménologique. Cet autre peut être spécifié ou non, il peut s'agir d'un « autre » abstrait, du lecteur ou de la lectrice du texte. Enfin, le « nous » intervient pour les développements académiques. Ce « nous de modestie » renvoie au groupe de chercheurs et d'artistes intéressé par ces questions. Il signale également la pluralité des voix qui animent et nourrissent la pensée.

Alors que nous étions en conversation, ton visage ne semble plus réagir. Est-ce que la connexion s'est troublée ? Lequel de nos appareils, le tien ou le mien, s'est-il soudainement mis hors-jeu ? Est-on encore ensemble ?

Cette recherche prend pour point de départ l'effet d'une image particulière, celle d'un visage sur écran qui se trouble en raison d'une mauvaise connexion internet [Figure 0.1]. En s'abîmant, le visage rappelle la médiation technique à laquelle il était lié et me renvoie à une incertitude, face à l'opacité de l'écran : es-tu là ? Ce vertige provoqué par la déconnexion impromptue révèle le milieu de rencontre que nous habitons jusque-là, il met soudainement en relief la distance à travers laquelle nous étions en relation.

Ce qui apparaît alors, c'est que la médiation technique qui nous reliait l'un à l'autre n'agissait pas en dépit de la distance qui nous séparait, mais au contraire, rendait possible notre rencontre à cette distance. Autrement dit, la distance ne s'oppose pas à la rencontre, mais elle est la condition de notre face-à-face.

La question du visage nous permet d'explorer cette condition paradoxale de la rencontre à distance : nos deux visages en relation décrivent deux points de vue sur le monde. Nous ne pouvons pas occuper la même place, donc nous ne percevons pas la même chose. Cette différence crée nécessairement une distance, au minimum un écart, entre toi et moi. Et c'est à cette condition que nous pouvons nous rencontrer. Mais que deviennent ces distances lorsque nous nous rencontrons par le biais de nos écrans ?

Pour explorer ces distances créées par nos visages sur écrans, je me suis appuyée sur l'observation de différents milieux de rencontre ouverts par des objets audiovisuels contemporains et sur la proposition de quelques expériences artistiques personnelles. Avant de présenter ce corpus, j'établis dans cette introduction le cadre théorique dans lequel la recherche a pris ses racines, et la posture particulière que je voudrais défendre.



**Figure 0.1.** Conversation visiophonique (2016).



**Introduction**

**Interface-à-face**

Les visages sur nos écrans



# 0.1 Scène

## Des visages sur écrans

S'intéresser aux visages sur écran : cette recherche est dans l'air du temps. Depuis le début du siècle, les visages déferlent sur nos écrans personnels, nous les observons, les manipulons, nous échangeons avec eux des messages. Des réseaux sociaux comme « Facebook » – autrement dit, « Le Livre des visages » – aux conversations visiophoniques, nos rencontres et nos relations s'établissent (de plus en plus souvent) par écrans interposés. Alors que ces derniers mois de l'année 2020, nous devons « garder nos distances » lors de nos rencontres hors-écran pour ne pas diffuser le virus du Covid-19, nous nous retrouvons de plus en plus « sur écran », au plus près de nos caméras et de nos micros, pour nous sentir ensemble.

Quelles relations peut-on entretenir avec des visages sur écran ? Comment comprendre un visage sur écran ? Si de très nombreuses contributions ont permis d'examiner de façons diverses le visage et les écrans (modélisation 3D, reconnaissance faciale, circulation des données, etc.<sup>1</sup>), il semble crucial aujourd'hui d'aborder la question à partir de la sensation « d'être-ensemble » que les images permettent.

Cette approche relationnelle nous impose de démarrer notre observation, non pas depuis l'écran et les images qui s'y affichent, mais de nos corps incarnés, qui manipulent les appareils. Nos visages ne sont pas des masques flottants à la surface de nos écrans, mais sont liés à nos corps de chair, situés dans un contexte socio-géographique qui sculpte nos relations. Cette approche incarnée du visage nous permet d'envisager la multisensorialité de nos rencontres (quand elles sont souvent réduites en ligne à une distance visuelle, et parfois

---

1 L'actualité d'un tel sujet a permis de riches discussions avec d'autres chercheurs et chercheuses, intéressés par les mêmes problématiques. Citons notamment l'activité du groupe « Vivre par(mi) les écrans », dirigé par Mauro Carbone, qui a ouvert la voie à une compréhension philosophique de nos modes d'apparitions écranisées ; le projet de séminaire et le colloque bisannuel IMPEC (Interactions Multimodale par ECran) ; mais aussi l'organisation de deux colloques portés sur l'art : « La politique du visage. Fanatisme esthétique et regard éthique », 5-7/04/2018 à l'Université de Rennes et « Visages à contraintes » 17-18/10/2017 à l'Université de Saint-Étienne. Citons encore la thèse en préparation de Vincent Duché, « Le visage à l'ère de sa modélisation numérique : vers une indicalité programmée », sous la direction de Michelle Debat et de Cédric Plessiet. Ces rencontres ont permis de façon déterminante de situer et spécifier l'approche qui est ici présentée.

auditive) et d'admettre une certaine opacité du visage (*a contrario* des études qui cherchent à en percer les mystères, ou à le comprendre comme une simple surface d'affichage à décrypter).

Pour embrasser une conception relationnelle du visage sur écran, nous laissons donc de côté les analyses spécifiquement dédiées au visage, pour composer une approche en arts plastiques résolument transdisciplinaire, qui allie à la description phénoménologique (incarnation), une mise en perspective de la philosophie des *media* [*media studies*]<sup>2</sup>, concernant notamment la transparence des médiations et le rapport aux appareils (incorporation), des études cinématographiques, surtout pour le rapport au cadrage et la relation aux personnages (identification) et enfin une attention éthique et politique, qui impose de considérer nos corps situés sur des terrains socio-géographiques différenciés (confrontation).

Dans une démarche empirique, j'ai sélectionné une série d'objets audiovisuels, qui se présenteront comme un ensemble de prises à même de nous éclairer sur nos faces-à-faces écranisés : le vlog, les vidéos dites « ASMR », des performances visiophoniques et des rencontres permises par le casque de réalité virtuelle. Ces expériences écraniques ne sont pas spécifiquement basées sur la question du visage, mais la question de l'être-ensemble par le biais de nos médiations techniques y est centrale. Si ce sont des artistes que j'ai suivis, les images qui émergent de leurs œuvres sont bien souvent le fruit de pratiques amateurs (qui produisent et manipulent les images). Loin de l'usage savant de caméras et d'écrans par des professionnels du cinéma et de l'informatique, ou d'installations vidéo monumentales, je me suis intéressée aux images qui nous entourent quotidiennement.

L'articulation entre l'analyse théorique et la pratique artistique nous permettra d'aborder ces différentes études de cas. À partir de mes expériences personnelles, mais aussi de ma participation aux projets des artistes, ainsi qu'avec la proposition de quelques dispositifs originaux, j'essayerai de mettre en perspective nos relations de plus en plus quotidiennes aux visages sur écrans.

L'introduction s'élabore comme une proposition pour envisager nos rencontres sur écran. Dans le contexte des recherches sur le visage et sur nos dispositifs techniques, le cadre théorique qui va suivre présente une approche incarnée de nos faces-à-faces écran-

---

2 Nous gardons la graphie latine de *medium* et *media* (en italiques) pour désigner les médiations techniques que sont les écrans et les caméras. L'orthographe « médias » (avec un accent et un pluriel) renvoie aux médias de masse.

sés, qui espère tenir ensemble une analyse de l'expérience du face-à-face (local) au sein d'un contexte politique (global). Ce cadrage vise à enquêter sur la possibilité de considérer un « milieu de rencontre » ouvert par l'écran, que nous questionnerons tout au long de la thèse par l'évaluation de différentes distances de l'(inter)face-à-face.

## 0.2 Cadrage théorique

### Milieus de rencontre sur camécran

Dans ce cadrage théorique, j'établis la façon dont j'ai abordé le visage sur écran. Contrairement aux approches qui comprennent le visage comme un élément qui pourrait être isolé d'un environnement, ou même d'un corps, je considère le visage de façon dynamique, à partir du face-à-face (approche phénoménologique).

Au sein de mes déplacements dans le monde – orientés par le visage – la rencontre avec l'autre m'interpelle. Elle ouvre un milieu commun dans lequel nous pouvons interagir l'un avec l'autre (approche mésologique). Si l'autre m'apparaît sur écran, alors je dois compter avec un point de vue intermédiaire, figuré par le cadre (approche cinématographique).

Aujourd'hui, nos rencontres sont largement médiées par un certain type d'appareils, constitués principalement d'un écran plat, chargé de plusieurs caméras. Appelons-les des « camécrans » (approche numérique). Ils sont le fruit d'une série d'innovations informatiques et vidéos (approche phéno-méno-technique). Ces appareils, en transformant nos modes d'apparition, d'expression et de perception, transforment nos visages, et donc nos façons de nous rencontrer. Ils inventent entre nous de nouvelles distances (approche socio-technique).

#### 0.2.1 CADRE PHÉNOMÉNOLOGIQUE : MON VISAGE, TON VISAGE

C'est que, pour lui-même, l'individu n'a pas de visage. Cette partie de lui où les autres voient un visage est pour lui une béance, une sorte de hublot dévorant par où le monde s'engouffre et l'inonde. Il y est comme au bord d'un balcon.<sup>3</sup>

Je ne vois pas mon propre visage (comme vous ne voyez pas le vôtre face à cette page).

---

3 Patrick DREVET, « Le désir de visage », *Les Cahiers de médiologie* (2003/15), pp. 17-23., p. 18.

C'est à partir de mon visage que je constate « en amorce » le reste de mon corps. Tournée vers l'extérieur, et chargée d'organes perceptifs (oreilles, bouche, yeux, nez, peau) – et pour cette raison bien souvent laissée « nue » – la proue que constitue le visage oriente les déplacements de mon corps situé. Il est en cela un lieu capital d'expressivité, non pas seulement en vertu des formes qu'il pourrait prendre (expressions qui pourraient y être interprétées), mais aussi parce qu'initiant le mouvement, il est l'un des indices saillants de l'intentionnalité de mon corps (ce que mon regard vise). Le visage est expressif et perceptif, à la fois visible et voyant.

Mon corps est certes positionné en un lieu précis, mais la vision qu'il exerce excède cette position, pour parcourir des lieux au-delà de son enveloppe charnelle. Cette ouverture au monde l'appelle à se déplacer pour l'explorer : je « suis » déjà là où je vois, et je peux me déplacer vers ces choses que je vois<sup>4</sup>. C'est cette conscience existentielle (et non transcendante) que le philosophe Maurice Merleau-Ponty envisage par la question de l'*incarnation*. Le corps n'est ni une structure fermée, close sur elle-même, ni une structure omnisciente et omniprésente.

Il compose avec la réversibilité de la chair du monde : c'est parce qu'il est incarné dans le monde que le visage est autant percevant que perceptible. Une perception en effet doit compter avec le corps (nous ne sommes pas des subjectivités flottantes et fantomatiques). Mon corps est visiblement incarné dans le monde, même si je ne peux pas en être entièrement témoin : je ne vois pas mon propre visage (ou mon dos), sinon par le détour d'une médiation technique comme le miroir ou l'écran. Le visage que je vois est donc toujours d'une certaine façon *autre* : celui d'autrui ou une image.

C'est probablement pour cette raison que le concept de visage se confond avec la présence d'une altérité. C'est bien ce mot, « visage », que choisit le philosophe Emmanuel Lévinas pour caractériser l'incarnation d'autrui. En ouvrant un champ des possibles indéterminés, autrui produit une tension qui bouleverse la phénoménalité. À la fois, il s'inscrit dans le concret du quotidien (nous voyons des visages tous les jours), en même temps qu'il s'y joue un infini (ton existence m'échappe, je ne peux pas la posséder). L'infini comme trans-

---

4 « Tous mes déplacements par principe figurent dans un coin de mon paysage, sont reportés sur la carte du visible. Tout ce que je vois par principe est à ma portée, au moins à la portée de mon regard, relevé sur la carte du « je peux ». Chacune des deux cartes est complète. Le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Etre. », Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, coll. Folioplus Philosophie, [Première édition 1960], Gallimard, Paris, 1985, p. 13.

condance s'incarne alors dans l'immanence du visage de l'autre<sup>5</sup>.

Ainsi, le visage « fait visage » (au sens d'une altérité qui se présente à moi), à condition que je ne le réduise pas à un objet de connaissance. Résistant à toute approche sémiologique, le visage chez Lévinas échappe au regard pour se révéler comme autre chose qu'un objet, annonçant l'impossibilité d'être maîtrisé et contrôlé. C'est ce qui fonde pour Lévinas la relation éthique :

[...] l'accès au visage est d'emblée éthique. C'est lorsque vous voyez un nez, des yeux, un front, un menton, et que vous pouvez les décrire que vous vous tournez vers autrui comme vers un objet. La meilleure manière de rencontrer autrui, c'est de ne pas même remarquer la couleur de ses yeux !<sup>6</sup>

Le visage d'autrui est moins une paire d'yeux qu'un regard qui m'interpelle. Il est « visitation »<sup>7</sup>. Cet appel, auquel je dois répondre, que je dois prendre en compte revient à penser l'autre comme premier terme dans la relation. C'est ce renversement qui fonde l'éthique lévinassienne. Ce n'est pas moi qui vais à ta rencontre, mais toi qui m'interpelles. Comme l'explique la chercheuse Catherine Chalier, dans la relation éthique « je perds la première place (...) »<sup>8</sup>. Je ne peux pas savoir ce que je suis, pour comprendre ensuite autrui par rapport à moi, mais plutôt c'est autrui qui me définit. C'est autrui qui me donne un visage et le fait exister pour moi. Ceci se vérifie non pas dans le champ conceptuel, mais dans le concret de nos expériences de vie. Mon visage est façonné par celui des autres, aussi bien au sein d'une conversation, que lors de mon arrivée au monde. Comme le langage, la gestualité sociale du corps est là à l'arrivée du bébé, qui se construit et évolue avec elle.

C'est ce que Robinson, le héros de Michel Tournier, isolé des autres êtres humains sur l'île déserte, perd progressivement : son visage s'*éteint*.

Il comprit que notre visage est cette partie de la chair que modèle et remodèle, réchauffe et anime sans cesse la présence de nos semblables. Un homme que vient de quitter quelqu'un avec qui il a eu une conversation animée : son visage garde quelque temps une vivacité rémanente qui ne s'éteint que peu à peu et dont la survenue d'un autre interlocuteur fera rejaillir la flamme [...]. En vérité, il y avait quelque chose de gelé dans son visage et il aurait fallu de longues et

---

5 Emmanuel LÉVINAS, *Éthique et infini*, Biblio Essais, [Première édition 1984], Le livre de Poche, Paris, 2014 ; Emmanuel LÉVINAS, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, Biblio Essais, [Première édition 1990], Le livre de Poche, 2010.

6 Emmanuel LÉVINAS, *Éthique et infini*, *op. cit.*, p. 79.

7 Emmanuel LÉVINAS, *En découvrant l'existence avec Husserl et Heidegger: suivi d'Essais nouveaux*, [Première édition 1949], Vrin, Paris, 2006, p. 271.

8 Préface de Catherine Chalier à Hagi KENAAN, *Visage(s): une autre éthique du regard après Lévinas*, trad. Colette SALEM, Préface de Catherine Chalier [Première édition 2018, Hakibbutz Hameuchad Publishing House, Tel Aviv], Édition de l'Éclat, Paris, 2012, p. 10.

joyeuses retrouvailles avec les siens pour provoquer un dégel. Seul le sourire d'un ami aurait pu lui rendre le sourire.<sup>9</sup>

Le sourire, comme l'ensemble des expressions et des mimiques du visage, mais aussi les éléments physiques manipulables qui s'y trouvent, comme le maquillage ou la barbe, se modèlent en fonction du groupe social, comme le montre l'anthropologue David Le Breton dans une étude consacrée au visage<sup>10</sup>. Ces éléments témoignent d'une époque, d'une culture, mais aussi d'un rang social, plus ou moins explicités ou détournés sciemment dans la mise en scène du visage. Ainsi, et même si chaque visage est unique, l'humain « n'est pas seul à habiter ses traits, le visage des autres est là aussi, en transparence »<sup>11</sup>. Le visage se définit donc dans l'interaction avec le monde, et de façon éclatante et révélatrice dans sa relation avec l'autre.

À cet égard, la description du croisement de regards rend bien compte de la dualité du visage, incarné dans le monde, à la fois visible et voyant. Lors d'un face-à-face, je ne vois pas mon propre visage, je vois celui de l'autre, et l'autre me regardant désigne ce visage, le mien, aveugle de lui-même. Je vois les effets de mon visage sur celui de l'autre par ses réactions, faisant de nos deux visages des miroirs (toujours un peu décalés) l'un pour l'autre. Le visage peut ainsi être considéré comme une surface de projection – autrement dit un écran – il fait partie de ce *medium* physiologique qu'est le corps, où peuvent se lire les réactions au monde, émotions feintes (comme l'illustrent les cas de l'acteur et du menteur) ou sincères. Le croisement de regards forme une boucle de désignation : je te regarde qui me regardes, tous les deux aveugles de nous-mêmes et voyants de l'autre. La description de cette incomplétude apporte une tension inhérente au visage : à la fois insaisissable à soi-même, percevant l'extérieur, et pouvant être perçu par les autres.

Ainsi, mon propre visage se positionne à partir du visage de l'autre, aussi bien dans l'ap-

---

9 Michel TOURNIER, *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, [Première édition 1967], Gallimard, Paris, 1972, p. 90 ; également cité chez David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie*, Éditions Métailié, Paris, 1992, p. 117 ; En écho à la citation de Tournier, citons encore Paul Valéry : « *Sourire*. Deux personnes se rencontrent. Sourires comme excités de se voir, et conservés quelque temps. Ils se reposent pour laisser passer une ou deux phrases sérieuses. Ils renaissent, se détachent ; et, séparés l'un de l'autre, se déplissent, se dissolvent... », Paul VALÉRY, *Tel quel*, coll. Folio Essais, vol. 1, [Première édition 1941, Gallimard], Gallimard, Paris, 1996, p. 38.

10 David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie*, *op. cit.*, p. 138.

11 *Ibid.*, p. 11 Voir également p. 138 : « Une certaine manière d'en organiser la mise en scène (maquillage, moustache, barbe, coupe de cheveux, etc.), de produire des mimiques, de poser son regard sur les autres en fait le lieu de l'évidence familière qui permet de raccrocher d'emblée une série de significations. Le visage n'est jamais une nature, mais une composition. »

prentissage qu'il fait des expressions que dans leur entretien, selon le travail subtil d'une vaste gamme d'« accordages affectifs », dont Daniel Stern a théorisé les dynamiques<sup>12</sup>. La conversation se trouve d'ailleurs complexifiée si mon interlocuteur porte des lunettes de soleil ou un masque, ou qu'il se trouve être une statue de cire ou un robot. C'est également la même difficulté – et les formes d'exclusions qui y sont liées – que vivent les aveugles de naissance, dont l'expressivité n'a pas été sculptée par imitation ou encore certains autistes, dont le décryptage des émotions n'est pas le même que celui pratiqué en général chez les neurotypiques. Le décalage social qui en résulte, explique Le Breton, est dû à l'a-synchronicité du miroir entre les deux visages<sup>13</sup>. Pour fluidifier la conversation, les compositions sociales partagées par l'expressivité visuelle du visage peuvent être méthodiquement décryptées trait à trait, dans le cas de l'autiste par exemple, ou devinées par d'autres indices expressifs, comme le sourire perceptible dans la voix pour l'aveugle.

Pour comprendre le visage, il semble donc vain de chercher à l'isoler comme un tout indépendant d'un corps ou d'un environnement, ou d'en faire le lieu d'inscription rigide appliqué à tout humain pour en décrypter systématiquement les émotions ou la personnalité, comme les physiognomonies s'escriment pourtant à le faire depuis des siècles<sup>14</sup>. Si le visage fascine, il semble impossible de le « pénétrer » pour lui faire révéler ses secrets – à moins qu'on ne cherche à comprendre son anatomie.

Le visage se tient dans cette tension : il se donne à travers une série de signes superficiels, mais auxquels il ne peut se réduire, échappant à la forme qui le définit pourtant. Le penseur Giorgio Agamben expose cette ambivalence du visage qui est à la fois l'exposition

---

12 « L'accordage affectif est, alors, l'exécution de comportements qui expriment la propriété émotionnelle d'un état affectif partagé sans imiter le comportement expressif exact de l'état interne ». Par exemple, tu me racontes un moment de course-poursuite, je hausse les sourcils en hochant latéralement la tête, comme pour entrer en écho avec l'accélération de tes pas (Daniel Stern le théorise à ce moment-là à partir des relations entre le nourrisson et un parent), Daniel N. STERN, *Le monde interpersonnel du nourrisson: une perspective psychanalytique et développementale*, [Première édition 1985], Presses Universitaires de France, Paris, 1989, p. 185 ; Voir également le glossaire dans Daniel N. STERN, *Le moment présent en psychothérapie: un monde dans un grain de sable*, Odile Jacob, Paris, 2003, p. 277.

13 David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie*, *op. cit.*, p. 106.

14 Les sémiologies du visage (de la physiognomonie de Johann Caspar Lavater au tableau synoptique d'Alphonse Bertillon, et jusqu'aux entraînements des algorithmes de reconnaissance faciale) témoignent d'un désir de comprendre le visage, mais en le réduisant à une série de signes et de correspondances. À propos du travail de Paul Ekman, qui étudie en laboratoire les mouvements du visage, divisés en une série d'actions anatomiques précises, Le Breton conclut : « Autant sortir un poisson hors de l'eau pour étudier la façon dont il nage en comptant le nombre de ses écailles. », *Ibid.*, p. 117.

irrémédiable de l'humain, son ouverture, et en même temps sa dissimulation<sup>15</sup>, ce qui montre et ce qui cache – comme un écran. Or, nous ne sommes pas « autre chose que cette dissimulation et cette inquiétude dans l'apparence »<sup>16</sup> :

Le visage n'est pas *simulacre*, dans le sens de quelque chose qui dissimule et masque la vérité : il est la *simultas*, l'être-ensemble des multiples faces qui le constituent, sans qu'aucune d'elles soit plus vraie que les autres.<sup>17</sup>

Le visage n'est pas fermé, il se donne à voir, mais il est impossible de l'ouvrir comme une boîte. Il se tient dans une extériorité constamment changeante, une série de face, une multi-faces. Il n'y a pas de visage intérieur, caché derrière le masque (comme nous le font penser les physiognomonies), mais une succession infinie de peaux superposées tournées vers l'extérieur (comme un oignon). Ce visage, en cela toujours technique, peut bien être épluché, mais pour ne révéler que d'autres faces, sans receler aucune substance ultime<sup>18</sup>.

Comme le dit le chercheur François Sebbah, spécialiste de Lévinas, il n'y a rien « derrière » le visage : l'« infini dont le visage est la trace n'est rien, rien que sa trace, non pas présence en excès sur le visible, mais déception qui empêche toute forme de se refermer, de se clore sur sa positivité »<sup>19</sup>. Pour faire visage, il faut que le visage échappe à toute identification, qu'il ne devienne pas *sujet-substance*<sup>20</sup>. Ce rapport à l'extériorité suggère que le visage est d'abord ce qui est reconnu comme tel par un autre visage, dans l'interaction même. Comprendre le visage dans son lien à l'extériorité, c'est envisager qu'il est d'abord « pour autrui ».

Ce n'est donc pas l'idée de « face », comme substantif, qui nous intéressera, mais plutôt l'aspect verbal et actif du « faire face », que l'anglais *to face* conserve plus fortement<sup>21</sup>. Ce

---

15 Giorgio AGAMBEN, *Moyens Sans Fins. Notes Sur la Politique*, trad. Daniele VALIN, [Première édition 1995], Rivages, Paris, 2002, p. 103.

16 *Ibid.*, p. 107.

17 *Ibid.*, p. 111-112.

18 Lorsque le visage est mort, on dit qu'il présente un « masque », comme vidé de la complexité des grilles d'expressions sociales : « À aucun moment, le visage ou le corps ne cessent de se mouvoir, de faire signe, sinon dans la mort. », David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie, op. cit.*, p. 122.

19 François-David SEBBAH, *Lévinas et le contemporain: les préoccupations de l'heure*, Les solitaires intempestifs, Besançon, 2009, p. 157.

20 « Du point de vue ontologique, il n'y a personne (au sens d'aucun étant ou être stabilisé en une identité positive et appréhendable) et, en cela même, du point de vue éthique, il y a vraiment *quelqu'un*. Il faut aller jusqu'à dire qu'il y a vraiment *quelqu'un* parce que le visage ne fait pas *sujet-substance*, ne se laisse pas *identifier*. », *Ibid.*, p. 157.

21 Hagi Kenaan reprend l'étymologie de visage à partir de l'hébreu *panim* qui implique l'idée de tourner, et d'appel, un « mouvement d'approche comme d'éloignement », Hagi KENAAN, *Visage(s): une autre éthique du regard après Lévinas, op. cit.*, p. 15.

travail partira du principe dont le visage – considéré à partir des *media* écraniques qui le relaient, voire comme un *medium* lui-même – ne peut être compris isolément. Le visage est un mouvement, une visée qui désigne une distance dans laquelle son intentionnalité se joue. Pour aborder le visage, il s’agit donc plutôt d’observer les distances ouvertes par le face-à-face, autrement dit, de considérer un « milieu de rencontre ».

### 0.2.2 CADRE MÉSOLOGIQUE : MILIEUX DE RENCONTRE... SUR ÉCRAN ?

Nous entendons par « milieu de rencontre » les conditions de possibilités (spatio-temporelles) du face-à-face. Dans *L’approche écologique de la perception visuelle* (1979), James J. Gibson définit ce qui a été traduit par « milieu »<sup>22</sup> en français, comme un espace homogène dans lequel on peut agir et se déplacer. C’est le cas de l’eau, de la terre ou de l’air. Ces différents milieux élémentaires sont séparés par des surfaces qui agissent comme des « interfaces » entre les trois états solide, liquide et gazeux de la matière<sup>23</sup>. Les « substances », quant à elles, sont les objets et les êtres occupant le milieu, et qui se trouvent illuminés et donc visibles pour nous. Le milieu gibsonien désigne donc l’environnement, au sens d’habitat, d’un être vivant ou d’une espèce, selon ses capacités motrices et perceptives.

Telles qu’employées par Gibson, les notions de substances, de milieux et de surfaces qui les séparent permettent de penser un point de vue « situé » dynamique, contrairement à la physique classique où l’espace est considéré comme constitué de points équivalents entre eux : « Au lieu de points et de lignes géométriques, nous sommes donc en présence de points d’observation et de ligne de locomotion »<sup>24</sup>. Dans notre milieu humain, l’axe de référence est donc la verticale, car nous nous tenons debout, tandis que dans l’espace abstrait de la géométrie, n’importe lequel des trois axes peut servir de référence. C’est en cela que la notion de milieu se différencie du concept d’espace : par la perspective d’un point de vue, ce qui nous ramène à notre question du visage, comme centre de référence de ce point de vue (même si Gibson ne l’a pas traitée ainsi).

Lorsque nous nous déplaçons, la forme des objets se modifie, certains se trouvant cachés

---

22 Le terme de « milieu » que nous reprenons de Gibson renvoie à l’anglais *medium*, notamment employé pour le chapitre 2, “Medium, substances, surfaces”, James J. GIBSON, *Approche écologique de la perception visuelle*, trad. Olivier PUTOIS, [Première édition 1979, Houghton Mifflin, Boston], Éd. Dehors, Bellevaux, 2014.

23 *Ibid.*, p. 63.

24 *Ibid.*, p. 65.

par d'autres, ou non visibles, du fait des déplacements du corps et du changement perspectif. Nous sommes ainsi constamment en couplage avec notre environnement, en réajustement par rapport aux objets qui captent notre attention. Pour Gibson, notre perception ne peut se comprendre comme une simple traduction des stimulus captés dans le monde, produisant « dans notre tête » – ce lieu abstrait – des objets internes n'appartenant qu'à nous. Plutôt, c'est l'interaction avec le monde qui guide notre perception. C'est pourquoi chez Gibson, les objets ne sont pas perçus « en soi », mais pour les interactions possibles qu'ils annoncent, leurs « invites » [*affordances*]<sup>25</sup>. Ce couplage à l'environnement est visible pour les autres (qui perçoivent mon corps, peuvent suivre mon regard).

Comment l'écran numérique peut-il s'insérer dans cette définition du milieu ? Doit-on le considérer comme une substance ou une surface ? En tant qu'objet, l'écran éteint réfléchit la lumière comme d'autres objets opaques et brillants. Lorsqu'il est allumé, il cache non seulement le mur sur lequel il est posé, mais introduit un visible apparemment hétérogène au milieu que j'occupe (images captées par une caméra sur d'autres lieux en d'autres temps, ou dupliquées du lieu même où l'écran est en marche, images de synthèse, dessins, interfaces). Dans les cas qui nous intéressent (vlogs, vidéos ASMR, interface visiophonique, casque de réalité virtuelle), ce qui apparaît à l'écran est l'image d'un autre milieu (où se situent d'autres visages), et donc d'une autre lumière captée (images animées prises par une caméra). L'écran peut alors être considéré comme une surface formant une frontière avec un autre milieu<sup>26</sup>.

Ces deux milieux ne sont pas tout à fait hétérogènes. Lorsque l'écran est en marche, il devient une source lumineuse, qui varie en fonction des images qui s'y affichent. Ces deux ambiances lumineuses communiquent et s'influencent réciproquement : si une des images

---

25 “The different substances of the environment have different affordances for nutrition and for manufacture. The different objects of the environment have different affordances for manipulation.”, James J. GIBSON, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Psychology Press, [Première édition 1979, Mifflin and Company], Taylor & Francis Group, New York, Hove, 1986, p. 128.

26 L'interface trouve de multiples définitions. Laurent Jullier propose de penser l'écran comme une surface au sens chimique, qui ferait le contact entre les deux milieux, celui du regardeur et celui de l'image (et non le milieu qui se trouve représenté dans l'image). Laurent JULLIER, « L'écran comme interface. Cinq rencontres possibles entre un regard et une image », in *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, Dijon, pp. 151-170, p. 151 ; De même, Françoise Pasquenséguy reprend les différentes acceptions chimiques ou géographique de l'interface avant de préciser les communications plus spécifiques qu'organisent les interface informatique, entre le binaire (le langage de la machine informatique) et le graphique, interprétable facilement pour l'œil humain, Françoise PAQUIENSÉGUY, « La vie interfaciale : Médiation - Illusion - Injonction ? », in *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 19-31, p. 20-21.

captées s'obscurcit brusquement (une ampoule qui éclairait la pièce filmée jusque-là s'éteint), alors l'intensité lumineuse transmise par l'écran fera varier l'ambiance lumineuse dans laquelle il se trouve.

Cependant, la surface de l'écran comme frontière avec un milieu différencié est infranchissable. Contrairement à l'eau ou à la terre, la surface de l'écran n'est pas pénétrable, elle n'est pas friable. Percer l'écran ne me fera pas avancer vers le milieu qui y était affiché. Contrairement à une vitre ou à une fenêtre qui pourraient être brisées, l'écran cassé rompt toute communication avec l'autre milieu auquel il donnait pourtant accès.

Relevons encore une autre évidence : lorsque je me déplace devant une image à l'écran, la perspective ne bouge pas en fonction de mes mouvements. Je ne peux pas faire apparaître ou disparaître par mon mouvement d'approche, de recul, ou par mes pas de côté, des éléments de part et d'autre du cadre. En cela, l'écran relaie moins une image absente qu'un deuxième *point de vue*, indépendant du mien, sur lequel ma perception vient se brancher localement. Il n'est pas une surface neutre, mais *une surface avec un point de vue*, si bien que nous voyons, non pas à travers l'écran, mais plutôt *selon lui*<sup>27</sup>.

### 0.2.3 CADRE CINÉMATOGRAPHIQUE : LE FILM COMME SUJET VOYANT

L'écran fascine parce qu'il est cette surface inédite dans notre milieu, relayant *un point de vue* sur un autre environnement. Pour la philosophe des *media* Vivian Sobchack, c'est la proposition majeure du cinéma : pour la première fois, nous reconnaissons dans le film projeté à l'écran *une perception en train de se faire*, comme j'en fais moi-même l'expérience depuis mon propre point de vue. Dans son essai *The Address of the Eye*, Sobchack montre que cet œil subjectivant [*eye/I*] qui explore le monde est in-visible et pourtant rendu expressif par l'accouplement réalisé entre la caméra et l'écran.

L'analogie avec le visage tel que nous l'avons défini s'inscrit là en écho : je ne vois pas mon propre visage à partir duquel pourtant le monde s'organise devant moi. Tout comme mon propre visage m'est invisible, le cadre « est *invisible* au voyant qu'est le film. Il est

---

27 Ces réflexions viennent de la recherche de Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, L'œil et l'esprit, Mimésis, Sesto San Giovanni, 2018 ; Dalmasso s'inscrit dans le prolongement de la pensée de Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992.

une limite, mais, tout comme celle de notre propre vision, il s'agit d'une limite dont la mobilité est inépuisable. Bien que le cadre soit visible pour *nous*, il se comporte ainsi comme le bord 'secret' de la vision du film »<sup>28</sup>, traduit la philosophe Anna Caterina Dalmaso, en insistant elle-même sur le fait que « le film ne voit pas le contour du cadre »<sup>29</sup>. Nous pouvons alors repenser l'écran comme *l'intérieur du visage*, ou comme *visage voyant*.

Pour montrer la particularité de cette rencontre avec le film, Sobchack s'appuie sur un schéma de la rencontre intersubjective que propose Merleau-Ponty. Lorsque je rencontre l'autre, explique le phénoménologue<sup>30</sup>, un terme reste hypothétique : je ne peux pas percevoir ce que l'autre ressent comme je ressens moi-même mon propre corps. Je n'ai pour comprendre l'autre que son « corps visuel », c'est-à-dire le corps d'autrui tel que je le vois, de l'extérieur. Le reste est hypothétique car inaccessible – bien que je tente de le deviner à partir de l'extériorité de son visage. Cette base très simple de la relation à l'autre ainsi schématisée revient à affirmer que c'est toujours à partir d'une certaine extériorité que je peux espérer comprendre l'autre<sup>31</sup>.

En reprenant ces termes face au film projeté à l'écran, Vivian Sobchack remarque que c'est cette fois le « corps visuel » *du film* qui est absent. Même si je vois à l'écran d'autres visages, d'autres extériorités, je ne vois pas l'entité qui a permis de produire ces images. Cette fois, la relation hypothétique n'est plus celle qui a lieu avec les sensations de l'autre (son « intéroception »), mais celle qui se situe à partir de l'extériorité de cette entité percevante, devenue ici de façon inédite, invisible.

Ainsi, le film se présente à notre vision comme le 'corps visuel' d'un autre dont nous comprenons la logique vivante en tant qu'intentionnalité 'invisible' et 'hypothétique' [...]. Le film est compris dans notre vision comme l'expérience intentionnelle et intrasubjective vécue par un autre.<sup>32</sup>

---

28 Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, *op. cit.* ; Traduit par Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, *op. cit.*, p. 277.

29 Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, *op. cit.*, p. 277.

30 Maurice MERLEAU-PONTY, « Les relations avec autrui chez l'enfant (1950-1951) », *Bulletin de psychologie* (1964/18), pp. 205-336. ; Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, *op. cit.*, p. 126-140.

31 Cet apprentissage de la socialité à partir de l'extériorité d'autrui (et non à partir de spéculation sur son « état interne ») peut se trouver chez Shaun GALLAGHER, « In Defense of Phenomenological Approaches to Social Cognition: Interacting with the Critics », *Review of Philosophy and Psychology* 3 (2012/2), pp. 187-212.

32 "Thus, the film presents itself within our vision not as an other's 'visual body' from whose conduct we understand the living logic of an 'invisible' and 'hypothetical' intentionality that is enacted in the

Ce que le film donne à voir, c'est *l'activité de voir elle-même* : le film apparaît comme « une vision vécue intentionnellement, intéroceptivement, et visuellement, comme la mienne »<sup>33</sup>. Je reconnais dans l'activité du film la même activité perceptive dont je fais l'expérience. Le film peut être compris comme une perception « littéralement retournée [*turned literally inside out*] vers nous comme expression »<sup>34</sup>. En effet, la vision en train de se faire (perception) est également rendue visible à l'écran (expression), qui affiche les images et intercepte notre vue.

En reconnaissant dans le film un corps voyant, je reconnais donc aussi un corps situé comme le mien. La vision est incarnée, comme nous l'avons dit pour le visage : je ne vois pas mon propre visage, mais cette transparence à moi-même ne m'empêche pas d'être visible pour les autres. La vision s'exerce sur le monde, mais les yeux qui la permettent sont incarnés, situés sur le corps. Face au film, je devine dans les mouvements du cadre la mobilité de ce corps situé et visible pour les autres. Pour le dire autrement : nous reconnaissons dans l'activité du film un corps (situé dans le monde diégétique), mais en en percevant la perception. Ainsi, lorsqu'il y a rencontre avec un visage sur écran, c'est par l'intermédiaire d'un troisième visage, celui du film, du cadre. Ce visage tiers compose avec des normes sociales et esthétiques auxquelles nous branchons notre propre regard.

Précisons encore que, pour Sobchack, ce « corps du film » ne se réduit pas à la caméra qui a enregistré les images. Le cinéma n'est pas seulement une captation du monde, mais une « interface culturelle », comme le défend le théoricien des *media* Lev Manovich<sup>35</sup>, associant à la capture d'images par la caméra, le montage (de plus en plus complexe) des images enregistrées sur une table de montage, puis l'association de sons (*in* et *off*) à cette séquence d'images. L'écran affiche le résultat de ce travail d'assemblage esthétique et so-

---

intrasubjective relation of 'myself, my psyche' and 'introceptive image'. Rather, the film is engaged by our vision directly, as the intrasubjective and intentional experience lived by an other.", Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, *op. cit.*, p. 140.

33 "My encounter with the film, however, does not present me with the other's activity of seeing as it is inscribed through and translated into the activity of a visible 'visual body'. Rather, the film's activity of seeing is immanent and visible – given to my own vision as my own vision is given to me. The film's vision does not visibly appear as the 'other' side of vision (the other's 'visual body') but as vision lived through intentionally, introceptively, visually as mine.", *Ibid.*, p. 138.

34 "A film is given to us and taken up by us as perception turned literally inside out and toward us as expression." *Ibid.*, p. 12.

35 La re-présentation du monde à travers les codes du cinéma : cadrage, profondeur de champ, zoom, travelling, montage domine d'ailleurs également aujourd'hui largement les *media* numériques défendait Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, Les Presses du réel, Dijon, 2010, p. 187.

cial produit par les appareils d'enregistrement.

Nous pourrions ainsi parler de deux types de « visage-écran » : un « visage-écran perceptif », celui qui se donne à voir dans les mouvements du cadre comme une perception incarnée, et un « visage-écran expressif », celui qui apparaît visuellement, comme forme-visage, à la surface de l'écran. Ainsi, l'écran pourrait être considéré comme l'envers et l'endroit d'un jeu de visages, d'un côté comme perception en train de se faire à laquelle on se branche (comme l'intérieur d'un masque au travers duquel on voit), et de l'autre comme expression (l'extériorité du masque rendu visible à l'écran).

Si nous avons eu plusieurs dizaines de milliers d'années pour nous familiariser (un peu) avec l'expérience du face-à-face entre deux visages, nous n'avons eu que quelques décennies pour commencer à comprendre ce que nous voyons (de quel point de vue, avec quels effets) lorsque nous regardons un film, et c'est depuis quelques années à peine que nous pouvons communiquer à distance en nous voyant l'un l'autre « en direct » sur des systèmes visiophoniques. M'apparaissant sur un écran, le visage de l'autre peut-il « faire visage » au sens de Lévinas ? Peut-on être en relation en apparaissant sur des objets ? Peut-on trouver dans nos appareils une forme d'altérité ? Ou bien la médiation technique doit-elle se faire la plus transparente possible pour nous donner l'impression d'être face-à-face, sans intermédiaire ?

#### **0.2.4 CADRE PHÉNOMÉNO-TECHNIQUE : LES CAMÉCRANS**

Un rapprochement apparaît dès maintenant entre les appareils (que sont l'écran et la caméra) et le visage. Si nous considérons que le visage est toujours constitué de deux faces, l'une *voyante* – c'est la mienne, celle avec laquelle j'explore le monde et qui m'est invisible – et l'autre *visible* ou *vue* – c'est une image, ou celle d'autrui – nous pourrions les faire correspondre aux deux appareils constitutifs du film ou de la vidéo : la *caméra* qui explore le monde et nous reste invisible, et l'*écran* où s'affichent les effets de cette captation du monde, comme un visage sur lequel s'imprègnent et s'interprètent des impressions du monde.

Or, de plus en plus, nos instruments numériques, comme les téléphones dits « intelligents », les tablettes, les ordinateurs et certains appareils photo ou caméras, combinent ces

deux faces de captation-diffusion, caméra et écran. Ces appareils que nous pourrions appeler des « camécrans » se présentent principalement comme des écrans (une surface plane et fine), chargés de caméras. Ils possèdent au moins quatre particularités innovantes.

Premièrement, ils systématisent la possibilité de cadrer à partir de l'écran lui-même. Jusqu'à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, la caméra était conçue pour que l'opérateur colle son œil à l'objectif afin de cadrer ce qui se trouvait devant elle (et devant lui). Les camécrans ont remplacé le viseur par un écran. Pour que le cadrage s'établisse facilement, ces appareils sont bien souvent compacts et tactiles (ils tiennent dans la main). Les images qui en sont issues témoignent de ce contact plus direct avec l'appareil manipulé : les mains touchent l'objectif, la caméra touche le corps, elle est portée ou elle masque le visage. Plus petit, l'écran est à mon service, je peux le déplacer d'un geste de la main hors de ma vision : ce n'est pas moi qui tourne autour de l'écran, mais les écrans qui tournent autour de moi.

Deuxièmement, les caméras de ces appareils sont souvent positionnées de part et d'autre de l'écran (dans le cas du téléphone intelligent et de la tablette) permettant l'inversion directionnelle de la prise de vue, tantôt tournée vers l'extérieur, en mode « visage voyant », avec une caméra posée sur la coque extérieure du téléphone par exemple, tantôt retournée vers mon visage, en mode « selfie » ou « visage vu », avec une caméra posée directement sur l'écran auquel je fais face (parfois c'est l'écran, accroché à la caméra, qui est réversible). Ce retournement de la captation vers l'opérateur est alors susceptible de transformer le camécran en un miroir-émetteur. Il devient de plus en plus aisé de filmer son propre visage (en voyant son visage dans l'appareil même qui le saisit au moment où il le saisit, transformant ainsi le camécran en miroir enregistreur).

De ces deux premières caractéristiques, un tout nouveau mode de production d'images de soi s'ouvre aux nouvelles générations humaines. La possibilité pour le preneur d'images de décoller l'œil du viseur joue un rôle central dans cette généalogie des camécrans. En effet, le visage ne peut se voir en direct dans un écran qu'à cette condition. Il peut alors s'émanciper de l'aide technique d'autres personnes.

L'autarcie du filmeur-filmé se démocratise, à mesure que ces appareils se multiplient. Les images qui feront l'objet de notre recherche sont issues de ce nouveau régime d'image : des captations de filmeurs-filmés qui gèrent eux-mêmes la caméra, portée au creux de la main, posée sur le corps ou devant le corps. Le couplage avec l'appareil transparait à

l'image, que ce soit par la présentation de leur visage, ou par l'association plus ou moins directe de leur point de vue avec celui de la caméra<sup>36</sup>.

Troisièmement, et découlant de la précédente caractéristique, le camécran est associé à un porteur en particulier : je suis (presque) la seule à être en relation avec mes camécrans personnels (mon téléphone, mon ordinateur), dans l'usage que j'en fais à ce moment précis, mais aussi parce que l'appareil m'appartient et m'accompagne sur plusieurs années. Habituellement, le camécran n'est pas partagé par un groupe, il est conçu pour une relation individualisée.

Ainsi, les images portées par l'écran dépendent de mes choix, par l'intermédiaire de la souris ou directement de la main : j'arrête le flux du film, j'active la caméra pour me voir apparaître à l'écran, j'interpelle d'autres que moi qui apparaissent à l'écran sous forme d'images (profil sur un réseau social, connexion visiophonique), ou de textes (pseudonymes, chats et forums), je zoome et dézoome sur une image avec deux doigts, pouvant remonter jusqu'à la trame muette de l'image en dévoilant les pixels numériques<sup>37</sup>.

Quatrième et dernière caractéristique, les camécrans ne servent pas seulement à capter des images, mais aussi à les partager, lorsqu'ils permettent par exemple des modes d'édition, et de publication en ligne, comme c'est le cas de nos *smartphones*. Ils permettent également de consulter d'autres contenus, notamment les images, vidéos et textes des autres, disponibles sur internet. Les multiples encadrements et surcadrages de sources différentes qui s'accumulent à la surface de l'écran transforment la fonction première de l'écran numérique en fonction d'affichage, le faisant passer en anglais du *screen* au *display*<sup>38</sup>. Son but est de faire advenir des images et des informations à sa surface qui peuvent être par ailleurs en circulation *autre part*, simultanément affichées en plusieurs lieux et écrans, ou en attente

---

36 Sur ces questions, voir la thèse en cours de Philippe Bédard (Université de Montréal), sur les plans « exo-centrés », constitués par exemple par des caméras attachées au corps et pointant vers le visage. Voir également l'article : Philippe BÉDARD, « L'espace exo-centrique au cinéma », *Ecranosphère* (à paraître).

37 L'artiste Julien Prévieux a mené une recherche sur ces gestes brevetés par les industriels, notamment sur les écrans tactiles. Il s'emploie à constituer une archive de gestes, y compris des gestes potentiels, à venir, qui sont identifiés et brevetés en amont avant même qu'une utilisation spécifique leur soit trouvée. *What shall we do next ?*, développé de 2006 à 2011 a reçu en 2014 le prix Marcel Duchamp.

38 Comme le dit le chercheur Francesco Casetti, ces « nouveaux médias, que ce soient des ordinateurs ou des *smartphones*, reposent tous sur un *écran-display* [...]. L'écran fonctionne donc à la fois comme point d'accès à ces données et comme une table de travail sur laquelle on peut les traiter », Francesco CASETTI, « Écrans, images, milieux. Une visite à la Fondation Vuitton », in *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, pp. 175-293, p. 286.

dans des serveurs, actualisables visuellement à l'écran, stockées sur d'autres supports matériels (disque dur, clef USB).

Le camécran n'est pas associé à une activité spécifique, comme l'écran de cinéma, la télévision ou le moniteur de caméra. Ainsi, pour Anna Caterina Dalmaso, le cinéma « semble avoir silencieusement travaillé à la dissolution de ses limites, de ses bords orthogonaux, pour laisser émerger une surface virtuelle, flexible, interchangeable, multiple, simultanée »<sup>39</sup>. Le cadre qui constituait l'écran de cinéma doit alors être repensé, il « cesse d'être ligne de partage, lisière, pour devenir *charnière* entre les espaces : ses contours n'agissent pas en tant que séparation, mais comme le *point de retournement de la vision* »<sup>40</sup>.

La spécificité de l'appareil en tant qu'objet se dilue. De même, Laurence Allard remarque ainsi, dès 2009, que les *smartphones* peuvent certes être compris comme des « couteaux suisses », mais désormais à fabriquer soi-même, à partir du téléchargement d'application, disponibles elles aussi autre part, dans des boutiques virtuelles<sup>41</sup>.

Les camécrans transforment nos modes de rencontre et de face-à-face en nous permettant de capter et diffuser nos visages. Ainsi, le camécran individuel agit comme un lieu de production de soi, surtout par la possibilité généralisée de voir et de capter son propre visage, mais aussi d'accumuler d'autres données, associées à ce visage (mon « profil »). C'est la connexion à internet surtout qui en fait un canal d'expression et d'extériorisation privilégié, car elle permet la publication et la diffusion de ces images et de ces données en même temps que la consultation des images et des profils des autres. Le camécran devient un canal d'édition de nos vies.

## **0.2.5 CADRE SOCIO-TECHNIQUE : LE VISAGE CONSTITUÉ PAR LE COLLECTIF**

Ainsi, les camécrans organisent nos modes d'apparition les uns pour les autres en modifiant notre expression-perception du monde. Maintenant omniprésents dans nos vies, ils affectent en profondeur notre façon de nous présenter et d'entrer en relation avec les autres sur écran ou hors-écran. Autrement dit, les camécrans transforment nos visages. Dans cette perspective, nos visages ne sont pas des objets socio-naturels que les médiations techniques

---

39 Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty, op. cit.*, p. 304.

40 *Ibid.*

41 Laurence ALLARD, *Mythologie du Portable*, Le Cavalier Bleu Editions, Paris, 2010, p. 84.

viendraient, dans un deuxième temps, faire circuler entre nous : ils sont en eux-mêmes des produits des dispositifs socio-techniques de communication. Ce qui fait le « sens » d'un visage, sa valeur et sa valence, n'est compréhensible qu'à partir du milieu socio-technique particulier au sein duquel il circule<sup>42</sup>.

Par les dynamiques d'interaction qu'ils rendent possibles, les camécrans qui servent à nos rencontres font advenir des distances nouvelles, en modifiant nos visages et nos points de vue. Ces distances qui nous séparent et nous rassemblent accueillent alors de nouvelles normes collectives et ouvrent de nouveaux milieux sociaux.

Ces distances défient les lois de la physique du face-à-face hors-écran : ton visage apparaît dans le creux de ma main, je peux prendre ton point de vue grâce à une caméra dite « subjective », tu peux choisir l'angle avec lequel je te regarde. Les relations que nous entretenons à travers ces appareils ne s'abstraient pas non plus des distances géographiques et politiques dans lesquelles nous nous trouvons, et qui s'inscrivent dans le dispositif : ton visage m'apparaît en contre-plongée depuis le point de vue d'un drone dirigé à distance, je fais l'expérience du point de vue subjectif d'une minorité à travers un casque de réalité virtuelle, ou je choisis l'angle avec lequel tu te montres.

Ainsi, le face-à-face qui s'établit selon les camécrans ne relève pas seulement de complexités phénoménologiques à l'échelle locale. Il témoigne aussi d'un contexte sociopolitique autrement plus large. Difficile en effet de considérer le face-à-face qui nous intéresse ici comme isolé du reste de l'organisation sociétale dans laquelle nos relations sont prises. Suivant la même démarche qu'Yves Citton<sup>43</sup>, il ne s'agit pas pour nous de penser à partir de l'individu dont la multiplicité formerait ensuite un commun (le collectif comme résultant d'activités individuelles), mais plutôt de comprendre nos processus d'individuation *à partir du commun*.

L'individu et son visage ne peuvent se comprendre à partir d'eux-mêmes. Le philosophe Gilbert Simondon comprend l'individu à partir d'un processus, toujours inachevé, un mou-

---

42 À titre d'exemple, citons l'étude de Courtine et Haroche sur les expressions entre le XVI<sup>e</sup> et le XIX<sup>e</sup> siècles. Les chercheurs montrent notamment comment la « contenance » consiste, comme son nom l'indique, à contenir ses expressions, à protéger du regard des autres son « visage intérieur », à ne rien laisser échapper de son état personnel, le visage étant comme un temple fermé, réservé à soi-même et à une poignée de compagnons intimes. Jean-Jacques COURTINE, Claudine HAROCHE, *Histoire du visage : Exprimer et taire ses émotions (du XVI<sup>e</sup> siècle au début du XIX<sup>e</sup> siècle)*, Petite Bibliothèque Payot, Payot & Rivages, Paris, 2007, p. 181.

43 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, coll. La couleur des idées, Seuil, Paris, 2014.

vement de transformation. L'individuation est cet état de devenir, qui permet de dépasser la compréhension d'un individu comme étant une unité clairement identifiable à l'intérieur de ses limites corporelles<sup>44</sup>. Pour penser l'individu, il faut remonter aux racines pré-individuelles et trans-individuelles de ce qui l'a forgé. Il est alors impossible de le considérer comme détaché d'un milieu : « ce que l'individuation fait apparaître n'est pas seulement l'individu, mais le couple individu-milieu »<sup>45</sup>. Cette notion d'individuation, telle qu'elle est employée notamment par l'association Ars Industrialis et le philosophe Bernard Stiegler, doit être comprise à trois niveaux, à la fois psychique, (c'est le « je »), collective (c'est le « nous »), et technique (c'est le milieu où se rencontre « je » et « nous »)<sup>46</sup>.

Pour tenir cet accord, nous pouvons rejoindre la posture d'Augustin Berque, qui cherche à réconcilier les approches philosophiques et géographiques de l'être. Il s'applique à nuancer le rejet d'une ontologie de l'être de la part des géographes, et d'un attachement à l'absolu du côté des philosophes<sup>47</sup> : « Dire que la question de l'être est philosophique, tandis que celle du lieu est géographique, c'est trancher la réalité par un abîme qui interdit à jamais de la saisir »<sup>48</sup>. Berque ne fait pas la concession d'une relativité absolue, pas plus que d'une science exacte de l'être. Plutôt, il s'agit de penser un « être géographique »<sup>49</sup>. L'humain est situé en un lieu précis, et cette localisation topographique est liée à son être et à la culture dans laquelle il s'insère, et à laquelle il participe.

Or, notre spécificité d'humain complexifie ce rapport au milieu par la possible connexion, intensifiée au fil de notre histoire, à des endroits de la terre très éloignés de notre position individuelle, et qui excèdent notre milieu d'habitation immédiat. Ce qui se passe aux antipodes (et jusque sur les planètes alentours dont nous recevons les images) est également constitutif de notre être :

---

44 Gilbert SIMONDON, *L'individuation psychique et collective, à la lumière des notions de forme et d'information*, L'invention philosophique, [Première édition 1989], Aubier, Paris, 2007, p. 24-35.

45 *Ibid.*, p. 12.

46 ARS INDUSTRIALIS, « Individuation » [en ligne], disponible sur <<http://arsindustrialis.org/individuation#sdfootnote2sym>>, (consulté le 25 juillet 2020).

47 « La géographicit  de l' tre, en effet, ce n'est autre que la relation par laquelle la chose  tendue est si peu  trang re   la chose pensante, qu'elle participe de son  tre m me. [...] ». Le livre d'Augustin Berque « analyse cette relation, qui est indissolublement g ographique et ontologique. J'appelle cela  coum ne, en rendant au vieux terme grec *oikoumen * son genre f minin, qui en fait   la fois de la terre et de l'humanit  : ce en quoi la terre est humaine, et terrestre l'humanit . », Augustin BERQUE, * coum ne. Introduction   l' tude des milieux humains*, Belin, Paris, 2015, p. 10.

48 *Ibid.*, p. 12.

49 *Ibid.*, p. 11.

Cela n'est pas seulement que nous pouvons parler des madrépores, qui sont là-bas dans les mers du Sud, alors que nous sommes ici dans le train de banlieue qui nous amène en gare du Nord : mais parce qu'être humain, c'est aussi exister matériellement jusque là-bas, et même beaucoup plus loin encore.<sup>50</sup>

Notre « être-en-ligne », pour reprendre la formulation du chercheur Giuseppe Cavallari<sup>51</sup>, est donc le fruit de notre positionnement, géographiquement situé, concrètement enraciné dans une culture, et qui cependant compose avec le lointain<sup>52</sup>. Ainsi, nous sommes pris dans le collectif à différents niveaux, autant que le collectif s'inscrit sur nous. Le face-à-face s'insère au cœur de cette dialectique, organisé et constitué par le collectif tout autant qu'il y contribue.

Or ces relations composent aujourd'hui avec les médiations numériques, dont le camécran, en tant que surface d'affichage, est la figure principale<sup>53</sup>. Ces appareils ne sont pas seulement des outils techniques personnels, mais constituent un paysage collectif, un réseau de relations dans lequel nous nous trouvons impliqués<sup>54</sup>. Le milieu de rencontre sur écran est donc aussi à considérer dans une perspective sociopolitique ou socio-géographique, au sens d'un environnement aménagé par des groupes d'humains et qui influence en retour leurs comportements et leur mode de vie<sup>55</sup>.

L'expressivité de soi ainsi extériorisée sur le camécran en fait un objet d'autant plus in-

---

50 *Ibid.*, p. 14.

51 Giuseppe Cavallari, qui a consacré sa thèse à la performativité en ligne parle également d'une « visagerie numérique » : « ce que nous appellerons 'visagerie numérique' est la capacité propre à la performativité de l'être-en-ligne de nous rendre présents comme visage, au sens lévinassien de l'expression. », Giuseppe CAVALLARI, *Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique*, Université de Technologie de Compiègne UTC / Université de Montréal UdeM, 2019., p. 34.

52 Ce que Jacopo Rasmi a défini comme « l'hyper-localité », Jacopo RASMI, *Une écologie des méthodes documentaires. À partir d'écritures filmiques et littéraires de l'Italie contemporaine* [en ligne], Université Grenoble Alpes, Grenoble, 2019., disponible sur <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02169554>>, (consulté le 14 avril 2020).

53 Victor Petit suggère que notre époque puisse être définie comme l'âge du « milieu techno-écologique », avec une convergence de ces deux problématiques, à la fois celle de la révolution numérique et celle de la crise écologique, qui s'inter-influencent : on pense la question médiatique à partir de l'écologie et l'écologie est pensée en termes médiatiques. « Ce qui se joue en ce moment est une vaste théorisation qui fait dialoguer deux champs d'études jusque-là distincts : celui des milieux et celui des médias », Victor PETIT, « Le désir du milieu (dans la philosophie française) », *La Deleuziana* 6 (2017), pp. 10–25., p. 15.

54 Que nous ayons ou non un camécran (nous en sommes dépendants ou exclus).

55 C'est la « matrice intersubjective » que définit Stern : « En bref, notre vie mentale est co-crée. Ce dialogue continu de co-création avec d'autres esprits est ce que j'appelle la matrice intersubjective. [...] Maintenant, nous considérons la matrice intersubjective (qui est un sous-ensemble particulier de la culture et de la psychothérapie) comme le creuset dominant dans lequel des esprits interagissant prennent leur forme actuelle. Deux esprit créent l'intersubjectivité. Mais l'intersubjectivité façonne également les deux esprits. Le centre de gravité est passé de l'intrapsychique à l'intersubjectif », Daniel N. STERN, *Le moment présent en psychothérapie: un monde dans un grain de sable*, op. cit., p. 100.

quiétant qu'il est plus précieux, dans la mesure où, s'il permet de contrôler et d'éditer des formes de présentation de soi, il menace toujours aussi d'être arraché de soi, ne constituant qu'un membre détachable de notre corps. En effet, ces appareils, qui ont infiltré nos vies, sont exo-somatiques, si l'on considère les surfaces de la peau comme les limites du corps humain. De plus en plus, les camécrans (tenus, empoignés, caressés, portés à bout de bras ou contre la jambe dans une poche) sont considérés comme des prothèses, intégrées au corps (écrans tatouages<sup>56</sup>, lunettes-écran<sup>57</sup>), et même sous la peau (insertion de puces électroniques transformant le corps entier en écran<sup>58</sup>). Hormis ces cas limites, qui nous poussent à en devenir, comme le suggère le philosophe Mauro Carbone, les « quasi-prothèses »<sup>59</sup>, les appareils restent généralement des unités encore détachables du corps.

Reconnaître cette séparation potentielle nous permet de mieux identifier les relations que nous entretenons avec eux, les jeux de pouvoir qui s'y jouent, et les dangers qui seraient liés à une possible déconnexion de l'extension. C'est ce que remarque Sherry Turkle à propos des relations en ligne sur les réseaux sociaux : en chargeant l'appareil de nos relations sociales, nous risquons du même coup de les perdre en perdant l'appareil<sup>60</sup>.

Yves Citton remarque dans ces « structures d'accouplement humain-machine » un moyen d'action particulièrement efficace de gestion (capitaliste) des individus : le rapport de dépendance vital qui est créé avec l'appareil peut être organisé, transformé, voir supprimé (sans téléphone intelligent, sans internet, sans boîte mail, l'accès aux services publics

---

56 Des tatouages éphémères, fait d'électrodes invisibles associées au matériau conducteur qu'est la feuille d'or posée à même la peau, permettent de contrôler à distance un *smartphone* : *DuoSkin*, projet mené par l'ingénieure et artiste Cindy Hsin-Liu Kao, <https://www.media.mit.edu/people/cindykao/overview/>. Notamment exposé à « La Fabrique du vivant – Mutations / Créations 3 » (du 20 février au 15 avril 2019) au Centre Pompidou (consulté le 01/08/2020).

57 Comme la réalité augmentée proposée par les lunettes intelligentes « Google glass » : sur des écrans transparents posés devant les yeux et portés comme des lunettes, se superposent aux choses vues, des informations spécifiques et objets virtuels.

58 Par exemple, les puces ou implants électroniques insérés sous la peau d'animaux pour les identifier. Sur les possibilités actuellement envisagées ou expérimentées, voir M. Andrea MATWYSHYN, « The Internet of Bodies », *William & Mary Law Review* 61 (2019/1), pp. 79-128.

59 Journée d'étude « Fin des écrans, ou leur intériorisation ? », 9 avril 2019. Après l'idée d'extériorisation, puis d'intériorisation ou incorporation des outils techniques, « une tendance complémentaire à celle-ci – mais bien moins évidente et donc encore plus urgente à signaler – se dessine dans l'usage, de plus en plus envahissant et contraignant, des organes de notre corps (p. ex. nos rétines, ou notre peau) comme des 'quasi-prothèses' (M. Carbone), à savoir comme des sortes de composantes adjointes d'artefacts technologiques, et notamment numériques », <https://irphil.univ-lyon3.fr/journee-d-etude-fin-des-ecrans-ou-leur-interiorisation> (consulté le 01/08/2020).

60 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, trad. Claire RICHARD, [Première édition 2012, Basic Books], L'Échappée, Paris, 2015.

français par exemple se compliquent très fortement) :

Comme les autres objets techniques, les appareils de médialité induisent donc une vulnérabilité particulière dans nos existences, du fait de leur séparabilité d'avec notre corps alors même que les fonctions qu'ils accomplissent s'imposent rapidement comme un besoin vital, remodelant nos subjectivités selon les logiques abstraites d'asservissements machiniques.<sup>61</sup>

La multiplication actuelle des camécrans appelle une évaluation sociopolitique des possibles milieux de rencontre qui en émergent, au moment où ils se vivent comme des points d'accès privilégiés aux autres et au monde<sup>62</sup>.

## 0.3 Problématique

### Interface-à-face : la distance de la rencontre

Notre approche d'un « milieu de rencontre sur écran » est donc paradoxale : elle considère une continuité entre deux lieux pourtant éloignés l'un de l'autre, et rassemblés par une surface qui impose néanmoins entre eux une rupture nette. Cette continuité à la fois supposée et illusoire est explicitement mise en question lorsque les personnes ou personnages apparaissant à l'écran font mine de me reconnaître (dans une communication asynchrone) ou réagissent à ma présence devant l'écran (dans une communication synchrone) : lorsqu'une guide « ASMR » plonge ses yeux dans mon regard (en regardant la caméra), ou lorsque tu me salues sur une interface visiophonique. En parlant de milieu, nous cherchons donc à voir comment des formes de cohésion, voire d'homogénéité entre deux ou plusieurs milieux distants peuvent s'établir grâce au face-à-face.

La question que nous garderons en tête tout au long de cette recherche est donc la suivante : quel milieu de rencontre peut s'établir avec un visage sur camécran qui semble me reconnaître ? Le face-à-face par écran peut-il ouvrir un milieu de rencontre, et si oui, quelles sont les propriétés d'un tel milieu ?

---

61 Yves CITTON, *Médiarchie*, coll. La couleur des idées, Le Seuil, Paris, 2017, p. 113.

62 Dernièrement, un colloque portait sur ces questions « L'art tout contre la machine », 3-4, 10-11/10/2019 : « Dans bien des situations, interfaces et écrans se vivent de plus en plus comme la condition à partir de laquelle un rapport aux autres et au monde peut s'instaurer », <https://calenda.org/560907> (consulté le 01/08/2020).

### 0.3.1 LE MILIEU OUVERT PAR LE FACE-À-FACE (SÉPARATION)

Considérant le cadrage théorique que nous venons d'établir, nous pouvons constater l'ouverture d'un milieu de rencontre par le visage à partir de ce développement logique, qui résume ce qui a été mis en place dans les pages précédentes :

1. Puisque chacun de nous est incarné dans le monde, que nous possédons un visage à la fois voyant, visible et possiblement vu, nous constituons, les uns pour les autres, des corps-objets (techniquement modifiables, porteurs de traces collectives et techniques). Autrement dit, nous sommes perceptibles les uns pour les autres.
2. Si nous nous percevons réciproquement – que nous croisons nos regards par exemple – nous constatons la différence de nos points de vue. En effet, nous ne voyons pas la même chose, à commencer justement par nos visages : je vois ton visage que tu ne vois pas, et inversement tu vois mon visage que je ne vois pas moi-même. Cette différence de points de vue suppose que nous n'occupons pas la même place.
3. Si nous n'occupons pas la même place, c'est qu'il y a nécessairement entre nous une distance, un écart au moins, qui n'est pas seulement un donné physique, mais qui est toujours culturellement investi et informé par les structures, les normes et les valeurs du social.
4. Ces normes et ces valeurs du social sont forgées par le collectif. Elles sont nos moyens de communication (se regarder, se sourire, parler la même langue, lever la main pour se saluer ne sont pas nos inventions individuelles).
5. Ces moyens de communication viennent forger notre expérience du monde, préparent notre perception et orientent nos rencontres. Inversement, nos rencontres et nos interactions contribuent – même de façon minimale – à influencer, décaler, négocier, modifier ces normes.
6. Ainsi, lorsque nous nous rencontrons (que nous confrontons nos points de vue et nos moyens de communication), une distance se crée, co-construite par nos deux visages incarnés dans le monde, et donc aussi inscrite dans un contexte géographique, historique et social qui produit un milieu *partagé* (au double sens de « commun » et de « divisé »). C'est la rencontre qui crée cet écart, et c'est dans cet écart que peut

se jouer la rencontre.

L'enjeu de cette thèse est dès lors d'observer les biais et les possibilités ouvertes par les camécrans, ainsi que la façon dont ils modifient nos modes de perception et d'apparition pour ouvrir de nouveaux milieux de rencontre qui sont aussi de nouvelles distances de rencontre. Employées et parfois inventées par des artistes, les médiations techniques révèlent des composantes jusque-là inaperçues de nos rencontres, et reconfigurent leur logique.

### 0.3.2 ENTRE ABSENCE ET FUSION, LA CRÊTE DE LA RENCONTRE (DISTANCES)

Le visage d'autrui est toujours là, proche comme la sueur qui colle à la peau  
– et pourtant plus lointain que la lune.<sup>63</sup>

#### 0.3.2.1 Distance intime

La rencontre doit donc composer avec la distance. En niant la distance, par l'absence ou par la fusion (lorsque je tente de confondre mon point de vue avec le tien), je perds paradoxalement le contact avec l'autre. La rencontre, comme une crête, oscille entre ces deux vallées.

En révélant une distance, le visage d'autrui ouvre un milieu de rencontre, comme champ de possible. Nous pouvons aussi bien ne pas interagir activement l'un avec l'autre, mais nos points de vue désignent cependant l'un pour l'autre la continuité d'un monde partagé. En effet, en reconnaissant dans le visage de l'autre son propre point de vue sur le monde, je suis en mesure d'imaginer d'autres lieux possibles, qui restent pourtant pour moi, en cet instant, virtuels.

C'est ce que Robinson perd, lorsqu'il est seul sur l'île. Le relief de l'environnement s'estompe sans la présence d'un autre qui ouvrirait le paysage en suggérant un autre point de vue, et donc la continuité du monde au-delà de ce qu'il perçoit :

Les personnages *donnent l'échelle* et, ce qui importe davantage encore, ils constituent des *points de vue possibles* qui ajoutent au point de vue réel de l'observateur d'indispensables virtualités. [...] Aujourd'hui, c'est chose faite. Ma vision de l'île est réduite à elle-même. Ce que je n'en vois pas est un *inconnu absolu*. Partout où je ne suis pas actuellement règne une nuit insondable.<sup>64</sup>

---

63 Hagi KENAAN, *Visage(s): une autre éthique du regard après Lévinas*, op. cit., p. 66.

64 Michel TOURNIER, *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, op. cit., p. 53.

Je sais bien, moi, à qui plus personne ne vient prêter un visage et des secrets – que je ne suis qu'un trou noir au milieu de [l'île de] Speranza, un point de vue sur Speranza – un point, c'est-à-dire rien. Je pense que l'âme ne commence à avoir un contenu notable qu'au-delà du rideau de peau qui sépare l'intérieur de l'extérieur, et qu'elle s'enrichit indéfiniment à mesure qu'elle s'annexe des cercles plus vastes autour du point-moi.<sup>65</sup>

Pour Robinson, l'absence d'autrui le réduit à une pure caméra sans spectateur, un « trou noir » sans écran, c'est-à-dire sans retours sur son existence. L'objectif perd la profondeur qu'il capte si personne ne peut le projeter à distance.

À l'extrême inverse de l'absence, la fusion avec l'autre revient également à faire disparaître l'altérité en lui niant son point de vue – car si je suis devenue l'autre, où est l'autre ? En perdant la distance, nous perdons le milieu commun comme lieu d'actions possibles. Ainsi, même l'union amoureuse, dans une proximité sensible, intime et physique extrême, ne parvient pas à nous indifférencier. Lévinas aborde cette illusion de la fusion entre les subjectivités : « l'altérité et la dualité ne disparaissent pas dans la relation amoureuse. L'idée d'un amour qui serait une confusion entre deux êtres est une fausse idée romantique. Le pathétique de la relation érotique, c'est le fait d'être deux, et que l'autre y est absolument autre »<sup>66</sup>. Pour rencontrer l'autre, je ne peux pas le posséder ; autrement, il disparaît.

Ainsi, la rencontre avec l'autre vient avec une sentence : l'impossibilité de t'« atteindre ». Comme le visage qui se donne dans l'extériorité, sans révéler une intériorité cachée, notre relation est vouée à l'accordage constant de nos distances, sans qu'un point d'arrivée puisse être identifié. Ainsi, la distance comme lieu des possibles et donc aussi la garantie du désir qui ne peut s'épuiser.

[Il faut admettre que] le Désir ne peut être satisfait ; que le Désir, en quelque manière, se nourrit de ses propres faims et s'augmente de sa satisfaction ; que le Désir est comme une pensée qui pense plus qu'elle ne pense, ou plus que ce qu'elle pense. Structure paradoxale sans doute, mais qui ne l'est pas plus que cette présence de l'Infini dans un acte fini.<sup>67</sup>

Dans cette tension entre désir de proximité et lointain indépassable, se joue le visage, une incarnation palpable, mais qui échappe, un infini dans une finitude. Au plus proche de l'autre, l'indétermination se maintient. C'est ce qui apparaît dans la description de la caresse que propose Lévinas :

Cette recherche de la caresse en constitue l'essence par le fait que la caresse ne sait pas ce qu'elle cherche. Ce « ne pas savoir », ce désordonné fondamental en est l'essentiel. Elle est

---

65 *Ibid.*, p. 69-70.

66 Emmanuel LÉVINAS, *Éthique et infini*, *op. cit.*, p. 58.

67 Emmanuel LÉVINAS, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, *op. cit.*, p. 86-87.

comme un jeu avec quelque chose qui se dérobe, et un jeu absolument sans projets ni plan, non pas avec ce qui peut devenir nôtre et nous, mais avec quelque chose d'autre, toujours autre, toujours inaccessible, toujours à venir. Elle est faite de cet accroissement de faim, de promesses toujours plus riches, ouvrant des perspectives nouvelles sur l'insaisissable.<sup>68</sup>

La distance est la condition de la relation, elle ne joue pas contre la rencontre, mais la rend possible. Même au plus près de l'autre, nous conservons notre hétérogénéité. Ne serait-ce que pour voir l'autre, la distance m'est nécessaire (s'il se colle à mon œil, je ne le vois plus). Ainsi la distance n'est pas le contraire de la proximité, explique Merleau-Ponty, mais elle est accordée avec elle, « [...] l'épaisseur de chair entre le voyant et la chose est constitutive de sa visibilité à elle comme de sa corporéité à lui ; ce n'est pas un obstacle entre lui et elle, c'est leur moyen de communication »<sup>69</sup>.

Ainsi, le peau-à-peau de la caresse n'est pas une fin pour comprendre l'autre, mais le lieu d'une recherche qui s'inscrit dans l'écart entre nos deux corps. Je ne sais pas ce que l'autre ressent, mais j'improvise en fonction de ses réactions. Nous sommes en *inter-réaction*<sup>70</sup>.

### 0.3.2.2 Distance médiatique

La rencontre médiatisée par le biais des camécrans navigue également entre ces deux vallées (absence ou fusion), associée à une posture technophobe ou technophile : d'un côté les médiations techniques nous éloigneraient les uns des autres, rendant impossible une « véritable » rencontre ; de l'autre, elles permettraient d'« annuler » la distance pour me donner un accès inédit à l'autre<sup>71</sup>. Ce n'est ni l'un ni l'autre. Mieux vaut considérer comment les médiations techniques ouvrent de nouvelles distances. Par le biais des écrans et des caméras, la reconnaissance de l'autre (qui semble me regarder et que je regarde) peut nous donner l'impression d'occuper un milieu commun, où il nous est possible d'agir avec

---

68 Emmanuel LÉVINAS, *Le temps et l'autre*, [Première édition 1979], Quadrige / Presses universitaires de France, Paris, 1991, p. 82-83.

69 Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, coll. Tel, [Première édition 1945, Bibliothèque des Idées], Gallimard, Paris, 2004, p. 176.

70 Le terme vient de la chercheuse en littérature comparée Odile Chatirichvili, à l'occasion de riches discussions sur nos recherches respectives.

71 François Sebbah présente ainsi ces deux opposées, entre démultiplication des contacts et des connexions et absence, « longues distances, médiations glacées et anonymat de la 'mondialisation' où les hommes ne seraient rapprochés que d'être au préalable formatés et rendus interchangeable, manipulables : les nouvelles technologies comme continuation du dispositif administratif ! », François-David SEBBAH, *Lévinas et le contemporain: les préoccupations de l'heure*, op. cit., p. 180-181 ; C'est également la dialectique entre *immediacy* et *hypermediacy* dans Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts - London, England, 2000.

d'autres outils, selon d'autres modalités.

Nous allons ainsi à rebours de la compréhension de l'« interface » comme grille graphique permettant la communication avec la machine<sup>72</sup>, pour comprendre comment les images de visage permettent de reproduire la situation d'un face-à-face<sup>73</sup>. La transparence de la médiation, qui occupe une large part des études sur la question de l'interface (en études des *media* ou sciences de l'information et de la communication) se repense ainsi à la mesure, non pas d'une interprétation de code graphique, mais de la reconnaissance d'une situation familière qui est celle du face-à-face.

Le filtre numérique qui passe l'ensemble des informations au tamis de 0 et de 1 permet un rapport de contrôle aux images à l'écran, devenues manipulables (j'organise les icônes ou je fais apparaître du texte par exemple), tandis que les interfaces graphiques informatiques sont pensées pour anticiper les trajets de l'utilisateur. Dans ce contexte, le visage peut-il encore me surprendre, c'est-à-dire m'échapper, alors même qu'il apparaît comme image manipulable sur mon écran personnel ? Autrement dit : sur l'écran, le visage peut-il « faire visage » (dans son altérité) ?

Les objets audiovisuels que nous allons suivre dans les différents chapitres de cette étude nous mettent face à des visages sur écran, qui provoquent différents effets de présence, que je peux parfois contrôler, mais qui parfois m'échappent, entre prise et déprise. Nous serons attentifs en particulier à ces moments où l'autre m'échappe, quand le visage à l'écran s'abîme dans la transmission technique, ou semble résister à son appropriation par moi ou

---

72 Pour un rapide historique de l'interface, Françoise Pasquienséguy signale trois temps, d'abord avec la première interface graphique par Ivan Sutherland au début des années 1960, puis à partir des années 1980 avec le développement d'interfaces graphiques, depuis les lignes de commande comme interface des ordinateurs centraux, aux interfaces graphiques des ordinateurs personnels, et enfin avec les interfaces dites « naturelles » des objets connectés. La chercheuse se base sur la thèse de doctorat de Pierriick Thébaud, « La conception à l'ère de l'Internet des Objets : modèles et principes pour le design de produits aux fonctions augmentées par des applications », 2013, Françoise PAQUIENSÉGUY, « La vie interfaciale : Médiation - Illusion - Injonction ? », in *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts, op. cit.*, p. 21.

73 Dans le même ouvrage *La vie interfaciale, op. cit.*, deux autres articles décalent leur approche de la notion d'interface graphique (entendue comme affichage visuel permettant la commande de l'ordinateur), pour revenir à l'interface comme limite, séparation, connexion, point de rencontre : Alain MONS, « La peau. Métaphore des interfaces », in *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 97-108 ; et celui de Gino GRAMACCIA, « Le visage invisible du demandeur d'asile », in *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 169-174, p. 170 qui interroge le droit au visage par la médiation (visibilisation) de certains gestes et récits liés au processus de naturalisation : « Croiser un regard : voici probablement le premier acte interfacial majeur, celui qui permet à l'invisible d'esquisser la possibilité d'un récit, celui de son parcours, de sa souffrance. »

par d'autres.

### 0.3.2.3 Distance sociale

On l'a vu, la séparation entre nous s'organise en fonction du groupe et de sa culture. Nous ne sommes pas seulement deux dans cette relation, mais nous composons avec des moyens de communication, avec des partialités et des préjugés forgés par le groupe. Si la rencontre d'autrui par le visage que décrit Lévinas me bouleverse, elle est également préparée par un ensemble plus grand de divisions (comme organisations, catégorisations) au sein duquel je m'insère. Ces divisions me précèdent et m'englobent : je reconnais et suis reconnue par les autres en fonction de traits élus distinctifs de mon apparence (par exemple : je suis blanche, je ressemble à une femme<sup>74</sup>).

Or, remarque Christine Delphy dans une perspective féministe et matérialiste, ces divisions construisent des hiérarchies<sup>75</sup>. La philosophe observe la façon dont ces catégories descriptives (je suis une femme, je suis un homme), dichotomiques et exhaustives (je suis soit l'un, soit l'autre), en se formulant et en s'organisant, créent une hiérarchie, souvent initiée par celui ou celle qui est en mesure de remarquer et de souligner la différence – généralement à son propre avantage.

Christine Delphy mène son enquête à partir d'une formule courante : l'injonction à « accepter l'autre ». Cette formulation bienveillante porte une violence née de la division radicale qui postule d'abord un groupe (« nous »), appelé à accepter « l'autre » (posé comme second) – démarche condescendante, à rebours de l'éthique Lévinassienne qui comprend l'altérité comme premier terme de la relation.

Qui est invité à accepter les Autres ? Pas les Autres, évidemment. Et qui fait cette demande ? De son énonciateur, qui ne dit pas son nom, tout ce qu'on sait, c'est qu'il n'est pas un Autre.<sup>76</sup>

L'enjeu, explique-t-elle, est la capacité à définir l'autre (à élire une de ces caractéristiques pour y forger le lieu d'une différence radicale, comme une couleur de peau).

---

74 L'enjeu, explique Christine Delphy, dans le rapport discriminant aux « autres », est de « constituer l'une de leurs caractéristiques physiques ou de comportement non pas comme l'un des innombrables traits qui font que les individus sont des individus distincts les uns des autres, mais comme un marqueur définissant la frontière entre le supérieur et l'inférieur. », Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, La fabrique éditions, 2008, p. 26-27.

75 *Ibid.*, p. 7.

76 *Ibid.*, p. 18.

L'Autre c'est celui que l'Un désigne comme tel. L'Un c'est celui qui a le pouvoir de distinguer, de dire qui est qui : qui est « Un », faisant partie du « Nous », et qui est « Autre » et n'en fait pas partie ; celui qui a le pouvoir de cataloguer, de classer, bref de nommer.<sup>77</sup>

La division entre nous qui devient discrimination se définit alors, non seulement comme une absence de réciprocité, mais comme une asymétrie descendante, de l'Un à l'Autre. Cette approche nous sera très utile pour politiser les postures générales que les philosophes de l'altérité élaborent tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, et qui sous-tendront les utilisations des dispositifs d'interface analysés dans cette étude, ainsi que les réactions qu'ils suscitent. En annulant certaines distances (culturelles), les rencontres de visages permises par les camécrans vont mettre en question et en crise les théories de « l'être-humain-en-général », qui postulent un autre sans prendre en compte le contexte qui a préparé la rencontre<sup>78</sup>.

Lévinas précise bien les qualités sociales qui s'interprètent à la vue de l'autre : « D'ordinaire [...] on est un 'personnage' : on est professeur à la Sorbonne, vice-président du Conseil d'État, fils d'Untel, tout ce qui est dans le passeport, la manière de se vêtir, de se présenter. Et toute signification, au sens habituel du terme, est relative à un tel contexte »<sup>79</sup>. Comme le dit Kenaan en faisant référence à ce passage, autrui « apparaît comme quelqu'un de spécifique, toujours dans un contexte socio-culturel et politique, dans un ensemble de significations données, dans une matrice de différenciations tracée par avance »<sup>80</sup>.

Cependant, le philosophe élabore aussi sa pensée au sein de catégories binaires qui impliquent une hiérarchisation à l'échelle de sa pensée. Christine Delphy ne manque pas de le remarquer en le citant sur sa vision du féminin : « L'autre par excellence, c'est le féminin, un arrière-monde qui prolonge le monde »<sup>81</sup>. On peut alors se demander comment s'établit l'éthique du visage, à la fois inconditionnelle (l'infini) et contextuelle (son inscription dans le social), du monde à l'arrière-monde.

Ainsi, dans nos études de cas, il nous faudra également être attentifs au processus d'« altérisation » [*othering*]<sup>82</sup> qui consiste à renvoyer l'autre à une catégorie pré-établie, dans la-

---

77 *Ibid.*, p. 19.

78 « Ainsi, la philosophie occidentale, qui prétend dire la vérité sur l'être humain, indépendamment du lieu ou de l'époque, sur un être qui n'est donc pas spécifié par rien qui doivent à sa situation concrète dans une société donnée, décrète que « l'autre eprsonne » est un danger. », *Ibid.*, p. 14-15.

79 Emmanuel LÉVINAS, *Éthique et infini*, *op. cit.*, p. 80.

80 Hagi KENAAN, *Visage(s): une autre éthique du regard après Lévinas*, *op. cit.*, p. 71.

81 Le passage est tiré de *De l'existence à l'existant*, Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, *op. cit.*, p. 17.

82 Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, *op. cit.*

quelle je le domine. En particulier dans les chapitres qui clôturent nos parties, nous observerons la formation des discours bienveillants (et leur revers tranchants), qui invitent à aller à la découverte de l'« Autre ». Les divisions hiérarchiques qui s'établissent dans nos sociétés, et avec lesquelles il nous faut composer, sont particulièrement difficiles à saisir lorsque le groupe dominant qui l'initie peine à prendre en compte son propre positionnement. Dans les études de cas que nous observerons, nous verrons comment les visages à l'écran reprennent leurs droits sur l'appropriation qui a été faite de leur image. Ils imposent alors un écart, renouvelant la possibilité d'une autre rencontre (plutôt que d'une rencontre avec « l'Autre »).

Cet écart, qui fait parfois l'effet d'un gouffre, est la distance et le lien nécessaire à la rencontre de l'autre. Le titre de la thèse, « interface-à-face », vise à interroger cette distance physique, spatiale, technique et sociale entre les visages, à partir de la notion d'*interface*. L'interface est à la fois la surface de contact où les deux milieux se touchent, mais aussi la distance entre eux, qui nous sépare l'un de l'autre : *inter-faces*.

## **0.4 Méthodologie**

### **L'écran comme laboratoire**

Entre les visages en relation, les écrans interceptent des traces de nos apparitions, de nos réactions. Pour cette recherche, l'écran se pense comme un laboratoire d'observation qui fonctionnerait moins comme un microscope que comme un filet, attrapant quelques traces de nos échanges. Il s'agira de remonter le long de quelques-uns de ces fils pour déployer nos pistes d'analyse. Les différentes études de cas d'un face-à-face par camécran que nous proposerons constitueront autant de nœuds à partir desquels nous déploierons la réflexion en détaillant l'émergence de ces images, aussi bien dans leurs contextes techniques et esthétiques que dans leurs contextes politiques et sociaux, intimement liés les uns aux autres.

#### **0.4.1 LES RELATIONS ÉCRANIQUES COMME TERRAIN**

La question qui nous intéresse peine à trouver un terrain concret. La relation aux autres visages sur écran est à la fois omniprésente et insaisissable. En effet, le « milieu » dans le-

quel elles s’instaurent est par définition invisible, puisque nous y sommes (l’air dans lequel nous nous déplaçons est un *medium* plutôt qu’un objet, comme le poisson ne considère pas l’eau de son bocal). La rencontre elle-même ne s’établit pas en un lieu précis, mais entre nous. Reste alors à observer, grâce à la médiation enregistrée de nos caméras, des indices de notre rencontre, d’une part dans les images à l’écran (non pas en les considérant comme des objets, mais comme des traces) ; d’autre part dans les sensations et réactions de nos corps, qui agissent comme des symptômes de la relation en cours.

#### 0.4.1.1 Le milieu technique invisible

La multiplicité des écrans, et les relations qu’ils génèrent, forment à présent un milieu complexe, que Sobchack définit comme une « sphère d’écrans » [*screen sphere*], que Francesco Casetti analyse comme un « paysage médiatique » [*mediascape*] ou qu’Yves Citton aborde sous la dénomination de « médiarchie ». Ces différents concepts nous amènent tous à la même difficulté : l’invisibilité du milieu dans lequel nous évoluons.

Si les appareils sont identifiables et situés, ils se font aujourd’hui oublier, par l’habitude que nous avons de les voir, comme ce fut le cas de la télévision dans les salons, ou maintenant des caméras de surveillance dans la rue. Ces éléments « ne sont pas un surplus, mais des éléments essentiels du paysage urbain contemporain »<sup>83</sup>, explique Casetti. Or, ces appareils placés autour de nous transforment notre façon d’être-ensemble, de nous déplacer, ils transforment nos relations et nos trajets (les caméras de surveillance, par exemple, induisent un regard surplombant qui pourrait être utilisé pour vérifier ce que j’ai fait à un moment donné). Si nous considérons comme Casetti le *mediascape* comme un « environnement qui promeut ou facilite la médiation entre les individus et la réalité, grâce aux artefacts technologiques qui y sont placés », alors « les media sont bien plus que de simples présences dans un espace : ils sont des composants qui *innervent* le territoire »<sup>84</sup>. Nos outils techniques changent notre habitation du milieu. Casetti reprend de Marshall McLuhan sa comparaison des *media* avec un système nerveux. Les *media* sont comme des points du territoire connectés entre eux qui rendent la circulation de l’information possible. Ils forment alors une « in-

---

83 “a screen in a square or a control camera are not just surplus, they are essential elements of a contemporary urban landscape”, FRANCESCO CASETTI, « Mediascapes: A Decalogue », *Perspecta* 51 (2018/Medium), pp. 21-43., p. 26.

84 “I want to consider a mediascape as an environment that promotes or facilitates mediation between individuals and reality, thanks to technological artifacts placed in it. In this perspective, media are far more than simple presences in a space: they are components that *innervate* the territory”, *Ibid.*

*frastructure* qui implémente et sous-tend un environnement »<sup>85</sup>. Les *media* sont là aussi considérés comme « système sensoriel » : en tramant un territoire, ils lui confèrent une nouvelle réactivité<sup>86</sup>. Le *mediascape* est donc un assemblage de différentes technologies, de pratiques sociales et de possibilités environnementales, mais peut être considéré comme un tout, un *medium* en lui-même<sup>87</sup>.

De même Sobchack envisage la sphère d'écran [*screen-scape, screen sphere*] comme un système autopoïétique vivant, c'est-à-dire un système autonome qui peut se générer lui-même en reproduisant les éléments qui le constituent<sup>88</sup>. La connectivité, l'inter-relation entre les écrans, mais aussi avec les humains et l'environnement, forment une unité qui se maintient en vie : « la convergence des processus et des fonctions des écrans à travers (presque) tous nos différents appareils est un mode de régulation homéostatique qui tend à maintenir et à préserver la sphère d'écrans en tant que totalité composite et fonctionnelle »<sup>89</sup>. Nous aussi, humains, faisons partie du système, « devenus des composants (vivants) participants »<sup>90</sup>. Nous sommes pris dans ce réseau, vivant « dans et à travers les écrans, plutôt que sur ou avec eux »<sup>91</sup>. Nous ne pouvons nous extraire de cette sphère : les écrans « nous ont littéralement embrassés, saisis et absorbés, comme par osmose »<sup>92</sup>.

En modifiant nos capacités de perception-expression, ce milieu socio-technique constitue à présent notre *Umwelt* (monde propre), un concept forgé au XX<sup>e</sup> siècle par Jakob Von Uexküll<sup>93</sup>. Il s'agit de la conception d'un monde propre à chaque espèce selon ses dispositions perceptives et motrices. Tout en partageant la même terre, chaque espèce possède différents *Umwelten*. Le monde propre de la tique – l'exemple le plus fameux du concept de Uexküll – est complet avec trois fonctions sensori-motrices limitées (percevoir l'acide butyrique dégagé par un mammifère passant sous elle, se laisser tomber sur lui pour atteindre sa

---

85 “as infrastructure that implements and underpins an environment.” *Ibid.*, p. 27.

86 *Ibid.*

87 *Ibid.*, p. 31.

88 En s'appuyant sur le travail du biologiste, neuroscientifique et phénoménologue Francisco Varela, elle passe en revue les six critères qui permettent de reconnaître un tel organisme, et les applique à la sphère d'écrans, Vivian SOBCHACK, « Comprendre les écrans : une méditation *in medias res* », in *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, 2016, pp. 29-46, p. 36.

89 *Ibid.*, p. 43.

90 *Ibid.*, p. 44.

91 *Ibid.*, p. 30.

92 *Ibid.*, p. 35.

93 Victor PETIT, « Le désir du milieu (dans la philosophie française) », *La Deleuziana*, *op. cit.*

peau et se laisser guider par sa chaleur pour lui sucer du sang), il ne lui manque pas l'ouïe humaine, comme il ne manque pas à l'humain la perception des ultrasons perçus par le dauphin. Dans la *mediasphère*, nos *media* sont non seulement entre nous, autour de nous, mais aussi *en nous* « au milieu même de nos façons (apparemment) personnelles d'envisager notre monde »<sup>94</sup>, explique Yves Citton.

#### 0.4.1.2 Partir du milieu

Dans l'impossibilité de considérer de l'extérieur notre environnement, nous devons donc partir « du milieu », depuis la médiation même. Cette « immédiation », telle que la propose Erin Manning<sup>95</sup>, nous permet de penser un individu qui se déploie à l'intérieur même des médiations<sup>96</sup>. Le milieu me permet d'être, de me déplacer et d'interagir avec les choses, tout en restant invisible, non conscientisé. Le chercheur Victor Petit commente ainsi la problématique définition du milieu et son insubstantiabilité :

Le milieu n'existe pas, c'est un très mauvais substantif, car il fait partie de son sens de ne pas nommer une chose, ni même un ensemble de choses, mais une *relation*. Il n'y a pas de milieu en soi, il y a le milieu d'une chose, d'un corps, d'un organisme, d'un individu.<sup>97</sup>

Ainsi, le « milieu technique » dans lequel nous vivons n'est pas seulement réductible à une série d'appareils, il n'est « pas seulement un *medium*, un moyen, ou un intermédiaire, mais notre environnement, ou plutôt notre *Umwelt*, notre espace-temps »<sup>98</sup>, qui est aussi et du même coup notre mode d'agir, de nous repérer et de vivre. C'est bien ce qu'implique la définition qu'en donne le théoricien des *media* Jussi Parikka :

Les media consistent en une action de plier le temps, l'espace et les agentivités ; ils ne sont pas la substance ou la forme à travers lesquelles des actions prennent place, mais un environnement de relations dans lequel le temps, l'espace et les capacités d'action émergent. [...]

Les media consistent moins en médiations ou en communications entre humains, qu'en un milieu d'engagement ou de relationalité pour des objets, des vecteurs, des agentivités et des processus qui entrent dans la sphère humaine. [...]

---

94 Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*, p. 59.

95 Erin MANNING, Brian MASSUMI, *Immediation Unlimited + Toward a Politics of Immediation*, [en ligne], 2018., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=QqstLBgxGtg>>, (consulté le 27 juillet 2020).

96 Voir à ce sujet la thèse de Jacopo Rasmi qui utilise la notion pour dresser une éthique écologique de la bioesthétique dans quelques films documentaires contemporains : Jacopo RASMI, *Une écologie des méthodes documentaires. À partir d'écritures filmiques et littéraires de l'Italie contemporaine* [en ligne], Université Grenoble Alpes, *op. cit.*

97 Victor PETIT, « Le désir du milieu (dans la philosophie française) », *La Deleuziana*, *op. cit.*, p. 11.

98 *Ibid.*, p. 14.

Les media fonctionnent comme une écologie dans la mesure où ils sont constitués par des circulations d'énergies, de fonctions, etc., dont ils redistribuent des forces, qui sont non seulement d'ordre technologique, mais aussi esthétique, économique et chimique.<sup>99</sup>

Le milieu est à la fois à mi-chemin et environnant, ajoute Victor Petit : « ces deux caractéristiques définissent la philosophie du milieu qui est une pensée du milieu (en tant qu'il n'est pas l'environnement) *par le mi-lieu* (le *medium*, l'entre-deux, le tiers) »<sup>100</sup>. Le milieu est « à la fois l'entre et l'entour, le centre et l'environnement, le *medium* et l'*Umwelt*, le *mi-lieu* et le *milieu* »<sup>101</sup>. Notre milieu technique est donc à la fois *entre* nous et *autour* de nous, il fait le lien, en même temps qu'il nous enveloppe, ce qui conduit à expliciter cette prémisses fondamentale de notre recherche : nous ne pouvons nous en extraire.

Le problème posé est donc unique, puisqu'il semble impossible de « 'comprendre' (littéralement circonscrire) cela même qui nous inclut », remarque Citton<sup>102</sup>. Comment donc surmonter le paradoxe inhérent à vouloir « *approcher les media de l'intérieur ?* »<sup>103</sup> Nous retrouvons ici la même difficulté déjà rencontrée à propos du visage, dont l'inscription organique ne suffit pas à déployer la profondeur du sens.

Ainsi nous nous retrouvons sans « objets » d'étude à proprement parler : milieu, camécran et visage sont des médiations qui prennent sens dans les relations qu'elles permettent. Il nous faut donc partir du milieu, c'est-à-dire des liens et des relations qui s'établissent entre nous – non pas ce que sont les *media*, mais *ce qu'ils (nous) font*, suggèrent ensemble Yves Citton<sup>104</sup> et Éric Méchoulan<sup>105</sup>.

---

99 “Bodies are collective right down to their intensive formation but also in their relationality, where they form through individuation from (and back to) milieu relations. Such relations are always topological in their essence: continuously folding milieus, insides and outsides, a line that ties together natures and technologies.”, Jussi PARIKKA, « Media ecologies and imaginary media: Transversal expansions, contractions, and foldings », *Fibreculture* 17 (2011), pp. 34–50. Traduction d'Yves Citton, disponible en ligne « Quelques définitions de la notion de media », <http://www.yvescitton.net/wp-content/uploads/2017/09/Citton-QuelquesDefinitionsMedia-Janv2018.pdf> (consulté le 22/08/2020).

100 Victor PETIT, « Le désir du milieu (dans la philosophie française) », *La Deleuziana*, *op. cit.*, p. 14.

101 *Ibid.*, p. 11.

102 Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*, p. 64.

103 *Ibid.*, p. 64.

104 *Ibid.*, p. 38.

105 ÉRIC MÉCHOULAN, « Propositions pour une définition des médias », in *Attention Machines ! Actes du colloque "Attention Machines ! Pratiques artistiques et recyclages médiatiques, 7-9/02/2018*, Direction de publication : Guillaume Bourgois, Pierre Jailloux, Alice Lenay, Julie Valero, à paraître.

### 0.4.1.3 Enquête à partir de nos corps situés

À l'impossible objectivité externe sur le milieu dans lequel nous sommes, répond la posture phénoménologique. Ainsi, la sensation du corps devant l'écran, et en premier lieu de mon propre corps devant l'écran, s'affirme comme une piste de recherche proprement empirique, en ce qu'elle est fondée sur mon expérience des écrans.

En cet instant précis, j'écris l'introduction sur mon ordinateur portable, tout en captant un flux vidéo de mon propre visage que je diffuse en direct sur une plate-forme de *streaming* accessible en ligne. La webcam face à moi, posée sur le bord haut du cadre de l'écran capte mon visage concentré, probablement sourcils légèrement froncés dont je sens la tension en me l'imaginant. Inséré dans le plastique du cadre de l'ordinateur à côté de l'œil noir de la webcam, une diode blanche allumée me rappelle la prise de vue en cours.

Ce flux vidéo est envoyé en continu sur une plate-forme publique accessible à tous (YouTube). « Derrière » la feuille virtuelle où s'inscrivent mes mots se trouve donc l'interface de *streaming*, où je peux gérer l'apparition de mon image, vérifier mon cadre, et éventuellement voir si d'autres assistent à la diffusion. En offrant un visage absorbé dans une activité invisible, je produis un contre-usage de la pratique du *streaming*, habituellement dédiée à transmettre ou présenter des informations à un public, à se retrouver avec une communauté (adresser un discours, vendre des objets, démontrer sa virtuosité à un jeu vidéo en partageant également une captation des images à l'écran). Personne ne me regarde (l'adresse à laquelle mon image est diffusée n'a pas été partagée), mais tout le monde le pourrait : j'occupe un espace public où personne ne se trouve, où rien ne se passe, sinon la circulation d'un flux de données, l'occupation de la bande passante. Un tel terrain est à la fois existentiel et paradoxalement inexistant.

J'observe ce que cette situation produit sur moi. L'ouverture du flux vidéo définit un espace-temps donné de travail. En convoquant le travail des serveurs, je consomme une énergie concrète qui m'impose de rester concentrée sur la tâche. La dimension publique de mon image transforme également ma posture (je prête attention au décor dans lequel j'apparais), notamment par l'affichage de mon propre visage sur l'écran. Alors même que je ne vois plus l'interface (où se trouve mon image), maintenant concentrée sur cette page de texte, mes gestes parasites m'apparaissent plus clairement (je touche mon front, passe la main dans mes cheveux, je gratte mon bras). Cette réflexivité est due à l'œil de la webcam qui

veille et surveille.

Depuis que j'ai commencé cette pratique de *streaming* de la rédaction, en été 2019, personne n'est « tombé » sur mon image, mais la diffusion publique qui engage mon visage, sembler percer l'écran, ouvert aux quatre vents de l'internet. La page virtuelle devant moi prend en densité, en masquant l'interface où pourraient cependant se trouver des visiteurs potentiels, elle se « soulève », à chaque fois que j'imagine des visites extérieures.

Je quitte le logiciel de traitement de texte pour basculer sur l'interface de *streaming* afin de vérifier, avec espoir et curiosité, les formes de présence qui auraient pu se manifester à travers le réseau, lors des trente dernières minutes. Le vertige initial de l'image qui ouvre cette recherche, celle d'un visage figé dans une conversation, se rejoue d'une façon différente : ma connexion est interrompue. Depuis tout à l'heure, mon image n'était pas diffusée. Je prends une impression d'écran de l'interface tout en regardant la caméra, en me disant que celles et ceux qui regarderont l'image – vous – pourront récupérer mon regard [**Figure 0.2.**]<sup>106</sup>.

Cet exemple d'expérimentation caractérise l'intérêt que j'ai voulu porter aux corps qui se trouvent devant (ou derrière, selon le point de vue) l'écran. Les études de cas que j'ai sélectionnées s'attachent toutes à penser la trivialité du corps dans sa relation aux images : des corps hypnotisés, qui ont la nausée, qui dansent ou qui méditent, qui vibrent. L'attention ainsi portée aux sensations du corps a permis de dépasser une approche du visage centrée sur la vision, un sens à distance qui implique également un rapport de contrôle : je suis là où peut me porter mon regard (une question particulièrement sensible dans l'usage des drones<sup>107</sup>). Même si nous observons le face-à-face relayé par des écrans et des caméras, « faire visage » ne se réduira pas à la présentation visuelle du visage. Nous porterons notre attention aux réactions du corps, aux formes possibles de toucher à distance, et aux mouvements que nous pouvons faire avec nos appareils.

En particulier, nous verrons comment la notion de « chair » dans la philosophie de Merleau-Ponty peut s'appliquer aux rencontres par camécran (en croisant les approches de philosophes comme Vivian Sobchack, Susan Kozel, Anna Caterina Dalmaso) pour flouter les

---

106 Cette pratique du *streaming* pendant l'écriture de la thèse a mené à l'élaboration d'un film, *Dear Hacker*, qui se déroule à partir de l'enregistrement de mon ordinateur. Je le décrirai plus en détail en conclusion.

107 Grégoire CHAMAYOU, *Théorie du drone*, La Fabrique, Paris, 2013.

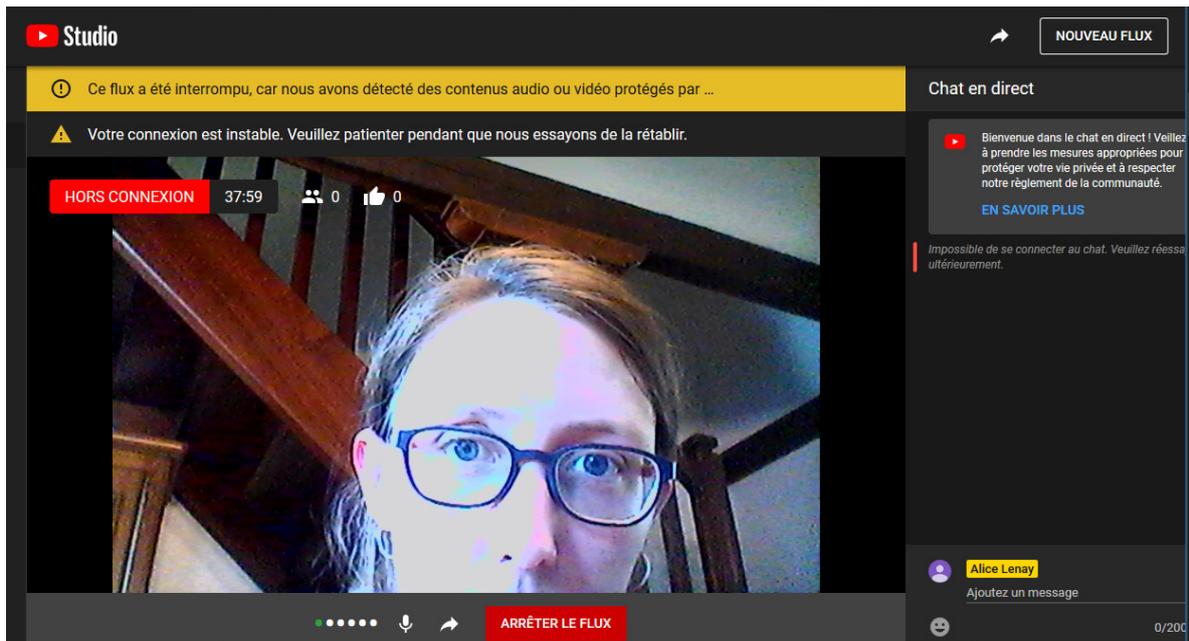


Figure 0.2. Interface de streaming pendant la rédaction de l'introduction (2020).

distinctions strictes entre les limites du corps et de l'écran. En partant de l'idée de chair merleau-pontienne, cette distinction s'efface en nous permettant de considérer que nous appartenons tous, objets techniques et corps humains au même monde, issus de la même « fabrique ». Tout comme une âme n'est pas flottante, une couleur n'existe pas en soi, toutes sont inscrites dans la chair du monde<sup>108</sup>. Nous irons ainsi *a contrario* de la distinction cartésienne du corps et de l'esprit qui scinderait la rencontre sur écran entre un corps (creux) abandonné devant l'écran et l'accomplissement d'un esprit émancipé dans le flux numérique<sup>109</sup>. La posture phénoménologique, doublée de l'expérimentation empirique, s'impose pour prendre en compte le corps et la façon dont les images à l'écran nous affectent<sup>110</sup>.

#### 0.4.1.4 L'écran comme toile, les images comme traces

Si nous ne pouvons pas nous extraire de notre propre milieu pour l'observer de l'extérieur, l'écran présente l'avantage certain d'être aussi une surface d'inscription qui permet de revenir sur les traces de mon expérience. Les images à l'écran sont les témoins d'une relation qui a lieu et qui par ailleurs échappe : elle n'est pas contenue dans le visage, et elle n'est pas non plus contenue dans l'écran, mais dans l'interaction.

L'écran, s'il fixe le visage dans un cadre, n'en capture pas l'essence. J'aurai beau m'approcher de l'écran, je n'avancerai pas dans une meilleure définition de l'image de l'autre, je n'accéderai pas plus avant dans son monde, au lieu qu'il occupe. Je me cognerai bien plutôt aux pixels de l'écran. De la même façon, hors-écran, je peux tourner autour des objets et les attraper, mais me presser contre la peau de celui que je veux rencontrer me permettra-t-il de mieux le comprendre ? En cela nos relations sont toujours médiées, jamais immédiates, de la peau à l'espace qui nous sépare, nous sommes toujours infiniment loin de l'autre, toujours inaccessibles, hétérogènes.

Ainsi, le travail d'enregistrement-organisation-diffusion visible à l'écran en fait un laboratoire qui nous aide également à mieux saisir nos relations hors-écran. En questionnant la

---

108 Dans cette recherche, le visage est considéré comme un pli caractéristique de la chair du monde, pour son caractère incarné et éminemment réversible, autant percevant que perceptible.

109 C'est par exemple l'approche de Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, MIT press, Cambridge, MA, 2007, p. 33 : "It is time to reincorporate human computer interactions, and flesh is a good place to start." ; Voir également David Le BRETON, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie* (2002/222), pp. 491-509.

110 Nous rejoignons là la posture de Susan Kozel : "I needed a methodology that operated through resonance rather than truth.", Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, op. cit., p. xvi.

rencontre par écran, nous espérons également penser un laboratoire d'observation de nos rencontres hors-écran. Que devient la rencontre sur écran ? Et qu'est-ce que l'écran nous dit de la rencontre ? Ces deux questions seront inséparables, basculant incessamment l'une dans l'autre.

## **0.4.2 CORPUS & RECHERCHE-CRÉATION**

J'ai sélectionné des objets audiovisuels à observer pour éclairer différentes façons de se faire face par le biais de nos camécrans. Ces objets ne se réduisent pas à ce qu'ils sont (des images et des sons), mais constituent des intermédiaires des relations qui les dépassent. La sélection même de ces objets est le fruit de rencontres qui ont jalonné la recherche.

### **0.4.2.1 Veille artistique. Le blog « Vuvoyant »**

À partir de cette première image de visage, ma recherche s'est d'abord ouverte à une multitude d'œuvres qui traitaient de près ou de loin de la question du visage et/ou des écrans. Cette veille des pratiques artistiques a pris la forme d'un blog ouvert en octobre 2016 qui recense à ce jour plus d'une centaine d'œuvres<sup>111</sup>.

Les articles documentent des objets audiovisuels que j'ai vus dans le cadre d'expositions, expérimentés lors d'ateliers, dont j'ai lu la documentation dans des articles et des livres ou découverts lors de colloques – surtout concernant les œuvres plus anciennes. Ainsi, le documentaire d'Avi Mograbi *Z32* (2008) côtoie la *Human Race Machine* de Nancy Burson (2000), et des projets plus industriels comme le service de surveillance par webcam « Nestor » (2017), ou l'« Algorithmic Justice League », qui monitore les discriminations programmées dans les algorithmes, un programme de recherche dirigé par Joy Buolamwini (2017).

Le blog m'a permis non seulement de garder une trace de mes recherches, mais aussi, en tant que plate-forme de partage, de faire circuler les articles ou les références à d'autres chercheurs ou directement aux artistes concernés, qui ont parfois ajouté ou suggéré des re-

---

111 Le blog est consultable à cette adresse : <https://vuvoyant.wordpress.com/> (consulté le 07/07/2020). Chaque article est plus ou moins développé, mais tous possèdent au moins une image, le titre de l'œuvre ou du projet, un ou une artiste et une date. Chaque titre d'article confronte le titre de l'œuvre avec une problématique concernant la recherche en cours.

maniements<sup>112</sup>. On pourrait dire que j’y ai progressivement vu ma recherche prendre le visage qu’elle a actuellement, utilisant cet écran public comme un miroir où observer, analyser et réajuster les traits et les lignes de force de mon étude.

Grâce à un système de *tags*, le blog a surtout permis de voir émerger différentes problématiques. En effet, chacun des objets référencés est associé à un système d’étiquettes (ou *tags*) qui permet de classer la collection, par date, par *medium* et par thème. Une quarantaine d’entrées permettent de raccorder les œuvres entre elles. Les bornes chronologiques parcourent trente ans, du début des années 1990 jusqu’à 2020. Dans le menu principal, il est possible d’accéder aux œuvres selon six entrées chronologiques par tranches de cinq ans. Les catégories de *media* mises en avant sur le site sont « film », « casque de réalité virtuelle », « expérience », « réseau », « installation », « performance », « théâtre », « photo ». Parmi la quarantaine d’entrées possibles, les œuvres peuvent être associées aux thèmes suivants : « identité », « expression », « présence », « surveillance », « traitement automatique », « maquillage », « masque », « miroir », « rencontre ». Le système de *tags* a offert des rapprochements imprévus entre des œuvres, et soulevé des suggestions de plans et de problématiques par la génération automatique de ces rapprochements. J’ai cherché à comprendre, à partir de cette collection grandissante, quelles problématiques particulières devaient émerger d’une recherche sur le visage et les écrans.

C’est largement à partir d’un travail réflexif sur les directions que prenait le blog, sur ma satisfaction concernant certains articles et sur la constatation que d’autres analyses restaient abandonnées, que j’ai progressivement dirigé, après quelques tâtonnements initiaux, ma problématique du côté des questions éco-médiales présentées dans cette introduction. Sélection du corpus

#### **0.4.2.2 Sélection du corpus**

Les objets audiovisuels qui constituent le corpus de cette recherche ont été sélectionnés parce qu’ils représentent des cas limites de rencontre par camécrans, mais également pour les possibles rencontres, discussions et collaborations qu’ils génèrent.

Ainsi, pour tenter de comprendre ce qui est en train de se jouer présentement avec la

---

112 Marion Siefert pour son spectacle *Deux ou trois choses que je sais de vous* (2016) et Antoine Chapon pour l’installation *Faces in the Mist* (2017) ont relu et revu les articles concernant leurs pratiques.

multiplication de nos visages diffusés par des *media* numériques, cette recherche prend le risque de l'hyper-contemporain. Les œuvres étudiées ont été pour la plupart produites durant le temps de la recherche, ce qui m'a permis de suivre les processus de création et de diffusion, et parfois d'y participer, par un dialogue soutenu avec les artistes, mais aussi d'autres chercheurs. Non seulement le terrain de cette recherche est (paradoxalement) à situer dans le milieu des médiations qui nous rassemblent à distance, mais il est en constante évolution, en train de se former et de se reformer sous mes yeux (et sous mes camécrans), selon les aléas du travail plastique des artistes étudiés.

En alternant l'analyse d'objets singuliers, presque « ovnis », ou au contraire, d'objets symptômes d'usages de plus en plus développés, le parcours que nous allons suivre cherche à relier différents points, comme autant de façon d'éclairer un même problème, celui des nouvelles distances ouvertes par nos camécrans. À la croisée du cinéma, de l'art vidéo, de l'installation, de la performance, de la danse, du massage et de la méditation, ces objets nous ont donné des pistes pour comprendre différemment nos faces-à-faces en ligne, par la mise en scène de visages vus et voyants, visibles et invisibles – bien que la question du visage n'ait pas forcément été au centre des préoccupations de ces recherches artistiques.

En interrogeant les distances qui nous séparent (et en les réinventant), ces objets nous permettent d'observer à la fois le milieu rendu visible à l'écran, le milieu où se trouvent réunis l'écran et mon corps (ou celui d'un spectateur-utilisateur), mais aussi les positionnements socio-géographiques, qui influencent en retour les images à l'écran et les relations qu'elles organisent.

Je ne produis donc pas de monographies des artistes, ni des essais uniquement esthétiques des œuvres. Je cherche plutôt à comprendre comment ces propositions s'insèrent dans un environnement particulier, contemporain, qui les contient et les dépasse. Ainsi, j'ai non seulement observé le fonctionnement de ces objets, mais aussi les questionnements qui ont poussé leur création, ainsi que les réactions qui ont rythmé leur réception. Plus que l'objet en lui-même, ce sont les relations rendues possibles (surtout lorsqu'elles sont problématiques) qui occuperont les analyses, des relations prises dans des situations éco-médiales, indissociablement sociales et politiques.

Pour approcher ces objets, j'ai mené des entretiens avec les artistes. Je les ai suivis sur leurs lieux de travail, dans leurs ateliers, mais également lors d'expositions ou de projec-

tions. Ensemble, nous avons partagé des idées, des questions, mais aussi des archives et des documents de travail qui complètent l'analyse des objets. Ces dialogues se sont parfois prolongés à l'occasion de collaborations plus concrètes.

#### 0.4.2.3 C'est en faisant que l'on fait (rencontres)

Les rencontres et les collaborations avec les artistes et chercheurs se sont illustrées sur différents terrains de médialité, qui correspondent à différents types d'usage de camécrans.

Le premier concerne les réseaux sociaux, en particulier la plate-forme de partage de vidéos en ligne YouTube. Sur ce terrain, j'ai rencontré chez lui, au Québec, le cinéaste Dominic Gagnon qui travaille à partir de ce type d'images depuis une dizaine d'années. Ses films de montage et nos discussions ont fait l'objet de publications (dans *La Revue Documentaires*<sup>113</sup>), de présentations (lors du séminaire d'Éric Méchoulan « Littérature et philosophie » à l'Université de Montréal, UdeM), et de discussions autour de son travail (le groupe de recherche « Après les réseaux sociaux »<sup>114</sup>).

Le terrain des réseaux sociaux a également donné lieu à deux expérimentations artistiques personnelles : *Biggie*, sur le calcul des nombres de « vues » sur YouTube et *Theme Song 2.0*, sur l'adresse à des inconnus à travers le camécran. À partir d'une de nos discussions avec Dominic Gagnon, j'ai également élaboré un montage vidéo, *Face à Big Kiss Goodnight*, documentant les réactions de visages devant l'un de ses films.

Sur ce même terrain des réseaux sociaux, je me suis intéressée plus particulièrement au phénomène des vidéos « ASMR ». Cette étude a bénéficié de l'accompagnement de Jean-Philippe Lachaux, pour une expérience de neurosciences à l'hôpital de Lyon, et d'une collaboration avec l'artiste et chercheur Damien Beyrouthy autour d'une installation vidéo, *Sensations Autonomes*.

Le deuxième terrain concerne les interfaces visiophoniques. J'ai envisagé ce terrain à partir des performances en ligne proposées par l'artiste Annie Abrahams, que j'ai rencontrée chez elle à Montpellier. Nous avons échangé des références et des problématiques pendant plusieurs jours, notamment à partir des documents disponibles dans son atelier. Outre

---

113 Dominic GAGNON, « Derrière l'écran. Entretien avec Alice Lenay », *La Revue Documentaires, Au milieu des nouveaux media* (2019/30), pp. 49-63.

114 Groupe de travail « Après les réseaux sociaux », <http://after-social-networks.com/> (consulté le 10/07/2020).

l'observation des performances en ligne en direct, j'ai eu accès à des documents inédits et participé à certains de ses projets de recherches. Une résidence de travail sur les écrans aux Subsistances à Lyon, organisée par la Compagnie In Vitro (Marine Mane) et dirigée par Annie Abrahams<sup>115</sup>, a produit pour le corpus une autre base solide de travail et d'échanges. J'ai à mon tour organisé un atelier de travail sur deux jours avec Annie Abrahams autour de sa pratique à la Maison de la Création et de l'Innovation (MACI), sur le campus de l'Université de Grenoble<sup>116</sup>. En octobre 2019, j'ai rejoint le collectif d'artistes *Constellationss* constitué d'Annie Abrahams, Pascale Barret, Alix Desaubliaux, Carin Klonowski, Gwen Samidoust et moi-même<sup>117</sup>.

Les expérimentations artistiques qui ont émergé de ce terrain sont cette fois collaboratives. J'ai expérimenté moi-même les performances d'Annie Abrahams, soit en les reproduisant avec d'autres chercheurs (*Distant Movements #1, recomposition*), soit en y participant directement. Plus généralement, sur le terrain visiophonique, nous avons observé avec la danseuse Ely Morcillo des jeux des croisements de regards à travers l'écran dans *Double croisements de regards sacrifiés*, à l'occasion d'un atelier de travail mené par l'artiste Julien Prévieux<sup>118</sup>. Nous exposons également des traces de nos échanges en ligne au sein du collectif *Constellationss*, qui permettent de cartographier le terrain accidenté des outils de collaboration à distance.

Enfin, un troisième et dernier terrain concerne les expériences au casque de réalité virtuelle (RV). Pour observer ces camécrans particuliers, je me suis rapprochée de Philippe Bertrand, l'un des membres du collectif BeAnotherLab. J'ai pu tester les films développés au casque de RV issus du projet *The Library of Ourselves* et de l'installation *The Machine to be Another*. J'ai également observé la réception de ces expériences, notamment lors d'un

---

115 « Écrans : surfaces de projection et projections de soi. Qu'est-ce que l'écran fait de nous ? » du 13 au 18 avril 2018 aux Subsistances à Lyon. Voir la documentation du laboratoire de Traverse sur le site de la Compagnie In Vitro Marine Mane <http://labs.compagnieinvitro.fr/labos/labo-11/> (consulté le 2/06/2020).

116 L'atelier « Du Centre au Milieu » le 29 et 30 janvier 2020 a été soutenu par la SFR Création, <http://maisondelacreation.univ-grenoble-alpes.fr/fr/actualites/agenda/du-centre-au-milieu-atelier-avec-annie-abrahams--614295.kjsp> ; <https://aabhahams.wordpress.com/2020/01/06/du-centre-au-milieu/> (consulté le 26/06/2020).

117 Voir notre site <https://constellationss.hotglue.me/> (consulté le 10/07/2020).

118 « Nouvelles techniques du corps. Atelier de prospective gestuelle », atelier avec Julien Prévieux du 04-06/12/2016. Événement organisé par la SFR Création en partenariat avec École Supérieure d'Art et Design Grenoble Valence dans le cadre du séminaire *Performance, un lieu commun (Gestes : familiers et étrangers)*, <http://maisondelacreation.univ-grenoble-alpes.fr/fr/formation/ateliers/nouvelles-techniques-du-corps-atelier-de-prospective-gestuelle--320851.kjsp> (consulté le 26/06/2020).

atelier de travail à la BPI (Bibliothèque Publique d'Information, Paris 3<sup>e</sup>) et d'une d'exposition au 104 (Paris 18<sup>e</sup>)<sup>119</sup>. Enfin, j'ai réalisé une documentation vidéo sur cette exposition qui a pu servir au collectif.

Sur ce terrain de la réalité virtuelle, j'ai surtout prêté attention aux discours qui associent les expériences en première personne à un travail empathique. Sur cette question, je présente une expérimentation artistique collaborative, sans camécran cette fois-ci, dédiée aux mesures des distances qui nous séparent : *Exercices de rencontre à l'usage de celles et ceux qui veulent mesurer la distance qui les sépare*.

À partir de ces rencontres et de ces expérimentations, j'ai voulu proposer un travail décliné sous différentes formes, dont les outils autant théoriques que plastiques se mettent au service d'une même question<sup>120</sup>. Mon ambition méthodologique a été de débloquent de nouvelles approches du « terrain », aussi bien théoriques que pratiques. En l'occurrence ici, la question d'une rencontre de visage à visage à travers les outils que sont les écrans et les caméras m'a semblé nécessiter la pratique de tels appareils et l'expérimentation de telles pratiques, répondant également par des dispositifs aux dispositifs élaborés par les artistes<sup>121</sup>.

---

119 Voir des traces de l'exposition à cette adresse : <https://www.104.fr/fiche-evenement/les-faits-du-hazard-exposition.html> (consulté le 01/08/2020).

120 Cette réflexion sur la « recherche-crédation » a été entamée au début de la thèse, sous l'impulsion d'une conférence de Marie-Christine Lesage, venue de l'UQAM pour parler du « doctorat en étude et pratique des arts », de la présence de Gretchen Schiller au sein du laboratoire LITT&ARTS et de la mise en place des structures de recherche-crédation du Performance Lab, SFR Création à la MACI (Maison de la Création et de l'Innovation) sur le campus de l'Université Grenoble Alpes : « L'ambition du projet est également de renouveler la manière dont la recherche est conçue et pratiquée au sein de Univ. Grenoble Alpes en développant de nouvelles méthodologies en référence aux modèles anglo-saxons de 'performance as research' (PAR), recherche-crédation, création-expérimentation et recherche-action. », <https://performance.univ-grenoble-alpes.fr/performance-lab/> (consulté le 10/07/2020). Suite à ces rencontres, j'ai proposé – d'abord aux collègues de notre laboratoire (LITT&ARTS), puis au sein du Réseau Interuniversitaire d'École doctorales Création, Arts et Médias (RESCAM) – une réflexion sur la forme de recherche-crédation dont je développe ici une partie, <http://res-cam.com/> (consulté le 10/07/2020).

121 Ainsi, la méthodologie a émergé comme une réponse à l'objet de recherche, la rencontre, qui a dicté ses propres termes. Pour le dire avec Brad Haseman, qui propose une approche spécifiquement « performative » de la recherche-crédation : « les nouvelles stratégies et méthodes sont dictées par les phénomènes étudiés et par la reconnaissance que le répertoire actuel des outils méthodologiques quantitatifs – en particulier la prose discursive – ne s'adaptera pas complètement au surplus d'opérations et de résultats émotionnels et cognitifs émis par le praticien », Brad HASEMAN, « A manifesto for performative research », *Media International Australia incorporating Culture and Policy* 118 (2006/1), pp. 98–106 (1-11 en ligne), p. 7 ; C'est également de cette façon que les chercheuses en histoire de l'art Sandra Delacourt, Katia Schneller, et Vanessa Theodoropoulou abordent par exemple le travail de l'artiste Sarat Maharaj, comme la « manière distinctive avec laquelle la recherche en art se confronte à un corpus, des canons et des méthodologies, tout en les outre-passant et les déstabilisant pour produire un type de savoir qui lui est propre ». L'artiste part de l'espace de travail de l'artiste comme « une zone indéterminée dans laquelle se bricole un assemblage de concepts, sentiments et perceptions. », Sandra DELACOURT, Katia SCHNELLER, Vanessa THEODOROPOULOU, *Le Chercheur et ses doubles*, B42 et ESBA

L'enjeu était d'utiliser d'autres *media* que les mots, surtout dans le cadre d'une étude qui convoque autre chose que les mots (ici les images, les écrans, l'improvisation). Ainsi, la démarche dite de « recherche-crédation » que je propose pourrait se comprendre dans cette formulation (qui a justement émergé à la suite d'une des expérimentations) : c'est en faisant que l'on fait<sup>122</sup>.

#### 0.4.2.4 Un « art de la rencontre » ? [*practice-led*]

Au sein des réflexions sur la « recherche-crédation », il est possible de considérer la présente recherche comme « menée par la pratique » [*practice-led*], en ce sens que c'est sur le terrain (des rencontres), au plus près de la pratique des artistes, que s'est élaborée la pensée<sup>123</sup>.

Cependant, en prenant comme objet d'étude l'impalpable question de la rencontre, je me confrontais à de nouvelles difficultés, entre maîtrise et lâcher-prise. Si nous faisons toutes et tous des expériences de rencontres quotidiennement, en faire un objet d'étude implique une forme de réflexivité qui prend le risque d'instrumentaliser le récit de la rencontre, ou d'anticiper nos gestes, surtout si l'on envisage de produire des objets artistiques issus de ces rencontres. Comment me rendre vulnérable à la rencontre ? Ne pas l'aborder en chercheuse, mais conserver la primeur de l'expérience quotidienne ? Comment capter la rencontre ? Un « art de la rencontre », excédant tout « savoir de la rencontre », est-il possible ?

La problématique d'un « art de la rencontre » s'est cristallisée autour d'un atelier que j'ai proposé à l'Université Paris 8 en 2019, intitulé « Enregistrer la rencontre », destiné aux étudiants de licence d'arts plastiques. Nous avons interrogé ensemble les possibles captations (artistiques) d'une rencontre (indéterminée). Cette question, et l'intitulé même de l'atelier agissent comme un oxymore : est-il possible d'anticiper l'inconnu ? Comment pré-

---

École Supérieure des Beaux-Arts Tours Angers Le Mans et ÉSAD École Supérieure d'Art et de Design Grenoble-Valence, 2016, p. 13.

122 Site du projet *Distant Movements* : « Et Alice ajoutait : *Plus que jamais, ça me convainc que la recherche se fait en faisant.* », <https://distantmovements.tumblr.com/post/190400611438/dm-13-traces> (consulté le 01/08/2020).

123 La *practice-led research* se comprend par rapport à la *practice-based research*, qui prend pour point de départ la pratique. Voir Linda CANDY, « Practice Based Research: A Guide » [en ligne], *Creativity and Cognition Studios Report* 1 (2006), disponible sur <[https://www.academia.edu/download/38232000/Candy\\_Practice\\_Based\\_Research\\_A\\_Guide.pdf](https://www.academia.edu/download/38232000/Candy_Practice_Based_Research_A_Guide.pdf)>, «There are two types of practice related research: practice-based and practice-led: 1. If a creative artefact is the basis of the contribution to knowledge, the research is practice-based. 2. If the research leads primarily to new understandings about practice, it is practice-led.»

voir l'imprédictible ? Ces questionnements sur l'improvisation et l'altérité se sont déployés à la croisée de l'art conceptuel, de l'art collaboratif et de la performance. Nous en sommes venus à élaborer ensemble une série d'expérimentations basées sur deux moments, celui du protocole et celui des traces. Cette approche nous a paru fertile en ce qu'elle insinuait de l'imprévisible dans un laboratoire d'observation, pensé comme un capteur de traces.

Cet enjeu d'un art de la rencontre, entre capture et indétermination, entre maîtrise du protocole et situations bousculées, est également l'enjeu de recherche-crédation du SenseLab à Montréal, mené par Erin Manning et Brian Massumi<sup>124</sup>. Constatant l'appauvrissement des événements dès lors qu'ils sont trop anticipés ou pré-fabriqués, les membres de ce laboratoire cherchent à concevoir des modes de rencontres qui conservent l'imprédictibilité de l'événement et l'implication des participants par des « contraintes encapacitantes », et dont les traces, considérées comme des « anarchives », puissent donner lieu à d'autres occurrences. De façon radicale, ces artistes et penseurs cherchent constamment à déjouer les structures rigides, qui pourraient fixer la pensée, pour encourager plutôt la formation de potentiels<sup>125</sup>. Cet atelier à Paris 8 et la visite du SenseLab à Montréal ont confirmé l'approche de création que j'ai voulu mener sur la rencontre, à savoir la présentation de traces, mises en forme et données à voir pour ce qu'elles peuvent suggérer de l'impalpable, pour ce qu'elles tiennent, comme des résultats méta-stables, d'une rencontre sensible.

Comme traces et comme potentiels, les expérimentations proposées tout au long de cette recherche peuvent être considérées comme des « résultats », impulsés par les questions de la recherche : résultat au sens de ce qui résulte, de ce qui reste de la recherche et qui tente de prolonger la réflexion par un biais plus sensible. En effet, c'est à partir de l'élaboration académique de la pensée, à la fois théorique et conversationnelle (avec les artistes), que se sont développées ces expérimentations. Parce qu'elles s'articulent avec mon développement général, elles feuilletent le manuscrit comme des prolongations de la réflexion, des

---

124 « Basé à Montréal, le SenseLab est un réseau international d'artistes, d'universitaires, d'écrivains et de créateurs provenant d'une grande variété de domaines et travaillant ensemble à la croisée de la philosophie, de l'art et de l'activisme. ». Pour une description plus détaillée des activités du SenseLab voir leur site : <https://senselab.ca/wp2/> (consulté le 27/07/2020).

125 Erin MANNING, Brian MASSUMI, *Pensée en acte - Vingt propositions pour la recherche-crédation*, Les Presses du réel, Dijon, 2018 ; Voir également le travail de la revue INflexion et la réflexion que mène Erin Manning sur la question, notamment dans Erin MANNING, « Creative Propositions for Thought in Motion » [en ligne], *INflexions. A journal for research creation* (2008/1 How is Research-Creation?), disponible sur <[http://www.inflexions.org/n1\\_manning.html](http://www.inflexions.org/n1_manning.html)>, (consulté le 25 juillet 2020) Ce texte a fait l'objet d'un commentaire collaboratif, à l'occasion de l'Open publishing Fest. Voir les traces de cette lecture sur le site : <https://constallationss.hotglue.me/?OPF> (consulté le 01/08/2020).

« excédents », visibles par la mise en retrait des pages grisées, et l'utilisation d'une autre typographie (Avenir, Frutiger). Pour chaque intervention de ce type, des éléments audiovisuels sont disponibles en ligne, sur le site de la thèse « Intraface »<sup>126</sup>.

Ces expérimentations se sont développées lors d'ateliers, ou à l'occasion de collaboration avec d'autres artistes et chercheurs. Certaines propositions sont des méditations plus personnelles sur les pratiques des artistes ou l'interprétation de la question générale des distances de rencontre. Ces expériences n'ont donc pas toutes le même statut et les mêmes ambitions : certaines sont à présent encadrées dans une production plus développée, et d'autres restent à l'état de prototype ou d'illustration. Toutes, en revanche, cherchent à apporter un éclairage sensible aux questions qui nous intéressent ici.

### 0.4.3 PARCOURS

Cette thèse propose un parcours entre différents dispositifs créant différentes distances entre des visages connectés, et donc, différents milieux de rencontre. Ces études de cas sont issues de l'analyse, mais aussi de l'expérience (en première personne) de ces différents terrains de rencontre. Par ce parcours, c'est une situation plus globale de notre « être-ensemble » à travers des écrans que je voudrais éclairer, sans chercher à en rendre compte de façon exhaustive, bien entendu.

Les différents chapitres suivent un mouvement d'approche progressive entre les visages connectés, d'abord dans des rencontres *asynchrones*, où il m'est possible de faire apparaître des visages devant moi qui ne me voient pas en retour (je n'ai pas à leur répondre, c'est une double relation à sens unique, toi avec ton camécran et moi avec mon camécran), puis vers des rencontres *synchrones*, où il est possible de se répondre (nous nous voyons réciproquement sur la même interface), jusqu'à des fantômes de coïncidence spatio-temporelle (comment devenir l'autre, l'incarner), avec des expériences en première personne au casque de RV qui révèlent leur impossibilité en mettant en valeur l'écart nécessaire à la rencontre. Cette organisation prend la forme d'une face A et d'une face B, comme un clin d'œil à la double face du visage à la fois vu et voyant, et à la double fonction de l'écran qui révèle et qui cache.

Il est également possible de lire la thèse de façon transversale. En effet, les deux parties,

---

126 <https://intraface.net/> (consulté le 01/09/2020).

rencontres synchrones et asynchrones, sont chacune composées de trois chapitres qui se répondent. D'abord, nous interrogeons des distances visuelles aux visages sur écran, dans le cas du vlog pour la partie asynchrone, et des réunions visiophoniques pour la partie synchrone ; puis nous nous intéressons à la part plus charnelle de la rencontre à distance, à partir de formes méditatives centrées sur le corps, comme les relaxations induites par les vidéos ASMR dans la première partie, et des « rituels visiophoniques » pour la deuxième.

Enfin, chacune des deux parties se termine par l'analyse d'un conflit dans le face-à-face. Ces confrontations mettent en évidence le caractère incarné de nos corps, non seulement au niveau des réactions physiques, mais aussi de leur inscription au sein de contextes géo-politiques concrets. Le visage mis en jeu à l'écran offre alors des formes de résistances, qui révèlent la déprise que m'impose autrui. Dans les rencontres asynchrones, c'est avec une étude de la réception d'un film polémique de Dominic Gagnon que nous faisons la transition. Soudainement, les personnages du film de *found footage* condamnent l'appropriation de leurs images faite par le cinéaste. Dans la rencontre synchrone, c'est l'étude des discours autour de la présentation-réception d'expériences au casque de réalité virtuelle qui fait apparaître une appropriation problématique du corps de l'autre. Dans les mouvements du cadre, je sens alors un point de vue qui résiste.

Distance, résonance, résistance ; tel serait le rythme ternaire de chacune des faces A et B, pour ce parcours qui questionne le face-à-face par camécran. Au cœur de chacun de ces chapitres se joue la même tension, celle d'une distance qui joue simultanément sur un mouvement d'approche et sur celui d'une arrivée impossible.

**FACE A.**

**RENCONTRES ASYNCHRONES**



Commençons notre enquête par l'observation de plusieurs situations où les visages à l'écran parviennent à me donner un sentiment de présence, en simulant un face-à-face avec moi, tout en étant des enregistrements venus du passé. Ces rencontres, qu'on qualifiera d'« asynchrones », jouent sur une adresse asymétrique : je regarde quelqu'un qui ne peut pas me voir en retour. L'écran joue là son rôle de filtre, qui me cache tout en exposant l'autre. Le « milieu de rencontre » qui s'établit est donc une illusion, il n'existe que pour moi et la « rencontre » est relative, puisque nous ne pouvons pas nous répondre.

Ce mode de face-à-face se retrouve actuellement dans plusieurs objets audiovisuels, spécifiquement dédiés à simuler cette proximité non-réciproque. Pour ce faire, la personne produisant la vidéo fait mine de me reconnaître dans l'appareillage : elle regarde droit dans l'objectif de la caméra pour me donner l'impression d'un croisement de regards. Le face-à-face ainsi en place joue sur un mouvement dont le but est incertain : le regard est lancé, sans connaître les yeux dans lesquels il « tombera ».

Dès lors, la distance qui caractérise ce type de rencontres asynchrones se situe surtout entre moi et le camécran (comme appareil, matérialité concrète), accordée à la distance qu'a entretenue l'auteur de la vidéo avec son propre camécran (dans lequel il anticipait mon futur corps). Comment s'accordent ces distances, celle qui me sépare de l'écran et celle qui te sépare de la caméra ? Comment nos deux corps entrent-ils en contact par le biais de nos camécrans ? Et qu'est-ce que ce mouvement d'adresse, depuis un unique visage vers une multitude de potentiels destinataires non-identifiés, nous dit de notre organisation sociétale ? Dans ce regard à la caméra se joue une distance à la fois intime (tout proche du camécran) et publique (ouverte à chacun).

Pour caractériser ce type de milieu de rencontre, nous observerons deux types d'objets audiovisuels : le vlog (chapitre 1) et les vidéos ASMR (chapitre 2). Le vlog, fait référence au blog, mais sous forme vidéo : un visage s'adresse à la caméra en y anticipant son futur public, pour adresser son discours. L'« ASMR » (*Autonomous Sensory Meridian Response*) renvoie à une sensation de relaxation que peut provoquer un certain type de vidéos quand une guide, souvent face caméra, fait mine de prendre soin du récepteur dont les bords du visage sont figurés par les bords du cadre et les oreilles par un micro binaural. Ces vidéos qui simulent une relation sont aujourd'hui largement répandues en ligne sur une plate-forme de partage comme « YouTube ». Nous les appelons des « vidéos de compagnie ».

Le travail du cinéaste Dominic Gagnon nous permettra de prendre la mesure de la complexité de tels objets, en particulier du vlog (il ne traite pas vraiment l'ASMR, phénomène auquel nous réservons un traitement spécial). Depuis dix ans, l'artiste propose des films de montage à partir de la récupération de ce type de vidéo sur la plate-forme de partage YouTube. Les dialogues que nous avons menés avec l'artiste nous donnent des clefs pour comprendre les usages et les pratiques de ce face-à-face simulé, mais surtout, ils nous permettent de considérer un corps regardant les images, impliqué dans une relation avec les figures des vlogueurs. En effet, Gagnon se met volontairement sous l'influence des images, en immersion dans des sous-cultures du web, élaborant une méthodologie quasi-performative qui nous permet de prêter attention au corps dans le rapport aux images de visage.

Au fil de l'analyse de ses films, de nos discussions et des documents produits autour de son travail, nous pourrions également considérer les réactions physiques et sensuelles provoquées par la circulation des images, détournées de la plate-forme, pour se reterritorialiser sur l'écran de cinéma (chapitre 3). L'étude d'une polémique liée à l'un des films de Gagnon, *of the North* (2015), mettra en évidence la lecture toujours incarnée et située que nous faisons des images. Pour ce film, le réalisateur récupère des vlogs de communautés autochtones du Nord de l'Amérique. Le traitement qu'il fait de ces populations au sein de son montage suscite un vif rejet de la part des communautés elles-mêmes qui demandent à ce que leurs images soient retirées.

La distance (temporelle et idéologique) que Gagnon entretenait avec le vlogueur révèle soudainement la distance géo-politique dans laquelle la prise des images s'instaurait. En demandant à quitter le montage, les images des vlogueurs se mettent en quelque sorte à répondre, elles font *volte-face*. Les communautés réaffirment ainsi une distance : en rejetant l'image (comme interprétation) que le réalisateur leur avait attribuée, elles rejettent l'appropriation d'une part de leur corps.

La controverse nous permet de saisir l'importance du corps dans la réception des images, non pas seulement dans les réactions physiques que provoquent les vidéos, mais dans la localisation des individus, les contextes géopolitiques – également asymétriques – dans lesquels ils s'inscrivent. Comme nous l'avons dit en introduction, nos rencontres dépendent de notre incarnation (notre situation, décrivant un point de vue), et le visage ne compose jamais sans le collectif.

# **Chapitre 1**

## **Si loin si proche**

Le quasi-visage du camécran dans les vlogs



## CHAPITRE 1 Si loin si proche

### Le quasi-visage du camécran dans les vlogs.....71

#### 1.1 Face aux images Du viseur-écran à l'écran-miroir.....76

##### 1.1.1 Les images comme terrain. Le corps engagé du réalisateur fantôme.....79

###### 1.1.1.1 À distance. Les terrains de Dominic Gagnon.....79

###### 1.1.1.2 Vers un cinéma « hyper-direct » (voir à distance).....84

###### 1.1.1.3 Sous l'influence des images (croire à distance).....87

###### **BIGGIE.....89**

##### 1.1.2 Le miroir du mode confessionnal (entre l'image et l'objectif).....90

###### 1.1.2.1 L'adresse unidirectionnelle.....90

###### 1.1.2.2 La boîte-miroir : regard-caméra et regard de biais.....93

###### 1.1.2.3 La brèche dans la boucle narcissique.....94

###### 1.1.2.4 L'adresse à la caméra dans *Theme song*, Vito Acconci (1973).....98

###### 1.1.2.5 Un contrechamp : *Du rouge à lèvres*, Dominic Gagnon.....102

###### 1.1.2.6 Le miroir empathique.....104

#### 1.2 La proximité tactile avec l'appareil L'articulation du camécran mobile.....107

##### 1.2.1 L'écosystème subjectif.....108

###### 1.2.1.1 Regarder-avec. Le cadre vibrant des images somatiques.....108

###### 1.2.1.2 Au creux de la main.....113

###### 1.2.1.3 Le selfie mobile.....115

###### 1.2.1.4 Le plan subjectif retourné.....119

##### 1.2.2 Décrocher le viseur.....121

###### 1.2.2.1 Le corps-capteur, le corps-caméra.....121

###### 1.2.2.2 Intra-subjectivité : la collaboration avec l'appareil.....124

#### 1.3 Les vidéos de compagnie Le compagnonnage des appareils.....129

##### 1.3.1 Les fictions accompagnantes.....131

###### 1.3.1.1 La relation aux images-personnages.....131

###### 1.3.1.2 La vacuité du contenu.....132

###### 1.3.1.3 L'interaction para-sociale (Horton & Wohl).....134

###### 1.3.1.4 La temporalité des fictions accompagnantes.....136

##### 1.3.2 Présence à la demande [*Presence on Demand*, POD].....138

###### 1.3.2.1 La communauté de partage.....138

###### 1.3.2.2 Le camécran comme compagnon.....142

##### 1.3.3 Le quasi-visage du camécran.....145

###### 1.3.3.1 Le camécran comme espèce de compagnie.....145

###### 1.3.3.2 L'œil attentif.....147

###### **THEME SONG 2.0.....153**



Figure 1.1 Dominic Gagnon, *Rip in Pieces America*, 2009. Montage d'images. Archives personnelles de l'artiste.

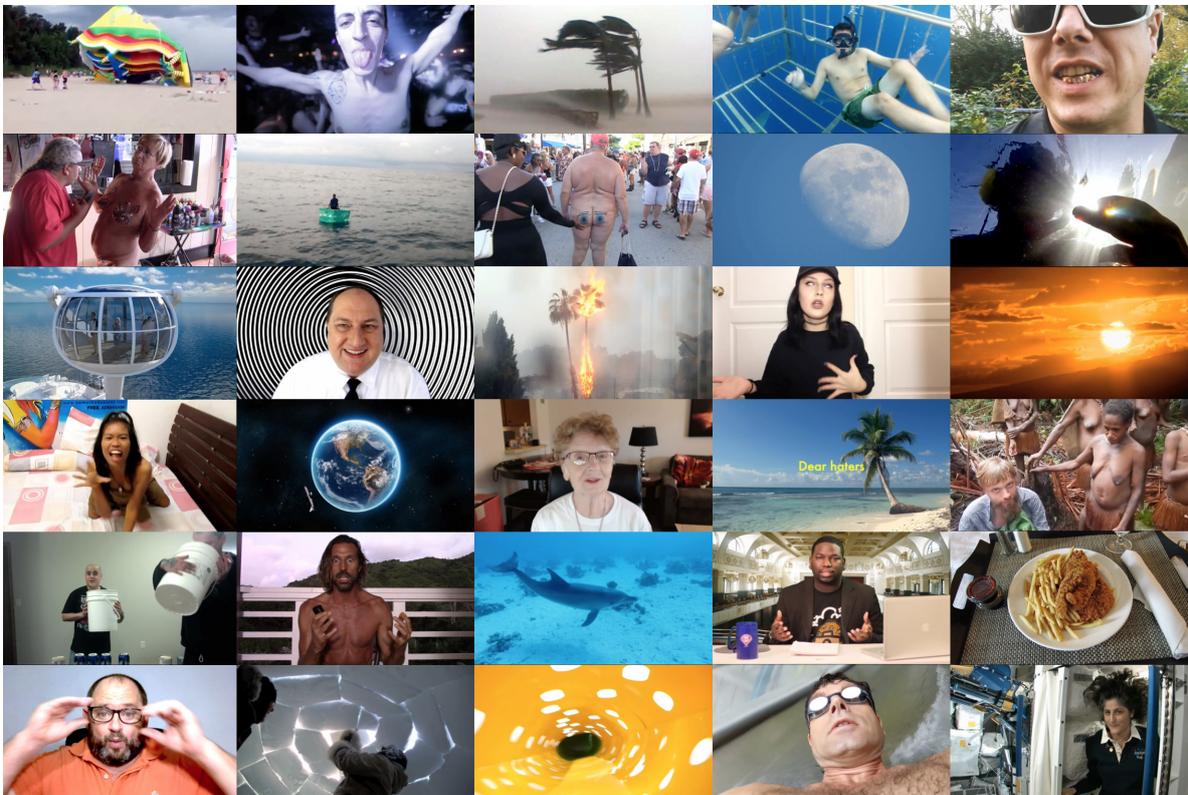


Figure 1.2. Dominic Gagnon, *Going South*, 2018. Montage d'images. Archives personnelles de l'artiste.

« Salut les amis ! Comment ça va ? »

Portant au creux de la main son camécran, le « vlogueur » lance son regard dans l'objectif pour interpeller avec familiarité son futur public. Il s'adresse ainsi à l'appareil pour partager sa journée, raconter ses souvenirs, ou présenter ses opinions politiques. Plus tard, il « poste » la vidéo en ligne, où elle trouvera peut-être les regards jusque-là espérés.

Consultant le vlog sur mon propre camécran, le regard-caméra du filmeur-filmé me donne l'illusion d'un croisement de regards, tandis qu'une continuité peut s'établir entre nos deux corps, chacun face au camécran ou le tenant au creux de la main. Malgré l'asynchronicité de ce face-à-face, un lien s'établit entre nous par le biais de nos appareils. Quels effets de présence produit ce type de vidéo ? Quelle relation peut-on avoir aux images ? Quelle distance me sépare de l'autre dans ce face-à-face ?

La filmographie de Dominic Gagnon rythmera notre étude du vlog, car elle interroge l'évolution de cette pratique sur les dix dernières années, par des amateurs surtout, qui sont souvent seuls face caméra. À l'analyse de ses montages, j'associerai les riches discussions que j'ai pu avoir avec lui et les documents produits autour de son travail, pour considérer également sa posture de regardeur des images. Je prends le parti de suivre sa sensibilité, pour observer le fonctionnement de ces images et leurs effets.

Les deux premières parties de ce chapitre se calquent sur deux séries de films de Gagnon produits à partir de la récupération de vlog : série états-unienne (2009-2013) et série géographique (2015-2020) [Figure 1.1. et 1.2]<sup>127</sup>. Entre les deux séries, il est possible de distinguer deux formats : le mode confessionnal, avec un camécran fixe, et le mode embarqué, avec un camécran mobile (plus compact et parfois directement connecté à internet). Ces deux modes de présentation et d'expression de soi forment pour le regardeur une place particulière : dans le face-à-face pour le premier et le côte-à-côte pour le deuxième. Le point de vue « subjectif » connaît dans ces deux formats des variations qui influencent l'impression de présence, entre accompagnement et solitude, entre face-à-face ouvert et miroir fermé.

(1) On commencera par caractériser le rapport aux images lorsque le vlogueur présente son visage face caméra. La méthodologie particulière de Gagnon nous permettra d'abord de considérer le face-à-face avec le vlogueur par le biais d'un « écran-viseur » qui lui donne

---

127 La plupart des films de Dominic Gagnon sont disponibles en ligne. Je les ai indexés sur le site de la thèse : <https://intraface.net/Filmographie-de-Dominic-Gagnon> (consulté le 25/08/2020).

accès aux images des autres. Cette image est le lieu du rendez-vous, car en la produisant, le vlogueur a produit une distance sur lui-même, dans laquelle il peut s’imaginer le regard de l’autre. Gagnon utilise son « écran-viseur » pour voir sans être vu, tandis que le vlogueur, par le biais d’un « écran-miroir », se donne à voir pour imaginer le regard de l’autre

(2) La deuxième partie sera consacrée à l’étude de cadres plus mobiles et la façon dont ils questionnent une subjectivité diffractée à travers les écrans et les caméras. Nous verrons comment les vlogueurs, par une manipulation agile du camécran parviennent à simuler (et réinventer) un face-à-face, en alternant entre mode confessionnal et mode embarqué.

(3) La troisième partie nous permettra de spécifier la fonction de ce type d’objet audiovisuel, qui semble avant tout dédié à produire un sentiment de présence : ce sont des « vidéos de compagnie ». À consommer seule devant mon camécran, les vlogs, postés régulièrement, m’accompagnent tandis que, de l’autre côté, le vlogueur peut considérer dans l’objectif de son camécran la potentialité d’une présence toujours disponible. La relation s’établit d’abord avec l’écran ou avec la caméra, qui constituent alors les substrats du visage.

## 1.1 Face aux images

### Du viseur-écran à l’écran-miroir

*“I don’t know if there’s somebody there. I don’t know if you want to come in here.  
Oh look at me with your eyes, I’ll look at you”, Vito Acconci [Figure 1.3.]*

Pour commencer notre parcours, observons une posture de regardeur, celle de Dominic Gagnon. Au fil de ses recherches en ligne, le réalisateur développe une sensibilité toute particulière pour les images de vlogueurs. La méthodologie qu’il invente pour construire ses films nous permet de considérer un premier niveau de distance « si loin si proche » : à la fois engagé dans une relation avec les visages sur écran, et maintenu à distance.

Nous revenons d’abord sur sa façon de procéder. Gagnon entretient un certain rapport à ses personnages, y compris dans ses premiers films pellicules. L’enjeu pour lui est de délimiter un terrain d’observation auquel il peut accéder sans entrer directement en contact avec celles et ceux qui l’habitent. Cette asymétrie du regard trouve sur internet un terrain de choix. Le visage (invisible) du réalisateur est masqué par son « écran-viseur » qu’il laisse se



*Of course I can't see your face.  
I have no idea what your face looks like.  
I mean you could be anybody out there.  
But I know there's gotta be somebody.  
There's gotta be somebody watching me,  
somebody who wants to come in close to me...*

**Figure 1.3.** Vito Acconci, *Theme Song*, 1973.



**Figure 1.4.** Dominic Gagnon,  
*Parapluie Bomb City*, 1996.



**Figure 1.5.** Dominic Gagnon,  
*Beluga Crash Blues*, 1997.



**Figure 1.6.** Dominic Gagnon,  
*Du moteur à explosion*, 2000.

faire infecter par sa navigation. Cependant, cette mise à distance n'empêche pas Gagnon de se laisser affecter par les images. Dans la continuité du cinéma-direct, il présente ses films comme des documentaires, à même de nous éclairer sur la vie des figures qui peuplent le web<sup>128</sup>.

Pour ce faire, Gagnon s'insère en fait dans la boucle d'un regard, du vlogueur vers lui-même. En déployant son regard vers l'écran-miroir, le filmeur-filmé est certes face à lui-même, mais produit une distance publique, dans laquelle des regards étrangers peuvent s'intercaler. Nous verrons comment la conception narcissique de l'art vidéo par Rosalind Krauss<sup>129</sup> peut mettre en perspective l'élaboration de ce face-à-face vidéo en mode « confessionnal », mais, contrairement à sa posture, nous déplacerons l'idée du miroir fermé, vers l'idée d'un miroir empathique.

### 1.1.1 LES IMAGES COMME TERRAIN. LE CORPS ENGAGÉ DU RÉALISATEUR FANTÔME

#### 1.1.1.1 À distance. Les terrains de Dominic Gagnon

Tout au long de sa filmographie, à la fois documentaire et expérimentale, Dominic Gagnon s'intéresse à des populations isolées sur un terrain délimité. Les premiers films, en pellicule, produits pendant ses études de cinéma<sup>130</sup>, sont associés à des lieux particuliers d'investigation, des « hétérotopies »<sup>131</sup> : parc d'amusement (*Parapluie Bomb City*, 1996) [Figure 1.4.], fête foraine (*Beluga Crash Blues*, 1997) [Figure 1.5.] ou aéroport (*Du moteur à explosion*, 2000) [Figure 1.6.]. Ces lieux délimitent un terrain d'investigation pour le cinéaste qui s'y inscrit, mais sans jamais participer aux activités qui y sont proposées. En

---

128 Sur le cinéma-vérité et cinéma direct voir François NINEY, *L'épreuve du réel à l'écran: essai sur le principe de réalité documentaire*, De Boeck Supérieur, Bruxelles, 2002 (chapitre 6, pp. 131-145).

129 Rosalind KRAUSS, « Video: The aesthetics of narcissism », *October* 1 (1976), pp. 50–64.

130 Gagnon « a étudié au cégep de Rimouski puis à l'Université Concordia en cinéma », René LEMIEUX, Simon LABRECQUE, « L'affaire of the North: penser l'appropriation par la traduction » [en ligne], *Trahir* 8 (2017), disponible sur <[https://www.academia.edu/34063901/Laffaire\\_of\\_the\\_North\\_penser\\_lappropriation\\_par\\_la\\_traduction](https://www.academia.edu/34063901/Laffaire_of_the_North_penser_lappropriation_par_la_traduction)>, (consulté le 17 février 2020), p. 4.

131 « Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées [...] des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai par opposition aux utopies, les hétérotopies. », Michel FOUCAULT, « Des espaces autres », *Empan* 2, *Espaces du social et du soin* (2004/54), pp. 12–19.

observateur solitaire, Dominic Gagnon n'entre pas en contact avec les personnages qu'il filme, se maintenant à distance par la portée de l'objectif longue focale.

Le cinéaste produit ensuite des films-essais ou films-expériences politiques qui interrogent le monde du travail dans le contexte capitaliste. *Iso* en 2002 est un docu-fiction sur un territoire à l'abandon après la désertion d'une mine d'extraction de cuivre<sup>132</sup>. Avec quelques amis<sup>133</sup>, ils proposent de redynamiser la ville par la construction d'un parc d'attractions qui, en réalité, est fictif. Dans *Blockbuster History* (2005) et *High Speed* (2007), Gagnon suit des histoires individuelles, celle de l'histoire médiatique d'une enfant battue au début du XX<sup>e</sup> siècle pour le premier, et d'un homme rencontré dans un parc pour le deuxième. En divisant l'écran en quatre, il joue avec le déplacement et la simultanéité de plusieurs images, parfois originales et parfois récupérées en ligne [Figure 1.7. et 1.8.].

Au début des années 2000, le cinéaste lance également le collectif « Au travail / *At work* », qui questionne les conditions aliénantes de travail<sup>134</sup>. Les membres du collectif se partagent, par des échanges de mails surtout, les discrètes interventions artistiques qu'ils font sur leurs lieux de travail. Gagnon compose un film pour illustrer l'expérience collective, *DATA* (2010), qui se construit également sur la récupération d'images [Figure 1.9.].

C'est à partir de 2008 que le réalisateur se concentre sur des figures d'amateurs du web, en particulier depuis la plate-forme de partage de vidéos YouTube. Des hétérotopies des premiers films, lieux excluants ou d'exclusion volontaire, la recherche de Gagnon se spécialise ensuite sur des images de populations marginales en ligne, des groupes exclus, reclus, ou mis sur le côté qu'il observe encore à distance, cette fois depuis son ordinateur personnel. Le premier film, *Rip in Pieces America*, se fait dans l'urgence. Produit pendant la campagne présidentielle états-unienne de 2008, les vlogs que consulte Gagnon se trouvent supprimés du jour au lendemain, dénoncés par des communautés politiques opposant républicains et démocrates. Gagnon s'intéresse à la mécanique de censure sur YouTube alors largement gérée, et encore actuellement, par la communauté elle-même. Les vidéos qu'il récupère ne sont pas supprimées parce qu'elles dérogent aux critères de la plate-forme (pornographie, violence), mais, en tant qu'opinions politiques, parce qu'elles sont signalées aux

---

132 Le titre fait référence à l'Organisation Internationale de Normalisation (ISO) : iso.org.

133 Il s'agit de Steve Francoeur, Auriane Sokoloski, Anne-Marie Hamel.

134 Dominic Gagnon agit sous le nom de « Bob le Bricoleur ». Le collectif était ouverte et libre et a rassemblé plus de trois-cents personnes à travers le monde.



**Figure 1.7.** Dominic Gagnon,  
*Blockbuster History*, 2005.



**Figure 1.8.** Dominic Gagnon,  
*High Speed / Haute Vitesse*, 2007.



**Figure 1.9.** Dominic Gagnon,  
*DATA*, 2010.



**Figure 1.10.** Dominic Gagnon,  
*Rip in Pieces America*, 2009.



**Figure 1.11.** Dominic Gagnon,  
*Pieces and Love All to Hell*, 2011.



**Figure 1.12.** Dominic Gagnon,  
*Big Kiss Goodnight*, 2012.



**Figure 1.13.** Dominic Gagnon,  
*Hoax Canular*, 2013.

modérateurs par d'autres internautes opposants.

Dominic Gagnon décide de « sauver » ces vidéos au contenu politique sensible en filmant son propre écran d'ordinateur, produisant alors non plus du *found footage* mais ce qu'il appelle du *saved footage*<sup>135</sup>. Après avoir récupéré une dizaine d'heures, le cinéaste vérifie l'absence des vidéos sur la plate-forme : elles ont toutes disparu. Cette première expérience signe le début d'une intense recherche sur le terrain ouvert par YouTube, et les marges qui s'y forment.

Une première série de travaux sur les États-Unis voit le jour, avec deux films rassemblant des vlogueurs partageant des discours politiques, souvent complotistes, dans une atmosphère apocalyptique : *Rip in Pieces America*, 2009 avec des hommes [Figure 1.10.] et *Pieces and Love All to Hell*, 2011 avec des femmes [Figure 1.11.]. Un troisième film, dans la même veine, se concentre sur un vlogueur particulier, « JoeTalk100 », encore en activité à ce jour sur YouTube. Depuis sa voiture, ce personnage partage, souvent en hurlant, ses critiques du gouvernement américain : *Big Kiss Goodnight*, 2012 [Figure 1.12.]. Enfin, Dominic Gagnon produit un quatrième film à partir de vlogs états-uniens produits par des adolescents : *Hoax\_Canular* (2013) traite cette fois plus spécifiquement des angoisses de fin du monde liées à la « prophétie Maya » plaçant la date de l'apocalypse au 12 décembre 2012 (12/12/12) [Figure 1.13.]. Avec ces premiers films sur le web, Dominic Gagnon revendique une trilogie reproduisant une division genrée de la société américaine, les hommes et les femmes de *Rip in Pieces* et *Love and Pieces*, dont les titres en miroirs forment les parents de *Hoax\_Canular* peuplés des enfants des complotistes.

Le cinéaste termine actuellement une nouvelle série « géographique » consacrée aux imaginaires des quatre points cardinaux. Toujours à partir de vidéos postées sur YouTube, *of the North* (2015), et *Going South* (2018), explorent respectivement l'imaginaire du Nord et du Sud, tandis que *Big in China*, en cours de réalisation, cherche à explorer un imaginaire de l'Est<sup>136</sup>. Dominic Gagnon considère le côté « Ouest » quant à lui, déjà développé dans la

---

135 Gagnon emploie la formule dans la plupart de ses entretiens, Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, Montréal, 2018 (disponible en annexe sur le site « Intraface.net » : <https://intraface.net/Filmographie-de-Dominic-Gagnon>, consulté le 03/09/2020) ; Johan Lanoé consacre son mémoire à la formulation, Johan LANOÉ, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, Lyon, 2020.

136 Le dernier film sur l'imaginaire de l'Est, qui se concentre sur la Chine, ne peut pas se déployer sur la plate-forme YouTube, interdite et contrôlée dans le pays. Dans un entretien avec Johan Lanoé, Gagnon évoque des recherches sur le *dark web* et les *copycat* de YouTube. Lors de notre rencontre en septembre 2018, il explique se concentrer sur des simulations architecturales, l'imagination de nouveaux

série états-unienne.

Au fil du montage, on devine une série de liens entre les vlogueurs, qui forment ensemble des communautés dissidentes, insoumises ou résistantes, et surtout, à l'écart des productions lissées des médias de masse. En montrant ces oubliés du système (de partage), le cinéaste cherche à faire remonter à la surface des « bouteilles à la mer »<sup>137</sup> : « Dans le fond c'est pas des trucs sensationnalistes que je cherche, mais des trucs banals. Je fais le fond des poubelles, que personne ne veut »<sup>138</sup>. Pour faire voir ce qui échappe au circuit dominant de mise en visibilité, il choisit des images, elles aussi marginales, dissidentes, des images « qui défoncent »<sup>139</sup>. Dans la prolongation des premières hétérotopies, le terrain du web délimite un autre lieu d'investigation, celui d'une société des images et de ses marges.

### 1.1.1.2 Vers un cinéma « hyper-direct » (voir à distance)

Cette posture, au plus proche des images et à distance des visages est basée sur l'asymétrie d'une observation « à distance » opposant le regard voyant et invisible du cinéaste aux visages (qui ne se savent pas) vus, mais se rendent visibles. En restant derrière son écran, Gagnon est assuré de ne pas être reconnu en retour (sauf dans des cas très spécifiques, comme nous le verrons au chapitre 3). En prenant le détour de l'écran, il s'approche au plus près des personnages qui l'intéressent, paradoxalement sans jamais les rencontrer :

J'ai cette impression que plus je m'éloigne des gens, plus je me rapproche d'eux. La position que m'offre le Web est parfaite : c'est comme un viseur-écran, l'ordinateur est ma caméra, ce que je vois peut être dans mon film, et c'est aussi ma table de composition.<sup>140</sup>

Ce « viseur-écran » – qui pourrait être synonyme de « camécran » – devient à la fois le moyen d'accéder aux images, et le sujet même du film. Bien qu'absent visuellement des images, c'est bien l'écran de l'artiste et les caméras des vlogueurs qui font l'objet de la documentation. L'enjeu pour le cinéaste est bien de documenter la relation que nous entrete-

---

espaces qui donnent un aperçu du futur, se rapprochant peut-être d'une forme de *machinima* (à savoir la génération d'environnements virtuels à partir de rendu graphique informatique en temps réel).

137 C'est une idée qu'il revendique depuis un moment. Dans l'entretien de Johan Lanoé par exemple : « [...] Mais quand c'est amateur... C'est comme des bouteilles à la mer... », Dominic GAGNON, Johan LANOÉ, « Dominic Gagnon. Vers un cinéma-Frankenstein » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.*

138 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

139 Dominic GAGNON, Johan LANOÉ, « Dominic Gagnon. Vers un cinéma-Frankenstein » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.*

140 Apolline CARON-OTTAVI, Philippe GAJAN, « Entretien avec Dominic Gagnon. L'homme sans caméra », *24 images* (2013/162, Industrie en crise. Cinéma en mutation !), pp. 18-25., p. 162.

nons avec nos appareils.

Pour s'aventurer le long de certaines thématiques de recherches, Dominic Gagnon laisse son ordinateur se faire infecter par les systèmes de recommandation, construisant une personnalité à la fois humaine et technique de réalisation, sorte de masque spécifique à la recherche du film. Il utilise parfois même deux ordinateurs, comme deux vaisseaux de travail, l'un personnel et l'autre consacré à la réalisation du film. L'ordinateur dédié au film acquiert alors une personnalité précise qu'il faut parfois, explique-t-il, remettre à jour, si le profil de recherche dérive de l'objectif premier<sup>141</sup>. L'ordinateur connecté à internet agit donc à la fois comme un co-réalisateur et comme un système de captation.

En cela, sa méthodologie s'établit au plus près du sujet qu'il souhaite documenter. Constatant l'absorption de plus en plus systématique des visages sur leurs écrans, Dominic Gagnon prend le parti de documenter le réel en repartant de l'écran lui-même, pour faire face à son utilisateur ou son utilisatrice. En s'interposant entre l'écran et le visage, ces films questionnent le face-à-face simulé entre les vlogueurs et les regardeurs. Il démarre ainsi depuis l'*inter-faces*, à partir du milieu (cette fois au sens d'intersection, à mi-chemin) de nos relations actuelles, pour investir la circulation de ces images qui nous unissent, questionnant l'écologie de nos échanges.

Pour documenter ces nouvelles pratiques, il faut donc être sur le terrain, c'est-à-dire en ligne, explique-t-il, pour être paradoxalement au plus près du réel :

[...] on vient d'une culture d'images. Si on veut avoir un discours là-dessus, il faut être sur internet, il ne faut pas être dans le réel avec une caméra, puis filmer le monde dans la rue, parce qu'ils sont tous sur le téléphone. Moi je voulais voir ce qu'il se passe *dans le téléphone* : c'est quoi leur vie sociale, comment ils communiquent en ligne.<sup>142</sup>

Ainsi, la présence du réalisateur est fluide, elle s'insère de façon discrète dans la circulation des vidéos, pour les détourner au sein de ses montages. Tel un « réalisateur fantôme », l'activité de Dominic Gagnon ne biaise pas ou n'influence pas les comportements des personnages.

Il y a encore « prise », mais non pas à partir d'images originales produites par une caméra, mais par la *prise* d'images depuis le terrain de partage. Pour Dominic Gagnon, qui inscrit

---

141 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

142 *Ibid.*

ses films en festival comme des *documentaires* (et non seulement des films expérimentaux<sup>143</sup>), c'est le même geste de documentation du réel qui s'opère. Il compare sa pratique à celle du cinéma direct (parfois appelé « cinéma-vérité », qui cherche à être au plus près du réel)<sup>144</sup>, devenue ici « *hyper-direct* » en impliquant même la caméra comme sujet du film<sup>145</sup>. En faisant l'économie de la présence d'un dispositif étranger à la situation documentée, Dominic Gagnon n'impose ni sa présence ni sa caméra (étrangère à la situation), et se préserve de la nécessité de « fausses amitiés »<sup>146</sup>, inhérentes au processus de négociation habituel dans les films documentaires où les réalisateurs et réalisatrices sont présents physiquement. Ce que cherche à montrer le cinéaste, au contraire, est un tout autre terrain, celui où se déploient des relations *par le biais* de caméras et d'écrans personnels, inclus (reconnus comme tels) dans la scène. Ce qui se trouve ainsi documenté concerne alors le processus d'auto-mise en scène de soi par des anonymes. Dans un entretien avec Marie Lechner, il annonce ainsi : « J'aime dire que je ne fais pas des films sur les gens, mais des films sur les gens qui se filment »<sup>147</sup>. Ces films deviennent alors paradoxalement la documentation d'une *authentique mise en scène de soi* : « Avec ma technique, j'ai du vrai vrai vrai vrai... faux. Plutôt que du faux vrai »<sup>148</sup>.

Dominic Gagnon compare également sa démarche à de l'art *in situ*. En investissant un espace public de partage de contenu vidéo, en l'occurrence ici YouTube, le cinéaste adopte la même attitude que le performeur qui imagine des stratégies artistiques dans l'espace public, en quittant le théâtre. C'est en ligne que cette implication *in situ* se déploie, Gagnon cherchant à comprendre les images que nous sommes devenus pour mieux comprendre nos

---

143 « Si j'appelais pas mes films des documentaires je pense que je serai correct. Mais comme je dis que c'est des documentaires... C'est technique. Je m'inscris à des festivals de documentaires puis 'je fais du documentaire', c'est provocateur. Je fais du cinéma expérimental, mais je préfère dire 'this is a fucking documentary', puis *deal with it*. C'est tout des questions éthiques puis anthropologiques. », *Ibid.*

144 Sur ces questions, voir François NINEY, *Le subjectif de l'objectif. Nos tournures d'esprit à l'écran*, Klincksieck, Paris, 2014.

145 « Je suis pas là à essayer de me cacher avec ma caméra pour pas que ça paraisse qu'on filme, et dire au monde 'on regarde pas la caméra'. Là je suis chez nous, puis j'ai tout ça qui vient vers moi. Je ne les influence absolument pas, ils font tout ça de leur propre chef, il n'y a aucun biais. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

146 Dominic GAGNON, Johan LANOÉ, « Dominic Gagnon. Vers un cinéma-Frankenstein » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.*

147 Il reprend cette formulation dans d'autres entretiens, notamment le nôtre. Marie LECHNER, « "Même tenir une caméra me paraît dépassé" Entretien avec Dominic Gagnon et Gwenola Wagon » [en ligne], *Libération*, 2012, disponible sur <[https://next.liberation.fr/cinema/2012/12/04/meme-tenir-une-camera-me-paraît-depasse\\_865101](https://next.liberation.fr/cinema/2012/12/04/meme-tenir-une-camera-me-paraît-depasse_865101)>, (consulté le 20 août 2020).

148 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

façons d'être ensemble en ligne. Cet engagement sur le terrain du web lui a valu le statut d'« ethnocinéaste de l'ère du 2.0 »<sup>149</sup>, produisant un « cinéma netnographique »<sup>150</sup> pour développer une « anthropologie de l'imaginaire contemporain »<sup>151</sup>.

Cette distance particulière permise par la récupération de vidéos en ligne est pour Dominic Gagnon moins problématique que ses premiers films en pellicule, tournés sur un terrain différent, hors-écran. En effet, pour capter la vie des parcs d'attractions et des aéroports, il cherche également à prendre une certaine distance, sans entretenir de contact direct avec les flâneurs dont il capte les visages en gros plan grâce au téléobjectif<sup>152</sup>. Contrairement à la distance entretenue avec internet, les personnages captés dans les films pellicule ne savent pas qu'ils sont vus. Les vlogueurs au contraire, donnent leurs images de leur plein gré<sup>153</sup>.

### 1.1.1.3 Sous l'influence des images (croire à distance)

Que fait le terrain des vlogueurs à l'ethnographe des *media* qui choisit de s'y aventurer ? Bien qu'à distance et sans contact direct avec les vlogueurs, le cinéaste entre dans un rapport charnel et empathique avec les personnages de ses films. Immergé dans les images, il embrasse leur influence, se laissant concrètement – et physiquement – affecter par elles.

Le premier film *Rip in Pieces America* émerge alors que le cinéaste est dans l'impossibilité de se déplacer physiquement aux États-Unis. Alors dépendant d'un contenu « média-

---

149 Marcel JEAN, « Fragments d'une Amérique en morceaux : Deux films de Dominic Gagnon / *Pieces and Love All to Hell / Big Kiss Goodnight* » [en ligne], *24 images* 159, Le film-essai ou l'œil sauvage (2012), disponible sur <<https://www.erudit.org/en/journals/images/1900-v1-n1-images0348/67828ac/abstract/>>, (consulté le 22 mars 2020).

150 Conversation mail entre Johan Lanoé et Chloé Galibert-Lainé : c'est-à-dire « un cinéma qui mènerait l'enquête sur les pratiques et les comportements des internautes et des communautés en ligne », Johan LANOÉ, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, Lyon, 2020., p. 61.

151 Dolorès PARENTEAU-RODRIGUEZ, Michèle GARNEAU, « “Mon medium, c'est une salle de cinéma”, Entretien avec Dominic Gagnon », *Imaginations: Journal of Cross-Cultural Image Studies* 6 (2015/1), pp. 122–140. ; Johan Lanoé compile ces différentes acceptions dans son mémoire : Johan LANOÉ, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, *op. cit.*, p. 61.

152 Dominic GAGNON, *Master Class Dominic Gagnon*, [en ligne], Festival Visions du réel, 2016., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=8wABv2zlabs>>, (consulté le 22 mars 2020).

153 « Si t'as vu Beluga Crash Blues, au parc d'attraction... C'est une pratique beaucoup plus problématique éthiquement, parce que j'allais dans les lieux publics, je filmais les gens sans leur dire. Je les espionnais finalement, j'étais très loin d'eux, j'utilisais des téléobjectifs. C'était un peu naïf de ma part : je trippais sur le cinéma direct, mais j'utilisais des téléobjectifs, comme si j'étais à la recherche de cette distance là. », « À l'époque, je trouve que c'était bien plus problématique. Mais le regard que je pose sur le monde est quand même similaire, c'est le même, sauf que là je suis affranchi de la caméra, et d'aller sur les lieux et de m'aliéner dans ces lieux là. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

tique » (un relais de regard) pour accéder à des informations sur le pays, il s’engage avec les images qu’il considère comme des documents attestant de la réalité, la seule à laquelle il ait accès<sup>154</sup>. En se rapprochant de discours complotistes, le cinéaste s’engage sur son terrain en se mettant sciemment sous l’influence des images, en commençant à adopter les soupçons des personnages, mais aussi à imiter leur style de vie. Ainsi, il raconte retirer son argent des banques en 2009, se mettre à tirer au fusil, et se retrancher dans les bois<sup>155</sup>.

Le processus de captation de Dominic Gagnon n’est donc pas seulement une récupération froide des images, mais une mise à l’épreuve de leur influence. Cette mise en situation crée un contact concret entre le réalisateur et les images. En les imitant, il entre dans un processus d’empathie vis-à-vis de ses personnages-images pour mieux les comprendre. Comme l’anthropologue qui se laisse affecter sur le terrain qu’il explore, Gagnon nous fournit un exemple particulier de cette symbiose entre soi et l’environnement, avec ici un environnement composé d’images. En s’aliénant sur son terrain, le réalisateur accueille l’influence des images dans son milieu local.

Gagnon questionne ainsi notre rapport à la vérité portée par les images<sup>156</sup>, quand, pour reprendre la définition de la « post-vérité » [*post-truth*], « les faits objectifs influencent moins l’opinion publique que les appels à l’émotion et la croyance personnelle »<sup>157</sup>. C’est bien cet engagement personnel avec les images qu’il explore en « première personne », dans un rapport performatif à l’influence qu’il reçoit depuis son écran.

154 « [...] faire un portrait des États-Unis à distance, sans même y mettre les pieds, juste en me disant : ‘je suis prêt à croire n’importe quoi que je peux sur internet’. Si quelqu’un me dit ‘ça va être la troisième guerre mondiale’, je suis prêt à le croire. Si quelqu’un me dit ‘y’a des camps de concentration qui sont construits en ce moment aux États-Unis pour éliminer la moitié de la population’, je suis prêt à le croire. Je ne peux pas le vérifier ! C’est peut-être faux ou vrai, je ne sais pas ! », *Ibid.*

155 Dominic GAGNON, *Master Class Dominic Gagnon*, [en ligne], *op. cit.*

156 « Comment est-ce qu’on peut vraiment se faire une idée de quelque chose ou de quelqu’un via un post internet, via un ordinateur ? On planifie des voyages, on tombe en amour, on consomme de la pornographie, [...] puis, tout est devenu hyper marchand. On veut des likes, en se montrant sous son meilleur jour. Il y a une espèce de spéculation sur le réel hallucinante. Ça donne peut-être ce qu’on est aujourd’hui dans la post-truth : on est prêt à croire n’importe quoi. On ne vérifie plus les sources. S’il y a une image de ça, c’est que ça existe. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

157 « Oxford Advanced Learner’s Dictionary » [en ligne], *post-truth*, disponible sur <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/post-truth>>, (consulté le 22 mars 2020) ; “Relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief”, C’est également, comme le selfie en 2013, le mot de l’année de l’Oxford English Dictionary en 2016, « “Post-truth” declared word of the year » [en ligne], *BBC News*, le 16 novembre 2016, disponible sur <<https://www.bbc.com/news/uk-37995600>>, (consulté le 22 mars 2020).

# BIGGIE

**Biggie (2020)**

**Édition noir et blanc, 52 pages**

**12x17cm, papier 100gr.**

À mon tour, j'ai voulu me confronter aux images marginales en ligne, en imaginant un protocole de rencontre avec une vidéo. L'enjeu était de trouver une « bouteille à la mer », non pas pour la récupérer en l'extrayant de la plateforme, mais pour la chérir et la cajoler en lui donnant de nombreuses vues.

À force de regarder « Biggie », un jeune cerf capté par une caméra infrarouge automatique dans une forêt inconnue, je m'attache à une pratique quotidienne de visite. Biggie devient un compagnon pour plusieurs mois. De vue en vue, je cherche à faire signe à Greg Stevens, l'animateur de la chaîne, en générant une activité anormale dans les méta-données de la vidéo.

Je rends compte de cette enquête sensible dans une édition papier, en forme de journal de recherche. Dans ces pages, j'ai consigné pendant cinq mois les heures et les jours des 349 fois où j'ai regardé Biggie.

<https://intraface.net/Biggie>

## 1.1.2 LE MIROIR DU MODE CONFSSIONNAL (ENTRE L'IMAGE ET L'OBJECTIF)

### 1.1.2.1 L'adresse unidirectionnelle

Créée en 2005 par Steve Chen, Chad Hurley, et Jawed Karim<sup>158</sup>, la société de partage de vidéo YouTube est tout de suite destinée à des fins d'auto-promotion. D'abord imaginée pour faire des rencontres, elle devient rapidement un lieu d'expression de soi. C'est l'enjeu du titre et du slogan de la plate-forme, avec une interpellation dans le premier « YouTube » et une invitation dans le second « Diffusez-vous » [*Broadcast Yourself*]. La première vidéo publiée le confirme en donnant une réponse, « moi au zoo », et montre Jawed Karim pendant dix-huit secondes commentant la scène derrière lui : « Les éléphants ont une grande trompe... C'est cool... C'est tout ce qu'il y a à dire »<sup>159</sup>.

Les films de Gagnon issus du web explorent le travail de cette adresse unidirectionnelle. Les premiers surtout, en particulier *Rip in Pieces America* et *Love and Pieces All to Hell*, sont exclusivement composés de « têtes parlantes » : les vlogueurs face caméra s'adressent à l'objectif pour partager leurs opinions. La similarité des mises en scène de ces séquences vidéo produit au montage un effet de répétitions : les discours s'enchaînent sur le même niveau sans qu'une trame narrative claire ne se déploie. Dans le montage, les visages ne se répondent pas, ils ne prennent pas en compte la parole les uns des autres. Ce faisant, Gagnon met en évidence le mouvement d'adresse propre au vlog : un désir de communication qui s'établit à partir d'une présentation de soi. L'ensemble des vlogueurs envoient dans la même direction leur message, sans retour direct. Les lignes d'adresse se déploient ainsi en parallèle, sans figurer de croisements. Les discours qui se répètent en boucle, saturant la bande-son, finissent par devenir interchangeable. Le message se dissout pour faire entendre la prise de parole de ces marges normalement mises en sourdine. Ce qui ressort alors, vidé de son message, est le désir d'une adresse, soutenue par une angoisse souterraine, une colère sourde. En multipliant les exemples dans ces films très bavards, Gagnon

---

158 Jean BURGESS, Joshua GREEN, *YouTube: Online video and participatory culture*, coll. Digital Media and Society Series, [Première édition 2009], Polity Press, Cambridge, UK, 2018, p. 2 ; Voir également Vincent MANILÈVE, *YouTube. Derrière les écrans. ses artistes, ses héros, ses escrocs*, Lemieux Éditeur, Paris, 2018.

159 “*here we are... that's cool... and that's pretty much all there is to say*”, Jawed, « Me at the Zoo », 106 112 463 vues au 28/07/2020, <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw> (consulté le 28/07/2020).

donne à voir l'accumulation de ces images constamment dans l'adresse, mais paradoxalement prise dans un dialogue de sourds. La sensation de face-à-face introduite par l'interpellation se transforme ainsi par le montage en un côte-à-côte.

La séquence inaugurale de *Hoax\_Canular* incarne particulièrement bien cette adresse unidirectionnelle en montrant un enregistrement issu d'une séquence de *streaming*, c'est-à-dire une diffusion en direct en ligne, mais à laquelle personne ne répond. La particularité de cette adresse perd la mise en scène du vlog, pour envisager un possible retour immédiat mais qui se trouve déçu. L'apparition de son visage fait suite à l'ouverture grandiose du film qui dépeint, en images de synthèse, le système solaire, puis la terre et les relations internationales (symbolisées par des drapeaux), et se poursuit sur les télécommunications (symbolisées par des boules de lumière qui se relient entre elles à la surface du globe), le tout sur une musique symphonique avec un chœur lyrique (synthétique également), qui rappelle les films à gros budget sur la fin du monde (avec une marche à quatre temps, qui marque le premier temps de façon inéluctable). Après un peu moins d'une minute, la musique écrasante s'arrête brutalement et laisse place à un visage en plein écran, dans des tons pastel (bleus, blancs, violets) qui contrastent avec les images précédentes. Le vlogueur porte un casque audio, il regarde de biais. Si la posture suggère déjà qu'il se trouve face à un ordinateur, un clic sourd le confirme.

Salut... ? Il y a quelqu'un ? Voyons voir... Sommes-nous... Est-ce que quelqu'un regarde ?  
Hmm... Allô ?<sup>160</sup>

Le regard du vlogueur parcourt l'écran et s'interrompt régulièrement pour écrire au clavier (peut-être pour vérifier des réglages) [Figure 1.14.]. L'adresse se montre dans l'entre-deux de son trajet. C'est le même processus qui est mis en valeur dans la récupération des vlogs : l'envoi d'une adresse asynchrone qui, à la façon d'une tribune, vise un certain collectif dont les individualités restent anonymes. Si nous finissons bien par remplacer le public qui était alors absent, Gagnon met en évidence le travail même de l'adresse<sup>161</sup>.

---

160 "Hello...? / Is anyone there? / Let's see... Are we... / Is anyone watching this? / Hmm... Hello?"

161 L'archivage des séances de *streaming* est en effet systématiquement proposé sur YouTube ou d'autres plate-formes (comme Twitch, ou PeriscopePeriscope rend disponible les vidéos diffusées pendant 24h.



*...Is anybody out there?*

**Figure 1.14.** Dominic Gagnon, *Hoax Camular*, 2013.

### 1.1.2.2 La boîte-miroir : regard-caméra et regard de biais

Formellement, les plans stables et fixes de *Rip in Pieces America* (2009) ou *Pieces and Love All to Hell* (2011) produisent au montage une continuité. Cette continuité, explique Gagnon, rappelle des formes d'adresse issues de l'art vidéo. L'adresse déployée se rapproche également en partie du journal télévisé, en présentant une « tête parlante » rapportant des événements ; mais le décor, la qualité amateur des images produites et les gestes d'adresse familiers des vlogueurs tirent également les vidéos du côté du journal intime, en rendant cruciale l'importance du point de vue subjectif, bien souvent revendiqué comme tel.

L'ensemble des vlogueurs semblent utiliser le même dispositif devant leur poste fixe, en simulant ou suggérant un face-à-face avec le regardeur qui est lui-même devant son poste fixe. Une scène commune à l'ensemble des vlogueurs et regardeurs se dessine : celle de l'écran<sup>162</sup>. Cette stabilité du plan répond donc à la stabilité de l'ordinateur lui-même. C'est au vlogueur de se déplacer devant l'appareil, et non l'inverse<sup>163</sup>. Face à son ordinateur, intégré à son environnement domestique, le vlogueur apparaît souvent dans le même décor au fil des vidéos. Connecté à internet, l'ordinateur et la place fixe qu'il occupe ouvre alors une scène de rencontre à rejoindre pour s'adresser au futur public. Ce mode d'adresse est très largement utilisé dans les vlogs actuels, malgré la possible mobilité des nouveaux camécrans. C'est le cas par exemple des interventions de Chloé Arden dans le dernier *Going South* (2018).

Dans ce mode d'adresse, les personnages face à leurs ordinateurs peuvent être considérés comme face à des camécrans, dans la mesure où peut s'afficher à l'écran du poste informatique, un rendu de l'image qu'ils sont en train de produire. Si la plupart du temps ils dirigent leur regard vers la caméra, il est possible de deviner un contrôle de leur propre image, lorsqu'ils regardent de biais. Cette hésitation de regard, entre une adresse directe vers la caméra (qui donnera alors à chaque futur regardeur l'impression d'un croisement de

---

162 « À l'époque, ces films étaient beaucoup plus proches de l'art vidéo que du cinéma. Ça ressemble plus à une compilation, y a pas de mouvement non plus. À l'époque, les caméras étaient imbriquées dans les ordinateurs, t'avais ta webcam comme intégrée à une grosse boîte qui pèse vingt livres. Tu pouvais pas la déplacer facilement, donc c'est frontal, c'est confessionnal : tu parles à ta boîte. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

163 Ce dispositif, qui rejoue le miroir, est également utilisé en télé-réalité pour expliciter les gestes de certains des personnages.

regards), et le regard de biais (qui dévoile l'intérêt du vlogueur pour sa propre image – ou d'autres images qu'il peut recevoir) rend sensible l'amateurisme et la solitude du dispositif [Figures 1.15.] (contrairement au regard d'une présentatrice à la télévision dont l'image est contrôlée par d'autres)

Le face-à-face offert par l'adresse à la caméra fait naître cette invraisemblance singulière d'*un croisement de regards à sens unique*. L'auto-filmeur est seul, mais il s' imagine spectatrice, en ménageant pour moi une place dans l'adresse à l'appareil. La croyance dans le face-à-face simulé joue donc sur un équilibre, comme l'immersion au cinéma. Octave Mannoni, pour décrire la croyance du spectateur de cinéma dans l'aventure des personnages, lance la formule devenue fameuse : « je sais bien, mais quand même... »<sup>164</sup>. Face au vlogueur, nous pourrions reprendre : « je sais bien que tu n'es pas là, mais quand même, tu me regardes ». Et de fait, le vlogueur a raison : l'adresse asynchrone finit par être récupérée.

Or, cette désignation portée par le regard-caméra peut soudainement perdre de son engagement, lorsque le vlogueur regarde sa propre image, lâchant du regard l'objectif pour observer le rendu de sa propre image sur l'écran. Contrairement au regard à la caméra qui faisait alors règle, le regard de biais trahit l'appareillage technique et prend le risque de me distancier en me rappelant la solitude du vlogueur avec son camécran, troublant la simulation du face-à-face. Cette légère variation du regard ouvre la brèche caractéristique du selfie, à la fois autosuffisant (en miroir) et tourné vers l'extérieur, circuit fermé et circuit ouvert.

### 1.1.2.3 La brèche dans la boucle narcissique

La déviation de l'adresse témoigne d'un intérêt renouvelé pour la forme du miroir, qui réactualise ces dernières années dans la forme du vlog les inquiétudes narcissiques qui avaient été imputées aux premiers travaux vidéo. En effet, dans les années 1970, les artistes vidéo expérimentent avec leurs propres images, souvent seuls. L'accès facilité à sa propre image, de façon indépendante, déploie une exploration de moments intimes dans l'espace domestique<sup>165</sup>.

---

164 Il s'agit du titre de l'un des chapitres de Octave MANNONI, *Clefs pour l'imaginaire: ou, l'Autre scène*, Seuil, Paris, 1985.

165 Sur ces questions, voir le mémoire de Nicolas BAILLEUL, *Filmeurs amateurs, Vidéos partagées*, Haute École des Arts du Rhin, Strasbourg, 2015.



Figures 1.15. Dominic Gagnon, *Hoax\_Canular*, 2013.



Figure 1.16. Vito Acconci, *Centers*, 1971.



Figure 1.17. James Montgomery Flagg, « I want you in the US Army », 1917.

Rosalind Krauss, dans un article qui a fait date en 1976, observe l'enjeu narcissique inhérent à la pratique vidéo et en fait le *medium* même de cet art alors émergent<sup>166</sup>. Elle prend l'exemple de *Centers* (1971) [Figure 1.16.] une vidéo-performance de Vito Acconci dans laquelle il pointe de son doigt la caméra pendant vingt minutes. Le regard de l'artiste est alors masqué la plupart du temps par sa propre main, prolongé par le bras tendu. Krauss voit dans cette performance le regard de l'artiste plongé dans sa propre image du moniteur de contrôle que le spectateur regarde également.

Une tautologie apparaît : le regard de l'artiste se prolonge pour finir dans les yeux de son double projeté. Cette image nous renvoyant à nous-mêmes renferme un narcissisme tellement inhérent aux œuvres d'art vidéo que j'aimerais en faire la condition *sine qua non* de tout ce genre artistique.<sup>167</sup>

Son approche évite sciemment une définition technique pour prendre en compte ce qui anime la recherche de cet art vidéo. Dans la lignée de théories psychanalytiques, Krauss propose de penser le « medium humain » comme « un intermédiaire qui serait à la fois émetteur et récepteur d'un message provenant d'une source invisible », impliquant donc « que la relation entre le 'medium' et le message possède un caractère simultané »<sup>168</sup>. Ces deux enjeux, à savoir la psyché humaine qui devient le canal de transmission, et la simultanéité du miroir entre la captation et la projection de l'image, définissent l'art vidéo pour Rosalind Krauss.

Le corps humain y est au premier plan (qu'il s'agisse du performeur ou du visiteur dans des installations) et se trouve pris dans son reflet. Entre l'objectif et l'écran, le corps est pris comme « au centre de parenthèses ouvrante et fermante »<sup>169</sup>. C'est ce retournement qui produit une attention renouvelée vers le corps, pris dans la boucle narcissique : « Je suis entouré[e] par moi-même et mon esprit m'entoure... Il n'y a aucune issue »<sup>170</sup>. La simultanéité de l'opération rend la prise de recul difficile (« c'est le piège d'un présent qui s'effondre sur lui-même, un présent amputé de son propre passé »<sup>171</sup>). Ainsi, selon Krauss, le *medium* de

---

166 Rosalind KRAUSS, « Video: The aesthetics of narcissism », *October*, *op. cit.* ; Une traduction est disponible : Rosalind KRAUSS, « Art vidéo : L'esthétique du narcissisme » [en ligne], *Le magazine du Jeu de Paume*, trad. Aurélien IVARS, le 2016, disponible sur <<http://lemagazine.jeudepaume.org/2019/07/art-video-lesthetique-du-narcissisme-de-rosalind-krauss-2/>>, (consulté le 11 mars 2020).

167 Rosalind KRAUSS, « Art vidéo : L'esthétique du narcissisme » [en ligne], *Le magazine du Jeu de Paume*, *op. cit.*

168 *Ibid.*

169 *Ibid.*

170 *Ibid.*

171 *Ibid.*

l'art vidéo, plaçant le corps au centre de l'intérêt, produit une situation psychologique « dont la condition intrinsèque est de dévier l'attention portée à un objet externe, à un Autre, pour l'investir dans le moi »<sup>172</sup>.

L'intérêt porté sur ma propre image de performeuse ne permet pas d'établir une prise de recul. Le dispositif vidéo, bien que basé sur la réflexion du miroir, ne permet pas la réflexivité [*reflection / reflexivity*<sup>173</sup>], explique-t-elle : « L'effet miroir est une symétrie extérieure, alors que la réflexivité est une stratégie permettant d'atteindre une asymétrie radicale, de l'intérieur »<sup>174</sup>. L'effet miroir, contrairement à la réflexivité, ne permet pas la séparation en suggérant au contraire la fusion. Même si le moi et son reflet sont en deux lieux, l'appropriation de l'un à l'autre efface la différence entre le sujet et l'objet, note-t-elle.

Comment sortir de cette boucle ? Les personnages des vlogueurs offrent une porte de sortie : l'hésitation de leur regard fait l'effet d'un débrayage dans la pratique du miroir vidéo. En ouvrant une brèche dans la boucle narcissique, ce sont ces légères variations qui font sentir la présence du corps, pris dans le dispositif.

Ce sont aussi ces légères variations qui sont à l'œuvre dans *Centers*, dans l'épuisement musculaire du bras du performeur qui laisse régulièrement apparaître le regard. L'interpellation du doigt tendu qui jouait à prolonger le regard, laisse entrevoir un double niveau, entre la mise en scène spectaculaire d'une interpellation (qui rappelle de fameuses affiches de recrutements pour l'armée [**Figure 1.17**]) et le regard qui peine à s'y maintenir. Le spectateur entre alors dans une relation plus complexe avec le performeur, entre l'observation d'une boucle récursive, celle du miroir, et une corporéité qui ne cesse de s'affirmer dans sa fragilité. Ce qui se donne à voir est moins une boucle récursive qu'une adresse pure, qui rste sur le seuil.

#### 1.1.2.4 L'adresse à la caméra dans *Theme song*, Vito Acconci (1973)

Dans l'histoire de l'art vidéo, Vito Acconci expérimente l'adresse à travers la caméra de

---

172 *Ibid.*

173 “Reflection, when it is a case of mirroring, is a move toward an external symmetry; while reflexiveness is a strategy to achieve a radical asymmetry, from within.”, Rosalind KRAUSS, « Video: The aesthetics of narcissism », *October*, *op. cit.*, p. 58.

174 Rosalind KRAUSS, « Art vidéo : L'esthétique du narcissisme » [en ligne], *Le magazine du Jeu de Paume*, *op. cit.*

façon magistrale dans *Theme Song* (1973)<sup>175</sup>. Étendu sur le sol où la caméra est posée, son visage est au premier plan et le reste de son corps, déployé en bord-cadre. Avec un air séducteur, il met en place une atmosphère d'intimité par le biais de l'objectif avec une interlocutrice imaginaire, qui pourrait aussi bien être une autre personne, lui-même, ou la caméra<sup>176</sup>.

Tout au long de cette performance d'une trentaine de minutes, Acconci passe différents morceaux de musique (The Doors, Velvet Underground), et allume plusieurs cigarettes. La première chanson qui ouvre la performance pose la problématique du visage : *I can't see your face in my mind* (The Doors, 1967). Le visage absent renvoie en premier lieu à une possible destinataire féminine dans une relation hétéronormée qu'Acconci balisera tout au long des trente minutes. Le performeur inverse ainsi les rôles conventionnels de la pulsion scopique dans le cinéma classique qui opposent traditionnellement au regard masculin [*male gaze*] l'objectification (visuelle) du corps féminin<sup>177</sup>. La sensualité de son corps cadré déplace l'objet du désir sur la face absente de la fabrication de l'image, à savoir la caméra elle-même, qui devient l'objet du désir.

L'adresse qu'il déploie n'est pas abstraite, comme pourrait l'être une adresse vers un destinataire neutre (valorisant le potentiel de transfert que permet la neutralité de la caméra). Plutôt, l'adresse donne régulièrement des signes qui spécifient l'identité ou l'aspect du destinataire : « Oh non, ne pleurs pas, pourquoi pleurs-tu ? C'est moi qui devrais pleurer »<sup>178</sup>. Tout au long de la performance se déploient des tensions de couple qui s'éloignent et se rapprochent : « Ok, tu ne me crois pas [...] Je sais, je sais, j'ai été un menteur par le passé »<sup>179</sup>. L'adresse est clairement dirigée vers une unique personne (et non un public), bien qu'indistincte.

---

175 Cette vidéo a fait l'objet d'une expérimentation, décrite à la fin du chapitre. Dans la même veine, la même année, signalons *Air Time* (1973), où Vito Acconci, face à un miroir s'adresse à son reflet pendant 35 minutes, comme à un amour absent.

176 Kris Paulsen a raison de noter que l'adresse d'Acconci n'est pas veine, puisque le regard sera au final récupéré par le regardeur, le you : "It is a one-way communication, but Acconci knows, just as the broadcasters do, that someone – you – will eventually be watching on the other side, and he will be waiting to catch you in the shared moment", Kris PAULSEN, *Here/there: telepresence, touch, and art at the interface*, Leonardo book series, MIT Press, Cambridge, 2017, p. 49.

177 Laura MULVEY, « Plaisir visuel et cinéma narratif » [en ligne], *Débordements*, trad. Gabrielle HARDY, le 20 février 2012, disponible sur <<http://debordements.fr/Plaisir-visuel-et-cinema-narratif>>, (consulté le 21 mars 2020) ; Iris BREY, *Le Regard féminin - Une révolution à l'écran*, coll. Les feux, Edition de l'Olivier, Paris, 2020, (consulté le 21 mars 2020).

178 "Oh no don't cry, why would you cry? When I shall be the one who's crying".

179 "Ok, you don't trust me [...] I know, I know I was a liar in the past".

L'enjeu principal de l'interpellation que travaille Acconci consiste à convaincre la réceptrice de venir le rejoindre. Sur le mode séducteur, le performeur suggère que la barrière du dispositif technique puisse être franchie pour prétendre à une réunion, dès lors fantasmagique : « Allé, ne veux-tu pas venir ici ? Si bien sûr. Bien sûr que tu veux venir ici » [*I mean don't you want to come in here? Sure. Sure you'll come in here*]. L'impossibilité de se rejoindre fait de la performance une exposition du désir, à jamais irrésolu, et pousse jusqu'à une forme d'envahissement – par l'insistance pressante du performeur – pourtant maintenue à distance :

Qu'est-ce qui peut te convaincre ?  
 Qu'est-ce qui peut te convaincre de venir me voir ?  
 Oh, je vais tout essayer, tu vas voir ce que tu vas voir [...]  
 Oh, je te pousse à bout, n'est-ce pas ? Je te mets la pression. J'ai compris, je vais trop vite.<sup>180</sup>

Acconci suggère même des formes de contact à distance, notamment en occupant le cadre avec son corps, lorsqu'il ramène ses jambes dans l'axe de l'objectif, pour s'« enrouler » autour du récepteur [*Look... look I can just wrap myself around...*].

Le travail de cet écart entre les deux corps, par le biais de l'appareillage technique, est parcouru et interrogé tout au long de la performance : « Je sais que je suis proche de toi maintenant. [...] Je suis juste trop loin » [*I know I'm close to you now. [...] I'm just too far*]. L'épaisseur du corps du destinataire oscille entre une matérialité concrète, celle de la caméra, et l'évanescence de l'image, insaisissable. Acconci fait ainsi varier son exhortation entre des invitations concrètement érotiques et leur impossibilité, dans les « airs » :

J'ai juste besoin d'un corps à côté de moi ! C'est tout ce dont j'ai besoin ! [...]  
 C'est simple : j'en ai besoin, tu en as besoin,  
 Allez, c'est si facile !  
 Regarde comme c'est facile, rentre doucement en moi, viens contre moi, c'est si facile...  
 Il n'y a pas de soucis, aucun problème [...]  
 Oh vas-y, j'ai besoin que tu me montres que... Montre-moi que je compte ! [...]  
 Ça s'enveloppe autour de toi comme si tu étais déjà là [...].  
 Regarde la façon dont mon corps est en train de s'étirer [*spraying*] autour de toi. [...]  
 Nous pouvons être dans les airs, revenir sur terre, je sais que tu le veux autant que moi.  
 Tu ne peux pas être toujours dans les airs, dans les nuages ici et là,  
 Nous devons réaliser que je suis un corps, et que tu es un corps, n'est-ce pas ?<sup>181</sup>

180 “What can convince you? / What can convince you to come over to me? / Oh I'll try anything, you just wait and see [...] / Oh I'm pushing you right? I'm pressuring you. I get that, I'm moving too fast.

181 “I just need a body next to me! I mean that's all I need! [...] / I mean : I need it, you need it, / I mean, come on it's so easy! / Look how easy it is, just slow ride into me, come on up against me, it's so easy... / It's no trouble, no problem. [...] / Oh come on, I need you to show me that... Show me that I matter! [...] / It's wrapping around you as if you were here already [...] / Look at the way my body is just spraying out around you. [...] / We can be in the air, come back to earth I know you want it as much as I do. / You can't be always in the air, in the clouds now and then, / We have to realize that I am a

L'objectif de la caméra fait entrer en tension le désir de connexion avec la frustration de l'absence. À l'imagination sans limites de la possible réception du message se mêle le concret de la captation actuelle de l'appareil. Dès lors, ce qui se joue dans ce face-à-face entre le performeur et l'objectif est la mise en scène d'un désir, certes frustré, mais tendu vers l'autre.

Je sais que tu es belle, je veux dire, je pourrais imaginer que tu es belle [...]  
Tu n'es jamais venue me voir.  
Oh je peux sentir ton corps, sentir ton corps à côté de moi maintenant, juste à côté de moi.  
Je sais que je me fais des illusions,  
Il n'y a personne ici,  
Tu n'es pas là,  
Tu aurais pu être là.<sup>182</sup>

Vito Acconci alterne entre une fiction d'histoire d'amour et la possibilité d'une romance avec la caméra même, comme solution à la relation impossibilisée justement par l'objet.

La question initiale du visage destinataire s'évapore dans une indistinction : « Je n'ai pas besoin de connaître ton visage. Je ne connais pas ton visage ! Je veux dire, je sais qu'il y a un beau visage. N'importe quel visage.... »<sup>183</sup>, intensifié dans la troisième quart de la vidéo, lorsqu'il fait cette fois référence à des yeux pâles. Ces yeux font aussi bien référence à la chanson du Velvet Underground, "*Linger on, your pale blue eyes*", mais aussi à la pupille de l'objectif :

[...] tes yeux doivent être pâles car je ne peux pas te voir clairement de trop près [...]. Je ne pouvais pas me concentrer [*focus*] sur toi. Oh le monde serait vraiment étrange. Je vois que tu es vraiment étrange, je te vois devant moi, regarde comme nous sommes proches.<sup>184</sup>

L'adresse particulière élaborée par Acconci dans cette pièce maîtresse de l'art vidéo se rejoue dans l'adresse des vlogs et, comme nous le verrons au chapitre suivant, dans les vidéos ASMR, à la fois tendue vers l'autre et renvoyée à une solitude. L'ambivalence du mode confessionnal se base sur cette oscillation entre le regard du performeur à la fois tourné vers lui-même, tourné vers les autres imaginés, et concentré sur l'objet de captation. Dans le re-

---

*body you are a body, right?*

182 "I know you're beautiful, I mean I could imagine that you're beautiful [...] / You never came to me. / Oh I can feel your body, feel your body next to me now, right next to me. / I know I'm only kidding myself, / There's nobody here, / You're not here, / You could have been here.

183 "I don't have to know your face. I don't have to know your face! I mean I know there will be a beautiful face. Can be any face..."

184 "[...] your eyes has to be pale because I couldn't see you clearly too close, to see any clear image. I couldn't focus on you. Oh the world would really be strange. I see you is really strange, I see you before me, look how close we are."

gard du visage adressant un discours, s'élabore à la fois une forme de solitude (personne ne me répond), et une altérité incarnée par l'appareil, qui permet une adresse vers l'extérieur.

### 1.1.2.5 Un contrechamp : *Du rouge à lèvres*, Dominic Gagnon

Dominic Gagnon s'intéresse à cette ambivalence du regard issu des premiers faces-caméras. Il la met en scène à l'occasion des Instants Vidéo en 2013 à Marseille<sup>185</sup>, où il est invité, comme d'autres artistes, à produire une séquence d'une minute pour célébrer les cinquante ans de l'art vidéo. *Du Rouge à Lèvres* (2013) est un court plan-séquence de sa fille interagissant avec le rendu vidéo de la webcam qui la filme. Face à l'écran, le regard de biais étonné de l'enfant nous laisse voir la découverte non pas de sa propre image, mais de sa propre image modifiée à l'écran, les couleurs ayant été saturées. « J'ai du rouge à lèvres ! » s'exclame-t-elle, avant de courir derrière la porte pour adresser son étonnement à son père hors champ derrière la porte (on l'a vu quitter le cadre au début de la séquence), avant de revenir devant l'écran observer à nouveau l'image produite [Figure 1.18.].

Cette fascination pour son image est l'exploration d'une tension, entre la synchronicité de la reproduction technique et les modifications qu'elle rend possibles. C'est ainsi que se conclut le plan-séquence, par deux phrases qui mettent en tension l'authenticité de l'image : « mais c'est vrai ! », crie-t-elle, tirant régulièrement la langue pour observer les correspondances des couleurs, avant de conclure : « c'est pas grave ». La séquence présente la découverte d'une interaction entre soi et son image (rappelant le stade du miroir, où l'enfant reconnaît son moi par l'entremise de son reflet dans le miroir, et cherche la confirmation de cette reconnaissance dans le regard d'une tierce personne<sup>186</sup>) et plus particulièrement ici, entre une image mise en scène dans laquelle nous nous reconnaissons pourtant.

Dominic Gagnon montre par cette séquence les moments d'intimité permis par l'art vidéo. Avec la contrainte de la pellicule levée, il est plus aisé d'effacer et de recommencer les prises : « ça donne lieu à plein de petits moments intimes, que les gens décident de partager.

---

185 CATALOGUE, « Instants Vidéo, Numériques & Poétiques, 50 ans d'art vidéo » [en ligne], 2013, disponible sur <<https://www.instantsvideo.com/blog/wp-content/uploads/2016/02/InstantsVideo2013.pdf>>, (consulté le 14 avril 2020).

186 C'est également ce que remarque Mauro Carbone : les réseaux sociaux nous invitent à « chercher dans les relations instituées par les écrans une preuve, ou du moins un *feedback*, de sa propre existence quotidienne, l'une et l'autre étant évidemment idéalisés *pour et par* le regard d'autrui, comme il arrive à l'enfant dans le miroir lacanien évoqué par Lyotard grâce au regard d'un de ses parents. », Mauro CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, coll. Matières étrangères, Vrin, Paris, 2016, p. 147.



Figure 1.18. Dominic Gagnon, *Du Rouge à Lèvres*, 2013.



Figure 1.19. Nicolas Bailleul, *Les Survivants*, 2018.

C'est le début du buzz internet, de la confiance »<sup>187</sup>. Cette courte vidéo agit également comme le contrechamp des films que Gagnon réalise sur YouTube. On y aperçoit la vie autour du viseur-écran, et surtout le visage de l'artiste, qui reste visuellement absent de ses films.

Les artistes qui s'intéressent à ce mode d'adresse issu du vlog, en récupérant comme Gagnon du matériel en ligne, nous permettent de saisir le fonctionnement d'un face-à-face dont ils ont eux-mêmes fait l'expérience. L'artiste et cinéaste Nicolas Bailleul fait de cette posture devant l'écran un point crucial de sa pratique de récupération<sup>188</sup>. Comme dans le contrechamp ouvert par *Du Rouge à Lèvres*, il fabrique un clin d'œil à la fin du générique de son film *Les Survivants*, 2018. Après avoir cherché à percer la surface des images du jeu vidéo pour entrevoir, derrière le visage des avatars, le corps et la chambre des joueurs, l'artiste conclut son film sur son propre visage éclairé par l'écran, concentré dans le jeu et soudainement pris dans un moment de stupeur [Figure 1.19.]. Laissant tourner la caméra pendant ses sessions de jeux, Nicolas Bailleul produit une archive qui monitore ses expressions faciales, lorsqu'il est immergé dans l'écran, et impliqué dans le jeu. Cette conclusion apporte une réponse à l'enquête du film en donnant un aperçu de la présence agissante dans sa chambre, un contrechamp de l'écran.

#### 1.1.2.6 Le miroir empathique

Le mode confessionnal rend possible un regard sur soi-même, depuis un point de vue extérieur qui se trouve cependant maîtrisé, par la manipulation indépendante de l'objet technique. Ainsi, le camécran ouvre la possibilité inédite de considérer mon propre corps *tel que les autres pourraient le voir*, mon corps-pour-autrui. Cet accès est d'autant plus important que les autres n'auront peut-être accès qu'à cette image de moi sur les réseaux sociaux : l'image ne sera pas forcément médiatrice de mon corps autre part, mais le lieu même de la relation que j'entretiendrai avec les autres.

Ainsi, le vlogueur ou la vlogueuse a le contrôle de l'angle, du cadre, du décor et des lu-

---

187 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

188 « Je me suis demandé, en regardant *RIP in Pieces America* pour la première fois, si Dominic Gagnon était lui aussi assis dans son salon ou dans sa chambre comme le sont tous les vidéastes survivalistes qui apparaissent dans son film [...]. Au-delà du simple visionnage, j'ai besoin de produire un lien particulier avec les vidéos que je regarde. », Nicolas BAILLEUL, « Enquête de chambre », *La Revue Documentaires, Au milieu des nouveaux media* (2019/30), pp. 41-48.

mières – dans la mesure des possibilités de l'appareil et de la connaissance de son fonctionnement. Autrement dit, le vlogueur a accès non pas seulement à sa propre image, mais à sa propre image potentiellement vue par d'autres, ou encore au point de vue potentiel des autres sur lui<sup>189</sup>. En se regardant alors à travers l'objectif, c'est à travers les yeux de l'autre que le vlogueur s'imagine. L'image de contrôle sur l'écran pourrait ainsi être considérée comme un *miroir empathique*.

Si le vlogueur s'imagine les regards d'autrui qui se poseront sur lui, les regardeurs, eux, sont témoins de ce que Giovanna Borradori a désigné comme la « représentation d'un spectacle de l'auto-représentation »<sup>190</sup>. Lorsque Roland Barthes, face à une photographie du frère de Napoléon, écrit « Je vois les yeux qui ont vu l'empereur », face à un selfie nous sommes en mesure d'énoncer : « je vois les yeux de quelqu'un qui se regarde lui-même à ce moment-là, posant en tant que lui-même et pour nous »<sup>191</sup>.

La possibilité de publier la vidéo en ligne, par la connexion du camécran à internet, donne encore à l'objectif cette altérité. Le vlogueur s'imagine qu'il est écouté, et il l'est au moins par l'appareil qui l'enregistre – ainsi que par moi, spectatrice, dès lors que je regarde sa vidéo, en la validant et la valorisant par mon regard qui, en quelque sorte, *accomplit* le dispositif d'ensemble.

La production de selfie en ligne s'inscrit également dans une dynamique du partage. À l'indépendance permise par le dispositif de captation, répond donc la socialité des réseaux sociaux<sup>192</sup>. Le camécran, s'il permet une prise de vue solitaire du visage, est également connecté à internet. La production et le partage du selfie sont donc, comme le défend la

---

189 Pour le dire avec Carbone, « être présent sur leur surface au moins pour un instant [...] pour se voir soi-même comme un autre vu par autrui », Mauro CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, op. cit., p. 146.

190 Colloque « Des pouvoirs des écrans », sous la direction de Mauro Carbone, avec la collaboration d'Anna Caterina Dalmasso et Jacopo Bodini, du 21-23/09/2017 à Lyon. Voir le programme à cette adresse : <https://facdephilo.univ-lyon3.fr/colloque-international-des-pouvoirs-des-ecrans> (consulté le 14/08/2020).

191 Borradori GIOVANNA, « “De selfie en selfie. Revus, entrevus et vite oubliés”, Colloque international : Des pouvoirs des écrans » [en ligne], *Vivre parmi les écrans (site web)*, le 2017, disponible sur <[https://4a4c68f5-0d1d-4e70-bd9d-641593e71eb7.filesusr.com/ugd/e6627f\\_3d9dda12a7aa44e8a245ccaa43c8fe44.pdf](https://4a4c68f5-0d1d-4e70-bd9d-641593e71eb7.filesusr.com/ugd/e6627f_3d9dda12a7aa44e8a245ccaa43c8fe44.pdf)>, (consulté le 14 avril 2020).

192 Simone C. Niquille signale l'envoi simultané à 2000 personnes, le 11 juin 1997, par l'inventeur Philippe Kahn, d'une photo de son épouse venant d'accoucher, Simone C. NIQUILLE, *FaceValue* [en ligne], Sandberg Institute in Amsterdam, Amsterdam, 2013., disponible sur <<http://sandberg.nl/design/essays/2013/simone-c-niquille/>>, (consulté le 18 mai 2016).

chercheuse Marion Zilio, « habités par une exigence d'interaction et de communication, contrairement à ce que l'anglais '*self*' tend à suggérer »<sup>193</sup>. C'est à l'horizon d'un partage et des retours attentionnels de la part des autres que se construit cette image spéculaire.

Illusoirement perçus comme un retour narcissique, les selfies configurent ainsi la possibilité d'un nouveau contact avec les autres et le milieu. [...] la diffusion sur les réseaux d'autoportraits anonymes renforce, dans un second temps, le sentiment de participation au monde, en symbolisant ce qui est vécu individuellement sur le mode du collectif<sup>194</sup>.

La dimension conversationnelle des selfies se déploie en effet dans une esthétique de l'adresse. À l'adresse visuelle, présente dans la mise en scène du mode selfie s'ajoute la possible publication immédiate sur le réseau, impliquant une deuxième dimension conversationnelle, celle de l'indexation de la vidéo, plus ou moins rendue visible : légendes, date de publication, et *tags* qui associent l'image à d'autres références, mais aussi comptabilisation du nombre de vues et de relais de l'image, commentaires des autres ou validations par le biais de boutons d'approbation qui prennent par exemple la forme d'un pouce en l'air sur YouTube, l'ajout d'émoticons et d'émojis (d'autres formes de visages) apposés sur l'image ou à côté). Ces multiples éléments fabriquent une « logique de renvois et d'indexation au sein de communautés identifiées, qui peuvent s'apparaître à elles-mêmes et aux yeux des autres »<sup>195</sup> continue Zilio. C'est donc mon visage tel qu'indissociablement évalué et valorisé par le passage sur d'autres écrans qui s'affiche lorsque je compte les *likes* que s'est attiré mon selfie.

Cependant, le selfie comme objet narcissique continue à occuper les discours puisque pour m'imaginer le regard de l'autre, c'est bien par ma propre image que je dois passer. À un niveau plus global, le philosophe Dominic Quessada décrit un monde sans spectacle, sans séparation entre moi et la scène, un monde où les images que nous voyons concernent notre propre vision, nous plongeant dans un monde sans « Autre » :

L'internet, la télévision (qu'il serait plus juste d'appeler l'*autovision* tant elle fonctionne non plus sur la distance – télé –, mais sur l'immédiateté, le rapprochement, l'identification et la proximité), la télé-réalité, les selfies, les réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn, Twitter, etc.), et les sites de partage d'image (DailyMotion, Instagram, Periscope, Snapchat, Vimeo, YouTube, etc.) font qu'il n'y a plus de différence théorique de nature entre ceux qui regardent et ce qui est regardé.<sup>196</sup>

---

193 Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, Presses Universitaires de France, Paris, 2018, p. 103.

194 *Ibid.*, p. 163.

195 *Ibid.*, p. 102-103.

196 Dominique QUESSADA, *L'autre. Anatomie d'une passion*, Les éditions du Cerf, Paris, 2018, p. 19.

En effet, lorsque je regarde l'image de moi-même dans l'image selfie, je peux bien m'imaginer le regard de l'autre, mais c'est encore mon visage qui m'apparaît.

La socialité du selfie dans le vlog compose donc ainsi avec la solitude du journal intime, trouvant dans l'adresse vers l'extérieur le moyen de mieux se saisir soi-même. Le « pacte autobiographique » s'élabore alors dans cet « espace dialogique » entre moi et ma propre image, pour le dire avec Laurence Allard<sup>197</sup>. La chercheuse le remarque à propos des blogs, dans une esthétique du collage, qui pourrait aussi bien s'appliquer à l'effet miroir des vlogs, construisant une polyphonie de voies ou voix d'adresse<sup>198</sup>. Dans la boucle narcissique décrite par Krauss s'insère la présence cachée du social. À partir du moment où une distance s'établit par le regard du vlogueur sur lui-même, le milieu ouvre la possibilité d'être investi par d'autres regards – en témoigne la présence extérieure du réalisateur qui peut s'insérer dans la boucle.

## 1.2 La proximité tactile avec l'appareil

### L'articulation du camécran mobile

Nous avons vu comment le filmeur-filmé et le futur regardeur se donnent « rendez-vous » sur une même image – le regard du regardeur s'alignant avec le regard du filmeur-filmé qui l'anticipe. Comment évolue cet écran-miroir-empathique avec la mobilité grandissante des appareils ?

La qualité de présence qui se dégage dans le vlog change selon la place de la caméra et le rapport que le vlogueur entretient avec elle, en lieu et place de son futur public. Avec l'évolution des appareils ces dernières années, l'intimité particulière qui s'établit dans le face-à-face entre vlogueur et regardeur se transforme. Il est possible de l'observer dans la filmographie de Gagnon : l'ambiance dissidente des premiers vlogs en caméras fixes ras-

---

197 Laurence Allard s'appuie sur les définitions de Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, LeSeuil, 1975, Laurence ALLARD, « Termitières numériques », *Multitudes* (2005/2), Association Multitudes, pp. 79-86.

198 « Or de par leur esthétique dialogique, leur structuration interdiscursive, les blogs [ou vlogs] supposent de mobiliser une telle conception polyphonique du moi », Laurence ALLARD, « Express yourself 2.0! Blogs, pages perso, fansubbing... : de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé », in *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin et INA, Paris, 2005, pp. 145–172, p. 159.

semblés dans *Rip in Pieces America* (2009) fait place dans *Going South* (2018) à la banalité du quotidien, capté par des camécrans mobiles qui suivent spontanément les vlogueurs au fil de leur journée. La matérialité de l'appareil devient alors plus sensible, ménageant pour le futur regardeur un autre type d'engagement, non plus à distance via la boîte-miroir, mais pris au creux de la main. Du face-à-face, nous passons au côte-à-côte ; d'une caméra subjective en miroir (dans le plan confessionnal) à une caméra subjective embarquée. Cette fois les images en mouvement donnent à voir non plus des visages face caméra, mais des *visages percevant avec la caméra*. Le regardeur peut se trouver face à ce que le vlogueur voit lui-même. En sortant du cercle fermé et statique du face-à-face, une autre relation se déploie avec le vlogueur qui tourne le miroir vers son environnement.

## **1.2.1 L'ÉCOSYSTÈME SUBJECTIF**

### **1.2.1.1 Regarder-avec. Le cadre vibrant des images somatiques**

Avec la caméra embarquée, l'objet d'attention se diffracte dans un double regard, entre celui du vlogueur et celui de l'objectif de la caméra qui se fait sentir plus concrètement pour déployer une attention conjointe vers des objets partagés par les différents regards (celui du vlogueur, de la caméra et du regardeur).

*Going South* collectionne les plans en mouvement qui vibrent au rythme du corps du filmeur et des nombreux transports dans lesquels il se trouve. Filmant la route dans une voiture, le cadre se tourne pour documenter un cocotier en feu (un des motifs du film), au hublot d'un bateau, un groupe derrière l'appareil attend la prochaine vague [Figure 1.20.], à bord d'un avion dont les masques à oxygène sont tombés, le cadre se déplace vers la fenêtre pour filmer le ciel. La mobilité des camécrans permet de capter sur le vif des éléments d'une nature déchaînée.



Figure 1.20. Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.



Figure 1.21. Dominic Gagnon, *of the North*, 2015.

Pour la chercheuse Laurence Allard, ce nomadisme de l'écran, maintenant associé au téléphone *mobile*, est un point central de la révolution numérique qui bouleverse nos façons d'écrire :

[...] si l'imprimerie peut être associée à une révolution de la lecture, le tournant mobile du numérique engage une révolution sociale de l'écriture (au sens de Roland Barthes : une écriture au quotidien).<sup>199</sup>

Les petites caméras amateurs, comme la Portapak ou la mini-DV permettaient déjà cette mobilité, mais nécessitaient une étape de transfert sur l'ordinateur pour être ensuite mises en ligne. Les vidéos postées sur YouTube témoignent de l'évolution des camécrans de plus en plus directement connectés à internet, comme nous l'avons vu dans la session de *streaming*<sup>200</sup>. Les vidéos tournées peuvent être envoyées sur le réseau quelques secondes après avoir été captées, banalisant encore la spontanéité de la prise de vue et l'associant plus clairement à une pratique de partage. Ce sont des expériences en train de se faire qui sont captées<sup>201</sup>.

Pour désigner l'instabilité du cadre, le chercheur Richard Bégin propose le terme de « mobilographie ». Ce qui se trouve être en mouvement dans ces images concerne autant le corps du filmeur que la caméra, à même de se déplacer dans l'espace<sup>202</sup>. Liée au récit de soi (ne serait-ce que mon corps dans l'environnement que j'occupe), cette inscription trouve ses racines dans « la pratique testimoniale écrite, dont elle est en quelque sorte le prolongement technologique »<sup>203</sup>. Le désir mobilographique est celui d'inscrire rapidement l'expérience de l'auteur, en déléguant le processus de captation à l'appareil tenu ou accroché au corps. L'enjeu, explique Bégin, est alors la relation avec l'appareil, avec lequel le vlogueur fait corps, plus encore que l'image produite, secondaire et parfois même abandonnée : « *bien voir* est secondaire, dès lors que *ressentir* l'emporte sur la représentation de l'évène-

---

199 Laurence ALLARD, « Partages créatifs: stylisation de soi et appsperimentation artistique », *Communication langages* (2017/4), pp. 29–39., p. 29.

200 D'autres plate-forme de partage de vidéo comme Periscope actualisent le slogan de YouTube "broadcast yourself", en permettant aux amateurs de diffuser en direct (*streaming*) ce qu'ils filment.

201 Cependant, plus les vlogueurs se professionnalisent, plus ils se portent sur différents types de camécrans spécialisés dans la prise de vue (souvent un appareil photo avec un stabilisateur automatique qui permet de prendre des vidéos), puis pour le montage vidéo et la diffusion (un ordinateur connecté à internet).

202 C'est une « pratique qui met en cause autant la motilité physique du 'filmeur' que la portabilité technique de l'appareil et la praticabilité de l'espace perçu », Richard BÉGIN, « L'image au corps », *Vertigo, Images et Visions Mutantes*, pp. 6-16., p. 7.

203 *Ibid.*, p. 7.

ment »<sup>204</sup>. Ce n'est pas tant le contenu de la vidéo qui donne à la captation sa valeur, mais sa production même : le fait de « vivre » une expérience en la documentant (en « live ») par l'entremise de la caméra. Le simple fait de sortir l'appareil est dès lors compris dans la mobilographie<sup>205</sup>.

La présence du corps reprend le devant de la scène cette fois dans la mobilité du cadre qui bouge avec le corps du vlogueur (même à l'arrêt, il peut balancer au rythme de la respiration du filmeur et de ses micros gestes). Dans *of the North*, certains plans superposent au visage la caméra en donnant à voir des plans en première personne qui imitent ceux des jeux vidéos où la caméra virtuelle se confond avec le point de vue de l'avatar. Ces plans type *First Person Shooter* (FPS) impliquent dans le cadre l'émergence d'un fusil exposé au premier plan, dans la continuité du corps suggéré hors-cadre [Figure 1.21.]. Lors de ces séquences de chasse, le cadre tremble de concert avec les coups de feu. Le fusil et la caméra font corps l'un avec l'autre : le regard prolongé par ses deux appareils, caméra et fusil, se projette au-delà du corps lui-même pour toucher à distance<sup>206</sup>.

Les films d'Alain Cavalier tournés avec une petite caméra comme la mini-DV engagent esthétiquement cette même qualité de présence du corps du filmeur avec la caméra embarquée. Dans un entretien avec Jean-Louis Jeannelle, Cavalier caractérise le film de l'assassinat de John F. Kennedy comme « le plus inouï de tout le cinéma »<sup>207</sup>. Le filmeur, Abraham Zapruder, en filmant avec sa caméra 8 mm Bell & Howell, tremble de concert avec les détonations, qui se lisent alors à l'image, faisant de la séquence une preuve attestant du nombre de coups de feu. Ces images, comme traces des gestes du filmeur, ont une valeur de preuve, elles témoignent de l'expérience d'un corps dans un milieu particulier. Pour insister sur l'importance du corps, Richard Bégin qualifie ces images de « somatiques »<sup>208</sup>.

Le vlog exploite cette esthétique basée sur une certaine qualité de présence du porteur de

---

204 *Ibid.*, p. 9.

205 *Ibid.*, p. 10.

206 Les deux appareils rejouent une filiation qui rythme l'histoire du cinéma, du fusil photographique d'Etienne-Jules Marey, au plan subjectif issu des jeux vidéos (*First Person Shooter*, FPS), en passant par les regards-caméra doublés d'une décharge fatale comme dans *The Great Train Robbery*.

207 Jean-Louis JEANNELLE, Alain CAVALIER, « Alain Cavalier : le filmeur, la caméra et le spectateur », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures* (2009/4, Pour une histoire de l'intime et de ses variations), pp. 175-191., p. 14 ; Voir également : Amanda ROBLES, *Alain Cavalier, Filmeur* [en ligne], 2<sup>e</sup> éd., De l'Incidence, Saint-Vincent-de-Mercuze, 2014, disponible sur <<https://www.delincidenceediteur.fr/alaincavalierfilmeur>>, (consulté le 14 avril 2020).

208 Richard BÉGIN, « L'image au corps », *Vertigo, Images et Visions Mutantes*, op. cit., p. 10.



**Figure 1.22.** Birgit Hein, *Abstrakter Film*, 2018.

la caméra, qui se retrouve dans le cinéma d'Alain Cavalier et plus largement dans toute une production amateur. Dans *Abstrakter Film* (2013), l'artiste Birgit Hein pousse à bout l'association du cadre au corps mouvant du filmeur en compilant des séquences vidéo tournées au *smartphone* alors que les filmeurs qui les tiennent courent pour échapper à des bombardements et des tirs, en Syrie, au Yémen, et en Libye<sup>209</sup>. Les images abstraites semblent émaner d'un appareil tenu à la main. Leur mouvement témoigne de l'à-coup rapide des muscles du corps, et du rythme dramatique de la course. Lorsque l'image s'arrête, c'est que le corps est lui aussi tombé [Figure 1.22.].

### 1.2.1.2 Au creux de la main

Dans ces images, la tactilité avec l'appareil de captation devient plus concrète, et la matérialité de la caméra se fait sentir (le plastique par exemple, qu'on entend à l'ouverture d'un clapet via les micros qui s'y trouvent, la taille de la caméra, devinée lorsque le porteur la tient à bout de bras). Même lorsque l'appareil est posé à distance, le vlogueur n'hésite pas à manipuler l'appareil en cours de séquence. Ces moments d'ajustement du cadre font partie de l'esthétique amateur des vlogs. Dans *Hoax\_Canular* par exemple, l'un des jeunes adolescents se filme pendant une session de gym (son but annoncé est de pouvoir mourir avec un corps d'athlète si la fin du monde est effectivement à prévoir pour le mois décembre 2012 qui s'annonce). Jetant des coups d'œil vers la caméra, et le retour vidéo, il re-centre le cadre, reconcentrant l'attention des regardeurs sur son corps en effort. Dans ces moments de recadrage, nous sommes pris entre la main du vlogueur et son corps, dans un espace intime, devant lui, mais aussi derrière lui, au creux de sa main.

Cette tactilité est inhérente à la pratique du selfie, aussi bien dans la production que dans la réception du visage. Le bras tenant l'objectif apparaît parfois au premier plan, suggérant un continuum entre la main invisible derrière l'appareil et éventuellement celle de celui qui regarde la vidéo, peut-être depuis un écran portable lui aussi tenu au creux de la main. S'établit une continuité par l'image entre deux mains liées l'une à l'autre entre deux milieux, à la fois sans retours tactiles de l'une sur l'autre, et cependant en contact équivalent avec leurs deux appareils. Regardant ces images sur mon écran, lui aussi potentiellement de

---

209 Birgit HEIN, « Abstrakter Film » [en ligne], disponible sur <[http://www.birgithein.de/index.php/Abstrakter\\_Film](http://www.birgithein.de/index.php/Abstrakter_Film)>, (consulté le 16 avril 2020) ; « Birgit Hein | transmediale » [en ligne], disponible sur <<https://transmediale.de/de/participant/birgit-hein>>, (consulté le 16 avril 2020).

plus en plus mobile, je regarde *avec* le vlogueur son quotidien, et nous échangeons nos regards par le biais du regard tout aussi mobile de la caméra.

Les pratiques mobilographique pourraient en cela être considérées comme une célébration du *medium* lui-même, jouant l'idée d'un « cinéma d'attraction » tel que l'a défini le chercheur en cinéma Tom Gunning pour les premiers films produits jusqu'à 1906 environ. Ces films « exhibitionnistes » étaient la célébration du dispositif lui-même, la machine d'une part, mais aussi ce qu'elle rendait possible : un voyage dans le temps et l'espace<sup>210</sup>. Le spectacle est la machine elle-même. C'est en tout cas ce qui est mis en avant dans les publicités, explique Gunning : non pas les films, mais les appareils qui permettaient de les diffuser. Ainsi, les personnes filmées du cinéma d'attraction n'hésitent pas à regarder directement la caméra pour saluer leur futur public. Le regard-caméra constant « qui est ensuite perçu comme gâchant l'illusion réaliste du cinéma, est ici entrepris avec brio, établissant le contact avec le public »<sup>211</sup>. Le cinéma d'attraction est un cinéma qui « affiche sa visibilité, voulant rompre un monde fictif clos pour avoir une chance de solliciter l'attention du spectateur »<sup>212</sup>. Pour Gunning, ce sont ces changements d'adresse qui rythment l'histoire du cinéma<sup>213</sup>.

Les vlogs au camécran mobile semblent poursuivre la monstration du dispositif par une manipulation explicite et constante de l'appareillage. La machine est au centre de la production, reconnue comme le lien qui unit le filmeur-filmé au public, et l'enjeu n'est pas tant l'absorption dans une fiction fermée, qu'un partage du quotidien à travers des gestes d'adressage. Dans ce contexte, le dispositif est constamment reconnu comme lien vers l'autre. L'attention qui lui est portée insiste sur les conditions de prise de vue et atteste de

---

210 Aujourd'hui, des courants sous-terrains poursuivent le projet d'une explicitation du dispositif anti-narrative comme dans la comédie musicale. La réflexion de Gunning a été réactualisée dans ce livre : Wanda STRAUVEN, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006 ; Ces réflexions ont fait l'objet d'une précédente recherche : Alice LENAY, « Le regard-caméra : variation de distances » [en ligne], *Réel / Virtuel* (2016/5), disponible sur <<http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5/lorsque-lecran-revele-le-hors-ecran/Le-regard-camera>>, (consulté le 3 août 2019).

211 “which is later perceived as spoiling the realistic illusion of the cinema, is here undertaken with brio, establishing contact with the audience.”, Tom GUNNING, « The Cinema of Attraction: Early film, its spectator, and the avant-garde », in *Early cinema: space, frame, narrative*, BFI Publishing, London, 1990, pp. 56-62.

212 “displays its visibility, willing yo rupture a self-enclosed fictional world for a chance to solicit the attention of the spectator.”, *Ibid.*

213 “Every change in film history implies a change in its address to the spectator, and each period constructs its spectator in a new way.”, *Ibid.*

l'authenticité de la situation. Ainsi, l'enjeu est moins une « vitalité esthétique » explique Laurence Allard, que celui d'une authenticité :

Les expressions digitales et leurs validations socio-numériques peuvent être définies comme des « bricolages esthétique-identitaires » supposant un jugement non pas tant sur la forme, mais sur son authenticité, c'est-à-dire l'adéquation entre l'individu et sa mise en scène.<sup>214</sup>

Or, l'authenticité s'établit dès la simple activation-manipulation de l'appareil. Contrairement à une approche narrative du film, le vlog offre une dimension *monstrative*, sur des sujets du quotidien (qu'on pense simplement aux vues Lumières). À rebours des *media* d'enregistrement qui cherchent à se faire oublier pour transmettre de l'information clairement identifiable, c'est l'inscription d'une présence en rapport avec l'appareil qui s'expose.

### 1.2.1.3 Le selfie mobile

Le vlogueur émancipé de la scène fixe de l'écran peut documenter son inscription dans un lieu, en montrant au futur (ou à l'actuel dans les sessions de *streaming*) spectateur ce qu'il est en train de voir et en inscrivant son visage dans un environnement particulier (tenant à bout de bras le camécran, en braquant objectif et écran vers lui-même) [Figure 1.23.]. L'appareil photo traditionnel, en laissant moduler ses choix de cadrages et de focalisation, nous invitait déjà à regarder le monde présent à travers son image enregistrée pour l'avenir. Le camécran biface nous invite à vivre notre existence dans le monde en cadrant l'image future de notre présence actuelle dans ce monde.

Lorsque le visage s'adresse au camécran mobile, porté à bout de bras, il s'inscrit dans un paysage, explicitant le lieu de la prise de parole (voilà d'où je parle). Lorsque je fais un selfie, je tourne le dos à la scène de vision pour montrer à l'autre ce paysage où je me trouve et dans lequel je m'inscris. Le paysage ne se pense pas sans moi, c'est-à-dire sans mon point de vue qui s'y inscrit, non pas tournant le dos au paysage, mais le regardant par la prise du miroir-écran, par le prisme du camécran, potentiellement habité et traversé d'autres flux : regards réels ou imaginaires, humains ou mécaniques. Le visage se voit vu-voyant. Le dispositif du selfie installe un ricochet du point de vue, qui me permet de documenter ce qui se trouve derrière moi, pour mieux penser le regard d'un autre qui m'y verrait inscrite. La tranche d'environnement sélectionnée dans le plan y devient un décor, à lire aussi comme

---

214 Laurence ALLARD, « Partages créatifs: stylisation de soi et appsperimentation artistique », *Communication langages*, op. cit., p. 30.

un « dé-corps », au sens d'un détournement de ce qui environne mon corps en un moment éphémère de présence à soi, intensifié par la monstration aux autres.

Le mode selfie du vlog permet de superposer son interprétation de l'environnement à l'environnement lui-même. Le visage se fait alors le commentateur (comme une médiation) du milieu dans lequel il s'inscrit. Dans ce type de plan, le spectateur voit le visage à l'écran regarder de biais sa propre image, non plus seulement pour y contrôler son apparence, mais l'ensemble du cadre dans lequel il s'inscrit. Le vlogueur ne décrit pas hors-champ ce qu'il a devant lui, mais commente ce qui est à l'arrière-plan en observant ce que lui et le futur spectateur sont en mesure de voir par le cadre. Plus que jamais, l'image se fait le lieu de rendez-vous. Ce regard de biais ne désigne plus alors un miroir empathique fermé, mais une façon de voir *avec l'autre*. Dans ce sens, le regard de biais introduit un regard différencié de la caméra, à laquelle je m'associe en tant que spectatrice pour voir avec le vlogueur autre chose que lui-même.

Le documentaire, justement intitulé *Selfie, avoir 16 ans à Naples* (2019), est entièrement tourné sur ce mode, à savoir l'inscription du visage dans l'environnement documenté. Agostino Ferrente demande à deux jeunes amis, Alessandro et Pietro, de filmer leur quotidien à l'aide d'un iPhone dans leur quartier de Traiano. Ce quartier pauvre de Naples est contrôlé par une mafia locale qui organise le trafic de drogue. La police intervenant quelques mois plus tôt y a assassiné Davide, 16 ans. Les deux protagonistes principaux, tenant chacun leur tour le camécran dans le creux de leurs mains, invitent le public dans leur vie en se mettant sciemment en scène par le biais du camécran tenu à bout de bras. L'expressivité de leur visage, souvent au centre de l'image, implique un commentaire expressif, même muet, de l'environnement dans lequel ils s'inscrivent. Le visage polarise ainsi le paysage comme secondaire par rapport au ressenti et au point de vue qui s'y exerce et qui fait l'objet de la documentation. L'ensemble du film, en impliquant le visage au premier plan, enregistre un commentaire expressif de l'action, reléguée au second plan [Figure 1.24.].

L'un des premiers plans donne ainsi à voir Pietro qui lentement tourne sur lui-même. Sur une place entourée d'immeuble, il inscrit son corps dans le milieu en maintenant au premier plan un référent fixe : son visage. Il situe ainsi l'histoire à partir de son point de vue subjectif en traçant un cercle autour de lui, par le mouvement du camécran solidaire de son corps. Pour réaliser ces plans, le filmeur-filmé doit donc tourner le dos à la scène qui l'intéresse,



Figure 1.23. Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.



Figures 1.24. Agostino Ferrente, *Selfie, avoir 16 ans à Naples*, 2019.



Figure 1.25. Barbara Kinney-Hillary for America, Hillary Clinton à Orlando, Floride le 21 septembre 2016.

comme on peut le voir lorsque les deux amis veulent apparaître ensemble à l'image, et qu'ils doivent par conséquent regarder dans la même direction pour croiser leur regard dans l'écran qui leur fait face.

Cette posture du corps, et des interactions qu'elle induit devient caractéristique de la communication par camécran. Vittorio Gallese, dans une conférence sur l'empathie, évoque une scène collective de selfie avec Hillary Clinton [Figure 1.25.]. Le groupe venu rencontrer la politicienne lui tourne le dos. Le face-à-face est ainsi contrarié pour mieux occuper l'image à deux (ou à plusieurs). La « scène de rencontre » n'est plus l'espace qui nous sépare, mais l'image de mon camécran, où nous apparaissions toutes les deux : ma présence au premier plan dit la subjectivité du cadre (c'est moi qui tiens l'appareil), avec ta présence impliquée à l'arrière plan. Nous regardons toutes les deux dans la même direction pour nous regarder l'une l'autre. Pour le dire autrement : nous décidons de ne pas nous regarder *l'une l'autre* pour nous regarder *ensemble* sur l'écran.

En cela, remarque Laurence Allard, le selfie appartient plus à une inscription de soi dans un environnement qu'à une isolation de l'individu :

Le *selfie* est pour nous bien plutôt à appréhender comme un « portrait de soi dans le monde » dans lequel l'élément le plus significatif est à vos côtés ou à l'arrière-plan (d'où l'usage de la canne à selfie).<sup>215</sup>

Les selfies sont parfois même « habillés » à l'avant-plan de « géo-filtres » qui apposent à l'image par superposition le nom du lieu occupé. L'image selfie se pense ainsi dans une série de commentaires, à la fois expressifs par l'inscription du visage et esthétique, par l'élaboration de cette « seconde visualité »<sup>216</sup>. De même, Francesco Casetti insiste sur l'idée que le selfie n'est pas seulement le face-à-face avec l'appareil dans la production d'une image spéculaire, mais surtout une inscription au sein d'un paysage. Plus encore que « me voici » ou « voilà tel que j'apparais », c'est « j'y étais » qui s'affirme dans la pratique du selfie<sup>217</sup>.

---

215 *Ibid.*, p. 35.

216 Ces « égofiltres » renforcent également l'idée d'un « portrait de soi dans le monde dont les éléments significatifs sont à l'arrière-plan (le décor), à vos côtés (meilleure amie, amoureux, célébrités) et désormais avec le géofiltre à l'avant-plan », Laurence ALLARD, « Du géofiltre à l'égofiltre: les territoires de jeu des individus-marques à l'épreuve des applications de messagerie sociale », *Questions de communication* (2018/2), PUN-Editions universitaires de Lorraine, pp. 95–106.

217 Discussion lors du colloque *Des Pouvoirs des écrans*, sous la direction de Mauro Carbone, avec la collaboration d'Anna Caterina Dalmasso et Jacopo Bodini, du 21 au 23 septembre 2017 à Lyon. Voir l'enregistrement de la session : 04 - *Des pouvoirs des écrans - Des pouvoirs des écrans - BM de Lyon-Part-Dieu - 23/09 matin*, [en ligne], 2017., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=IcWKzCRwLVg>>, (consulté le 26 août 2020) ; Voir également les actes du colloque : Mauro CARBONE, Anna Caterina DALMASSO, Jacopo BODINI, *Des pouvoirs des écrans*, Éditions Mimésis, Sesto

#### 1.2.1.4 Le plan subjectif retourné

Ces caméras légères peuvent aussi se tourner d'un mouvement de poignet, tantôt vers le visage, tantôt vers l'objet du regard de ce visage (visage vu, visage voyant). Le vlogueur peut alterner entre un point de vue tourné vers son visage et un autre dirigé vers l'objet de son regard, produisant un montage en direct entre les actions et réactions du corps. Ce retournement s'inscrit technologiquement dans les deux caméras du camécran, l'une posée sur l'écran et qui renvoie vers le visage de l'utilisateur, et l'autre posée au « dos » de l'appareil, et qui renvoie une image captée dans la direction du regard. C'est alors seulement au moyen d'un clic que l'alternance entre les deux points de vue, de part et d'autre de l'appareil, peut maintenant se faire. Le cadre du visage donne alors à voir un *plan subjectif retourné*.

Dans *Going South*, plusieurs occurrences de ce type de plan interviennent. Dans la continuité du regard du filmeur, on suit par exemple sous l'eau le mouvement d'un détecteur de métal au rythme de la tonalité qui s'intensifie à l'approche d'un objet intéressant. La main du plongeur-filmeur s'avance à mesure que le son s'intensifie pour excaver du sable une pièce. La caméra se retourne alors vers le plongeur portant masque et tuba, et qui frotte la pièce pour la débarrasser de sa saleté. En se creusant, l'objet se révèle être une bague que le plongeur place entre son visage et l'objectif, accentuant la perspective du face-à-face [Figure 1.26.].

Le vlogueur est en mesure, par un panoramique au poignet, d'alterner entre un visage voyant le paysage avec la caméra et un visage vu qui commente ce qu'il voit et ce qu'il ressent. Cette alternance entre perception et expression, visage vu et voyant, visage réagissant à ce qu'il voit et visage se percevant lui-même comme expressif caractérise une nouvelle vague de vlogs. Les spectateurs et spectatrices se trouvent pris dans cet *écosystème subjectif clos*, à la fois devant le visage du vlogueur et derrière sa main, à la fois avec lui et porté par lui, potentiellement face-à-face ou côte-à-côte. Le vlogueur en charge de l'image referme sur lui-même sa double face, à la fois vers le monde et vers lui-même, par l'entremise de la caméra portée à bout de bras.

Alternant entre monstration et commentaire, le tout dans une indépendance totale, le vlogueur place le public dans l'intimité de son interprétation subjective et incarnée de l'envi-

---

San Giovanni, 2018.



Figures 1.26. Un exemple de plan subjectif retourné. Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

ronnement. À la facilité de la prise de vue répond la spontanéité du geste de filmage, qui nous donne accès à une intentionnalité *en train de se faire*.

## 1.2.2 DÉCROCHER LE VISEUR

### 1.2.2.1 Le corps-capteur, le corps-caméra

De nouveaux appareils techniques comme la GoPro ou les drones semblent proposer un nouveau détachement vis-à-vis du filmeur ou de la filmeuse, reproduisant une relation héritée des premières boîtes photographiques, sans viseur et sans écran de contrôle<sup>218</sup>. Face certaines de ces caméras sans viseur, je suis cependant en mesure d’imaginer le type d’image produite. L’anticipation de ce regard dépend de la personnalité technique de l’appareil qui peut être imaginée, comme un grand-angle pour la GoPro, ou une image de basse qualité en noir et blanc ou en vert pour la caméra de surveillance. Sans écran, ces appareils que je ne maîtrise pas constamment, et dont je devine seulement l’activité perceptive, prennent en indépendance. Le caméra y est moins une extension de moi-même qu’une partenaire : elle voit à sa façon, avec moi.

Le cas de la GoPro en particulier nous permet d’appuyer la thèse d’un accompagnement des appareils autour de moi et sur moi. Originellement inventée par Nick Woodman, un ingénieur désireux de documenter ses sessions de surf, la GoPro est une petite caméra, extrêmement solide, qui résiste à l’eau et aux températures extrêmes, et qui peut s’accrocher partout. Avec la GoPro, une autre forme de documentation de soi se développe, qu’elle soit accrochée au corps du filmeur ou aux modes de transport qu’il pratique.

Pour le spectateur, explique Richard Bégin, l’image devient alors « une interface entre le monde visible (ce qui est vu) et la pratique de celui-ci (ce qui est perçu). L’image devient un « proxy » – une procuration ; elle permet de *vibrer par procuration* »<sup>219</sup>. L’animation de l’image issue de la caméra portée rend encore perceptible l’intentionnalité du visage humain, avec le recul de la structure intermédiaire sur laquelle la caméra est posée. Lorsque la

---

218 Lisa CARTWRIGHT, Andy RICE, « My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as technologies of Intra-Subjective Action » [en ligne], *S&F Online (The Scholar & Feminist Online)* (2016/Issue 13.3-14.1), disponible sur <<http://sfonline.barnard.edu/traversing-technologies/lisa-cartwright-d-andy-rice-my-hero-a-media-archaeology-of-tiny-viewfinderless-cameras/>>, (consulté le 7 janvier 2020).

219 Richard BÉGIN, « L’image au corps », *Vertigo, Images et Visions Mutantes*, op. cit., p. 16.

caméra est posée sur un casque par exemple, et se tourne pour saisir un événement que je n’aperçois qu’en bord-cadre, je comprends que le visage animant la caméra se trouve en dessous du cadre [Figure 1.27. et 1.28.]. La GoPro peut également s’associer avec d’autres parties du corps, ou avec d’autres objets pour documenter d’autres mouvements, et décentrer le regard du visage. La main, un surf ou le bec d’un pélican définissent ainsi d’autres référentiels intentionnels. Dans tous les cas, ce qui compte, c’est une subordination de l’image au processus de tournage qui documente le mouvement : « l’objet visé par le regard est secondaire comparativement au corps appareillé – qu’il soit humain ou non »<sup>220</sup>. Le glissement se fait d’un intérêt d’abord consacré à ce qui est capté, l’objet visé par l’appareil, et « l’intérêt pour *ce* ou *celui* qui le ‘pointe’ » explique Richard Bégin<sup>221</sup> – même si le visage n’apparaît plus dans le cadre. Si le filmeur peut alors oublier en partie le *medium* d’enregistrement (par exemple posé sur son casque pendant une performance sportive), le regardeur, lui, ressent formellement l’interaction entre la fabrication du cadre et les mouvements du corps du filmeur.

Lisa Cartwright et Andy Rice s’intéressent à cette condition d’absence de viseur [*viewerless*] pour évoquer un corps-à-corps particulier entre la caméra et son porteur. Ils parlent d’un corps caméra [*camera body*] pour décrire l’appareil, à l’instar de Ruggero Eugeni qui parle de corps-captateur pour désigner un assemblage de perception machinique et humaine produisant des « plans à la première personne »<sup>222</sup>. Il est en effet possible de reconnaître dans l’image l’inscription des mouvements d’un corps humain, qu’il s’agisse de l’apparition en bord-cadre de bouts de corps (par exemple les bras en amorce lorsque la caméra est portée sur la tête), mais aussi dans les mouvements mêmes du cadre, qui ne peuvent pas être attribués à une activité automatique, même s’ils témoignent explicitement d’une personnalité technique, par exemple dans la stabilisation automatique des mouvements du cadre. Le format grand-angle vise à contenir largement les phénomènes visibles à l’image qui *pourraient* faire l’objet du regard du filmeur, le champ attentionnel du visage du filmeur devant être recouvert par le champ visuel de l’objectif. À la façon d’un scan subjectif, le grand angle me permet de revenir sur ce qui a pu être porté à l’attention du filmeur.

---

220 *Ibid.*, p. 13.

221 *Ibid.*, p. 13.

222 Ruggero EUGENI, « Le plan à la première personne. Technologie et subjectivité dans le paysage postcinématographique », in *Techniques et technologies du cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l’histoire*, Le Spectaculaire, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2015, pp. 195-208.

ARRIFLEX at work — ONE OF A SERIES \*

## ARRIFLEX<sup>™</sup> masters schuss and slalom for spectacular TV ski sequence

"We need some unusual and exciting ski scenes for an important TV account," the ad agency executive said. "Can you get them for us?"

John Stephens could...and did. The 30-year old ski expert and second cameraman or operator with Local #659, International Photographers of the Motion Picture Industries, packed his ski gear, his self-designed camera rig and his Arriflex 35mm and headed for Utah.

Stephens, rig and Arriflex proved an intrepid trio, schussing down steep Utah slopes, skirting trees and fellow skiers, maneuvering into hairpin turns and executing sudden stops. Extraordinary angles of action were possible with the rugged, reliable Arriflex, equipped with wide angle lens, mounted in a variety of unique shooting positions—rigged to balance above Stephens' head, from the tip of a ski or behind a clamped ski boot.

The finished footage was fantastic, far exceeding the ad agency's demands for the unusual. TV viewers who caught the commercial were suddenly on skis, sharing the sensation of whizzing down perilous mountains paths and knifing through deep powder snow. Stephens' efforts were hailed as "the most spectacular ski scenes ever filmed."

But he's not resting on his laurels. He's ready now to ride the sea with rig and Arriflex on surf board and water skis. He's expert at that too. So's the Arriflex.



Photos courtesy of International Photographer Magazine



First Choice of Professionals... Lightweight, compact, rugged and versatile, the new Arriflex 35 2C masters every filming assignment from hand-held newreel shots to "blimped" sound shooting. Arriflex 35 rates "first choice" for motion picture assignments in Industry, Science, Education, News, Sports and Entertainment.

- MIRROR-SHUTTER REFLEX VIEWFINDER
- OPTIONAL: BUILT-IN SIGNAL GENERATOR AND AUTOMATIC START MARKER
- TACHOMETER
- 3-LENS TURRET
- WEIGHS ONLY 12½ LBS. WITH 400 FT. MAGAZINE
- COMPLETE ACCESSORY SYSTEM... lenses, standard and special-purpose electric drives, power supplies, time lapse equipment, film magazine, sound blimps, tripods.

Write for catalog on the NEW Arriflex 35 2C.

\*YOU ARE INVITED to send us a description of your special use of Arriflex equipment.



**ARRIFLEX CORPORATION OF AMERICA**  
257 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, N. Y. 10010

"THE ARRI STORY"—An absorbing 32 minute color sound film depicting the step by step manufacture of Arriflex precision cameras and their applications to varied cinematographic assignments. Available without charge for group showings. Write (on letterhead, please) Arriflex Corporation of America for bookings.



Figure 1.27. Arriflex, American Cinematographer, mars 1965, p.145.

Figure 1.28. Installation d'une GoPro sur casque.

Ne pas avoir de rendu vidéo induit, selon Lisa Cartwright et Andy Rice, une collaboration plus sensuelle et instinctive avec l'appareil<sup>223</sup>. Je n'ai pas un contrôle total sur le plan qui est fait, je dois imaginer un autre point de vue, celui de l'appareil extérieur à moi. L'adéquation entre le cadre que j'envisage de créer et celui que produit l'appareil est approximatif, il s'établit dans une relation avec l'appareil lui-même et non avec ce qu'il produit. Ainsi je compose avec l'appareil, et sa personnalité technique.

Richard Bégin voit dans les images tournées avec un appareil à la personnalité technique forte, comme la GoPro, un rapport de compagnonnage explicite<sup>224</sup>. La relation avec la caméra agit comme un partenaire ou un double de moi-même. Le miroir ici n'est plus l'image contrôlée faite de mon corps, mais celle de la caméra qui porte son attention sur mon action, en me filmant, en regardant le monde avec moi et en attestant de cette action<sup>225</sup>.

### 1.2.2.2 Intra-subjectivité : la collaboration avec l'appareil

Comme des ajouts, des écrans permettent parfois d'accéder au cadre qui est fait par la caméra sans viseur. Dans ce cas, expliquent Lisa Cartwright et Andy Rice, l'écran indépendant, détaché, devient alors le médiateur ou *l'interface* de la relation entre la caméra et son utilisateur, « un point de transit intra-subjectif par lequel la caméra communique ce qu'elle 'voit' à travers le système optique à l'intérieur de la boîte noire, pour l'utilisateur de la caméra, annexé au phénomène en dehors de cette boîte »<sup>226</sup>. En tant qu'auto-filmeuse, je n'ai

---

223 L'expertise du photographe est bien sûr d'anticiper la différence entre ce qu'il voyait pendant le moment de la prise et l'image finale produite.

224 Richard Bégin cite Nick Woodman, le fondateur de GoPro : « Une des choses magiques qui s'est produite avec la compagnie était que nos clients se sont sentis obligés de nous créditer dans leurs photos et vidéos. Les gens téléchargent des vidéos sur YouTube en disant : "Moi et ma GoPro faisons du parachutisme." », Richard BÉGIN, « L'image au corps », *Vertigo* 1 (2015/48), pp. 5–16.

225 « Déterminante serait la mobilographie si l'on considère que le désir auquel elle répond n'est pas seulement celui d'enregistrer l'immédiateté physique d'une expérience, mais, plus fondamental encore, celui d'entretenir une relation d'insubordination avec le média. », Richard BÉGIN, « L'image au corps », *Vertigo, Images et Visions Mutantes*, op. cit., p. 9 ; Voir également : Richard BÉGIN, « Perdre le nord, l'image au corps. Une écriture de la mobilité » [en ligne], in *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l'intime*, Presses Universitaires de Paris Ouest, Paris, 2015, pp. 97-108, disponible sur <Academia (profil de Richard Bégin)>, (consulté le 30 août 2020) ; Richard BÉGIN, « GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images » [en ligne], in Dominique CHATEAU et José MOURE (éds.), *Screens*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016, pp. 107-115, disponible sur <Academia (profil de Richard Bégin)>.

226 "a point of intra-subjective transit through which the camera communicates what it "sees" through the lens mechanisms inside its black-boxed interior to the camera user appended to the phenomenon outside that box", Lisa CARTWRIGHT, Andy RICE, « My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as technologies of Intra-Subjective Action » [en ligne], *S&F Online (The Scholar & Feminist Online)*, op. cit.

pas à me contorsionner et à suivre une position que l'appareil m'imposerait pour former le cadre que j'envisage. C'est l'écran seul qui fait la médiation entre moi et l'objectif, comme deux corps indépendants. La dislocation apparaît ici de façon explicite en produisant des retournements : je suis capable de me voir filmée de dos en faisant face à mon écran (j'ai en quelques sortes, « des yeux derrière la tête »).

Émerge alors une nouvelle forme de subjectivité, définie par un point de vue éclaté issu de la collaboration avec d'autres appareils. Ces points de vue sont liés à moi, mais restent indépendants. Le cadre n'agit en tout cas pas uniquement comme un écho à mon propre regard. Il ne s'agit plus alors d'intersubjectivité, mais d'une relation « intrasubjective » suggèrent Lisa Cartwright et Andy Rice :

[Cela suggère] non seulement une prise de vue simple et décontractée, mais aussi une sorte de relation intrasubjective du corps-caméra qui accepte le détachement de l'œil à la vision de la caméra et embrasse la notion d'une multiplicité d'emplacements d'optiques autour du champ d'activité multisensorielle du corps-caméra.<sup>227</sup>

Les deux auteurs défendent la thèse que l'absence de viseur délie le point de vue de l'œil, faisant de la vision « une négociation partielle et distribuée de la subjectivité »<sup>228</sup>. En se détachant du regard, ces plans faits sans vérification visuelle du rendu témoignent alors d'une nouvelle sensualité qui inclut tout le corps, et non plus seulement le regard seul.

On peut trouver des échos de cette collaboration avec l'appareil dans *Blink* de Vito Acconci. L'artiste tient un appareil photo contre lui en se déplaçant dans la rue et appuie sur le déclencheur dès qu'il cligne des yeux [Figure 1.29.]. Entre le regard de l'artiste et l'objectif de l'appareil s'accomplit un relais de la vision. Les spectateurs alors sont témoins de la participation de la caméra qui est aussi la part aveugle de performeur. Ces vues sont « des enregistrements fragmentaires d'une expérience »<sup>229</sup>, qui met au premier plan non pas l'absence de l'artiste du paysage au moment de la prise, mais la place de l'appareil porté contre le corps : « Nous ne voyons pas ce qu'il a vu, mais plutôt ce à quoi son corps était présent

---

227 “suggests a turn not only toward easy, casual shooting, but also toward a kind of body-camera intra-subjective relationship that accepts the displacement of camera vision from the eye and embraces the notion of a multiplicity of lens locations around the camera-body's field of multisensory activity.”, *Ibid.*

228 “Our proposition is that the viewfinderless camera delinks point of view from the eye, rendering seeing as a partial and distributed negotiation of subjectivity.”, *Ibid.*

229 “fragmentary records of an experience”, *Ibid.*

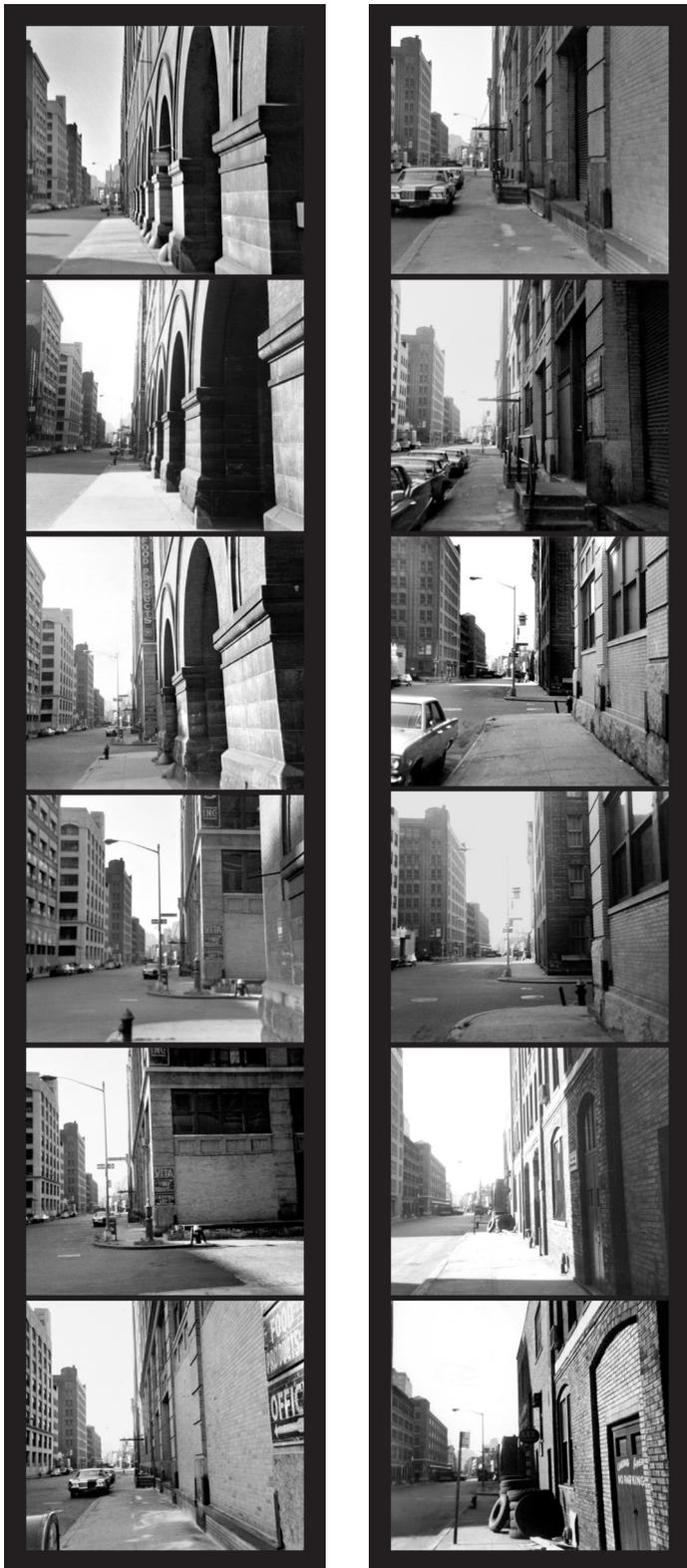


Figure 1.29. Vito Acconci, *Blink*, 1969.

au moment de la prise »<sup>230</sup>. Il y a un partenariat subjectif entre le corps du photographe, et la caméra et c'est cette distribution qui fait l'objet de la performance et de ces traces.

Selon Lisa Cartwright et Andy Rice, la *viewfinderlessness* témoigne d'une condition contemporaine d'intersubjectivité oculaire distribuée, non centrée, et mobile. La collaboration se fait avec les appareils que je tiens dans la main, que je manipule à distance, mais aussi les appareils tout autour de moi (caméras de surveillance, appareils des autres) avec lesquels je dois composer. Le *mediascape* dont parle Casetti est chargé d'yeux, et donc de présences potentielles que nous prenons plus ou moins consciemment en compte.

Les deux artistes Émilie Brout et Maxime Marion proposent une réflexion profonde sur ces caméras publiques et personnelles qui forgent le *mediascape* dans leur pièce *Ghost of your Souvenirs*. Cette pièce, constituée entre 2014 et 2016, est une collection de photos prises sur des sites touristiques et postées en ligne par des usagers de réseaux sociaux. Les deux artistes font en sorte d'apparaître dans le champ de ces caméras, puis récupèrent les images en naviguant dans le riche réseau de métadonnées pour accéder à leur image saisie à l'insu des photographes. Les artistes produisent ainsi des « autoportraits trouvés en ligne »<sup>231</sup>. L'image de mon visage n'est plus volée dans l'espace public, c'est le visage qui vole l'image. L'arrière-plan prend cette fois une autre consistance, en se trouvant hanté par le visage de l'artiste. L'attention se déplace alors autour du visage au premier plan : sur l'environnement dans lequel se trouvent les artistes à l'arrière-plan, ainsi que sur l'appareil lui-même et le geste de prise de vue systématique [Figure 1.30.]. Ils inversent la dialectique fond-figure du selfie en s'insérant dans la boucle du regard, faisant du visage au premier plan le décor de leur apparition au second plan.

Nous sommes alors, en tant que public, invités à nous interroger sur la relation que nous avons à nos appareils, entre le face-à-face local avec l'objectif, et les trajets incertains des images. Le regard de l'objectif reste à la fois concret et hypothétique : concrètement disponible pour récupérer mon adresse hypothétiquement distribuée à d'autres (amis, ennemis, inconnus, artistes, publics). Les dispositifs techniques, inventés avec l'ambition de saisir et communiquer une expérience vécue, immédiate et personnelle, introduisent en effet de nouvelles distances – habitables, comme le montrent Émilie Brout et Maxime Marion en occu-

---

230 “We do not see what he saw, rather we see what his body was present to at the time of the take.”, *Ibid.*

231 Ils définissent ainsi leur œuvre : « série d'autoportraits, photographiques trouvées en ligne, performance », <http://www.eb-mm.net/fr/projects/ghosts-of-your-souvenir> (consulté le 01/08/2020).



Figure 1.30. Émilie Brout et Maxime Marion, *Ghosts of your Souvenirs*, 2014-2016.

pant l'arrière-plan ou Dominic Gagnon en s'identifiant à la caméra du vlogueur. Ces nouvelles distances n'invalident pas l'expérience vécue, mais la renouvellent, en proposant de nouvelles façons de la percevoir et de la mettre en scène. Le visage selfisé introduit ainsi autrement du social dans nos expériences quotidiennes, provoquant potentiellement de nouvelles rencontres.

## 1.3 Les vidéos de compagnie

### Le compagnonnage des appareils

*...Is anybody out there ?*<sup>232</sup>

La proximité charnelle avec les appareils inventent donc d'autres vues subjectives qui donnent la possibilité de se voir selon d'autres distances. La rencontre réciproque n'a pas lieu, mais une forme de présence se dégage cependant de ce type de plan, par la spontanéité du geste de prise de vue, et la facilité de sa publication.

La masse d'image de plus en plus conséquente en ligne témoigne d'un mouvement général d'adresse mais qui reste sur le seuil de l'image, inscrit dans la collaboration avec l'appareil. Ces pratiques d'auto-documentation de soi inventent ainsi une forme de partage à la fois asynchrone et continu, qui suit le fil du quotidien. Nous les appellerons des « vidéos de compagnie ». Le développement de ce type d'image s'observe particulièrement bien dans le dernier film de Gagnon *Going South*. Le cinéaste y documente l'activité quotidienne des vlogueurs, inquiets de partager les aspects les plus ordinaires ou les plus intimes de leurs vies. Huit personnages principaux se dégagent [Figure 1.31.]. Nous les voyons évoluer au fil du film, cherchant à capter l'attention d'un public imaginé.

---

232 Dominic Gagnon, *Hoax Canular*, 2013.



Figure 1.31. Dominic Gagnon, réflexion sur les personnages principaux de *Going South*. Archives personnelles de l'artiste.

### 1.3.1 LES FICTIONS ACCOMPAGNANTES

*I just want more subscribers...*<sup>233</sup>

#### 1.3.1.1 La relation aux images-personnages

Si le face-à-face avec le vlogueur reste asynchrone, une relation concrète s'établit donc avec les images, non pas comme des *intermédiaires* d'une relation avec une autre personne (le vlogueur qui produit les images), mais comme des présences en elles-mêmes. Gagnon l'explique ainsi :

La rencontre humaine n'a pas lieu, mais je travaille quand même dans le même domaine, c'est-à-dire que c'est pas des humains avec qui je *deal*, c'est des objets. Plutôt qu'anthropologue je suis archéologue ! Je recolle des vases puis je crée un film, avec des *bits* que je trouve par-ci par-là, ce qui fait que c'est plus une relation à des objets que j'ai, qu'à des personnes...<sup>234</sup>

La relation avec les images se développe dans le temps, par toute l'attention que Gagnon consacre à l'ensemble de leur publication. Lorsqu'il sélectionne une séquence pour l'intégrer à un de ses films, le réalisateur s'impose en effet de regarder l'ensemble du contenu publié sur la chaîne YouTube. La production vidéo remonte parfois jusqu'à 2005, lui donnant accès à « tout un pan de leur vie »<sup>235</sup>. Une relation se forge à la mesure du visionnage systématique de la chaîne, parfois difficile, quand il implique les longueurs de scènes d'ennui, ou les cris du très colérique JoeTalk100 dans *Big Kiss Goodnight*. Pour ce dernier, Gagnon endure la colère et le désespoir du personnage qui hurle constamment. Même si la relation s'établit avec les images, elle permet cependant de se sentir proche des vlogueurs et vlogueuses.

Ça me fait étrange parce que je me fais une *idée* des gens, je ne les rencontre pas, je me fais une idée d'eux, et puis c'est l'idée qu'ils veulent que je me fasse d'eux aussi, c'est ce qu'ils veulent bien offrir, ce qu'ils veulent bien montrer. Je les connais d'une manière médiatisée, il y a comme un filtre dont je suis très conscient.<sup>236</sup>

---

233 Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

234 Les génériques rappellent le caractère plus archéologue qu'ethnologue du cinéaste. En effet, tout au long de sa filmographie, Dominic Gagnon ne demande pas l'autorisation pour l'utilisation de leurs vidéos aux cadresurs et aux personnages dont il utilise les images. Il envisage la liberté d'utilisation de ces images comme un droit implicite et inhérent à une culture du remix à laquelle il participe lui-même en postant à son tour les montages sur YouTube sur la chaîne « Dominic Zlatanov », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

235 *Ibid.*

236 *Ibid.*

Ces multiples médiations qui séparent le regardeur du vlogueur n'empêchent pas une impression de présence, et un attachement à la production d'images qui rendent possible la relation :

Mais *quand même*, j'ai vraiment l'impression de me rapprocher très très près d'eux. Parce que justement j'ai accès à tout ce qu'ils ont voulu partager jusqu'à maintenant sur l'internet. Je peux vraiment quand même me faire une idée des gens, puis développer des liens affectifs avec eux. S'il arrivait quelque chose par exemple à Chloé<sup>237</sup> [...]. Tu comprends, je l'aime, je la trouve trippante, et même à chaque jour, chaque semaine, je vais voir une petite vidéo d'elle, elle me fait rire.<sup>238</sup>

Le travail de soin pour ces images envoyées en ligne comme des « bouteilles à la mer » contribue à resserrer l'attachement aux images. Le temps consacré à un personnage construit une forme de relation, renversant la hiérarchie présenteielle : il n'est plus besoin d'être de chair et d'os, mais de faire l'expérience d'apprendre à connaître une entité. Yves Citton, reprenant la pensée de Günther Anders le formule ainsi : « Le protagoniste fictif de la série télévisée avec laquelle j'ai passé des dizaines d'heures n'est-il pas plus 'réel' que mon voisin de palier dont je ne sais rien ? »<sup>239</sup>.

### 1.3.1.2 La vacuité du contenu

Dans *Going South*, le discours politique fait place aux conseils de développement personnel et à la documentation d'actions quotidiennes. Les personnages s'adressent maintenant à leurs communautés pour confier leurs soucis personnels et leur vie quotidienne. Chloé Arden, une femme trans documente les étapes de sa transition, un automobiliste filme la route de nuit, un motard se promène sur la plage pour la montrer à sa communauté : « Les amis, voilà pour vous un petit cadeau » [*you guys are in for a treat*]. Pour Gagnon, ce manque de contenu est fascinant :

Souvent, ça tombe dans les trucs les plus banals, les plus futiles, les plus... c'est ça qui est étrange : pas de contenu. [...] Warhol : faudrait relire ce qu'il y a d'écrit sur la culture du spectacle, les media et tout ça, parce qu'on est rendu à la *can* de soupe Campbell, vidéo de contenu, on est rendu à toutes les variations de couleurs possibles de la *can* de soupe. On en est là : si t'as une belle gueule, bel éclairage, bonne caméra, puis tu fais rien, rien de spécial. C'est fascinant là, le monde a tellement envie de communiquer.<sup>240</sup>

Ainsi, dans le même film, une longue séquence suit la vlogueuse hôtesse de l'air qui pré-

---

237 Un des personnages de *Going South*.

238 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

239 Yves CITTON, *Médiarchie, op. cit.*, p. 275.

240 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

sente ses courses, les menus qu'elle envisage de faire cette semaine, les lieux où elle a acheté ses produits, les choix qu'elle a faits entre différentes marques. Plus tard, on la retrouve dans sa voiture présentant la canette de soda qu'elle s'apprête à boire. Après avoir expliqué à la caméra qu'elle aurait voulu un autre goût produit par la même marque, elle se résout à lire les indications publicitaires de l'étiquette.

Si les vidéos n'ont pas d'intérêt pour leur contenu, nous faisons l'hypothèse que c'est pour la présence qui s'en dégage et l'attachement développé progressivement au fil des vidéos pour les personnages (côté regardeur) et pour la communauté, par le biais des appareils et de leur possibilité expressive d'intermédiaire (côté vlogueur). C'est également ce qui transparaît pour Gagnon dans ces images quand il enquête sur le désir de communication. Il compare les communautés YouTube à des bandes de copains, qui traîneraient ensemble :

C'est l'équivalent de nous adolescents qui fumaient des joints et puis qui niaisaient dans le garage de nos parents, sauf que là c'est filmé. T'as pas besoin d'avoir ta gang de cheums, t'as juste besoin d'avoir *la filiation* à un gang. [...] C'est vouloir appartenir à une communauté, le désir d'appartenance. Parce que là tu veux des *followers*, ils te donnent du soutien : "*thanks for all your support*", et c'est juste des *likes*... C'est plus une rencontre, c'est pas des rencontres, c'est du voyeurisme beaucoup aussi, c'est vivre par procuration, à travers les autres...<sup>241</sup>

Autant du côté des vlogueurs qui décident de documenter les moments de vide de leurs vies (en regardant leur caméra), que du côté des communautés de regardeurs qui s'attachent aux personnages (en regardant leur écran), une co-dépendance s'installe, mais qui passe d'abord par les appareils connectés à ces flux de présence. Ce type d'image est également visible dans le montage de Grégoire Beil *Roman national*, qui récupère des images diffusées en direct sur la plate-forme Periscope, pour montrer des moments d'attente et d'ennui chez les jeunes ou la documentation d'activités banales (faire une roue, cuire de la nourriture), qui reprennent dans leur simplicité le devant de la scène. De même pour la collection d'Elisa Giardina Papa, *need ideas!?!PLZ!!* (2011) qui pousse à bout cette idée en compilant des vidéos de vlogueurs et vlogueuses qui n'ont pas d'idées de vidéos à faire – et demande de l'aide en leur communauté en vidéo<sup>242</sup>.

Dominic Gagnon décrit la présentation de cette « présence sans contenu » pour les vlogueurs mais également pour lui-même :

---

241 *Ibid.*

242 Vidéo disponible à cette adresse : <http://www.elisagiardinapapa.com/EGPneedideas!PLZ!!>.html (consulté le 01/09/2020).

Non c'est pas pour le contenu, c'est pour une présence. [...] Les gens sont, j'imagine, seuls pour avoir besoin de compagnie comme ça. C'est comme écouter la radio, ce n'est pas comme écouter un disque. T'es connecté, t'es lié à quelque chose, même si t'es entre deux chaînes et que ça grésille, il y a une présence. Je le sens moi, j'ai une cabane dans les bois et après trois jours sans connexion rien rien rien, ma radio est super précieuse, sinon je me sens bien trop seul.<sup>243</sup>

Pour *Going South*, Dominic Gagnon cherche à se perdre dans l'atmosphère de vacuité, pour faire ressortir l'essence de ces vidéos. Suivant la même méthodologie immersive que pour ses précédents films, le cinéaste se gorge de vidéos au contenu banal pour en faire ressortir des formes de présence et le désir général de connexion : « y'a cette idée d'épuisement, l'épuisement de la pensée, l'épuisement des situations, l'épuisement des drames, l'épuisement... Et puis voir ce qu'il y a après »<sup>244</sup>. Il nous donne à sentir dans ce film, un certain attachement aux figures des vlogueurs, qui cherchent eux aussi à capter notre attention. Ainsi, l'effet de présence ne s'accomplit pas dans le contenu, mais dans le geste de connexion, qui ouvre une distance – spatiale et temporelle – où se joue le face-à-face.

### 1.3.1.3 L'interaction para-sociale (Horton & Wohl)

Cette relation au vlogueur peut être comparée à l'interaction para-sociale [*Parasocial interaction (PSI)*] théorisée par Donald Horton et Richard Wohl en 1956 pour caractériser la relation entre un public et un présentateur ou une présentatrice dans les médias de masse comme la télévision<sup>245</sup>. La familiarité qui s'installe entre moi et la personne à l'écran, bien qu'asymétrique – sans possibilité de réponses ou de retours de regard – me pousse à forger une relation d'amitié ambiguë. Dans cet article, les deux sociologues remarquent la construction d'un face-à-face particulier, surtout dans des émissions basées sur la personnalité particulière du présentateur ou de la présentatrice.

Les nouveaux médias se distinguent évidemment par leur capacité à confronter un membre du public à une association apparemment intime, en face à face, avec un artiste. Nulle part ailleurs cette caractéristique [...] ne semble s'exprimer avec plus de force et de manière plus directe que dans le programme « personnalité ». Dans ces programmes, un nouveau type de présentateur, la *persona*, est mis en vedette, dont la principale caractéristique semble être sa capacité à cultiver et à maintenir cette intimité suggérée. Lorsqu'il apparaît devant son public, d'une émission à l'autre, il effectue des transactions sociales récurrentes avec ses adhérents ; il entretient ce que

---

243 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

244 *Ibid.*

245 “One of the striking characteristics of the new mass media – radio, television, and the movies – is that they give the illusion of face-to-face relationship with the performer”, Donald HORTON, R. RICHARD WOHL, « Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry* 19 (1956/3), Taylor & Francis, pp. 215–229.

nous avons appelé une interaction para-sociale.<sup>246</sup>

L'interaction para-sociale se base sur des formes d'adresse directe et d'inclusion du spectateur ou de la spectatrice. Plus ces signes d'adresse se multiplient en direction du public, plus le spectateur ou la spectatrice sera à même d'anticiper les réponses attendues. Une interaction se crée alors malgré le caractère asynchrone du face-à-face grâce à la dynamique d'un certain type de relation que suggère le présentateur ou la présentatrice.

Donald Horton et Richard Wohl s'intéressent aux présentateurs et présentatrices spécialisés dans la simulation de cette relation. Outre l'adresse directe à l'appareillage technique c'est la continuité des émissions qui permet de forger une illusion de relation expliquent-ils. Le spectateur sait qu'il peut compter sur la régularité de son émission et au fil des références données par le présentateur, il est en mesure d'enrichir d'événements la relation simulée. En rappelant des éléments d'émissions passées, incompris pour le nouveau venu, le présentateur implique et récompense le spectateur loyal, qui se sent alors en connivence avec lui, plus proche<sup>247</sup>.

Le même processus s'élabore dans la formation des communautés autour de figures de vlogueurs. Cette continuité que décrivent Horton et Wohl forge la qualité de ce que nous pourrions appeler des « fictions accompagnantes ». Les fictions accompagnantes sont un type d'objets culturels produits en série dont le but est moins la conception d'un récit que la continuité entre épisodes à même de rythmer la vie de celles et ceux qui en suivent le développement<sup>248</sup>. L'engouement autour des feuilletons et des séries témoigne de ce goût pour

---

246 “The new mass media are obviously distinguished by their ability to confront a member of the audience with an apparently intimate, face-to-face association with a performer. Nowhere does this feature of their technological resources seem more forcefully or more directly displayed than in the « personality » program. In these programs a new kind of performer, the persona, is featured whose main attribute seems to be his ability to cultivate and maintain this suggested intimacy. As he appears before his audience, in program after program, he carries on recurrent social transactions with his adherents; he sustains what we have called para-social interaction.”, *Ibid.*

247 Certains articles de magazines interrogent cette relation de remplacement que propose les vidéos, compris comme des « simulateurs d'expériences humaines » [*simulators of human experience*] pour une « simu-intimité » [*simtimacy*]. Voir : Grant Hilary BRENNER, « Do People Use YouTubers to Replace Real Relationships? » [en ligne], *Psychology Today*, disponible sur <<https://www.psychologytoday.com/blog/experimentations/201905/do-people-use-youtubers-replace-real-relationships>>, (consulté le 20 juillet 2020).

248 Les sitcoms des années 1990 et 2000 peuvent également s'apparenter à ce concept de fictions accompagnantes. Dans ces séries, les personnages apparaissent souvent dans le même décor (comme le spectateur dont la télévision ne bouge pas). Le tournage en studio normalise le mode d'apparition en proposant des décors qui sont toujours les mêmes, ou faits dans la « même pâte ». Pour faciliter la continuité dans la variation des lumières, les personnages restent à l'intérieur. Le salon, le café ou le bar sont ainsi des lieux de rassemblement des personnages où ils vivent et racontent leurs péripéties à l'intensité nar-

l'accompagnement fictionnel que le vlog pousse encore, dans une dimension d'authenticité qui se joue à l'échelle de la vie quotidienne.

L'objet de la captation est la vie même du présentateur-vlogueur, au plus proche de son intimité et de ses problématiques personnelles. Cette connexion possible avec l'autre (le vlogueur avec sa communauté, la communauté avec son vlogueur) s'infiltré dans les activités de la vie ordinaire du fait de la mobilité grandissante des appareils de captation, mais aussi de consultation. Le face-à-face se module selon des mouvements potentiellement constants, confrontant le commentaire d'un vlogueur déambulant dans un supermarché avec son regardeur à bord d'un bus.

La relation gagne en exclusivité en mettant de côté l'équipe technique, pour laisser le vlogueur seul gérer la relation à son spectateur, lui aussi seul devant son camécran individuel. La seule frontière qui assemble et sépare le spectateur du vlogueuse dans ce face-à-face est l'appareillage technique du camécran (et des réseaux de diffusion), reconnu constamment comme lien vers l'autre et canal de l'adresse.

#### **1.3.1.4 La temporalité des fictions accompagnantes**

Comme les vlogueurs, les personnages des séries (qu'on pourrait qualifier, comme les romans, de séries-« fleuves ») reproduisent bien souvent des atmosphères familiales ou amicales, dans lesquelles le spectateur peut s'immerger même s'il n'est pas directement interpellé. D'épisode en épisode, la même atmosphère se rejoue. Le suivi des relations et des événements qui rythment les vies des personnages entre au second plan par rapport à l'ambiance particulière, propre à l'univers de la série, qui est donnée à sentir. Ainsi il est possible qu'une même série se poursuive des années durant au fil d'épisodes de vie qui reflètent le quotidien de la société, comme c'est le cas dans *Les feux de l'amour*, qui suit des histoires de cœur (48 saisons, 11900 épisodes, et encore en cours).

Dans son film *Retour à Genoa City* (2017), le réalisateur Benoît Grimalt revient à Nice voir sa grand-mère qui regarde avec son frère, Tonton Thomas, *Les Feux de l'amour* depuis 1989. Il leur demande de lui raconter les 3827 épisodes qu'il a manqués durant le temps de son absence. Le récit peine à se constituer, les personnages se confondent dans les souvenirs des interrogés. Le réalisateur cherche à remettre de l'ordre dans le flux abondant en

---

native modérée.

épisodes, en reprenant la généalogie des personnages, qui se déploie en écho de sa propre généalogie. L'humour de l'opération revient justement à l'absurdité de l'histoire prise dans son ensemble. C'est bien la présence accompagnante produite par l'atmosphère particulière de la série qui occupe les spectateurs. Le contenu du récit y est secondaire.

Les sitcoms agissent ainsi comme des miroirs de la vie de spectateurs et spectatrices, jusqu'à suivre dans le rythme de leur diffusion les mêmes saisons climatiques que le public (les personnages fêtent le nouvel an en même temps que le public). Il en va de même des émissions de télé-réalité qui montrent de semaine en semaine l'évolution des personnages qui vivent au même rythme que le spectateur, avec des possibilités de *flash-forward* réduites. Pour les vlogs, du fait d'un matériel plus maniable, accessible et individuel, le rythme des publications peut également s'intensifier. Certains vlogueurs publient sur YouTube une vidéo par jour, permettant au public de les suivre dans le quotidien, par le biais de leur propre manipulation des appareils, au creux de leurs mains.

L'émission fait alors des épisodes individuels des *mises à jour* de la vie des personnages, vie qui, par ailleurs, se poursuit *entre les épisodes*, tout comme celle du spectateur. Ainsi la présence des personnages peut s'infiltrer au-delà des émissions, accompagnant le spectateur dans sa vie quotidienne. Comme des rendez-vous, les émissions constituent une façon de « prendre des nouvelles ». Le même processus est en place dans les vlogs, avec une régularité de publication qui permet de former la communauté d'intérêts autour d'une personnalité<sup>249</sup>. La chaîne YouTube ou le programme de télévision qui assemble les chaînons des émissions agit ainsi à l'échelle de la vie vécue du public. Les deux vies, en continuité l'une de l'autre, celle du personnage et celle du public, entrent en écho sur la plate-forme pour rendre possible une relation. Le temps du « direct » se diffracte pour donner naissance à une présence diffuse, enveloppante, mais maîtrisable. Le vlogueur et le regardeur se trouvent

---

249 On retrouve le même processus dans les premières diffusions continue de webcam. Les images s'actualisent régulièrement témoignant d'un corps qui partage volontairement sa présence et son activité. Nicolas Thely y consacre sa thèse. Il suit plusieurs *streamers*, et théorise une esthétique de l'attente, qui donne à sentir une présence derrière l'image fixe qui attend son actualisation. Derrière l'image, une présence assure la continuité du temps défilant. On rend visite à ces chaînes de diffusion comme à des amis : Nicolas THÉLY, *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Les Presses du réel, Dijon, 2002 ; De même Marie-Laure Ryan remarque que le matériau généré par les webcams n'est pas offert pour être vu constamment, mais offrir des « visites rapides » [*quick visits*], entendues dans le milieu comme des « prises » [*grabs*], qui pourrait renvoyer à « prendre la température » : Marie-Laure RYAN, « Will new media produce new narratives », in *Narrative across media: The languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln and London, 2004, pp. 337–359, p. 353 ; Voir également Theresa M. SENFT, *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*, Peter Lang, New York, 2008.

alors, selon la formule de Sherry Turkle, « seul ensemble »<sup>250</sup>.

Malgré la confrontation asynchrone, se produit une distance de rencontre. Elle est portée par la fidélité des rendez-vous et la constance de l'attention qui en est requise. C'est ce que révèlent encore plus clairement les vlogs.

### 1.3.2 PRÉSENCE À LA DEMANDE [*PRESENCE ON DEMAND, POD*]

#### 1.3.2.1 La communauté de partage

Dans *Going South*, les bouteilles à la mer ont trouvé un public, une communauté, mais celle-ci reste fragile. Le film explore la relation des vlogueurs avec leur communauté, parfois conflictuelle, parfois salvatrice<sup>251</sup>. Le besoin de soutien, de soin et de lien permis par la correspondance en ligne fait vivre le désir de contact.

Une dame assez âgée qui partage ses sessions de jeu en ligne avec une communauté beaucoup plus jeune remercie son auditoire qu'elle appelle ses « petits enfants » [*grand-kids*]. Dans une vidéo de remerciement, elle présente des cadeaux de fan : des albums photo qui retracent le parcours de l'avatar de la joueuse par une série d'impressions d'écran [**Figure 1.32.**]. Avec émotion, la vlogueuse accueille ces attentions :

J'ai l'impression que vous êtes tous ma famille. Certains d'entre vous ont partagé leurs peines avec moi, ce qui m'a parfois littéralement mis les larmes aux yeux, et nous partageons aussi nos joies ensemble... Vous semblez penser que je vous donne de la joie, et vous me donnez pour sûr de la joie, quand je lis vos commentaires. Je les aime beaucoup.

Allez mes petits-enfants, je vous aime tous, j'apprécie chacun d'entre vous. Vous me rendez si heureuse, je ne pensais pas que quiconque regarderait mes vidéos, mais vous l'avez fait, et je vous remercie et je l'apprécie. On se revoit bientôt, à la prochaine mes petits-enfants.<sup>252</sup>

Elle termine en envoyant un baiser vers l'objectif. La solitude de cette personne trouve dans la communauté en ligne une famille de cœur qui la soutient. De même, Chloé Arden envoie

---

250 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, op. cit.

251 Sur cette question voir Jean BURGESS, Joshua GREEN, *YouTube: Online video and participatory culture*, op. cit., en particulier le chapitre « The YouTube Community », pp. 94-122.

252 "I feel like you are all my family and some of you have shared sorrows with me, which sometime literally brought tears to my eyes, and we all share joys together... You seem to think that I give you joy, and you definitely give me joy, reading all your comments I love them very very much. All right grand kids, I love you all, I appreciate each and everyone of you. You have just made me so happy, I didn't think that anyone would watch my videos but you did, and I thank you and I appreciate it. So I'll talk to you next time grand kids."



*À la prochaine mes petits enfants.*  
**Figure 1.32.** Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.



*Merci de vos commentaires positifs et géniaux ci-dessous, afin que nous puissions continuer à faire circuler l'amour !*  
**Figure 1.33.** Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

à sa communauté des remerciements pour l'espace d'expression créée par l'activité du vlog :

Je me sens vraiment en sécurité ici. Tout le soutien que vous m'apportez est vraiment très gentil et m'encourage vraiment, donc je ne vous remercierai jamais assez pour ça, et pour avoir écouté mes histoires, mais oui, merci, je vous aime tous tellement.<sup>253</sup>

Les remerciements constants fidélisent la communauté en reconnaissant un travail de soin dans l'attention consacrée aux images. On retrouve ainsi souvent les mêmes formulations qui s'enchaînent en fin de vidéo : « je vous aime, abonnez vous, commentez, donnez un pouce en l'air ». Un autre personnage de *Going South*, qui donne des conseils de vie (méditation, nutrition) [Figure 1.33.], termine ainsi l'une de ses vidéos par une anaphore de « merci » :

Merci d'avoir regardé cette vidéo, merci de lui donner un pouce en l'air, merci de vous être abonné, merci de la partager, merci de votre amour et de votre soutien, merci de vos commentaires positifs et géniaux ci-dessous, afin que nous puissions continuer à faire circuler l'amour ! Quand vous envoyez de l'amour, et que vous faites des éloges et des commentaires positifs aux autres, c'est votre façon de vous aimer vous-même, c'est la façon de faire de cette planète un monde meilleur. Puis-je avoir un amen ? Je sais que je peux [...].<sup>254</sup>

Les multiples déclarations d'amour se mêlent donc à des invitations concrètes d'interaction sur la plate-forme (« je vous aime, abonnez-vous »), puisque la relation se base sur les attentions échangées entre vlogueurs et communautés, par le biais des traces informatiques laissées (pour les regardeurs ce sont les vidéos déposées en ligne et pour les vlogueurs ce sont les marques de consommation des vidéos). La co-dépendance s'établit entre les deux parties : la communauté bénéficie du contenu qu'elle demande, et le vlogueur bénéficie de l'attention portée sur lui. Ainsi, le travail du soin concerne autant la communauté qui trouve dans les vidéos et la personnalité du vlogueur un accompagnement satisfaisant, que dans le vlogueur qui tire de cette relation l'avantage d'une écoute certes indiscernable, mais constamment disponible (ou du moins espérée), incarnée dans l'appareil.

Dans *Going South*, Dominic Gagnon montre la relation ambiguë qui lie les vlogueurs à leurs communautés. Les abonnés ne sont pas très nombreux, explique-t-il, pourtant ils permettent de créer une co-dépendance particulière. Plus tard dans le film, dans sa voiture arrê-

---

253 “I feel really safe here. All the support you guys give me is really really nice, and really uplift me, so I can't thank you guys enough for that, and for listening to my ramble on stories, hum , but yes thank you guys, I love you all so much.”

254 “Thank you for watching this video, thanks for giving it a thumbs up, thank you for subscribing, thank you for sharing it, thank you for your love and support, thank you for your awesome, positive comments down bellow, so we can keep the love vibe flowing! When you send love, and you give positive praise, and positive comments to others, that's your way of loving yourself, that's the way we make this planet a better place. Can I get an amen, I know that I can [...].”

tée sur un parking, Chloé Arden répond aux commentaires haineux postés sous sa précédente vidéo de remerciements. Elle explique vouloir avoir des conversations à cœur ouvert « avec vous », mais confie sa surprise : « j’ai eu des commentaires horribles ». Tout en confiant les difficultés de sa transidentité, elle explique honnêtement vouloir aussi plus d’abonnés :

Genre, je veux juste... avoir de nouveaux abonnés pour être honnête, genre je veux juste un public plus large pour que je puisse faire des choses sympas, comme du merch [*merchandising*<sup>255</sup>] et faire des rencontres, aller au VidCon<sup>256</sup>, des choses comme ça. Je veux pouvoir faire ces choses, mais je n’ai littéralement pas d’abonnés...<sup>257</sup>

De même, la vlogueuse hôtesse de l’air s’adresse à sa communauté soulignant la continuité d’une relation. Elle interpelle sa caméra en posant des questions ouvertes, « comment ça va ? » [*what’s up?*], et en s’excusant de ne pas avoir produit plus [Figure 1.34.] :

Salut les amis, quoi de neuf ? On est vendredi, je suis désolée, j’ai été une mauvaise vlogueuse cette semaine, je n’ai pas du tout eu le temps d’aller sur YouTube, même pas pour regarder les YouTubeurs. Je n’ai pas répondu aux commentaires, je suis désolée, je n’ai juste pas eu le temps de le faire, ça a été dur.<sup>258</sup>

Ces déclarations témoignent d’un rapport de fidélité à la fois désiré et prenant entre la communauté et la vlogueuse qui s’engage à montrer sa vie.

Un autre personnage de *Going South* voit dans sa production vidéo une activité salvatrice qui pourrait le tirer de ses addictions. Ce vlogueur qui partage ses difficultés à ne pas retomber dans l’alcool, tantôt confie sa solitude, tantôt apparaît accompagné d’un ami, avec lequel on le voit se remettre à boire [Figure 1.35.]. Il réapparaît plus tard et tente de convaincre sa communauté de rester, non pas avec lui, mais avec ses vidéos : « merci de rester auprès de mes vidéos » [*thanks for sticking by my videos, watching my videos*]. Tout en publiant ses rechutes, il promet à l’objectif la production prochaine d’un meilleur contenu, des « vidéos à l’état sobre » [*sober videos*]. La mise en scène des rechutes engage la communauté dans une activité de soutien.

Les liens qui unissent la communauté au vlogueur s’établissent par le biais des outils

---

255 Il s’agit de marketing d’influence : les YouTubeurs recommandent des produits en les utilisant.

256 Il s’agit de rencontres organisées entre YouTubeur et communautés.

257 “I just like want... new subscribers to be honest, like I just want a bigger audience so I can do cool things, like merch [*merchandising*] and like actually have like meet up, go to VidCon and something like. I want to be able to do those things but I literally have no subs”

258 “Hey guys, what’s up? It’s Friday, I’m sorry I have been a terrible vlogueur this week, I have actually not even really been on YouTube at all, not even to watch, YouTubeurs, I haven’t been responding to comments, I’m sorry, I just have not had the chance to, it’s been rough”.

techniques, pour faire naître une relation, mais avec le contenu médiatique. L'enjeu n'est pas de retrouver directement les membres de la communauté (à l'exception de quelques *meet up*), mais d'apprécier les traces qu'ils laissent sur les vidéos ; l'enjeu n'est pas de rencontrer le vlogueur, mais d'être « avec ses images ». Les vlogs suggèrent ainsi un dispositif « habitable » de rencontre et de soutien qui permet à celles et ceux qui en ressentent le besoin de trouver une sensation de présence vidéo en ligne, la plate-forme devenant un service de « Présence à la demande » (POD, une *Presence on Demand*, en écho au service de *Video on Demand*). La sensation de présence s'établit aussi bien du côté des regardeurs, qui trouvent sur la plate-forme YouTube une ressource inépuisable de vidéos, que du côté des vlogueurs, qui trouvent sur la même plate-forme, les retours attentionnels qui valident leur existence. Le canal d'interaction entre les deux parties, du regardeur au vlogueur reste particulièrement étroit (vues, *likes*, commentaires), mais supporte ainsi une communication émotionnelle forte.

Ce service se formalise actuellement par la monétisation des vidéos. Les retours de la communauté via le nombre de vue et les commentaires prennent une valeur économique qui valide concrètement l'existence des vlogueurs en leur permettant potentiellement de vivre de leur quotidien filmé (un désir qui s'observe dans *Going South*)<sup>259</sup>. La spontanéité de la publication amateur de *Me at the Zoo*, s'encadre d'attentes plus pressantes sur les retours attentionnels que la vidéo peut produire.

### 1.3.2.2 Le camécran comme compagnon

L'asynchronicité de la rencontre permet son contrôle. Sherry Turkle remarque le paradoxe provoqué par la possibilité de ces communications asynchrones : nous sommes de plus en plus seuls, mais nous avons peur de nous rapprocher. Les réseaux sociaux et les robots nous permettent de résoudre cette situation tout en l'entretenant, ils nous permettent d'être moins seuls et en même temps de ne pas être vraiment proches les uns des autres :

Nous souffrons de la solitude alors que l'intimité nous effraie. Les connexions numériques et les robots sociaux nous donnent l'impression d'être entourés sans avoir à subir les contraintes de l'amitié. Notre vie en réseau nous permet de nous cacher les uns des autres, tout en étant étroitement connectés. Nous préférons envoyer un texto à quelqu'un plutôt que lui parler en personne.<sup>260</sup>

---

259 Sur la question du *digital labor* et de l'ego entrepreneurial, voir *Travailler à être soi-même*, [en ligne], disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=l4ZfaxjDChM&list=PL5c5eLmIiSt8uYBhnQiYG-j5dq1qcBoJV&index=30>>, (consulté le 26 août 2020).

Se sentir proche d'un robot (ou d'un camécran) s'explique par la sensation de présence que l'appareil peut apporter, mais surtout, suggère Sherry Turkle, par la maîtrise de la situation que l'appareil permet.

L'asynchronicité de la relation préserve du risque réel de la présence de l'autre. Elle permet de simuler l'attention de l'autre sans en être concrètement l'objet, évitant par la même tout risque de déception<sup>261</sup>. La connectivité nous permet de « maîtriser l'intensité de nos liens »<sup>262</sup> et de nous « désinvestir à notre gré » des relations, explique Sherry Turkle. Ainsi les télé-communications ne sont plus un palliatif aux relations « IRL », elles définissent simplement une autre façon de communiquer – plus confortable parce que moins exigeante.

La possibilité de se faire interpeller par l'autre et de devoir lui répondre se dilue à la faveur de ce système d'organisation : j'initie une adresse (à une personne ou à un groupe) et je récolte ensuite d'éventuelles réponses. Mon camécran, comme un bouclier, récupère les appels de l'autre sans que j'aie à répondre immédiatement, comme mon visage sur mon profil Facebook fait l'intendance de mon visage derrière l'écran, récupérant les marques d'attention comme une boîte aux lettres.

À partir du camécran personnel, chacun aurait ainsi la possibilité de piocher dans un flux de présence. Les profils d'autres personnalités se donnent en exposition en offrant la possibilité constante d'une impression de contact. Il n'y a pas de « temporalité présente commune »<sup>263</sup> ni d'équilibre attentionnel, cependant une forme de présence hybride émerge. Au centre de ces échanges, l'appareil lui-même devient alors le premier récepteur de l'attention, le proxy des présences. Il est à la fois traversé par les flux de présence du réseau qu'il matérialise concrètement en étant tenu au creux de nos mains. Le camécran, comme appareil de communication, me place ainsi aux portes de l'adresse.

---

260 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, op. cit., p. 19.

261 Une forme extrême de cet isolement rythmé par la consommations de films ou de jeux vidéos peut se retrouver dans la figures du *hikkikomori*, un mot japonais qui décrit un état psychique et social de mise en retrait. Voir Nicolas BAILLEUL, *Filmeurs amateurs, Vidéos partagées*, Haute École des Arts du Rhin, op. cit.

262 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, op. cit., p. 38.

263 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 97.



*I've been a terrible vloguer..*

**Figure 1.34.** Dominic Gagnon, *Going South*, 2018. I'ms sorry,



*Thanks for sticking by my video.*

**Figure 1.35.** Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

### 1.3.3 LE QUASI-VISAGE DU CAMÉCRAN

#### 1.3.3.1 Le camécran comme espèce de compagnie

On observe alors un déplacement des agents de la rencontre : le camécran n'est plus le moyen d'une rencontre au profit de laquelle il s'effacerait, mais devient le partenaire avec lequel il y a rencontre, c'est-à-dire reconnaissance et altérité. La distance n'est plus celle qu'il y avait avec un interlocuteur, mais celle qui me sépare de mon camécran, le chargeant d'une présence qu'on peut retrouver chez nos partenaires robotiques.

Sherry Turkle rapporte différentes conversations qu'elle a eues à propos de ce type de liens affectifs. Une jeune femme à un colloque lui dit qu'elle échangerait bien son petit ami pour un robot au comportement attentionné. Elle cherche une relation « 'sans risque' ». Une autre femme évoque la difficulté à comprendre les autres, qui s'évanouit face à la clarté des robots : « 'Après tout, on ne sait jamais ce que ressent vraiment quelqu'un d'autre. Les gens font bonne figure. Avec les robots, on n'aurait pas ce problème' ». De même, un homme explique préférer parler à un robot, constamment disponible et qu'il ne pourrait pas vexer : « 'Je préférerais parler à un robot. Les amis peuvent être épuisants. Alors que le robot serait toujours là pour moi. Et dès que j'en aurais fini avec lui, je pourrais simplement le laisser et partir' »<sup>264</sup>. Si ce sont les personnes âgées qui sont d'abord visées par les robots de compagnie, comme Paro, une peluche de petit phoque blanc robotisé, les jeunes aussi sont attirés par le lien confortable que procure une relation asynchrone via les réseaux sociaux notamment<sup>265</sup>. Un retournement s'opère : les robots et les réseaux sociaux ne sont pas des médiateurs pour d'autres relations, mais se substituent aux relations mêmes<sup>266</sup>.

Ce que Sherry Turkle définit comme « le moment robotique » concerne l'idée que nous

---

264 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, op. cit., p. 32.

265 *Ibid.*, p. 31.

266 Laurence Allard dans une critique du livre *Seul Ensemble* de Turkle réproche l'approche trop pessimiste de la psychologue, qui fait porter aux individus le poids négatifs des travers de la déconnexion, plutôt que de penser des systèmes sociopolitiques plus large. Elle remarque d'ailleurs la difficulté depuis le point de vue de praticienne de Turkle, de prendre en compte la globalité des usages, étant d'abord intéressée par les nœuds problématiques : « La perspective de la discipline psychologique sur la connexion introduit une sur-pathologisation de la pratique. Un peu comme si l'on demandait à des médecins cliniciens de décrire des individus bien portants. », Laurence ALLARD, « Seuls ensemble... really? », *L'Observatoire* (2016/2), pp. 96–97.

sommes maintenant prêts à accueillir émotionnellement et philosophiquement les robots de compagnie parmi nous. Elle s'intéresse pour sa part de plus près à des robots et non à des camécrans, mais cette « promiscuité technologique »<sup>267</sup> pourrait faciliter les modes de socialité que nous avons avec nos appareils en général. Même s'il ne possède pas de forme humaine ou animale, nous pourrions leur attribuer un visage. Turkle explique que nous avons été entraînés à cette relation dans l'enfance avec des substituts de présence comme la peluche ou la poupée :

Nous sommes psychologiquement programmés non seulement pour prendre soin de ce que nous aimons, mais aussi pour aimer ce dont nous prenons soin. Ainsi, même des créatures artificielles très basiques peuvent susciter un profond attachement.<sup>268</sup>

Il en irait de même avec nos camécrans : à force de leur porter attention et d'y trouver le canal de nos socialités avec les autres, nous finissons par leur faire porter un visage. La possibilité de considérer une relation avec un animal de compagnie robotique qui pourtant n'est pas en mesure de saisir le réconfort qu'il provoque, argumente en faveur d'une relation au camécran comme un compagnon. En effet, quand bien même le téléphone portable, la tablette ou l'ordinateur n'imitent pas le visage humain ou le corps de l'animal, ils produisent un effet d'accompagnement inédit et effectif.

Nous avons tout intérêt à attribuer une présence à nos appareils, à y projeter une forme de vie, potentielle et hybride, puisque c'est avec nos appareils que nous passons beaucoup de temps. Plutôt que des prolongements de nos capacités perceptives, selon la façon dont les définissait McLuhan, ces appareils détachés de nous peuvent être considérés comme des compagnons, dans la lignée des « espèces compagnes » qu'explore la philosophe Donna Haraway<sup>269</sup>. Ces objets, en effet, ne sont pas tant des extensions de nos sens, que des compagnons indépendants, qui nous restent hétérogènes. Comme le dit Laurence Allard, la multiplication de ces outils de documentation de soi ouvre un « continuum 'soma-technologique' [mais] qui s'éprouve dans la discontinuité »<sup>270</sup>. Reprenant Haraway<sup>271</sup>, la chercheuse propose ainsi de penser le mobile non pas comme un prolongement de la main, ni comme

---

267 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, *op. cit.*, p. 31.

268 *Ibid.*, p. 33 Ce « moment robotique » cependant n'est pas en ce sens nouveau, même s'il prend ici un nouveau tour. Cette efficacité de l'objet sur la psyché humaine ne se limite pas en effet aux seuls robots aux formes reconnaissables, mais peut se retracer à l'objet du « doudou » comme objet transitionnel (Winnicott) ou encore, sous une autre forme, à l'absorption que propose l'écran de cinéma, en m'impliquant dans l'histoire par les processus d'identification que nous avons définis.

269 HARAWAY Donna, *Manifeste des espèces compagnes*, TRAD. Jérôme HANSEN [Première publication Prickly Paradigm Press, 2003], coll. Climats – Essai, Flammarion, Paris, 2019.

un cyborg, mais comme un compagnon, en l'occurrence un « compagnon d'espèce téléphonique ».

Ce compagnonnage « relève d'une forme d'attachement à un artefact au sein duquel a été déposée une part de soi-même »<sup>272</sup>. Cette implication des appareils mobiles dans le quotidien, auxquels nous confions nos états d'âme, nos rythmes cardiaques, nos projets futurs et nos souvenirs ont certes la fonction d'un miroir, mais traversé par la présence d'autres qui teintent ces outils de capacités émotionnelles, comme le défend Allard : « ce ne sont plus seulement des capacités cognitives qui sont transférées aux machines, mais des fonctions psychiques allant jusqu'à l'émotionnel »<sup>273</sup>. Comme intermédiaires pour des relations avec d'autres, les interactions sociales médiatisées que les téléphones permettent, explique-t-elle, leur donnent ainsi une forme d'« autonomie d'existence »<sup>274</sup>.

La raison de cette hétérogénéité de l'appareil se trouve dans la présence devinée et potentielle d'une altérité. En perdant mon appareil, je prends le risque de perdre un bout de moi-même, non pas parce qu'il s'agit de mon corps, mais du potentiel regard des autres sur moi. Ainsi, l'incorporation de ces appareils – parfois décrite sous le prisme simpliste et excessivement moralisateur de « l'addiction » – joue sur cette tension, non pas seulement d'un désir de contrôle plus efficace des choses, mais d'un désir de contact avec un flux de présence qui n'advient pas, qui reste sur le seuil en maintenant l'a-synchronicité de la rencontre.

### 1.3.3.2 L'œil attentif

L'œil de la webcam devient ainsi un compagnon pour le vlogueur. C'est l'incertitude d'une réception du regard envoyé en des lieux et des temps indéterminés, c'est aussi l'impossibilité d'être regardée en retour, sinon par l'œil froid de la machine, et sans les mi-

---

270 Laurence ALLARD, « *Express Yourself 3.0 ! Le mobile comme technologie de la voix intérieure. Entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique* », *Téléphone mobile et création* (2014), pp. 139-161., p. 140 ; Voir également : Laurence ALLARD, Laurent CRETON, Roger ODIN, *Téléphone mobile et création*, Armand Colin, Paris, 2014.

271 Laurence ALLARD, « *Express Yourself 3.0 ! Le mobile comme technologie de la voix intérieure. Entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique* », *Téléphone mobile et création*, *op. cit.*, p. 152-153.

272 *Ibid.*, p. 156.

273 *Ibid.*, p. 152.

274 *Ibid.*, p. 154.

miques visibles du visage<sup>275</sup>. L'objectif, comme un œil constamment disponible, transcendant le temps et la matière par l'inscription d'images, est en cela presque divin et donne à l'adresse des allures de prière. L'adresse à la caméra semble en effet thérapeutique. Gagnon le remarque : c'est la possibilité « de se confier à personne et à tout le monde en même temps »<sup>276</sup>. La présence de l'autre, son corps, dépend de cette matérialité de l'appareil pour apparaître. Son image n'est pas en flottement, *nulle part*, mais bien fixée sur un corps, celui de l'écran.

La journaliste Dora Moutot met en évidence ce rapport intime au camécran, confident de nos états d'âme, dans sa série *Webcam Tears*. Elle y collectionne des vidéos d'amateurs qui se filment en train de pleurer. L'objectif semble agir comme un exutoire qui permet la catharsis [Figure 1.36.]. Ce projet sur l'« exhibitionnisme de notre génération », dit-elle, parle aussi de notre solitude face à l'écran, « dans un monde où parfois ton ordinateur a tendance à devenir ton meilleur ami »<sup>277</sup>. C'est également ce que montraient Natalie Bookchin dans sa série *Testament* [Figure 1.37.] et Molly Soda dans *Me Singing Stay by Rihanna* : l'utilisation de l'objectif comme spectateur et récepteur attentionnel d'une performance ou d'une émotion [Figure 1.38.]. Comme le dispositif de la grille du confessionnal, ou du canapé de l'analyse psychanalytique, où l'on ne se regarde pas pour mieux se confesser, là encore le dispositif de médiation organise une distance qui peut libérer des expressions émotionnelles. L'objectif s'affirme comme regard et *possibilité* de regard *effectif*. Dans cet entre-deux se joue la présence diffuse à travers le camécran. S'il reste mécanique, le camécran est en effet potentiellement traversé par des flux dans lesquels l'altérité circule. En cela, il est une source d'attention inédite, potentielle et toujours sur le seuil. Dans cet accompagnement, possiblement accompli jusqu'au regard d'autres humains, le camécran devient un *quasi-visage*.

---

275 L'expressivité de la caméra peut être discutée, notamment dans les variations de la mise au point, agitant l'œil qui peut s'ajuster au positionnement du corps devant lui.

276 Dominic GAGNON, *Master Class Dominic Gagnon*, [en ligne], *op. cit.* ; Cité et transcrit par Johan LANOË, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, *op. cit.*, p. 173.

277 Le projet est inspiré par l'artiste Laurel Nakadate qui s'est prise en photo quand elle pleurait pendant 365 jours, travail exposé au MOMA PS1. <https://www.we-find-wildness.com/2011/06/laurel-nakadate-365-days-a-catalogue-of-tears/>, *Laurel Nakadate: 365 Days: A Catalogue of Tears*, 01 éd., Hatje Cantz, Ostfildern, 2011.

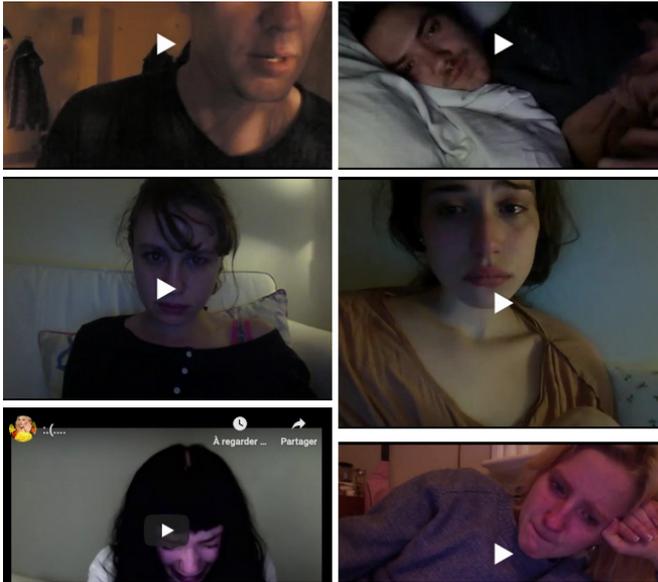


Figure 1.36. Dora Moutot, *Webcam Tears*, 2012.

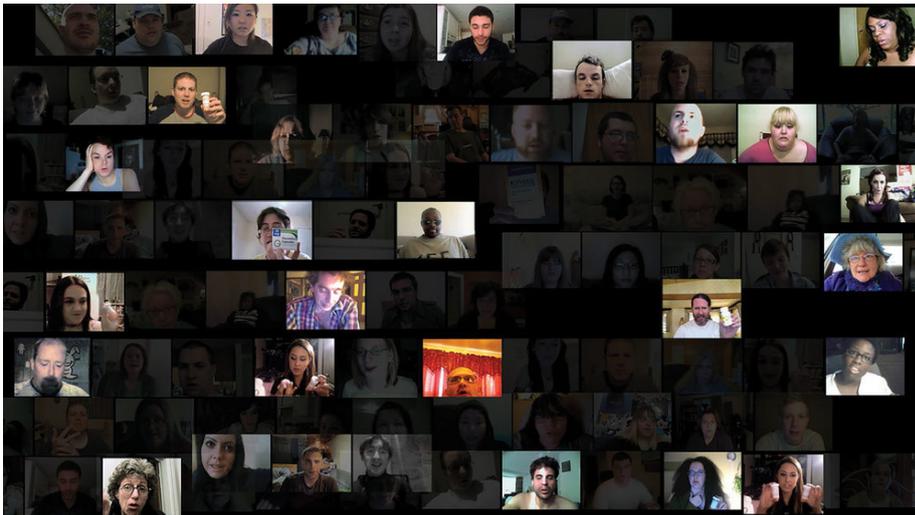


Figure 1.37. Natalie Bookchin, « My Meds », *Testament*, 2008-2017.

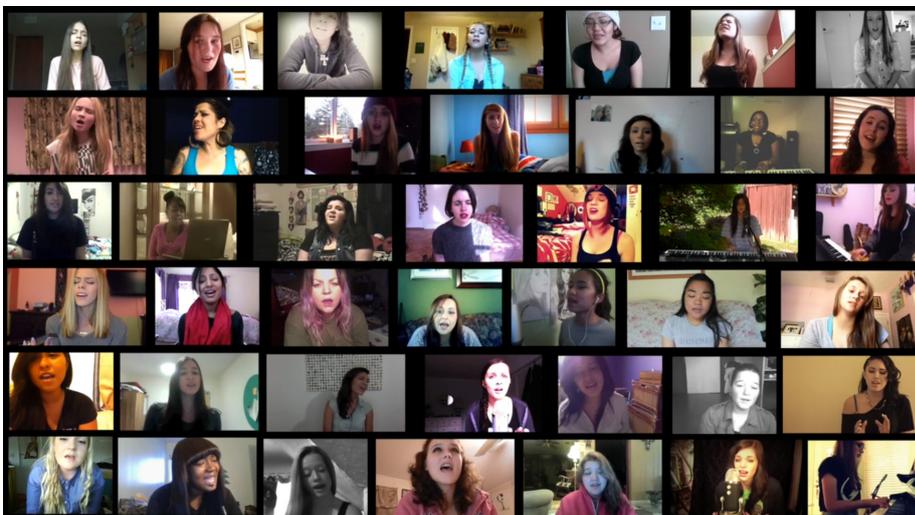


Figure 1.38. Molly Soda, *Me Singing Stay by Rihanna*, 2018.

Là-dessus, nous pouvons reprendre la proposition de Mauro Carbone à son étude de « l'archi-écran »<sup>278</sup> comme un « quasi-sujet » (à partir des lectures de Mikel Dufrenne, Vivian Sobchack, W.J. T. Mitchell et de Gilbert Simondon<sup>279</sup>). L'attachement à certains outils techniques nous permet de penser l'interface-écran, non plus comme un canal de diffusion de la présence de soi et des autres (par le biais de nos profils, de nos avatars), mais plutôt comme une forme de présence en elle-même, « l'écran et l'utilisateur constituant désormais un agencement dans lequel les deux termes de la relation sont inséparables et se définissent mutuellement »<sup>280</sup>. Ce corps à corps que décrit Carbone s'appuie sur la phénoménologie de Mikel Dufrenne, qui définit l'expérience esthétique comme une co-dépendance entre l'œuvre et le regardeur. La rencontre avec une œuvre, qui révèle un monde qui lui est propre, provoque un enveloppement, qui met en place une relation particulière : l'œuvre d'art pose ses propres termes, ses propres conditions en interpellant le regardeur. Cet appel fait de l'œuvre un quasi-sujet en lui donnant une forme d'agentivité. L'objet esthétique, explique Dufrenne, s'accomplit dans la perception du spectateur, il n'a pas d'autres fonctions. Les deux corps, matériel et sensible, composent alors une totalité.

On retrouve dans le travail de Simondon sur le « mode d'existence des objets techniques » une influence inspiratrice des travaux de Dufrenne, explique Carbone. En donnant un tel statut aux objets techniques, Simondon les réhabilite « ontologiquement au statut de 'quasi-sujet', doués 'd'une marge de liberté', lesquels assument un tel statut à l'intérieur de leur corrélation constitutive avec les êtres humains que Simondon appelle 'couplage' »<sup>281</sup>.

---

278 Mauro Carbone forge le concept d'« archi-écran » pour problématiser les effets de l'écran. Repartant de l'allégorie de la caverne platonicienne, il considère la double fonction de l'écran, qui à la fois montre et cache, comme les « deux possibilités complémentaires d'une même figure » qu'il nomme « l'archi-écran ». En cela, l'écran est lié au milieu dans lequel il se trouve et dont il dépend pour faire exister autre chose que lui-même. Mauro Carbone parle d'un « troisième pôle » : l'archi-écran désigne quelque chose au-delà de son propre fonctionnement, ou plutôt, son fonctionnement produit autre chose que l'écran lui-même. Il « présente plus que lui-même, il présente *en s'excédant lui-même* », c'est un « écran excédant », MAURO CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, op. cit., p. 7.

279 Chapitre 2 « viens vivre chez moi, la séduction des écrans aujourd'hui », et particulièrement « l'archi-écran comme un "quasi-sujet" », *Ibid.*, p. 129-150 ; citons également Thompson qui parle de *mediated quasi-interaction* et de *'non-reciprocal intimacy at a distance'* dans John B. THOMPSON, « The new visibility », *Theory, culture & society* 22 (2005/6), Sage Publications London, Thousand Oaks and New Delhi, pp. 31-51., p. 33, 34.

280 MAURO CARBONE, Anna Caterina DALMASSO, Jacopo BODINI, « Symposium: Réelles présences. Les écrans comme des quasi-sujets » [en ligne], in *Actes du colloque Livret du colloque*, 2016, pp. 186-197, disponible sur <[https://impec.sciencesconf.org/data/pages/book\\_impec\\_fr\\_2.pdf#page=187](https://impec.sciencesconf.org/data/pages/book_impec_fr_2.pdf#page=187)>, (consulté le 1 juillet 2020).

281 MAURO CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, op. cit., p. 136-137.

Vivian Sobchack reprend également la formulation pour parler de l'expérience *filmique*. Lorsqu'elle considère le film comme sujet voyant, elle s'appuie également sur la notion de quasi-sujet de Dufrenne.

À son tour, Carbone définit cette fois l'expérience *écranique* comme une relation dans laquelle « l'écran lui-même vient à se configurer précisément comme un 'quasi-sujet', en tant que tel doué *de son propre point de vue perceptif ainsi qu'affectif* »<sup>282</sup>. La capacité d'expression des écrans, l'agentivité interactive qu'ils proposent et l'imagination qui investit cette activité, troublent la distinction sujet / objet. Ce qui émerge alors n'est pas une présence, mais plutôt, suggère Carbone, une « quasi-présence », imminente. Carbone reprend le terme à Merleau-Ponty lorsqu'il observe le rapport du peintre à la montagne, et l'expression de la montagne qui guide le pinceau de Cézanne<sup>283</sup>. Cette « visibilité imminente » se rejoue dans l'écran pour Carbone. La présence ne vient pas de l'objet en lui-même, mais également de la part d'imagination que j'impute à l'écran, sur lequel la présence est en passe d'affleurer.

Le camécran, plus précisément, avec sa connexion au réseau, porte plus concrètement encore la potentialité de la présence, toujours sur le seuil de l'apparaître à sa surface, par l'affichage d'une image, ou seulement d'une lumière ou d'une vibration. L'*imminence* peut se lire dans cette présence *potentielle*. L'anticipation des regards à venir (dans le face-à-face avec l'objectif), et la récupération de l'adresse (dans le face-à-face avec l'écran) font du camécran un quasi-visage. Le camécran, même éteint, s'affirme ainsi comme une connexion possible (activable) aux autres, un demi-visage endormi qui peut être réveillé par l'accès au réseau.

Les appareils ne nous transformeraient pas tant en cyborg, ou ne constituent pas des corps dans lesquels nous glisser (pour reprendre une pensée transhumaniste), ils ne sont pas non plus totalement indépendants, entretenant une vie propre ; plutôt, les appareils qui deviennent nos compagnons ici sont *emprunts* d'altérité, traversés de potentialités qui restent sur le seuil. Ceci est d'autant plus vrai avec le développement important des réseaux sociaux qui, explique Carbone, « ont contribué de manière décisive aussi à 'magnifier' – au double sens de 'célébrer' et de 'mettre dans une évidence sans précédents' – la fonction des

---

282 *Ibid.*, p. 134 ; Mauro CARBONE, *et al.*, « Symposium: Réelles présences. Les écrans comme des quasi-sujets » [en ligne], in *Actes du colloque Livret du colloque*, *op. cit.*, p. 188.

283 Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, *op. cit.*

écrans en tant qu'*interface instituant des relations* »<sup>284</sup>. L'altérité de l'appareil ne désigne pas seulement la mécanique qui s'organise contre l'organicité du corps, mais la présence potentielle d'autres organicités au sein de cette mécanique, d'autres humains comme moi qui cherchent à se connecter.

Ainsi dans ce premier chapitre nous avons cherché à caractériser la distance qui s'établit entre le regardeur et le visage du vlogueur. La pratique de Dominic Gagnon et ses intuitions sensibles nous ont donné des pistes pour saisir des formes d'accompagnement proposés par nos appareils en ménageant un face-à-face confortable, qui reste dans l'entre-deux, sur le seuil du camécran.

Poursuivons l'analyse de cette forme de relation avec l'appareillage de façon plus concrète encore dans la vidéo « ASMR ».

---

284 MAURO CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, op. cit., p. 147.

# THEME SONG 2.0

## ***Theme Song 2.0 (2020)***

### **Transcription papier et montage vidéo (13'34").**

Le désir de connexion que met en scène Vito Acconci dans *Theme Song* (1973), se renouvelle sur les réseaux sociaux. J'ai transcrit à l'écrit, phrase à phrase, la première partie de sa performance vidéo sur une interface de chat qui connecte ensemble deux inconnus. Lorsque l'un des deux connectés n'est plus intéressé par la conversation, il peut passer à un autre inconnu. Aucun nom, genre, ou localisation géographique n'est annoncé. Je reprends la voix d'Acconci que j'envoie, phrase à phrase, comme un poème sur le réseau. Les interpellations cette fois écrites fonctionnent particulièrement bien dans le contexte conversationnel mais manquent parfois de « répondant » pour mes interlocuteurs. Certains sont amusés, d'autres impatients, et « Jamie », qui écoute jusqu'au bout, en est troublé.

J'ai transcrit les échanges que j'ai eu sur l'interface, avant de les remédier une nouvelle fois par dessus la vidéo de Vito Acconci. Le visage face caméra continue d'émettre inlassablement son adresse, mais cette fois des titres s'apposent sur l'écran, introduisant des réponses.

<https://intraface.net/Theme-Song-2-0>



## **Chapitre 2**

### **Contact à distance**

Le visage-écran dans les vidéos ASMR



## **CHAPITRE 2 Contact à distance**

### **Le visage-écran dans les vidéos ASMR.....155**

#### **2.1 Connecter les sensibilités À la rencontre de la communauté ASMR.....161**

- 2.1.1 La formation du public ASMR..... 161
  - 2.1.1.1 La Communauté du Chuchotement..... 161
  - 2.1.1.2 Public prédestiné ou public en puissance ?..... 166
  - 2.1.1.3 Expérience personnelle..... 169
- 2.1.2 Simuler le face-à-face. Le visage comme membre fantôme..... 170
  - 2.1.2.1 Jeux de rôle vidéo..... 170
  - 2.1.2.2 Le fonctionnement du cadre « subjectif »..... 173
  - 2.1.2.3 Confrontation plutôt qu'identification..... 181

#### **2.2 Rester dans l'entre-deux La médiation comme proximité distante.....185**

- 2.2.1 Le soin en ligne. L'intimité en jeu dans la vidéo ASMR..... 186
  - 2.2.1.1 L'ambivalence du soin digital..... 186
  - 2.2.1.2 La « vidéo-médicament »..... 188
  - 2.2.1.3 *In a non-threatening way*. L'étrange familiarité..... 192
- 2.2.2 *The medium is the mAssage*, la voix plutôt que les mots..... 196
  - 2.2.2.1 La voix du message, la matière de l'objet..... 196
  - 2.2.2.2 Recalibrer l'attention. L'ASMR comme processus méditatif..... 199
  - 2.2.2.3 La « petite voix » : une expérience de neurosciences..... 201

#### **2.3 La médiation comme milieu Résonner d'une même chair.....206**

- 2.3.1 La chair indisciplinée, le corps affecté..... 207
  - 2.3.1.1 Engagement multisensoriel et réponse automatique..... 207
  - 2.3.1.2 L'affect à la surface de la peau..... 209
  - 2.3.1.3 Toucher à distance : le contact digital..... 213
- 2.3.2 La vibration traverse les membranes..... 217
  - 2.3.2.1 Faire chanter les os..... 217
  - 2.3.2.2 Peau percée..... 220
  - 2.3.2.3 *In my Language*, Amanda Baggs (2007)..... 223
  - 2.3.2.4 La chair du monde..... 225

### **SENSATIONS AUTONOMES.....228**



*You and I are here together..*

**Figure 2.1.** Dominic Gagnon, *Going South*, 2018. I'ms sorry,

Les yeux plongés dans l'objectif, l'un des personnages de *Going South* avance sa main vers l'objectif de la caméra. Son visage est au centre d'une spirale hypnotique noire et blanche. Souriant, il applique avec beaucoup de soin son doigt sur le cadre pour le caresser délicatement, et demande :

Comment vas-tu ?

Oui... Très bien, je vais bien, vraiment.

Mais c'est bien que toi, et moi, nous soyons ici ensemble...

J'apprécie tellement ta présence...<sup>285</sup> [Figure 2.1.] :

Cette vidéo est représentative d'un phénomène en émergence : les vidéos ASMR. L'acronyme, qui renvoie à *Autonomous Sensory Meridian Response*, désigne un frisson de relaxation particulier qu'un certain type de vidéo peut provoquer.

Dans les cas qui nous intéressent, une personne face caméra s'adresse au futur utilisateur en regardant l'objectif, et fait mine de le caresser en considérant l'appareillage en lieu et place de son corps. Les bords du cadre agissent alors littéralement comme un visage : ces « guides ASMR » fabriquent un « visage-écran » ou « plan subjectif anonyme », qui agit comme un masque que n'importe quel utilisateur peut porter. Quelles distances les vidéos ASMR construisent-elles ? Quelle est la particularité de ce face-à-face avec le visage de la guide à l'écran ?

Le titre « ASMR » est lancé avec l'espoir de provoquer des recherches sur les causes et les effets de ce frisson particulier. Cependant, à ce jour, peu de scientifiques, chercheurs ou artistes se sont encore emparés de cet objet. Dans ce chapitre, je propose une approche du phénomène à partir de la problématique du face-à-face. Le visage-écran mis au point dans la vidéo ASMR peut être compris comme une interface sensuelle qui ouvre, comme un point de passage, une communication entre différents matériaux, considérés comme des médiations de vibrations (notamment sonores). La formation d'un milieu de rencontre entre mon visage et celui à l'écran permet une forme de contact très particulier, non plus seulement visuel et sonore, mais également (à velléité) tactile.

Pour explorer ce milieu de rencontre, je pars des différentes approches (très récentes) sur l'ASMR, pour proposer une analyse esthétique de la mise en scène de ces vidéos, et une interprétation plus politique de leur utilisation. Je m'appuie également sur une expérience

---

285 Dans *Going South* (Dominic Gagnon, 2018) : "How are you? Yes... Very good, I'm fine, I really am. But it is good that you, and I, are here together... I enjoy your company, so much..."

scientifique originale, réalisée avec Jean-Philippe Lachaux et Benoît Chatard à l'hôpital neurologique de Lyon, qui interroge plus spécifiquement le rapport à la voix, et une installation vidéo avec l'artiste Damien Beyrouthy où nous questionnons la matérialité des images de visage. Nous quittons donc les films de Gagnon, pour nous intéresser directement au phénomène en ligne, sur YouTube (et non à partir d'une pratique artistique). Ce traitement particulier s'est imposé au fil de ma recherche, la vidéo ASMR fabriquant une distance de face-à-face très originale.

(1) Après avoir décrit la formation du phénomène en ligne ces dernières années, nous observons la mise en scène du visage dans les vidéos ASMR de « jeu de rôle ». Le face-à-face qui y est simulé s'établit sur un écart spatio-temporel que la guide s'applique à ignorer. En caressant l'appareillage technique (pour faire mine de me toucher), la guide s'applique en fait à caresser la distance même qui nous sépare. Si la caresse de la guide semble tomber dans le vide de mon absence, c'est pour mieux révéler la distance qui nous sépare et nous unit, par le biais des médiations techniques qui, elles, sont bien touchées.

(2) Nous montrons ensuite, avec une approche sociopolitique que c'est bien cet intervalle qui fait le succès des vidéos ASMR. La proximité intime qui est simulée dans ces vidéos procure la relaxation justement parce qu'elle n'engage pas de réponse. C'est ce « toucher à distance » qui provoque l'état de relaxation, un contact toujours sur le point de s'accomplir, mais qui n'atteint jamais son but, qui reste sur le seuil, au niveau de la médiation. La qualité méditative de ces vidéos capitalise sur l'écart spatio-temporel pour inviter les récepteurs à se concentrer sur les médiations mêmes (la matière plutôt que l'objet, la voix plutôt que le message<sup>286</sup>).

(3) En faisant résonner les médiations, les guides des vidéos ASMR rendent possible un rapport plus charnel à nos appareils, et, par le biais de nos appareils, un rapport plus charnel à notre milieu. Stimulés par les gestes mis en scène, les différentes médiations, peau et écran, voix et câbles, entrent dans un continuum vibratoire, qui nous rappelle notre appartenance commune à la même « chair du monde », telle que l'entend Merleau-Ponty.

---

286 Marshall McLuhan, *Understanding Media, The Extension of Man*, [Première édition 1964], McGraw-Hill Book Company, New York.

## 2.1 Connecter les sensibilités

# À la rencontre de la communauté ASMR

Les vidéos ASMR sont élaborées comme des instruments de relaxation. En provoquant un frisson qui parcourt le corps, elles permettent à l'utilisateur devant l'écran de se détendre, et parfois de s'endormir. Ce bien-être est le fruit d'une recherche qui s'est élaborée ces dernières années en ligne, sur la plate-forme de partage de vidéos YouTube. C'est là qu'ont été façonnées les mises en scène classiques de l'ASMR<sup>287</sup>, et parmi elle, le « jeu de rôle » qui nous intéressera particulièrement. Dans cette mise en scène, la guide considère dans l'appareillage technique (micro et caméra), la présence du futur récepteur pour faire « comme si » il était là et que la relation était synchrone. Le face-à-face qui s'établit dans un contexte de soin permet de stimuler (en la simulant) la relaxation.

### 2.1.1 LA FORMATION DU PUBLIC ASMR

#### 2.1.1.1 La Communauté du Chuchotement

Avant de devenir la « communauté ASMR »<sup>288</sup>, c'est une « Communauté du Chuchotement » [*Whisper Community*], ou « Société des Sensationnalistes » [*Society of Sensationalists*] qui se réunit en 2008 sur des forums en ligne pour discuter d'un « sentiment agréable que personne ne peut expliquer » [*Good Feeling No One Can Explain*], un « sentiment sans nom » [*Unnamed Feeling*]<sup>289</sup>. Certains stimulus, en particulier des sons, induiraient une intense sensation de relaxation, allant parfois jusqu'à l'« orgasme cérébral » [*brain orgasm*], une réaction ponctuelle de détente extrême qui s'apparente à un frisson dans le creux de la nuque, le long de la colonne vertébrale et sur le crâne, et parfois dans tout le corps<sup>290</sup>.

---

287 On emploie l'acronyme ASMR tantôt comme l'intitulé d'un phénomène ou d'une vidéo, tantôt comme une réponse physique.

288 Des éléments de ce chapitre ont été publiés récemment : Alice LENAY, « Le public des vidéos 'ASMR' : des sentinelles sensibles ? », *Multitudes* 79 (2020/2), Association Multitudes, pp. 93–99.

289 Il s'agit d'un blog ouvert en 2010 par Andrew MacMuiris *The Unnamed Feeling* : <http://theunnam3df33ling.blogspot.com/> (consulté le 16/04/2020). L'information est donnée dans l'article de Harry CHADLE, « What is ASMR? That Good Tingly Feeling No One Can Explain » [en ligne], 2012, disponible sur <[https://www.vice.com/en\\_us/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain](https://www.vice.com/en_us/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain)>, (consulté le 12 février 2020).

Pour retrouver cette sensation mystérieuse, la communauté s'échange des vidéos. Parmi elles, la série de tutoriels de Bob Ross sur la peinture, *The Joy of Painting* (1983-1994) diffusée à la télévision pendant plus de dix ans. En s'adressant directement aux téléspectateurs, le peintre détaille les étapes de réalisation d'une voix douce et encourageante, posée et quasiment chuchotée. Les micros laissent entendre sa respiration et le contact des pinceaux sur la toile et dans les couleurs. Au fil de ses gestes tranquilles, et en moins de trente minutes, une image se crée sur la toile et sur l'écran [Figure 2.2].

Le détournement de ce type de vidéo par la communauté laisse progressivement place à une production originale de contenu, spécifiquement destinée à déclencher la sensation de relaxation. D'abord pris en charge par des amateurs, eux-mêmes adeptes de la sensation, ces objets audiovisuels très particuliers feront l'identité officielle de la communauté. Le nouveau public initie et organise donc lui-même le contenu qui l'intéresse, à partir d'une recherche partagée sur une sensation physique commune, aujourd'hui désignée comme l'« ASMR ».

L'acronyme *Autonomous Sensory Meridian Response* ou « Réponse Autonome du Méridien Sensoriel » invoque un vocabulaire scientifique pour décrire les effets physiques provoqués par ces sons, et les images qui les illustrent. Le « méridien » renvoie, dans la médecine chinoise notamment, à un flux d'énergie qui parcourt le corps. Les vidéos stimuleraient un méridien spécifiquement « sensoriel », donc axé sur les sens (vue, ouïe, toucher, odorat, goût), et de façon automatique.

Les stimulus « déclencheurs » ou *triggers* les plus courants identifiés par la communauté et reproduits dans les vidéos sont les tapotements [*tapping*], les chuchotements (constant dans la plupart des vidéos), parfois inaudibles [*whispering, inaudible whisper*], les sons clairs et craquants [*crisp sounds*], les mouvements lents [*slow movements*] et notamment, à l'occasion de jeux de rôle vidéo [*role playing*], l'attention personnelle [*personal attention*]<sup>291</sup>.

---

290 On parle également d'« orgasme de tête, induit par l'attention » [*Attention Induced Head Orgasm (AIHO)*] ou encore d'« Euphorie induite par l'attention » [*Attention Induced Euphoria*] adopté par Andrew MacMuiris. Voir également pour d'autres données et chiffres sur le site *ASMR University* : <https://asmruniversity.com/about-asmr/what-is-asmr/> (consulté le 16/04/2020).

291 Emma L. BARRATT, Nick J. DAVIS, « Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state », *PeerJ* (2015/3), p. 2.



**Figure 2.2.** Bob Ross, « Blue Ridge Falls » (Season 30 Episode 13) The Joy of Painting, 15 février 1994.



**Figure 2.4.** TingleBelleASMR, « ASMR 3Dio Test - Ear to Ear, Case Tapping, Mouth Sounds, Unintelligible Whispering, MORE », 5 septembre 2016, 5 763 723 vues au 24/04/2020.

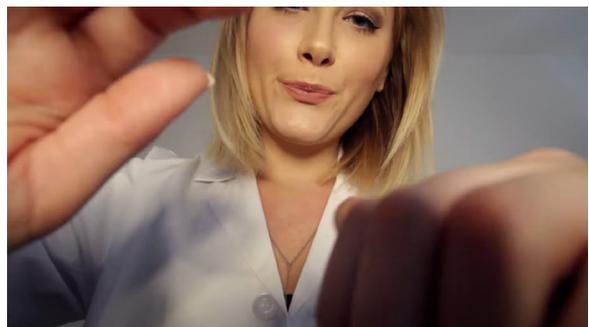
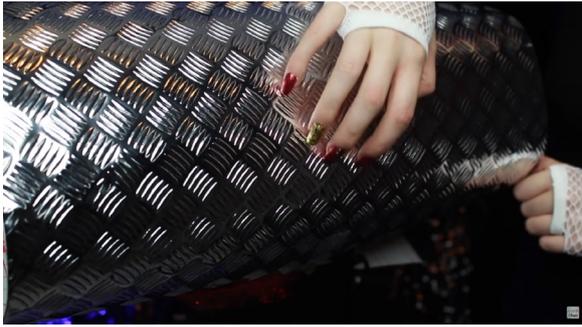


Figure 2.3. Quelques exemples d'images issues de vidéos ASMR.

La communauté de niche s'établit plus durablement sur la plate-forme de partage YouTube, dont les caractéristiques influencent en profondeur le développement de la production-consommation de l'ASMR. La possible publication de commentaires associés au contenu permet de faire des retours sur les propositions, d'en encourager les inventions, voire de demander l'activation de déclencheurs particuliers. Les membres du public ASMR se trouvent ainsi à la fois unis les uns aux autres par leur recherche commune sur la toile des vidéos partagées, en même temps que l'expérience proposée met en scène un face-à-face intime, une relation individuelle et privilégiée via l'écran personnel.

Chacun cherche dans la collection grandissante de vidéos, le *trigger* qui provoquera le frisson le plus intense : objet d'une attention sans faille, recevant une coupe de cheveux ou une observation de la pupille, adepte des décors de centre de soin ou de chambre aux draps propres, à la recherche de tapotement de bouteilles de verre ou de surfaces de plastique, avide de bruits de bouche servis par la commissure de lèvres en gros plan, détendue par la vision de mains malaxant une pâte brillante rose fluo, ou fascinée par le découpage au couteau de savons colorés. Le point commun à tous ces *triggers* est qu'ils se fondent principalement sur des matières et des objets qui résonnent sous l'action d'une guide – souvent une jeune femme, nous y reviendrons [Figures 2.3.]<sup>292</sup>. Les sons se trouvent captés par des micros puissants et souvent stéréo pour simuler par un son binaural les deux oreilles de l'utilisateur [Figure 2.4.]. L'examen, souvent « clinique », des objets ou du futur utilisateur (dans des décors de spas ou de centres de soin) canalisent ainsi l'attention intense que la guide expose dans la vidéo.

Ces stimulus audio et visuels induisant l'état de relaxation peuvent provoquer un pic d'intensité désigné maintenant, à la place de l'orgasme cérébral, comme le *tingle* : un frisson ou un fourmillement caractéristique de l'ASMR. Dans de nombreux témoignages, les utilisateurs et utilisatrices<sup>293</sup> des vidéos déclarent que l'ASMR contribue à soigner la dé-

---

292 L'enjeu esthétique de ces vidéos en elles-mêmes s'appuie sur une forte intrication des sens. Le son prend le pas sur l'image, ce qui est rare dans la production de vidéo (même pour un clip musical, c'est l'image qui prime lors du visionnage).

293 Nous avons choisi les termes d'« utilisateur » et de « consommation » des vidéos, pour éviter les termes de regardeur et de visionnage qui insistent sur le sens de la vue, quand la vidéo ASMR se concentre au contraire sur des sensations sonores et tactiles. Ces deux termes renvoient à leur traduction en anglais, *user* et *use*, qui rappelle aussi bien l'utilisation de l'ordinateur que la consommation de drogue.

pression, l'anxiété, le stress, et l'insomnie<sup>294</sup>.

### 2.1.1.2 Public prédestiné ou public en puissance ?

Le monde des vidéos ASMR ne semble destiné qu'à celles et ceux qui sont sensibles à ses effets. Autrement, les vidéos et leurs étranges mises en scène, si elles peuvent en fasciner certains, restent muettes pour le reste de la population, insensible aux stimulus, quand il ne les rejette pas vivement. Les « bruits de bouche », par exemple, produisent des réactions antagonistes entre relaxation intense chez certains adeptes et rejet profond ou misophonie insupportable chez d'autres, comme « deux extrémités du même spectre de réponses émotionnelles de type synesthésique » expliquent Barratt et Davies<sup>295</sup>. Cet automatisme physique du corps réagissant a ainsi suggéré une pré-disposition physiologique à certains contenus<sup>296</sup>.

Cependant, ce qui pourrait apparaître comme deux groupes distincts, public adepte ou exclu, doit être nuancé. Certaines personnes sensibles à l'ASMR déclarent par exemple perdre l'intensité du *tingle* qui parfois disparaît même complètement [*ASMR immunity*]<sup>297</sup>. La relaxation peut également nécessiter des conditions particulières, comme la découverte de vidéos inédites (qui permettent de garder des effets de surprise). Dans l'autre sens, si

---

294 Le premier article scientifique [*peered review*] sur la question de l'ASMR date de 2015. Emma L. Barratt et Nick J. Davies investissent le phénomène via un questionnaire adressé à 475 utilisateurs. Les réponses obtenues sur les raisons de la consommation de vidéos ASMR renvoient pour 98 % à une opportunité de relaxation, 82 % comme une aide pour s'endormir, et 70 % pour gérer le stress. La large majorité des participants (80 %) affirment que les vidéos ASMR ont un effet positif sur leur humeur et cette amélioration est plus grande encore si les participants se trouvent par ailleurs dans un état de dépression (les utilisateurs répondent à une annonce sur les blogs et groupes ASMR en ligne, ils participent donc déjà à la communauté), Emma L. BARRATT, Nick J. DAVIS, « Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state », *PeerJ*, *op. cit.*

295 “two ends of the same spectrum of synesthesia-like emotional responses”, *Ibid.*, p. 13 Cette hypothèse est à débattre, rappellent les auteurs. Elle dépend de la primauté de la sensation : le *tingle* est-il associé à une sensation purement tactile, ou à une émotion positive, dont la réaction tactile résulterait ?

296 Au département de psychologie de l'université de Winnipeg, un groupe de chercheurs étudie la différenciation entre les deux groupes, l'un sensible à l'ASMR, et l'autre non, autrement dit public potentiel et public exclu. Trois articles en ressortent : Stephen D. SMITH, Beverley K. FREDBORG, Jennifer KORNELSEN, « An examination of the default mode network in individuals with autonomous sensory meridian response (ASMR) », *Social neuroscience* 12 (2017/4), pp. 361–365. ; Beverley K. FREDBORG, Jim CLARK, Stephen D. SMITH, « An examination of personality traits associated with autonomous sensory meridian response (ASMR) », *Frontiers in Psychology* 8 (2017/247) ; Beverley K. FREDBORG, James M. CLARK, Stephen D. SMITH, « Mindfulness and autonomous sensory meridian response (ASMR) » [en ligne], *PeerJ* (2018/6:e5414), disponible sur <<https://peerj.com/articles/5414/>>, (consulté le 20 août 2020).

297 De nombreuses vidéos sont dédiées à soigner l'immunité soudaine à l'ASMR. L'enjeu fait aussi l'objet d'articles de blogs, et forums.

certaines personnes découvrant les vidéos ASMR se retrouvent tout de suite dans ses effets en sentant leurs corps réagir, d'autres mettent plus de temps à trouver les déclencheurs à même de les relaxer.

L'animatrice de la chaîne YouTube « Gentle Whispering », une des premières et des plus puissantes guides actuelles, soutient dans l'une de ses vidéos présentant l'ASMR que chacun y est potentiellement sensible : « Nous pensons que tout le monde a la possibilité d'en faire l'expérience, il s'agit simplement de trouver le déclencheur qui vous parle »<sup>298</sup>. L'enjeu, explique-t-elle, toujours avec une voix douce et les yeux plongés dans l'objectif, est d'avoir assez de volonté pour déclencher la sensation. Ce serait une certaine qualité attentionnelle, et non une configuration physiologique, qui permettrait d'accueillir les effets de la vidéo, de se relaxer, pour peut-être déclencher le *tingle*.

Tout le monde peut-il apprendre à être sensible à l'ASMR ? Sommes-nous toutes et tous membres en puissance du public des vidéos, ou sommes-nous « prédestinés » à leurs effets par notre complexion sensible particulière ? Les deux hypothèses restent en suspens alors que le public des vidéos ASMR grandit considérablement (visible par le nombre de vues sur YouTube, la multiplication des vidéos, et les présentations du phénomène au grand public [Figure 2.5.]). De nouveaux adeptes découvrant la production se convertissent à l'utilisation des vidéos ASMR, des artistes et des chercheurs observent dans l'aspect plastique des matières exposées, l'attention extrême consacrée aux objets, la synesthésie propre à la réaction et les nouvelles formes de socialité qui s'y inventent, un terrain de recherche fertile, tandis que les publicitaires y voient un moyen fructueux d'y introduire des placements de produits<sup>299</sup>. Le temps de cerveau disponible du télé-spectateur devient le temps de cerveau relaxé du flâneur YouTube, hypnotisé par les matières et les sons dans lesquels s'infiltrèrent des intérêts économiques et commerciaux<sup>300</sup>.

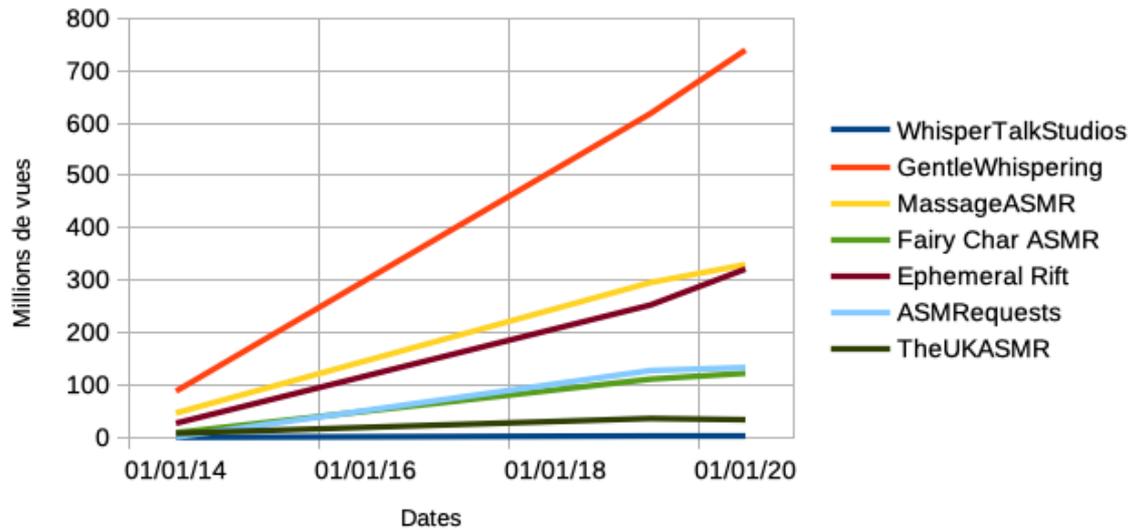
---

298 Gentle Whispering ASMR, « What is ASMR? », 15 décembre 2014, 7,248,485 vues au 16 février 2020, [https://www.youtube.com/watch?v=Kb27NHO\\_ubg&](https://www.youtube.com/watch?v=Kb27NHO_ubg&) (consulté le 16/02/2020).

299 Ou s'inspirent de la forme pour présenter plus sensuellement leurs produits. Dalmasso donne l'exemple d'une publicité de 2015 "a renown confectionery brand has taken inspiration from ASMR sub-culture and aesthetics for designing a whole advertising campaign for the launch of the improved 'silky smoothness' and reshaping of their famous chocolate bar.", Anna Caterina DALMASSO, « 'Like Organs of One Single Intercorporeality'. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, Buchner-Verlag, Darmstadt, 2019, pp. 244-272, p. 237-238.

300 Gibi ASMR ouvre une de ses vidéos en signalant son sponsor habituel puis en présentant pendant trois minutes une marque de produits pour les cheveux d'une voix douce en tapotant les produits, [https://www.youtube.com/watch?v=H\\_kxK0Bc\\_AQ](https://www.youtube.com/watch?v=H_kxK0Bc_AQ) (consultée le 13/05/2020).

## Évolutions des vues de quelques chaînes YouTube



	10/12/14	28/05/19	26/05/20
<b>WhisperTalkStudios</b>	218900	3386686	3778618
<b>GentleWhispering</b>	88311107	618199948	739387664
<b>MassageASMR</b>	46575761	295629843	329764556
<b>Fairy Char ASMR</b>	9008828	111208551	122407110
<b>Ephemeral Rift</b>	27053163	252691398	321298697
<b>ASMRequests</b>	648590	127640170	133557433
<b>TheUKASMR</b>	7734238	36227274	33860658

Figures 2.5. Tableau et graphique de l'évolution de quelques chaînes spécialisées dans l'ASMR.

### 2.1.1.3 Expérience personnelle

Avant de poursuivre l'étude des vidéos ASMR, je signale donc mon propre rapport au phénomène. J'ai découvert les vidéos ASMR alors que j'étais déjà engagée dans une recherche sur le face-à-face par écran. C'est d'abord la mise en scène du jeu de rôle des vidéos ASMR qui a capté mon attention. En comprenant plus tard les effets thérapeutiques de ces vidéos, j'ai cherché à mon tour d'éventuels déclencheurs qui pourraient me relaxer, en vain. C'est pourquoi tout au long de la partie, je me garderai de faire les descriptions phénoménologiques en première personne pour imaginer une position d'utilisateur (le terme n'est pas non plus satisfaisant, on aurait pu choisir « expérimentateur », ou « personne sensible »).

Au fil de la recherche dont je parlais autour de moi, quelques amis se sont révélés y être sensibles et sont devenus des interlocuteurs privilégiés pour éprouver mes intuitions, et relire mon texte<sup>301</sup>. Par la suite, plusieurs occasions de travailler plus concrètement sur les vidéos se sont présentées, tout d'abord avec Anna Caterina Dalmasso lors d'un panel que nous avons proposé au colloque NECS en 2019, « Structures and Voices: Storytelling in Post-Digital Times »<sup>302</sup>, pour une approche en philosophie des *media*, et avec Jean-Philippe Lachaux, pour une expérience en neurosciences, et enfin du côté artistique, avec Damien Beyrouthy, pour notre installation *Sensations Autonomes*, et le collectif d'artistes *Constallationss*<sup>303</sup>, pour lequel j'ai organisé une session de recherche sur l'ASMR.

Sans ressentir moi-même le *tingle*, mon approche m'a semblé comporter un risque d'appropriation, et d'instrumentalisation du phénomène pour ma recherche, en même temps que les discussions avec des membres de la communauté m'ont semblé encourager une telle recherche, en valorisant la distance que je pouvais avoir vis-à-vis des effets charnels des vidéos. J'ai pris le parti de tirer avantage de mon positionnement et l'insensibilité au *tingle* est devenue l'occasion d'observer avec du recul le phénomène, sans se laisser attiser par la relaxation.

---

301 Plus particulièrement, je remercie ici très vivement Vincenté Duché, Odile Chatirichvili et Emilien Villeroy de m'avoir fait des retours sur cette partie de ma recherche.

302 [https://necs.org/conference/wp-content/uploads/2019/05/NECS\\_programme\\_may\\_06\\_final.pdf](https://necs.org/conference/wp-content/uploads/2019/05/NECS_programme_may_06_final.pdf) (consulté le 13/05/2020).

303 Cette session s'est éloignée de l'axe du face-à-face, c'est pourquoi je n'y ferai pas référence directement dans le corps du chapitre. Voir les traces de cette sessions à cette adresse : <https://constallationss-hotglue.me/?ASMR> (consulté le 13/05/2020).

En travaillant plus concrètement avec les vidéos, l'étrangeté de la mise en scène a fait place à une compréhension plus sensible des effets sonores et visuels. À force de regarder et d'écouter – avec ou sans casque, selon ma tolérance à l'intensité des sons – j'ai pu apprécier la virtuosité des guides qui parvenaient à « faire parler » certaines matières, ou à convoquer certains souvenirs.

## 2.1.2 SIMULER LE FACE-À-FACE. LE VISAGE COMME MEMBRE FANTÔME

Bien sûr, c'est une image sur un écran : une inscription. Et elle ne caresse pas mon visage, mais mon écran d'ordinateur de l'intérieur. Cependant, je ressens fortement la contiguïté de nos chambres, la sienne s'ouvrant sur la mienne grâce à cette fenêtre – mon écran, mon visage.<sup>304</sup>

### 2.1.2.1 Jeux de rôle vidéo : l'attention asynchrone adressée au futur regardeur

Un certain type de vidéo ASMR répond particulièrement bien à la problématique du visage et de l'interface-à-face : il s'agit des mises en scène d'« attention personnelle » par des jeux de rôle que mène la guide ASMR face caméra en s'adressant à son appareillage technique (micro et caméra), comme s'il s'agissait du futur utilisateur. Les gestes de mises en scène permettent pendant la consultation (la tonalité médicale du terme étant à propos) de la vidéo de mettre en lien le milieu domestique privé de l'utilisateur avec l'image publique de la guide.

L'ensemble des décors des vidéos ASMR insistent sur l'intimité de la relation par l'exposition de décors « domestiques » (une chambre, un salon) dans lesquels la guide se trouve seule (il est plus rare de soupçonner une équipe technique derrière la caméra, ou de trouver des vidéos ASMR tournées en studios ou dans des décors naturels de centre médicaux). Ces environnements appuient la disponibilité de la guide pour le regardeur : elle est tout à fait seule, consacrée à lui, puisqu'il n'y a aucun autre bruit parasite, et moins de chances d'être dérangés par d'autres. Même lorsque ce sont des décors virtuels qui s'affichent (un centre de soin par exemple) par l'incrustation d'une image derrière la guide, l'enjeu est moins à la

---

304 “Of course, she’s an image on a screen: an inscription. And she’s stroking not my face, but my computer screen from the inside. But I strongly feel the contiguity of our rooms, hers opening on to mine with this as the window – this, my screen, my face.”, Emma BENNETT, « Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR Role-Play Videos », in *The Restless Compendium*, Palgrave Macmillan, Cham, New York, 2016, pp. 129–136, p. 130 ; Cité également en amorce par Helle Breth KLAUSEN, « ‘Safe and sound’ », *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience* 8 (2019/1), pp. 87–103., p. 97.

crédibilité de la mise en scène qu'à la mise en évidence de la disponibilité de la guide qui orchestre seule la vidéo.

Ces vidéos ASMR nous intéressent particulièrement car elles jouent sur une série de décalages, entre la figuration littérale d'un face-à-face et l'écart temporel et spatial imposé par l'asynchronicité. En résulte une mise en scène atypique, qui met spécifiquement en évidence la distance entre les visages.

D'un point de vue temporel d'abord, la guide s'adresse directement au récepteur et peut parfois passer outre l'impossibilité d'une réponse en faisant mine d'en entendre une. La simulation du croisement de regards s'augmente d'une simulation de conversation. Gibi ASMR, par exemple dans « ASMR | Relaxing Spa Facial ♡ », accueille l'utilisateur ou utilisatrice de la vidéo dans un décor de centre de soin flouté derrière elle. La qualité de découpe de son corps au premier plan et la qualité de l'image au second plan rend évidente l'utilisation d'un fond vert [Figure 2.6.]. Elle jette un coup d'œil à la caméra, tout en prétendant taper régulièrement au clavier d'un ordinateur à côté d'elle :

Bonjour, bienvenue, je suis en train de fermer le compte de notre dernier client... voilà.  
Comment allez-vous ? [silence] Ravie de vous rencontrer.  
Vous êtes là pour un rendez-vous ? [silence] Parfait.  
Puis-je avoir votre nom de famille s'il vous plaît ? [silence] Bien...  
Prénom ? [silence]  
Oui, vous êtes pile à l'heure.  
Et... vous allez avoir un soin du visage de luxe.  
Ça ne vous dérange si je prend la date de votre anniversaire ?  
En fait, nous vous offrons 25 % de rabais sur tous les services, la semaine de votre anniversaire.  
Oui, faites-vous plaisir.  
Ok. Et vous aimeriez donner votre adresse mail ou votre adresse postale pour toute sorte de promotion... ? [silence] Ok, je prends seulement le mail...  
Ok... [tapant au clavier] et... point com.  
Et souhaitez-vous la recevoir une fois par semaine, ou à chaque fois qu'elles sortent ? Ou voulez-vous simplement notre mise à jour mensuelle ? [silence] Ok, d'accord.<sup>305</sup>

Ces moments de silence dans le discours, où la guide prétend écouter quelqu'un qui est manifestement absent au tournage, induisent une tension au cœur de la vidéo. L'utilisateur est interpellé, mais sa réponse n'est pas nécessaire. S'il peut s'imaginer interagir (répondre),

---

305 “Hi, welcome in, I am just closing out our last client... there. How are you? [silence] So nice to meet you. Are you here for an appointment? [silence] Perfect. Can I get your last name please? [silence] Good... First name? [silence] Yep, you are right on time. And... You are getting a deluxe facial and... Do you mind if I got your birthday? We actually give you 25% off any service on your birthday week. Yeah, treat yourself you know. Ok. And would like to give your email address or mailing address for any sort of promotions...? Ok I'll just do email... Ok... And... dot.com. And would you like to receive those once a week, or anytime they come up? Or just want our monthly update? [silence] Ok, all right.”, Gibi ASMR, « ASMR | Relaxing Spa Facial ♡ », publié le 23 juillet 2019, 3 889 825 vues au 22/07/2020, <https://www.youtube.com/watch?v=loSRjKd3xKE> (consulté le 22/07/2020).



Figure 2.6. Gibi ASMR, « ASMR | Relaxing Spa Facial ♥ », 24 juill. 2019.

c'est surtout l'attention envers sa personne dans le jeu de rôle qui compte. L'enjeu n'est pas l'échange effectif, mais la réception de l'attention personnelle – même minimale dans le cas d'une interaction commerciale comme celle que la guide met ici en scène. Même s'il réagit physiquement à la vidéo, aucun échange ne peut influencer la teneur de la vidéo dans la séquence déjà filmée.

Ainsi, l'inaccessibilité de la guide ASMR est explicite, mais un lien est tendu par le regard, la reconnaissance et l'attention portés à l'utilisateur. En effet, pour adresser son discours, la guide simule un croisement de regards en considérant l'objectif de la caméra comme le futur regard de l'utilisateur. Dans ces conditions, l'objectif ne désigne ni l'appareil lui-même ni un au-delà qui serait visible à *travers* l'appareil (le « quatrième mur »). C'est l'objectif comme délégation du regard qui est vu, il constitue une matérialité concrète dans le milieu de la guide, mais avec une ouverture béante, celle de l'œil-objectif, vortex qui permet de redistribuer le regard pour chaque futur regardeur.

### **2.1.2.2 Le fonctionnement du cadre « subjectif » comme membre fantôme**

D'un point de vue spatial, la mise en scène générale de ce type de vidéo adopte celle des vlogs statiques, empruntant le mode confessionnal pour imiter (comme nous l'avons vu au chapitre précédent) dans la stabilité de la caméra, l'immobilité de l'utilisateur qui veut se relaxer. Le cadre fixe invite l'un des deux visages, celui du spectateur, à rester tout à fait passif, en tant que récepteur de l'adresse et bénéficiaire du soin.

Les rapports de soin quand ils sont mis en scène dans les jeux de rôle (chez des thérapeutes, dans des services commerciaux de luxe comme l'hôtel, l'avion ou le spa, mais aussi parfois dans la figure de l'amie ou de la sœur qui écoute, reconforte, ou propose une session de maquillage) justifient une proximité avec le dispositif subjectif. Pour jouer au médecin ou à la maquilleuse, la guide touche les appareils pour suggérer au récepteur une proximité à son corps. Dans ce dispositif, le cadre de la vidéo suggère un visage (l'objectif correspond au regard, la caméra à la tête d'un corps humain). Ainsi, la guide ASMR joue sur un hors-champ proche, caressant les bords du cadre et l'espace autour, pour faire mine de caresser le crâne et les épaules de l'utilisateur. La simulation du toucher de l'utilisateur est renforcée par le contact direct avec les micros, et le passage des mains devant l'objectif [Figure 2.7].

Comme l'écart temporel rendu explicite dans la simulation de la conversation, ce type de

vidéo se construit sur un écart fondamental entre l'impossibilité de toucher le corps de l'utilisateur, et la mise en scène littérale de la caresse, par le contact avec l'appareillage. Cet écart est particulièrement visible lors de caresse du visage de l'utilisateur, qui passe sur ses yeux – et donc devant l'objectif. La guide ASMR ne passe pas la main directement sur l'objectif, mais à une certaine distance, pour figurer les deux yeux humains qui seraient comme de part et d'autre de l'objectif, représentant le regard. Si le regard lancé à distance vers l'objectif permet de figurer un croisement de regards, la caresse rappelle l'unicité de l'objectif (on peut en faire l'expérience en plaçant un doigt tout près d'une de nos pupilles pour constater qu'un autre œil est en marche). Pour faire sens de cette configuration, les mains de la guide ASMR doivent donc maintenir un intervalle de distance à l'appareil, pour caresser le cadre qui est fait, et non l'appareil directement. Le cadre qui est produit pendant la captation est donc une projection elle aussi imaginaire dans le milieu de tournage, comme portée légèrement au-delà de l'objectif. La guide ASMR doit avoir en tête ce positionnement du visage invisible du futur utilisateur (flottant entre elle et la caméra) en considérant constamment les bords du cadre, et tout en regardant droit dans l'objectif ou à l'endroit de la caresse. Cette maîtrise des bords imaginaires du cadre est d'autant plus virtuose qu'elle joue constamment sur ses limites.

Ainsi, deux espaces de flottements visuels entrent en résonance pour faire naître le visage-écran. D'un côté, la distance qui sépare le visage de l'utilisateur de son écran, et de l'autre, la distance qui sépare la caméra du cadre de l'image qui constitue les bords du visage imaginaire. La rencontre s'appuie conjointement sur l'intrication de ces écarts visuels, raccordés par l'impression du croisement de regards **[Figure 2.8.]**.

L'ambition de la guide est de simuler pour chacun des utilisateurs un milieu de rencontre commun, en le considérant constamment dans ses gestes adressés. À cet égard, la qualité du son binaural est publicisé comme étant en « trois dimensions », appuyant la tension entre la surface plane de l'écran, et la possibilité de l'ouverture de ce dernier à un espace tridimensionnel. Le son binaural crée une impression d'immersion qui transcenderait la surface de l'écran. Cette qualité de son diffère de la stéréo en ce qu'elle vise à reproduire l'écoute humaine. Ainsi la distance qui sépare les deux micros correspond à l'écart entre deux oreilles : un son venant de la droite arrivera d'abord au micro droit et ensuite au micro gauche, ce léger écart permet de reproduire l'écoute binaurale de l'humain et sa perception de la spatialisation de sons (c'est la version sonore du cinéma en relief).

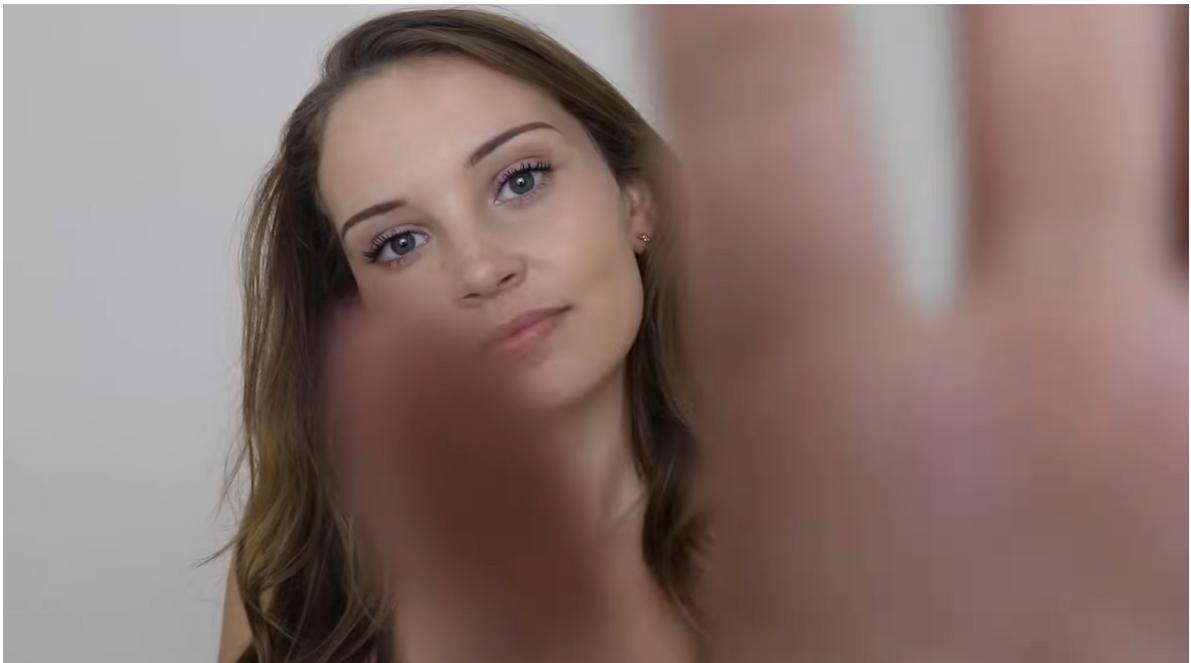


Figure 2.7. ASMR Darling, « ASMR Relaxing Head Massage ♥ Face and Scalp Massage », 6 juin 2017.

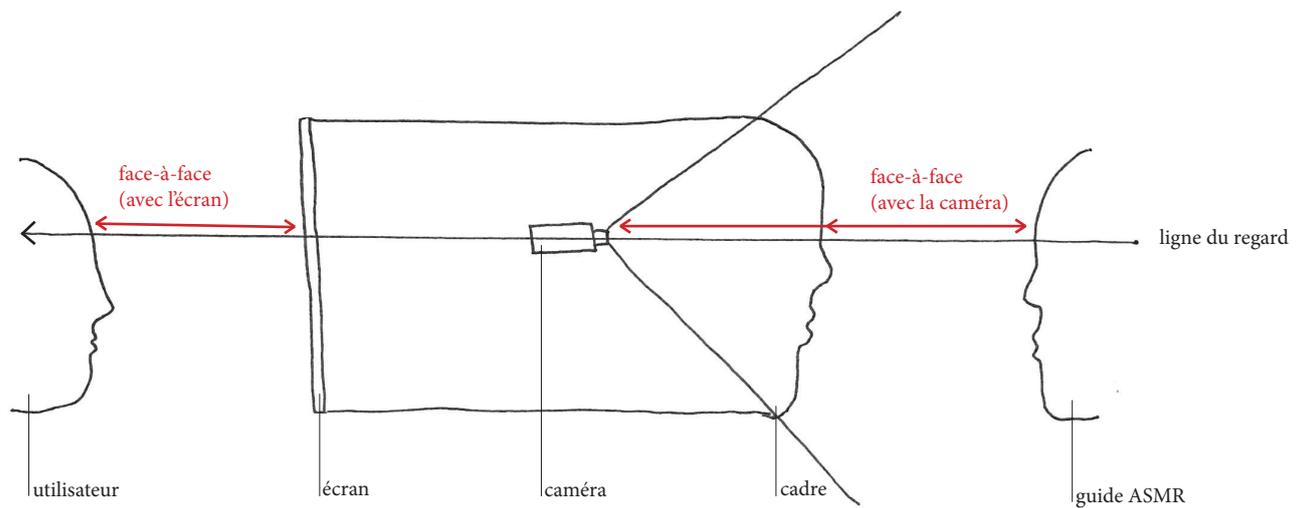


Figure 2.8. Schéma. Deux espaces de flottements visuels entrent en résonance pour faire naître le visage-écran.



Figure 2.9. Robert Montgomery, *Lady in the Lake*, 1947.



Figure 2.10. Ilya Naishuller, *Hardcore Henry*, 2015.

La chercheuse Joceline Andersen évoque la création, par la vidéo ASMR, d'un « espace sonore intime partagé par l'auditeur et le chuchoteur » [*intimate sonic space*]<sup>306</sup>. L'enveloppement est d'autant plus fort qu'avec les écouteurs individuels, c'est à mon seul corps qu'on s'adresse (contrairement à des enceintes stéréo qui sont placées à distance). Le son absorbe individuellement le récepteur dans l'environnement de la guide, en même temps que la guide considère les médiations techniques comme des liens vers le corps de l'utilisateur.

L'élaboration de ce plan subjectif littéral vise à impliquer le corps entier du spectateur en lui donnant un visage dans le milieu diégétique. Le cinéma a parfois produit un tel plan sur l'ensemble du film, comme dans *Lady in the Lake* (1947) ou plus récemment *Hardcore Henry* (2015), qui emprunte à l'esthétique du jeu vidéo en première personne [Figures 2.9. et 2.10.]. Ce type de plan subjectif se construit sur une correspondance stricte entre la tête de l'utilisateur et l'appareillage qui est parfois configuré comme une tête de mannequin chargé de micros (parfois en forme d'oreilles), et d'un objectif central figurant un regard. Manipulée derrière la caméra, et parfois affublée de perruques ou d'accessoires, la tête de mannequin permet de suggérer dans le hors-champ de l'image l'épaisseur d'un corps.

La traduction littérale du corps du futur récepteur dans les médiations techniques se retrouve également dans d'autres formats fictionnels asynchrones en trois dimensions, avec parfois des acteurs et actrices qui portent eux-mêmes sur leur tête la caméra, anticipant la future place des récepteurs (nous y reviendrons au chapitre 6 avec les expériences au casque de réalité virtuelle)<sup>307</sup>.

Dans ces applications visant par la première personne une incarnation plus sensible, se dessine un corps cyborg, qui doit jouer de ses composantes techniques pour créer plus tard les impressions d'interactions [Figure 2.11.]. Les deux instances regardantes, le capteur mécanique et les récepteurs humains s'emboîtent ainsi comme des masques.

Une des vidéos sur la chaîne Gibi ASMR offre une interaction troublante dans ce sens en

---

306 Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media* 16 (2014/8), pp. 683-700 et en ligne pp. 1-18.

307 Certains films pornographiques misent également sur un acteur chargé d'un dispositif de captation à deux caméras pour produire une expérience en première personne. L'enjeu de l'incarnation dans la réaction charnelle provoquée y est particulièrement fort dans les outils supplémentaires, comme le *twerking butt* (PornHub, 2015), qui visent à donner des retours tactiles pour appuyer l'association en première personne.

proposant au regardeur, toujours sur le mode du service, de « changer de visage » [ASMR | *Making You a Brand New Face*]<sup>308</sup>. L'aspect science-fictionnel de l'opération se mêle à la banalité des interactions commerciales, décrivant une clinique futuriste pour cyborgs [Figure 2.12. et 2.13.] :

Depuis combien de temps vivez-vous avec ce visage ? [silence]  
Mon Dieu...  
Donc vous n'avez jamais vraiment été à la recherche d'une mise à jour ou d'autre chose, n'est-ce pas ? [silence]  
Écoutez. Ne vous inquiétez pas, je suis une professionnelle.  
Je peux voir que vous avez porté ce visage jusqu'à son expiration, vraiment les yeux ne sont bons que pour un certain nombre d'années, et... Eh bien, le nez doit passer en premier...  
Les dents, laissez-moi voir... Oui.  
Vous avez vraiment besoin d'un remplacement du visage.  
Au moins d'un... rajeunissement. [...]  
Ne vous inquiétez pas, on va faire réparer ce visage.  
C'est assez irresponsable de votre part de vous promener avec des traits si usés... Très usés, et couverts par le stress, le surmenage... Combien de temps dormez-vous ?<sup>309</sup>

La suggestion d'un visage de cyborg ou de robot permet de rapprocher l'utilisateur de la caméra. La guide ASMR par ce jeu de rôle insiste sur l'indistinction entre la matérialité du corps et celle de la machine, associées l'une à l'autre pour permettre la connexion. Ainsi le cadre de ce type de vidéo ASMR agit comme un hybride de visage, à la fois humain et mécanique. Entre les deux, flotte un cadre « subjectif », qui permet la connexion (par l'interprétation de la mise en scène).

Michael Connor, directeur artistique à Rhizome<sup>310</sup>, spécialisé dans le Net Art, et les expositions en ligne, produit sur l'ASMR un court article où il rapproche la sensation ASMR d'une expérience du membre fantôme, qu'il ne désigne pas comme telle, mais via la des

---

308 La mise en scène est une reprise de la proposition de la guide de la chaîne « ASMR Darling ». Gibi ASMR, « ASMR | Making You a Brand New Face », publié le 05/12/2019, 2 467 049 vues au 22/07/2020, <https://www.youtube.com/watch?v=z9RZM3T3Snc> (consulté le 22/07/2020). La vidéo originale de ASMR Darling s'intitule « ASMR Drawing Features On Your Face – The Face Clinic Roleplay », publié le 15 août 2017, 10 314 843 vues au 22/07/2020, <https://www.youtube.com/watch?v=G2O1UFiKHZI> (consulté le 22/07/2020).

309 “How long have you been living with this face? [silence] My god... So you've never really gone for any tun ups or anything have you? [silence] Listen. Don't worry, I am a professional. I can see that you've worn this face far past its expiration, really eye balls are only good for a certain numbers of years, and... Well, the nose has to go first... Teeth let me see... Yeah... You really really need a face replacement. At the very least a... rejuvenation. [...] Don't you worry about a thing, we're gonna get that face fixed. All right. It's pretty irresponsible of you to be actually walking around with features so worn out... Very used, covered by stress, overwork... How much sleep do you get?”, Gibi ASMR, « ASMR | Making You a Brand New Face », 2019.

310 Rhizome se présente comme une institution d'art digitale basée en ligne, et associée au New Museum à New York (États-Unis). Plusieurs programmes d'expositions et de recherches sont développés, notamment concernant l'archéologie des media et les questions de conservation des œuvres digitales. Voir : <https://rhizome.org/> (consulté le 15/08/2020).



**Figure 2.11.** Le dispositif du film d'Ilya Naishuller, *Hardcore Henry*, 2015.



Figure 2.12. Gibi ASMR, « ASMR | Making You a Brand New Face », 6 décembre 2019.



Figure 2.13. ASMR Darling, « ASMR Drawing Features On Your Face - The Face Clinic Roleplay », 15 août 2017.

cription d'une performance artistique de Stephen Lichty<sup>311</sup>. Dans *Untitled O.B.E.*, l'artiste invite un participant à associer sa main avec un foulard qu'il manipule. À travers des lunettes-écran semi-transparentes, le participant voit à la fois sa main, et le foulard manipulé par l'artiste. « En regardant vers ma main, j'ai vu Stephen appuyer sur le mouchoir, et je l'ai senti appuyer sur ma main »<sup>312</sup>. Comme le membre fantôme, la vidéo ASMR provoque des sensations tactiles par le biais d'une illusion visuelle. Ici, le membre fantôme est le visage voyant. Le plan subjectif implique l'identification de l'utilisateur au cadre, élaborant une tête fantôme, touchée par le biais d'une illusion visuelle et auditive.

### 2.1.2.3 Confrontation plutôt qu'identification. Empathie et neurones miroirs

Le personnage principal de ces vidéos ASMR est donc constamment absent de l'image, il n'est pas représenté, sinon dans le cadre même : il est le cadre. Cet autre, ce « toi » qui est constamment interpellé n'est autre que l'utilisateur lui-même, désigné par l'image et lové dans le regard de la guide. L'identification se fait donc, non pas avec le personnage à l'écran, mais avec le cadre lui-même. La vidéo ASMR ouvre un face-à-face qui confronte l'utilisateur avec une autre personne, apparaissant à l'écran. Le récepteur ne s'identifie pas au visage vu, mais à un visage voyant, le sien, augmenté par la caméra – confrontation, plutôt qu'identification.

En 2018, une étude neurobiologique opérée *pendant* le visionnage d'une vidéo ASMR permet d'appuyer cette analyse d'image<sup>313</sup>. Les chercheurs ont produit des IRM fonctionnelles (fMRI) permettant d'observer certaines opérations du cerveau chez dix utilisateurs réguliers des vidéos ASMR et sensibles à leurs effets. Les sujets sont exposés à cinq extraits vidéo ASMR, qu'ils ont eux-mêmes sélectionnés pour l'intensité que les images provoquaient chez eux. Pendant le visionnage, chaque sujet peut enclencher un bouton signalant qu'il est en état de relaxation, ou en train de ressentir le *tingle* (lorsqu'il ne ressent ni l'un ni l'autre, il presse un troisième bouton « neutre »).

---

311 Site internet de l'artiste : <http://stephenlichty.info/> (consulté le 03/08/2020).

312 “As I looked toward my hand, I saw Stephen pressing on the handkerchief, and I felt him pressing on my hand.”, Michael CONNOR, « Notes on ASMR, Massumi and the joy of digital painting » [en ligne], *Rhizome (blog)* (2013), disponible sur <<https://rhizome.org/editorial/2013/may/08/notes-asmr-massumi-and-joy-digital-painting/>>, (consulté le 20 août 2020).

313 Bryson C. LOCHTE, Sean A. GUILLORY, Craig AH RICHARD, *et al.*, « An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR) », *BioImpacts: BI* 8 (2018/4), pp. 295-304.

Les zones et activités du cerveau observées pendant l'expérience sont sélectionnées en amont pour l'affinité qu'on leur devine avec l'ASMR. Il s'agit des zones liées au frisson musical, au « papouillage » ou « toilettage » [*grooming*] qui renvoie à la sensation d'être l'objet de l'attention d'un autre (observée chez des primates non-humains lorsqu'ils prennent soin les uns des autres), ou encore l'activation des neurones miroirs, associés à l'empathie<sup>314</sup>.

Cette dernière piste peut poser question. Si l'on comprend l'empathie comme la capacité à « se mettre à la place de » (une question qui fera l'objet du chapitre 6), alors les vidéos ASMR, surtout dans le face-à-face du jeu de rôle, ne m'invitent pas à me mettre à la place de la guide. Plutôt, c'est le mouvement inverse qui s'opère : en regardant ces vidéos, *c'est moi qui fait l'objet de l'empathie d'un autre*. Les résultats de l'expérience vont aller dans ce sens, en montrant l'inconsistance de l'activité des neurones miroir (en particulier pendant les moments de *tingles*<sup>315</sup>).

Pour que les neurones miroirs soient actifs, nous faisons l'hypothèse qu'une autre configuration des points de vue doit être mise en place, en incluant par exemple un personnage tiers dans la vidéo, qui fait la médiation entre le corps de la guide et celui de l'utilisateur. Ce personnage qui reçoit les soins de la guide à l'écran explicite visuellement les gestes que je peux alors, en tant qu'utilisatrice, m'imaginer recevoir. Cependant, mon implication est alors moins directe en me reléguant à une position d'observatrice. De fait, à l'issue de l'expérience, dix des onze participants ont rapporté que l'intensité de leurs *tingle* était plus grande lorsque les guides s'adressaient directement à eux (contrairement aux mises en scène d'un point de vue intermédiaire sur une personne visible dont la guide est en train de prendre soin)<sup>316</sup>.

Si les neurones miroirs ne montrent pas une activité convaincante pendant l'expérience

---

314 Cette dernière piste fait l'objet de nombreux commentaires concernant l'ASMR, y compris dans cette expérience : “ASMR is a response to observational learning, it should show robust activation in the mirror neuron systems”, *Ibid.*, p. 298.

315 Le *tingle*, comme l'orgasme auquel il est souvent comparé, joue sur une forme de lâcher-prise, certes directement impliqué dans une relation sociale – même imaginée –, mais qui en son cœur semble s'émanciper des codes socioculturels. Pendant le *tingle*, de multiples circuits neuronaux du plaisir et de l'excitation émotionnelle sont activés (mPFC, insula et Nacc et circuit de récompense), mais pas le fonctionnement des neurones miroir.

316 “the intensity of their ASMR tingles was larger when the actors in the videos addressed the viewer directly rather than depicting a scene from a third-person perspective.”, Stephen D. SMITH, *et al.*, « An examination of the default mode network in individuals with autonomous sensory meridian response (ASMR) », *Social neuroscience*, *op. cit.*, p. 362.

des vidéos ASMR, la piste du « toilettage » est en revanche positive. Le toilettage chez des primates non-humains, expliquent les auteurs de l'expérience, « provoque un état de calme et de tranquillité, suivi d'une diminution de l'anxiété et d'une amélioration de l'humeur »<sup>317</sup>. Les mêmes substances neurochimiques produites pendant la création de liens interpersonnels sont produites<sup>318</sup>. Parce qu'elle possède des effets neurologiques similaires, la vidéo ASMR pourrait être considérée selon les auteurs de l'expérience comme une « expérience de 'toilettage virtuel' » [‘*virtual grooming*’ experience]<sup>319</sup>. Le même sentiment d'affiliation se joue en effet dans les deux cas, et cela « pourrait expliquer pourquoi l'ASMR aiderait les individus à se détendre, à gérer le stress, à diminuer leur anxiété et à s'endormir plus facilement. »<sup>320</sup>. La chercheuse Helle Breth Klausen, dont le doctorat en cours porte sur l'ASMR parle quant à elle de « toilettage social audio » [*social audio-grooming*] pour préciser la dimension auditive du phénomène<sup>321</sup>.

Les conversations banales et balisées des vidéos ASMR réactivent cette attention tranquille que nous nous portons quotidiennement, dans le cadre commercial, amical ou familial. La vidéo ASMR, comme les vlogs et les émissions de télévision, incite l'utilisateur ou l'utilisatrice à imaginer être impliqué dans une interaction, en même temps que les images données à voir ne sont, elles, pas imaginées. Ainsi Donald Horton et Richard Wohl à propos de l'interaction para-sociale expliquent :

Mais l'image de la personnalité, bien que partielle, artificielle et pénétrée par l'illusion, n'est ni un fantôme ni un rêve ; sa performance est une action objectivement perceptible dans laquelle le spectateur est impliqué de façon imaginative, mais qu'il n'imagine pas.<sup>322</sup>

317 “results in a calm, still state, followed by reduced anxiety and improved mood”, Bryson C. LOCHTE, *et al.*, « An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR) », *BioImpacts: BI, op. cit.*, p. 297.

318 “neurochemicals released during interpersonal bonding”, *Ibid.*

319 Dans un article de 2013, avant l'expérience de neurosciences, Nitin K. Ahuja évoquait déjà la piste du toilettage. Parmi les interprétations possibles du tingle, il évoque une forme d'hypnose, ou l'expérience d'un pic esthétique, ou, pour ceux « qui adhèrent à la théorie de l'évolution, un vestige du plaisir de toilettage chez d'autres animaux, et qui serait une lignée potentielle pour nos propres frissons de soins (Collins 2012) », Nitin K. AHUJA, « 'It Feels Good to Be Measured': Clinical Role-Play, Walker Percy, and the Tingles », *Perspectives in Biology and Medicine* 56 (2013/3), pp. 442–451., p. 444.

320 “ASMR may be activating the brain regions and releasing neurochemicals normally associated with affiliative behaviors. This may help to explain why ASMR is reported to help individuals to relax, deal with stress, decrease their anxiety, and fall asleep more easily.”, Bryson C. LOCHTE, *et al.*, « An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR) », *BioImpacts: BI, op. cit.*, p. 302.

321 Helle Breth KLAUSEN, « 'Safe and sound' », *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience, op. cit.*

322 “But the persona's image, while partial, contrived, and penetrated by illusion, is no fantasy or dream; his performance is an objectively perceptible action in which the viewer is implicated imaginatively,

Cet effet d'activation d'un vestige de l'expérience du toilettage dans la vidéo ASMR est particulièrement saillante dans les moments de toucher simulés<sup>323</sup> et pousse Helle Klausen à prolonger le concept d'interaction parasociale par celui d'« interaction para-haptique » [*para-haptic interaction*], précisant le versant tactile de l'expérience<sup>324</sup>. Ces moments de toucher simulés à l'écran n'avaient pas été anticipés dans l'expérience, mais se sont manifestés comme des moments spéciaux au moment de l'analyse des résultats. Pendant les moments de *tingle* surtout, une activité particulièrement significative est visible dans les régions somatosensorielles (dédiées aux sensations), qui « correspondant à la joue [...], au front [...] et au pied [...] »<sup>325</sup>.

Cette dernière information (la simulation du pied) appuie l'hypothèse d'un visage-écran qui agit ici comme un point d'accroche pour l'ensemble du corps. L'utilisateur de la vidéo ASMR associe son visage à l'image à l'écran, pour pouvoir inclure *son corps entier* dans l'expérience. La continuité entre les deux milieux n'est pas intellectuelle, mais incarnée ; le cadre n'est pas seulement le relais technique d'un regard par la caméra, mais un enveloppement du corps tout entier – ce que pourrait confirmer la stimulation du pied observée dans les résultats de l'IRM.

Ces différents résultats (lâcher-prise du *tingle*, sensation de toucher, sensation de relations sociales, et absence de stimulation des neurones miroirs) appuient l'analyse d'image que nous avons faite : la vidéo ASMR met en scène une confrontation, qui m'implique directement en tant qu'utilisatrice de la vidéo. Contrairement à l'activation des neurones miroirs dans des récits cinématographiques, il n'y a pas d'identification à la guide, mais identification au cadre, dans lequel le récepteur se projette. Face au visage sur écran, il est impliqué, non pas en tant que personnage intermédiaire, mais directement pour ce qu'il est : en attente de soin devant son camécran. La reconnaissance de la situation est explicite pour les deux participants de ce face-à-face, et c'est peut-être là une piste qui explique l'étrange-

---

but which he does not imagine.”, Donald HORTON, R. RICHARD WOHL, « Mass communication and parasocial interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry*, *op. cit.*

323 Les moments de toucher simulés montrent également une activité particulière dans le cerveau.

324 Helle Breth KLAUSEN, « 'Safe and sound' », *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience*, *op. cit.*

325 “demonstrated highly significant activity in the somatosensory regions corresponding to cheek [...], forehead [...]. Touch events also showed significant positive activation in the somatosensory regions corresponding to the cheek in the somatosensory regions corresponding to the cheek [...], forehead [...] and foot [...]” (je souligne), Bryson C. LOCHTE, *et al.*, « An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR) », *BioImpacts: BI*, *op. cit.*, p. 300.

té première de ces mises en scène : étant dans l'impossibilité de nous toucher concrètement peau à peau, c'est le micro qui sera caressé, non pas seulement comme substitut à un véritable toucher, mais pour affirmer le lien technologique qui nous unit.

L'interaction para-haptique nous fait radicalement sortir d'un monde visuel à distance (généralement associé au fonctionnement des écrans), pour nous plonger dans un monde de présences simulées. La différence entre les deux types de dispositifs peut se comparer à ce qui distinguerait, d'une part, un écran me montrant un client de salon de coiffure en train de recevoir un shampoing et, d'autre part, un appareillage qui me donnerait les sensations de recevoir un shampoing moi-même. Pour reprendre un jeu de mots fameux de Marshall McLuhan, l'ASMR nous fait quitter l'univers où les *media* sont les vecteurs de messages, pour nous plonger dans un univers où ils deviennent des opérateurs de massage (nous y reviendrons plus tard). Cet horizon d'hapticalité reste un territoire relativement vierge dans les discours actuellement tenus sur les écrans – en dehors des études consacrées au domaine pornographique qui sont à la pointe des innovations technologiques en la matière.

## **2.2 Rester dans l'entre-deux**

### **La médiation comme proximité distante**

Nous avons exposé la formation de la communauté ASMR en ligne et analysé la mise en scène de l'intervalle dans la simulation du face-à-face. Reprenons encore une fois une double analyse (à un niveau local et plus global), d'abord en s'arrêtant sur la fonction sociale de soin que permet la vidéo ASMR en inventant une relation contrôlable à distance. L'analyse plus politique du phénomène nous permet de mieux comprendre l'intérêt de cette distance du face-à-face, comme relation à sens unique. Sans avoir à répondre, le récepteur est libre de plonger dans une atmosphère intime de soin. Ainsi, la relation ne s'établit pas justement avec le visage de la guide, mais avec les médiations même. Nous argumentons alors que l'intérêt relaxant de l'ASMR est un mode particulier de méditation sur les médiations.

## 2.2.1 LE SOIN EN LIGNE. L'INTIMITÉ EN JEU DANS LA VIDÉO ASMR

### 2.2.1.1 L'ambivalence du soin digital. La vidéo ASMR comme *pharmakon*

Le phénomène des vidéos ASMR émerge dans un contexte sociotechnique particulier, car si l'effet du *tingle* est provoqué hors-écran dans la vie quotidienne, et était ressenti avant l'émergence des vidéos en ligne, c'est sur internet que la communauté de soin se retrouve pour organiser sa production. Nous pourrions alors considérer l'émergence de ce type de vidéo comme le symptôme d'une époque : les échanges rapides en ligne permettent à une communauté de se retrouver, mais paradoxalement pour imaginer des relations sociales simulées. Dans ce contexte, les personnes réceptives aux effets des vidéos ASMR pourraient être considérées comme des sentinelles sensibles du monde à venir, éclairant une part du processus de technogénèse numérique en cours<sup>326</sup> : plus habituées à entretenir des relations avec des écrans, et à donner du crédit et de la présence à des vidéos.

Pour Mark B. N. Hansen, les *media* du XXI<sup>e</sup> siècle modulent avant tout des vibrations souterraines, imperceptibles, mais qui nous influencent cependant<sup>327</sup>. Dans cette approche, explique Yves Citton, les *media* sont comme des *modulateurs* (et non des prolongements dans le temps ou dans l'espace). C'est le cas très concrètement de la radio ou de la télévision hertzienne, qui sont des modulations de fréquence, mais la proposition ici revient surtout à considérer les *media* comme une affaire d'intensité (des + et des -). Ce qui est modulé, ce sont des *vibrations* : je vibre en écoutant des informations, de la musique, des gens dont on dit qu'on est « sur la même longueur d'onde »<sup>328</sup>. Cette définition nous permet de comprendre, explique Citton, que « nos relations sociales sont des façons de vibrer ensemble, de résonner »<sup>329</sup>. Ces vibrations sont impersonnelles ou « transindividuelles », et systémiques (elles ne sont pas ponctuelles), « elles *structurent* l'environnement qui nous *constitue* (bien davantage qu'il ne nous entoure) »<sup>330</sup>. Dans cette infrastructure médiatique,

---

326 « la technogénèse contemporaine implique une causalité réciproque continue entre les corps humains et la technique. Ces cycles ont fréquemment pour effet de réorganiser les environnements afin de favoriser de nouveaux changements. », Nathalie K. HAYLES, *Lire et penser en milieux numériques: attention, récits, technogénèse*, UGA Éditions, Grenoble, 2017, p. 211 ; N. Katherine HAYLES, *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*, University of Chicago Press, 2012.

327 Mark B.N. HANSEN, « Les media du XXI<sup>e</sup> siècle », *Multitudes*, trad. Yves CITTON (2017/3), Association Multitudes, pp. 60–68. ; Cité par Yves CITTON, *Médiarchie, op. cit.*, p. 39.

328 Yves CITTON, *Médiarchie, op. cit.*, p. 40.

329 *Ibid.*

330 *Ibid.*

et les « tissus de relationalité » qu'elle organise, les vidéos ASMR émergent comme une réponse à l'intensité de la circulation des flux d'information, en introduisant des bulles résistantes de méditation où l'altérité est simulée. Ces modulations affectives ainsi organisées agissent comme le symptôme d'une société « seule ensemble », pour reprendre la formulation de Sherry Turkle, à la fois surconnectée et déconnectée.

Cette ambivalence rapproche la vidéo ASMR d'une forme de *pharmakon*<sup>331</sup>. L'association Ars Industrialis<sup>332</sup> reprend le terme issu de la Grèce Antique pour l'appliquer aux objets techniques. Originellement, le *pharmakon* renvoie à la fois au remède, au poison, et au bouc émissaire<sup>333</sup>. L'idée du groupe de recherche est de considérer « tout objet technique [comme] pharmacologique », à la fois poison et remède<sup>334</sup>. Le *pharmakon* est un objet complexe dont il importe de prendre soin et qui nous permet également de prendre soin : il possède une puissance curative et une puissance destructive. L'ambivalence reconnue dans toute technique se retrouve dans le phénomène de l'ASMR, car la vidéo, entretient l'isolation des individus en même temps qu'elle la « résout ». Elle est à la fois un remède au mal de solitude, et également un poison en ce qu'elle ne stimule pas la motivation à chercher autre chose qu'une connexion avec un serveur lointain. Ainsi, la production en ligne de vidéos ASMR témoigne de notre situation sociotechnique actuelle. Tout à la fois, elle provoque, résulte et entretient une situation où le soin s'établit par le biais de nos camécrans.

Comme l'explique l'artiste Tasha Bjelić<sup>335</sup> dans un article sur la question, notre besoin d'être « soignés, aimés et connectés »<sup>336</sup> se trouve, au sein du tournant néolibéral, transformé par le désengagement de l'État dans les programmes sociaux. L'ASMR s'inscrit ainsi dans le cadre du « travail numérique » [*digital labor*], comme un « service social », avancée-elle. Les vidéos permettent en effet de traiter des symptômes de dépression, et de stress

---

331 C'est notamment ce que propose Tasha BJELIĆ, « Digital care », *Women & Performance: a journal of feminist theory* 26 (2016/1), pp. 101–104.

332 Ars Industrialis se présente comme une « association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit ». Constitué notamment autour du philosophe Bernard Stiegler, le collectif cherche à élaborer des outils philosophiques qui nous permettent de répondre à des situations politiques contemporaines. Voir <http://www.arsindustrialis.org/> (consulté le 15/08/2020).

333 ARS INDUSTRIALIS, « Pharmakon » [en ligne], disponible sur <<http://arsindustrialis.org/pharmakon#sd-footnote1sym>>, (consulté le 7 avril 2020).

334 *Ibid.*

335 Tasha Bjelić reprend et explore les codes de l'ASMR, notamment dans sa vidéo *Untitled*, <https://www.tashabjelic.org/Untitled-2> (consulté le 15/08/2020). Elle produit également un article sur la question.

336 “symptomatic of an existing social need to be cared for, loved, and connected with.”, Tasha BJELIĆ, « Digital care », *Women & Performance: a journal of feminist theory*, op. cit., p. 2.

sans avoir à se déclarer en besoin d'aide. C'est une pratique « sans honte » [*shame-free*] « qui contourne le risque d'être considérés comme 'dans le besoin' »<sup>337</sup>. La consommation de vidéos ASMR peut ainsi être comprise comme un « mécanisme d'adaptation » au sein de nos sociétés, un « mécanisme d'auto-assistance » au sein du capitalisme tardif<sup>338</sup>.

De même, Nitin K. Ahuja remarque dans le contexte actuel le manque de contacts sociaux et physiques qui produit alors paradoxalement « une sorte d'hypersensibilité au toucher dans le cadre de sa carence relative »<sup>339</sup>. Il compare cette sensibilité à la surexpression de certaines membranes cellulaires qui se peuplent de plus en plus de molécules pour capter un stimulus qui se fait de moins en moins fréquent<sup>340</sup>. La vidéo ASMR agirait à un endroit particulièrement sensible : là où le soin manque le plus, l'effet est le plus important.

En n'encourageant pas une réflexivité sur le contexte politique dans lequel elles émergent, les vidéos ASMR s'affirment comme des refuges, la possibilité d'une hospitalité constamment disponible, une tanière réconfortante, dans laquelle le récepteur est assuré d'être accueilli.

### 2.2.1.2 La « vidéo-médicament »

Le soin prodigué par la vidéo ASMR ne possède pas de défauts, remarque l'artiste Claire Tolan<sup>341</sup>, puisque ce sont des soins qui « ne sont liés à aucune réalité »<sup>342</sup>. La relation de soin

---

337 “that circumvents the risk of being registered as ‘needy.’”, *Ibid.*

338 “coping mechanism within our digital, late capitalist condition. It is a self-soothing device amidst populations without healthcare, abandoned by the ‘maternal’ (though imperfect) hand of the ‘welfare state.’”, *Ibid.*

339 “as a kind of hypersensitivity to touch in the setting of its relative deficiency. For a conjectural analogy, we might turn to the over-expression of certain receptors in basic negative feedback loops: cellular membranes becoming ever more populated with molecules means to capture a progressively infrequent stimulus.”, Nitin K. AHUJA, « ‘It Feels Good to Be Measured’: Clinical Role-Play, Walker Percy, and the Tingles », *Perspectives in Biology and Medicine*, *op. cit.*, p. 445.

340 *Ibid.*

341 Claire Tolan est peut-être l'artiste la plus active sur le sujet de l'ASMR. Elle propose notamment par exemple pendant deux ans une émission de radio ASMR sur la Berlin Community Radio intitulé *You're Worth It*, titre qui fait référence aux formulations d'encouragements et d'attention diffusées dans les vidéos. Si c'est la dimension acoustique des objets qui l'intéresse, elle utilise aussi l'émission de radio pour explorer par l'ASMR des thématiques plus technique, comme par exemple le *mechanical turk*, les messages codés, les disques durs. Elle propose également des installations et des ateliers sur la question du soin, plus ou moins explicitement liés à l'ASMR. Un entretien vidéo est disponible à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=Tpi0Lv71ER0> (consulté le 16/08/2020).

342 “Care that is not tethered to any reality”, Claire TOLAN, Alison HUGILL, « Sound Spectrum // Interview with the ASMRtist Claire Tolan » [en ligne], *BerlinArtLink* (2015), disponible sur <<https://www.berlinartlink.com/2015/07/14/sound-spectrum-an-interview-with-the-asmrtist-claire-tolan/>>, (consulté le 20 août 2020).

proposée par la vidéo ASMR ne nous déçoit pas, elle ne nous abandonne pas. La vidéo ASMR donne l'occasion à l'utilisateur de s'immerger dans un environnement rassurant parce que sans conséquence, où il se trouve validé sans concessions ni obligations de réciprocité, où il occupe une place privilégiée. En cela, la vidéo ASMR pousse à bout l'inclusion permise par l'interaction para-sociale qu'analysent Horton et Wohl lorsqu'ils expliquent :

[...] les médias offrent la possibilité au spectateur de jouer des rôles qu'il pense pouvoir – ou croit pouvoir – revendiquer légitimement, mais pour lesquels il ne trouve aucune opportunité dans son environnement social. Cette fonction du para-social peut donc être qualifiée à juste titre de compensatoire, dans la mesure où elle offre aux personnes socialement et psychologiquement isolées une chance de profiter de l'élixir de sociabilité. Le programme 'personnalité' – contrairement au drame – est spécialement conçu pour donner l'occasion de plaisanter et de taquiner, de louer et d'admirer, de bavarder et de raconter des anecdotes, dans lesquelles les valeurs de l'amitié et de l'intimité sont mises en avant.<sup>343</sup>

C'est donc en premier lieu l'attention et la sympathie de l'hôte de l'émission (ou de la vidéo ASMR) pour moi (spectatrice-caméra) qui fait l'intérêt de ces programmes.

Horton et Wohl, dès 1956 élaborent des différences d'engagement dans le face-à-face télévisuel, notamment entre l'expérience d'une relation para-sociale comme complémentaire de l'activité sociale quotidienne, et les programmes utilisés comme des attachements compensatoires pour des vies plus isolées.

Rien n'est plus raisonnable ou naturel que les personnes isolées et solitaires recherchent la sociabilité et l'amour partout où elles pensent pouvoir les trouver. Ce n'est que lorsque la relation para-sociale devient un substitut à la participation sociale autonome, lorsqu'elle se déroule au mépris absolu de la réalité objective, qu'elle peut être considérée comme pathologique.<sup>344</sup>

Les deux auteurs évoquent alors des programmes spécifiquement dédiés à des publics isolés et qui insistent sur une relation intime :

Les programmes qui entrent dans cette catégorie extrême promettent non seulement d'échapper à une réalité insatisfaisante et terne, mais tentent aussi de soutenir l'estime de soi défaillante de leur public malheureux par les consolations les plus flagrantes. Partant du principe que le maxi-

---

343 “the media present opportunities for the playing of roles to which the spectator has – or feels he has – a legitimate claim, but for which he finds no opportunity in his social environment. This function of the para-social then can properly be called compensatory, inasmuch as it provides the socially and psychologically isolated with a chance to enjoy the elixir of sociability. The ‘personality’ program – in contrast to the drama – is especially designed to provide occasion for good-natured joking and teasing, praising and admiring, gossiping and telling anecdotes, in which the values of friendship and intimacy are stressed.”, Donald HORTON, R. RICHARD WOHL, « Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry, op. cit.*

344 “Nothing could be more reasonable or natural than that people who are isolated and lonely should seek sociability and love wherever they think they can find it. It is only when the para-social relationship becomes a substitute for autonomous social participation, when it proceeds in absolute defiance of objective reality, that it can be regarded as pathological.”, *Ibid.*

mun de solitude s'inscrit dans l'absence de partenaire sexuel, ces programmes tendent à s'adresser à l'un ou l'autre sexe et à conférer au personnage présentateur une suggestivité érotique.<sup>345</sup>

Ils prennent l'exemple de l'émission radiophonique de *Lonesome Gal*<sup>346</sup> ou télévisuelle de *Count Sheep* dans les années 1950. Dans les deux cas, une femme occupe le rôle principal de l'émission. Elle rassure le spectateur et prétend être avec lui. Dans la première, une femme s'adresse dans un monologue continu au spectateur, anticipant à de nombreux égards les guides ASMR. La « fille solitaire » parle d'une voix « onctueuse » d'histoires peu compliquées, produisant un lien intime « presque comme si elle s'adressait à un amant dans l'intimité totale d'un rendez-vous caché » :

Chéri, tu as l'air si fatigué, et un peu contrarié par quelque chose ce soir... Tu es inquiet, je le sens mon amour, tu as besoin de repos... De repos et de quelqu'un qui te comprend. Viens, allonge-toi sur le canapé, détends-toi, je veux te caresser doucement les cheveux... Je suis avec toi maintenant, toujours avec toi. Tu n'es jamais seul, tu ne dois jamais oublier que tu es tout pour moi, que je ne vis que pour toi, [signé] la fille solitaire [*Lonesome Gal*].<sup>347</sup>

L'adresse directe, individuelle et distribuée simule une relation intime qui joue sur une proximité presque tactile : les cheveux sont caressés par le souffle au plus près du micro. De même dans *Count Sheeps*, l'actrice Nancy Berg est montrée dans une chambre se mettant au lit. La caméra la suit jusqu'au gros plan pour capter alors une salutation chuchotante enjoignant le téléspectateur à une bonne nuit. La proximité aux appareils fabrique une sensation de proximité, paradoxalement maîtrisable à distance.

En devenant techniquement reproductible, la sensation physique devient elle-même marchandise<sup>348</sup>. De même, la vidéo ASMR produit un *massage à l'ère de sa reproductibilité*

---

345 “The programs which fall in this extreme category promise not only escape from an unsatisfactory and drab reality, but try to prop up the sagging self-esteem of their unhappy audience by the most blatant reassurances. Evidently on the presumption that the maximum of loneliness is the lack of a sexual partner, these programs tend to be addressed to one sex or the other, and to endow the persona with an erotic suggestiveness.”, *Ibid*.

346 Plusieurs émissions sont disponibles à cette adresse : <https://archive.org/details/LonesomeGal/Lonesomegal-510205CheekToCheek.mp3> (consulté le 04/08/2020).

347 “From the first, the Lonesome Gal took a strongly intimate line, almost as if she were addressing a lover in the utter privacy of some hidden rendezvous” [...] ““Darling, you look so tired, and a little put out about something this evening... You are worried, I feel it Lover, you need rest... rest and someone who understands you. Come, lie down on the couch, relax, I want to stroke your hair gently... I am with you now, always with you. You are never alone, you must never forget that you mean everything to me, that I live only for you, your Lonesome Gal.””, Donald HORTON, R. RICHARD WOHL, « Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry, op. cit.*

348 L'agence Paloma Power, dans la présentation de Claire Tolan le formule ainsi : “As the line between art object and lifestyle accessory is increasingly blurred, does corporeal sensation itself become commodity?”, <http://www.palomapowers.com/claire-tolan-by-pp-about> (consulté le 22/07/2020).

*technique* – comme le regard-caméra qui indéfiniment se redistribue à chaque diffusion dans les yeux des spectateurs. Kuntsman va dans ce sens en argumentant que « des sentiments et des émotions auparavant considérés comme vibrants et éphémères peuvent être ‘enregistrés sous’ »<sup>349</sup>. Comme le vlog, la vidéo ASMR propose ainsi la possibilité d’une socialité « à la carte », activée et désactivée à la demande, sans obligation de réponse, une intimité non-intrusive<sup>350</sup>. Cette socialité distanciée, en déclenchant une relation thérapeutique tire ainsi la « vidéo de compagnie » du côté d’une « vidéo-médicament ».

L’aspect thérapeutique des vidéos ASMR s’établit sur cette distance paradoxale, à la fois dans la simulation d’une présence (une proximité intime avec le récepteur du soin), et dans l’absence effective de cette dernière (auquel le récepteur n’a pas à répondre). L’asymétrie de la situation du soin est donc poussée à bout : une guide (féminine) prend soin du récepteur qui n’a pas à se soucier d’elle. Ce rapport de pure consommation ne l’engage à rien envers la fournisseuse du service. Le cadre commercial favorisé dans les mises en scène ASMR souligne justement cette absolue liberté du consommateur, qui ne doit rien à celle qui lui offre ses services<sup>351</sup>.

Ainsi, la relaxation induite par les vidéos ASMR, et le lâcher-prise du *tingle*, va de pair avec une relation de contrôle de l’objet. Un paradoxe forge les vidéos ASMR : à la fois l’utilisateur est en contrôle du flux vidéo, en même temps qu’il désire être pris en main par la guide ASMR, pour recevoir ses soins. Comme l’explique Andersen, « l’intimité à distance offre la promesse d’un contrôle, non seulement de l’Autre, mais aussi du temps et de l’espace d’interaction »<sup>352</sup>. Il n’y a pas de risque de la présence de l’autre. L’enjeu n’est pas la rencontre avec la guide ASMR, mais bien avec l’objet enregistré, avec le visage médiati-

---

349 Adi KUNTSMAN, « Introduction: Affective Fabrics of Digital Cultures », in *Digital Cultures and the Politics of Emotion. Feelings, Affect and Technological Change*, Palgrave Macmillan UK, Londres, 2012, pp. 1-17, p. 7 ; Cité par Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society* 30 (2019), pp. 41–48., p. 3.

350 Cette relation de soin avec l’appareil poursuit une filiation que Sherry Turkle identifie comme le « moment robotique » et plus particulièrement d’une « robotique du soin [*care*] », pour déployer une approche compassionnelle des relations entretenues avec les robots. Les vidéos de compagnies que sont les vidéos ASMR se trouvent être un hybride entre le robot (relation à un appareil) et le réseau social (sur YouTube), Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, *op. cit.*

351 Parfois, un plan contre-zénithal place le regardeur en position allongée, pour reproduire des formes de soins maternelles au-dessus du berceau.

352 “For the ASMR community on the Internet, distant intimacy offers the promise of control, not only of the Other but of the time and space of interaction.”, Joceline ANDERSEN, « Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*

sé. Comme pour le vlog, l'utilisateur a le contrôle de la vidéo, il peut la sélectionner, l'arrêter, l'accélérer, avant d'accepter de suivre une session de relaxation qu'il programme donc lui-même. La relation s'établit bien avec une vidéo de compagnie, au service de l'utilisateur, un objet audiovisuel qui évoque la présence humaine, sans le risque de l'imprévu. Autrement dit : un accompagnement garanti sans engagement.

### **2.2.1.3 *In a non-threatening way*. L'étrange familiarité des vidéos ASMR. Entre reproduction hétéronormée et invention queer**

L'accueil qu'invente la vidéo ASMR joue donc sur une annulation totale du risque de la présence de l'autre. La vidéo doit être contrôlable et ne pas me surprendre. Le récepteur doit pouvoir anticiper les thématiques, gestes, actions et opérations qui y sont proposées. Ainsi, la guide s'applique à ne pas surprendre l'utilisateur, anticipant son consentement. Cette asymétrie radicale du soin rejoue une division genrée de la société, en même temps qu'elle invente une autre façon de prendre soin, à distance, en anticipant les besoins des autres.

En effet, le système des *tags* associés aux *triggers* permet de sélectionner et d'anticiper les différentes actions performées par la guide, confirmés dès le titre et les images de présentation. Parfois même une bande annonce fait défiler rapidement en début de vidéo les différentes étapes à venir. La plupart du temps, les guides s'appliquent également à annoncer à l'oral les actions à venir dans la vidéo, et les gestes qu'elles s'approprient à simuler sur le futur regardeur (suivant le modèle d'une thérapeute qui détaille en amont le déroulé de la séance). Le consentement du regardeur est donc constamment assuré, pour réduire toute forme de menace, grâce à l'explicitation permise par les métadonnées de la vidéo, le montage, et la mise en scène (qui lui permettent également de trouver une vidéo au plus près de ses attentes).

Pour éviter de le surprendre ou de le remettre en question, les jeux de rôle s'appuient sur des normes sociales classiques. L'impersonnalité de l'adresse caractéristique des conversations commerciales permet par exemple de consacrer au récepteur une attention focalisée, sans spécifier la relation, tandis que les rôles d'amies, d'amantes, ou de sœurs se basent sur des codes hétéronormés d'interaction. La mise en scène prend appui sur un cadre classique du soin dans nos sociétés. Les interactions stéréotypées permettent ainsi d'éviter toute re-

mise en question pour mieux glisser sur des rapports sociaux déjà écrits, fléchés et balisés<sup>353</sup>. La vidéo ASMR vise à accueillir le spectateur, sans le remettre en question, sans l'interroger ni défier son expérience quotidienne. Quand bien même le récepteur est au centre de l'expérience, il n'est pas réellement interpellé (engagé à donner une réponse), il n'a pas à interpréter la situation pour fournir une réponse.

Ainsi, le soin étant largement pris en charge par des femmes, les vidéos rejouent ces stéréotypes genrés. C'est pourquoi peu d'hommes prennent en charge les vidéos. Dans un des premiers articles sur la question, l'animatrice de la chaîne GentleWhispering explique le basculement que provoquerait la présence d'un homme guide : « 'il n'y a pas beaucoup de choses que les hommes pourraient chuchoter sans que cela ne deviennent flippant' »<sup>354</sup>. La proximité d'un corps masculin ne provoque pas le même effet car il plus inhabituel dans les contextes de soin, et, avec une telle proximité, il engage plutôt, dans notre imaginaire contemporain une érotisation du corps de l'autre ou une façon de le défier. Ces performances de soin sont donc extrêmement genrées<sup>355</sup>, largement dominées par des figures féminines bienveillantes et accueillantes dans les discours et les gestes de soutien, de félicitation, d'auscultation (que ce soit le cas d'une vendeuse, d'une masseuse, ou d'une médecin). Ces performances de soin oscillent entre un certain érotisme (la stimulation du corps) – dont la communauté se défend fortement – et une douceur maternelle (l'enveloppement in utero), deux approches du soin qui offrent une certaine image de la féminité. En cela, les vidéos ASMR agissent aussi comme des révélateurs de l'asymétrie genrée au niveau sociétal dans la question du soin.

En plus des formes de soin genrées qui se donnent en spectacle, c'est également des normes de beauté qui s'exposent. Les guides ASMR sont souvent jeunes, maquillées, caucasiennes pour la plupart, et s'inscrivent dans les standards de beauté portés par les médias de masse. L'allure des guides est décrite comme engageante par les utilisateurs et utilisatrices.

---

353 Elles entretiennent par là même la norme. C'est une problématique de la vidéo comme objet de consommation : en ne mettant pas au défi les normes pour montrer l'infinie complexité des relations, nous creusons encore le sillon des stéréotypes. Les productions pornographiques sont à cet égard un bon exemple (mise en scène violente d'un corps féminin soumis).

354 "As for the lack of male whisperers, Maria offered a fairly simple explanation: 'If a guy is in front of the camera and whispering,' she said, 'there aren't many things he can do that won't seem creepy.'" cité dans Harry CHEADLE, « What is ASMR? That Good Tingly Feeling No One Can Explain » [en ligne], *op. cit.*

355 Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*, p. 3.

trices : si elle ne vise pas, encore une fois, à produire du plaisir sexuel, la soumission aux standards dominants de la beauté féminine « ne peut pas faire de mal », remarque Cheadle<sup>356</sup>. Horton et Wohl, à propos de l'interaction para-sociale remarquent également que les relations avec des présentateurs ou présentatrices attrayantes semblent corrélées à l'attachement : « [...] plus les téléspectateurs percevaient l'interprète comme étant attrayante et plus leur capacité d'identification [*perspective-taking ability*] était forte, plus leur expérience para-sociale était intense »<sup>357</sup>. Se rejoue donc également dans la vidéo – comme la large part de production culturelle – des formes d'exclusion sociétales implicites qui dépeignent (en contribuant à l'assurer) une norme.

À cette normativité entretenue, répond cependant l'invention d'une « intimité distante », ou d'une « proximité médiatique », qui remet en question le rapport de soin classique. Andersen suggère ainsi que l'intimité développée par les vidéos ASMR, si elle est stéréotypée, est également « non-standard »<sup>358</sup>. En proposant une intimité partagée en ligne, et à distance, la vidéo ASMR permettrait d'élaborer d'autres rituels de soin, qui iraient justement et profondément *a contrario* de la culture hétéronormée<sup>359</sup>.

Andersen suggère que cette expression profondément hétéronormée des vidéos ASMR se serait formée en partie comme réaction aux moqueries faites sur le phénomène. Pour conjurer l'étrangeté de l'intimité à distance, les conceptrices de vidéo s'appuient sur des standards établis, plutôt que d'« embrasser les formes diverses d'intimité et de plaisir dont la communauté ASMR témoigne »<sup>360</sup>. Andersen voit dans cette intimité en ligne la possibilité d'une réinvention de l'être-ensemble, une intimité partagée et charnelle, haptique bien

---

356 “Maria’s success might also have something to do with the fact that, like most other whisperers, she is young, female, and good-looking in a nonthreatening way. Generally speaking, head tingles and sex don’t mix (the ‘NSFW ASMR’ section of Reddit hasn’t caught on), but physical attractiveness can’t hurt”, Harry CHEADLE, « What is ASMR? That Good Tingly Feeling No One Can Explain » [en ligne], *op. cit.*

357 “In addition, the more viewers perceived the performer to be attractive and the stronger their perspective-taking ability, the more intense their parasocial experience. Stronger parasocial experience resulted in higher commitment to social norms and a greater enjoyment of the exposure situation”, Donald HORTON, R. RICHARD WOHL, « Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry, op. cit.*

358 Elle s’appuie sur la recherche de Lauren BERLANT, Michael WARNER, « Sex in Public », *Critical Inquiry* 24 (1998/2), The University of Chicago Press, pp. 547-566.

359 “Distant intimacy refuses these norms, and therefore situates ASMR as a reluctant nonstandard intimacy.”, Joceline ANDERSEN, « Now You’ve Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media, op. cit.*, p. 10.

360 “embracing the diverse forms of intimacy and pleasure that the existence of the ASMR community at-tests.”, *Ibid.*, p. 15.

qu'à distance. Les vidéos ASMR pourraient préfigurer des formes de partages cassant justement les formes hétéronormées pour libérer « une intimité numérique qui est une intimité queer »<sup>361</sup>. Cette intimité hors-normes s'illustre plus clairement encore dans les vidéos centrées sur des matières et des objets.

L'artiste Claire Tolan découvre les vidéos ASMR en s'intéressant à des vidéos YouTube montrant des femmes en talons hauts marchant sur des jouets gonflables ou des tortillas croustillantes. Elle est également fascinée par des vidéos de bâillement. Ces vidéos « sont considérées comme des fétiches car elles montrent une attention 'anormale' aux objets »<sup>362</sup>, même si, explique-t-elle, elles ne sont pas nécessairement sexuelles. Cette classification rapide témoigne selon elle d'un manque de catégories et d'ouverture : « nous considérons la proximité d'inconnus comme sexuelle, parce que nous n'avons aucune autre catégorie d'intimité pour la contenir »<sup>363</sup>. Claire Tolan enjoint à inventer d'autres catégories qui pourraient déjouer la sexualisation systématique des pratiques et objets inhabituels, écrasant le potentiel des vidéos :

Il y a aussi une dimension queer vraiment intéressante, qui est que je prends du plaisir des objets. C'est un plaisir étrange, pas nécessairement sexuel, indéfinissable. Les objets ont ce pouvoir de provoquer du plaisir<sup>364</sup>.

Les mises en scène ASMR permettraient en cela de prédire, d'imaginer ou d'identifier des formes possibles d'intimité en ligne<sup>365</sup>, une intimité performée par ou pour des inconnus, une « intimité publique », suggère Claire Tolan, qui voit dans ces performances de soin des formes d'hospitalité qui permettent de penser « ce que cela veut dire d'accueillir et de prendre soin de personnes étrangères »<sup>366</sup>. Dans la vidéo ASMR en effet, la guide invente une forme de soin qui se présente comme une pure offre. Des deux versants de la relation et du soin, la guide prend en charge le don. Entièrement tournée vers l'autre, dédié à lui, elle

---

361 “releasing a digital-enabled intimacy that is a queer intimacy.”, *Ibid.*

362 “are called fetish videos because they display 'abnormal' attention to objects.”, Claire TOLAN, Alison HUGILL, « Sound Spectrum // Interview with the ASMRtist Claire Tolan » [en ligne], *BerlinArtLink*, *op. cit.*

363 “we read closeness from strangers as sexual, because we don't have any other category of intimacy to shove it into.”, *Ibid.*

364 “There's a really nice queerness to it as well, that I am getting pleasure from object. It's bizarre, not necessarily sexual, undefinable pleasure. Objects have this pleasure-inducing power.”, *Ibid.*

365 Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.* ; Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.*, p. 1.

366 “what it means to welcome and care for strangers.”, Claire TOLAN, Alison HUGILL, « Sound Spectrum // Interview with the ASMRtist Claire Tolan » [en ligne], *BerlinArtLink*, *op. cit.*

envoi à l'aveugle un soin accessible à qui aura l'envie de s'y engager (consentant à l'ensemble des gestes qu'elle annonce).

Ce soin constamment disponible construit actuellement une ressource en ligne de rela(xa)tion qui invente une forme de proximité-vidéo utilitariste. À la fois proche et lointaine, la guide est accueillante, mais non intrusive produisant une vidéo-médicament fondée sur un équilibre paradoxale qui pourrait se jouer dans ces oxymores : soin distant, intimité impersonnelle, familiarité étrangère. Cette proximité capitalise sur la distance asynchrone en se concentrant sur l'entre-deux (au milieu) des espaces-temps connectés, à savoir les médiations.

## 2.2.2 *THE MEDIUM IS THE MESSAGE, LA VOIX PLUTÔT QUE LES MOTS*

### 2.2.2.1 La voix du message, la matière de l'objet

Cette expérience de soin est donc fondée sur une attention particulière aux médiations, elle vise à recalibrer l'attention, non pas sur ce qui est dit ou montré dans la vidéo, mais sur *la façon* dont les choses sont dites, et surtout sur les *matières* de ce qui est montré. Dans la vidéo ASMR, c'est le *medium* lui-même qui prend le premier plan, que ce soit les objets manipulés par la guide, le son de sa voix, ou les médiations techniques elles-mêmes (caméra et micros). Autrement dit, les mots et les choses qui peuplent les vidéos ASMR, s'ils peuvent paraître étranges dans leur mise en scène ou inquiétants d'un point de vue politique, ne sont que des vecteurs plus ou moins contextualisés de sensations plus profondes.

La quasi-absence de récits ou de développements narratifs favorise ce type d'engagement plus sensuel. Les sessions de jeu de rôle sont constituées d'une série d'étapes qui s'enchaînent sans qu'il n'y ait de variation, de suspens ou d'acmé. La vidéo en elle-même est « presque vidée de contenu » [*almost content free*]<sup>367</sup>, remarquent les chercheuses Naomi Smith et Anne-Marie Snider. Les sessions de jeu de rôle ne représentent d'ailleurs qu'une portion seulement de la production, et les guides jouent parfois sur de purs rapports de matières, délitant toute forme d'histoire.

Du côté de la voix, plus spécifiquement, les vidéos ASMR ne soét pas basées sur un

---

367 Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.*, p. 3.

message qui serait clairement identifiable. Le sens des mots n'occupe pas le premier plan. Comme le dit Andersen, « la voix, plutôt que la langue, est le principal vecteur d'attention en tant que déclencheur ASMR »<sup>368</sup>. Les mots sont d'ailleurs parfois indiscernables [*inaudible whisper*], ou dans des langues variées que l'utilisateur choisit justement parce qu'il ne les connaît pas, des « prononciations non-standards de la langue par des locuteurs de langue seconde qui parlent volontairement lentement »<sup>369</sup>. Anna Caterina Dalmasso le décrit ainsi :

Les mots ne sont plus reconnaissables, car le bruit de la respiration, le timbre, les sons de la bouche et les claquements de lèvres prennent le dessus sur le sens linguistique que la voix humaine est censée transmettre.<sup>370</sup>

Le chuchotement constant dans la vidéo permet de faire émerger certains aspects de la prononciation, comme les consonnes et les bruits de bouche, qui mettent en relief la ligne sonore, plutôt que le message. Ainsi, l'utilisateur est en mesure de porter une attention plus fine à la voix elle-même, en se « branchant » au micro très sensible – et comme plus « attentif » – utilisé par la guide pour produire ces gros plans sonores. C'est, explique Andersen, la loi de Weber-Fechner : « un mécanisme d'équilibre parfait du système perceptuel humain qui compense un stimulus faible par une sensibilité accrue, et un stimulus fort par des effets réduits »<sup>371</sup>. Mêée au plus bas, la voix apparaît comme zoomée, au plus près de la matière du *medium*, comme on pourrait s'approcher d'une tapisserie pour en contempler les fils structurants.

L'utilisateur est invité à se concentrer sur la voix elle-même, ses vibrations qui entrent en résonance avec les vibrations de l'appareillage même, éelon une partition de musique concrète qui imite le quotidien et se détourne du chant ou d'une interprétation musicale qui porteraié l'attention vers la performance elle-même. Au contraire, ce qui se joue dans la vi-

---

368 “the voice, rather than language, is the primary carrier of attentiveness as an ASMR trigger.”, Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*, p. 8.

369 “nonstandard pronunciations of language by second-language speakers who speak intentionally slowly”, *Ibid.*

370 “words are not recognizable anymore, since the breathing noise, timbre, mouth sounds, and lip-smacking get the better of the linguistic meaning that the human voice is supposed to convey.”, Anna Caterina DALMASSO, « ‘Like Organs of One Single Intercorporeality’. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, *op. cit.*, p. 246.

371 ““a perfect balancing mechanism of the human perceptive system that compensates for weak stimulus with increased sensitivity and strong stimulus with reduced effects’ (Li 2011, 21)”, Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*, p. 7.

déo ASMR, c'est l'utilisation de la voix et de la présence humaine qui y est associée, dans ce qu'elle a de quotidien et de banal.

Plus particulièrement, le chuchotement permet de suggérer une proximité, issue des environnements intimes<sup>372</sup>. Klausen explique également que « l'acte de chuchoter mime ainsi la proximité et apporte des associations de concepts émotionnels tels que le secret, la confiance, la familiarité et l'intimité – autrement dit : être proche dans un sens physico-corporel et émotionnel »<sup>373</sup>. Ce chuchotement agit à rebours de la cacophonie ambiante pour délimiter un espace intime, à contre-courant de l'enthousiasme publicitaire et de la clarté des messages informationnels.

C'est donc la voix elle-même qui prime sur le message, ou pour le dire selon la formule consacrée du philosophe des *media* Marshall McLuhan, « c'est le médium qui est le message »<sup>374</sup>. La vidéo ASMR pousse à bout la formulation de McLuhan puisque le contenu de la vidéo est toujours la résonance du *medium* même. Le dispositif de mise en scène vise à porter l'attention vers la médiation, la voix plutôt que le message, la matière plutôt que l'objet. Plus encore, il convient de reprendre la deuxième formulation que le philosophe propose à la suite d'une faute de frappe, considérant ici l'effet physique du *tingle* : « le médium, c'est le *massage* »<sup>375</sup>.

La méditation induite par la vidéo ASMR se base donc sur une mise en valeur des matières, matériaux, ou *medium*, qui constituent notre monde, à commencer par la médiation technique qui connecte l'utilisateur à la guide. On peut trouver à nouveau dans cette célébration de la médiation même la dimension d'attraction des films des premiers temps que décrit Tom Gunning<sup>376</sup>. En effet, dans le dispositif de la vidéo ASMR, la guide insiste constamment sur la médiation, jusqu'à « caresser le quatrième mur » pour reprendre une

---

372 “The whisper recreates intimacy without the need for physical presence.”, Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*

373 “The act of whispering thereby mimics closeness and brings with it associations of emotional concepts such as secrecy, trust, familiarity and intimacy – in other words : being close in both a physical-bodily and emotional sens.”, Helle Breth KLAUSEN, « 'Safe and sound' », *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience*, *op. cit.*, p. 92-93.

374 Marshall McLUHAN, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. Jean PARÉ, coll. Point Essais, [Première édition 1964, McGraw-Hill Book Company, New York], Seuil, Paris, 2015.

375 Quentin FIORE, Marshall McLUHAN, *The Medium is the Massage*, Bantam books, New York, 1967.

376 Tom GUNNING, « Le Cinéma d'attraction: le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *1895, revue d'histoire du cinéma* (2006/50), pp. 55–65. ; Tom GUNNING, « The Cinema of Attraction: Early film, its spectator, and the avant-garde », in *Early cinema: space, frame, narrative*, *op. cit.*

formule de Dalmasso :

La remédiation particulière du point de vue ou du plan à la première personne que l'on trouve dans les vidéos ASMR semble s'écarter de la plupart des règles de ces figures cinématographiques et post-cinématiques, comme étant essentiellement effacées et conçues pour éviter la rupture du soi-disant quatrième mur. [...] L'adresse directe est acceptée et considérée comme allant de soi par le spectateur comme signe distinctif fondamental du format expressif du vlog.<sup>377</sup>

Or cette mise en avant de l'appareillage technique, loin de mettre à distance l'utilisateur l'implique plus profondément dans l'action en cours.

L'enjeu de la vidéo ASMR consiste à faire entendre le médium qui produit le message, à concentrer l'attention sur la matière même et jusqu'à l'inaudible : le gros plan sonore continue son zoom jusqu'au micro lui-même. Nous sommes si proches des objets que nous entrons dans une autre dimension, où la reconnaissance nette des éléments s'effondre<sup>378</sup>. En recalibrant son attention sur les qualités particulières de certains objets, l'utilisateur ou l'utilisatrice des vidéos ASMR entre dans un monde de textures, qui ignore les catégories strictes des objets. Le monde est *audible*, même s'il n'est pas *compréhensible*.

#### **2.2.2.2 Recalibrer l'attention. L'ASMR comme processus méditatif**

En mettant en avant les médiations qui font apparaître toute chose, la vidéo ASMR permettrait de porter attention non pas vers des éléments isolés que nous avons l'habitude d'identifier, mais vers un environnement d'ensemble, une atmosphère. Les objets présentés invitent à percevoir autre chose que leur utilité – leurs « invites » pour le dire avec Gibson – pour ouvrir d'autres dimensions plus fondamentales qui les caractérisent : leurs matières, leurs vibrations. Une autre attention à l'environnement est engagée, plus globale. Ce type d'attention pourrait expliquer l'état de relaxation, si on suit le neuroscientifique Jean-Philippe Lachaux :

---

377 “the particular remediation of point-of-view shot or first-person-shot that we find in ASMR videos seems to diverge from most of the rules of such cinematic and post-cinematic figures, as essentially self-effacing and designed to avoid the breaking of the so-called fourth wall [...]. [...] direct address is accepted and taken for granted by the viewer as fundamental distinctive sign of the vlog expressive format.”, Anna Caterina DALMASSO, « ‘Like Organs of One Single Intercorporeality’. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bild-theoretische Konzepte der Technosphäre*, op. cit., p. 251.

378 “Hence, instead of bringing out the haptic qualities of sound and making it perceivable as the sound of a specific tactile object, ASMR videos rather perform touching sounds and make the sound to stand out as the profound contact that makes our flesh vibrate. But, may we ask further, who or what touches what flesh?”, *Ibid.*, p. 246.

En portant naturellement l'attention à des structures globales, nous simplifions la perception que nous avons du monde, de « notre » monde. Ce monde devient moins complexe et peut-être moins riche, mais plus gérable, avec une conséquence non négligeable sur notre humeur du moment : plusieurs études montrent que, lorsque nous nous sentons heureux, nous évoluons dans un mode d'attention plus global ! C'est ce que les Anglo-Saxons appellent *The Big Picture*, une image globale du monde et de nos actes, obtenue grâce à un mode d'attention lui-même global.<sup>379</sup>

En cela, la vidéo ASMR se rapproche d'une forme de méditation. Il s'agit, explique Claire Tolan, de saisir dans ces sons du quotidien, normalement ignorés, la possibilité d'un « ré-entraînement perceptuel afin de développer une vision plus fine de ce doux quotidien »<sup>380</sup>. Les gestes de la guide rappellent des formes d'hypnose dans la lenteur des différentes manipulations qu'elle fait, et l'attention extrême qu'elle consacre aux objets et à l'appareillage. La guide expose ainsi une performance attentionnelle que l'utilisateur peut imiter, par contagion (il fait également l'objet de cette attention), pour entrer dans un autre rythme. Le jeu que pratique la guide en alternant l'émission sonore entre les deux micros binauraux – parfois sans raison, parfois en justifiant un soin des cheveux (qui la fait naviguer entre les deux oreilles) – enveloppe l'utilisateur dans un son spatialisé, comme le pendule, destiné à nous faire entrer dans des états d'hypnose<sup>381</sup>.

Le dispositif vidéo en lui-même, combinant à l'écran lumineux qui attire le regard, et la durée arrêtée d'une vidéo, pose le cadre d'un protocole méditatif. Toutes les fonctions cognitives dites « exécutives », c'est-à-dire dédiées à la prise de décision, sont inhibées. Ces fonctions caractéristiques du cortex préfrontal, constamment mobilisées dans une journée de travail se trouvent alors au repos. La vidéo ne me laisse pas non plus dériver dans mes propres pensées (un autre mode de décrochage attentionnel), en dirigeant constamment mon attention vers la résonance des objets..

En induisant ce type d'attention, la vidéo ASMR invite à une forme de méditation ou de pleine conscience [*mindfulness*]<sup>382</sup>. Barratt et Davies rapprochent cet état d'implication at-

---

379 Jean-Philippe LACHAUX, *Le Cerveau attentif : Contrôle, maîtrise, lâcher-prise*, coll. Sciences, Odile Jacob, Paris, 2011, (consulté le 1 novembre 2016), p. 330.

380 “perceptual re-training to develop a keen vision for this soft everyday”, Claire TOLAN, Alison HUGILL, « Sound Spectrum // Interview with the ASMRtist Claire Tolan » [en ligne], *BerlinArtLink*, *op. cit.*

381 Sylvie DELLUS, Pierre LEMARQUIS, Laurent VERCUEIL, « Peut-on se relaxer avec des vidéos ASMR ? » [en ligne], *Santé Magazine*, le 17 avril 2019, disponible sur <<https://www.santemagazine.fr/medecines-alternatives/relaxation/des-vidéos-asmr-peuvent-elles-aider-a-se-relaxer-361795>>, (consulté le 19 avril 2020).

382 “It is possible that devoting specific time to engaging in ASMR, watching relaxed scenes play out and sitting quietly could be considered a form of mindfulness (Langer, 1989).”, Emma L. BARRATT, Nick J. DAVIS, « Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state », *PeerJ*, *op. cit.*,

tionnelle du *flow*, l'adéquation parfaite à un processus, souvent associée à des performances idéales, notamment dans le domaine du sport<sup>383</sup>. Ce type d'attention tient à la fois d'une concentration intense, tout en diminuant l'attention du temps qui passe<sup>384</sup>. Jean-Philippe Lachaux la définit comme « un état attentionnel optimal, où nous évoluons sans effort ni crispation dans une certaine plénitude et où tout paraît facile – ce que certains psychologues du sport appellent également la ‘zone’, et d'autres encore l'‘état de grâce’ et qui peut rappeler une certaine forme de bonheur »<sup>385</sup>.

C'est l'attention aux médiations qui induit cet état attentionnel qu'on pourrait qualifier de méditatif. Il ne s'agit plus seulement de considérer les médiations techniques, mais l'ensemble des objets qui permettent ma connexion à cet environnement : la voix de la guide, la dureté de son ongle sur le plastique, les aspérités du micro, la vibration de mon tympan, ma peau parcourue par un frisson.

### 2.2.2.3 La « petite voix » : une expérience de neurosciences sur l'aire de Broca

Pour creuser encore cette ambivalence entre voix et langage, nous avons élaboré avec Jean-Philippe Lachaux et Benoît Chatard, une expérience concernant la part vocale des vidéos ASMR, et sa relation avec le langage.

Nous avons observé l'activité d'un cerveau pendant le visionnage d'une vidéo ASMR à partir d'électrodes intracérébrales. Cette technique d'enregistrement nous donne un accès à l'activité cérébrale avec une précision temporelle et spatiale très fine (beaucoup plus précise que l'IRM). La patiente dont le cerveau a été observé était hospitalisée à Lyon (hôpital neurologique de Lyon) dans le cadre d'une phase exploratoire qui précède une chirurgie de l'épilepsie et qui implique l'implantation de ces électrodes.

Nous avons observé l'activité du cerveau pendant le visionnage d'une vidéo ASMR avec une guide performant un chuchotement inaudible [*inaudible whisper*], un des « *triggers* » populaires des vidéos ASMR, d'où aucun message concret ne peut être retiré. On entend

---

p. 11.

383 Emma L. BARRATT, Nick J. DAVIS, « Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state », *PeerJ*, *op. cit.*

384 *Ibid.*

385 Jean-Philippe LACHAUX, *Le Cerveau funambule: comprendre et apprivoiser son attention grâce aux neurosciences*, coll. Sciences, Odile Jacob, Paris, 2015, p. 16 L'auteur faisait référence au psychologue Mihaly Csikszentmihalyi.



Figure 2.14. jenesuispasjolie, « Papa, maman : Bande de cons ! », 12 janv. 2017.



Figure 2.15. mads asmr, « ASMR| INAUDIBLE/UNINTELLIGIBLE WHISPERING », 8 sept. 2019.



Figure 2.16. Interface d'observation de l'activité cérébrale (conception Florian Sipp). Jean-Philippe Lachaux, Benoît Chatard, Alice Lenay, Expérience ASMR, 2018-2019.

distinctement la qualité adhésive, visqueuse et brillante du gloss sur ses lèvres. Elle produit également énormément de bruits de bouche (qui peuvent ne pas convenir à tous les usagers de l'ASMR). Nous avons comparé l'activité du cerveau à d'autres sons et images afin d'identifier une activité qui serait spécifiquement dédiée à la vidéo ou au son ASMR [Figures 2.14. et 2.15.].

Après avoir donné son consentement, la patiente s'est donc vu proposer de regarder un enchaînement de cinq séquences de trente secondes chacune. La première est l'extrait vidéo ASMR sans le son ; la deuxième est la vidéo ASMR ; la troisième est une vidéo contrôle (un vlog avec une jeune femme faisant un récit face caméra) ; la quatrième ne possède pas d'image animée, et laisse entendre uniquement le son de la vidéo ASMR ; même chose pour la cinquième séquence, sauf que le son est passé à l'envers.

Notre hypothèse portait en particulier sur l'aire de Broca, l'aire dédiée au langage. L'observation des mouvements de la bouche sur la vidéo provoqueraient une activation des neurones miroirs concernant les muscles du larynx, ce qui entraînerait une interférence avec ceux, voisins, de la parole (Broca). Cette proximité produirait un phénomène d'inhibition de la pensée spontanée, renforcé par l'activation des aires auditives par les sons de la vidéo.

Si l'aire de Broca est effectivement activée pendant le visionnage de la vidéo ASMR, alors une piste d'interprétation s'ouvre : les vertus relaxantes de la vidéo ASMR pourraient être liées à l'occupation de ce que Jean-Philippe Lachaux définit comme « la petite voix » constamment en activité « dans notre tête » :

C'est le monde de l'imagination, de la rêverie et de cette petite voix qui nous parle sans arrêt ; c'est le monde des souvenirs et des plans sur la comète. En ce moment même, en écrivant ce chapitre, je ne suis pas seulement attentif à l'écran et au clavier qui sont devant moi ; je suis également – et à vrai dire surtout – attentif à ce petit discours interne qui jaillit spontanément à mon esprit et que mes doigts s'appliquent à retranscrire. Mon attention est donc surtout portée sur un processus mental interne qui, s'il n'agitait pas mes mains sur le clavier, ne laisserait aucune trace visible de l'extérieur.<sup>386</sup>

La petite voix définit le « monde interne », qui n'est pas une réaction directe à des stimulus extérieurs, mais nous occupe constamment, et qu'on désigne plus communément, dit Jean-Philippe Lachaux, comme nos « pensées » :

Quand le monde laisse ses doigts sur les touches [du piano] sans les relever, le cerveau continue à jouer tout seul, en improvisant, et cette petite musique vient sans cesse capturer l'attention : il

---

386 Jean-Philippe LACHAUX, *Le Cerveau attentif : Contrôle, maîtrise, lâcher-prise*, op. cit., p. 26, voir également, p. 36 et p. 218.

est extrêmement difficile, même dans un lieu calme, de rester concentré sur sa respiration.<sup>387</sup>  
[...] Le cerveau est en permanence actif et les stimulations du monde extérieur ne font que moduler une activité déjà existante. Du point de vue du propriétaire de ce cerveau, le sujet de l'expérience, le petit concert prend principalement la forme d'images mentales, de sensations corporelles et d'impressions sonores, éventuellement verbales, accompagnées ou non d'un ressenti émotionnel ; tout ce que nous appelons couramment les *pensées*.

Cette « petite voix » est donc notre flux de pensée, qui nous accompagne constamment pour élaborer notre point de vue sur les choses, anticiper nos projets à venir et se remémorer des souvenirs.

Les voix inaudibles de l'ASMR pourraient-elles « occuper » cette petite voix ? La relaxation induite par les vidéos serait-elle liée à une délégation de ce flux de pensée vers mon camécran ? Nous avons donc observé l'activité de l'aire de Broca pendant le visionnage de ces séquences en faisant l'hypothèse qu'elle pourrait être activée comme prise en charge par la guide, quand bien même aucun message clair ne peut être retiré des mouvements de sa bouche [Figure 2.16.]. En bougeant la mâchoire et en faisant claquer les lèvres, les bouches des guides pourraient produire une cognition verbale, mais qui ferait l'économie du langage.

Nous avons été particulièrement attentifs à l'activité dans la partie postérieure de l'aire de Broca, où l'activité des neurones dits « miroir », est forte. La partie postérieure de Broca est en effet liée au cortex pré-moteur ventral, un « nid à neurones miroir » explique Jean-Philippe Lachaux. Nous avons également été attentifs à certaines électrodes liées à la phonologie, et d'autres liées à l'articulation de visage (lorsqu'on la stimule chez des primates non-humains, des tics faciaux sont provoqués).

Les résultats nous ont permis de préciser notre hypothèse de la vidéo-médicament en caractérisant la relation avec la guide du côté de l'identification ou de la confrontation. Si les résultats étaient positifs, alors la vidéo thérapeutique fonctionnerait par le biais d'une identification-délégation physiologique et psychique à la guide. Si au contraire, les résultats n'étaient pas probants, ils pointeraient vers une étanchéité entre le corps de l'utilisateur et de la guide, au sens d'un face-à-face où se joue une confrontation (plutôt qu'une identification). La vidéo-médicament est alors à considérer, non pas comme une délégation à la vidéo, mais une invitation à se concentrer autrement sur des éléments qui constituent nos relations.

---

387 *Ibid.*, p. 201-202.

Les résultats se sont avérés peu concluants<sup>388</sup> et n'ont pas confirmés notre hypothèse : les zones liées à la cognition verbale n'étaient pas particulièrement dynamiques et l'activité des neurones miroirs était faible. Cela nous permet de faire deux conclusions, en forme de suppositions – que notre analyse esthétique et sociopolitique avançait plus tôt.

D'une part, c'est bien la bouche et non le langage qui est au premier plan. Le récepteur est concentré sur la bouche comme organe de contact, et non pour le langage qu'elle permet de produire oralement (l'aire de Broca du côté de l'hémisphère gauche), mais pour d'autres activités : goûter, manger, lécher, sucer, téter, respirer, claquer, embrasser, et peut-être chanter (production de son qui ne s'articule pas nécessairement dans des mots et des phrases). Certaines guides ne montrent d'ailleurs que cette partie de leur visage. Nous pourrions supposer que la vidéo ASMR se concentre surtout sur cette part de Broca, du côté de l'hémisphère droit, qui contrôle la motricité fine de la bouche, sans la dimension langagière. L'ASMR serait ainsi une façon de faire attention à la bouche comme médiation, et non aux messages qu'elle soutient.

D'autre part, la méditation en jeu dans les vidéos ASMR est dirigée vers moi. Le film n'agit pas comme une invitation à m'identifier à la guide. Si les activités de méditation comme le zen sont une façon d'observer ses propres pensées, autrement dit de faire attention à l'attention, comme l'explique Jean-Philippe Lachaux<sup>389</sup>, alors l'ASMR serait aussi une façon de faire attention à ce à quoi la guide fait attention – à savoir moi-même via les qualités de certains objets. C'est par le détour de l'autre – de la vidéo-médicament qui simule une altérité – que ma méditation sur mon état individuel est guidée.

Passant par le face-à-face, j'extériorise cette attention sur moi-même, pour prendre soin de moi-même en m'imaginant le regard d'un autre. Cet effet se retrouve d'ailleurs dans la pratique de méditations accompagnées par une guide, qui mène le groupe au fil de différents exercices. En prenant en charge les différentes étapes de la méditation, la guide facilite la concentration en nous déchargeant d'une activité organisationnelle. Face à la guide

---

388 Ces résultats doivent être nuancés. D'une part car la patiente n'était pas particulièrement sensible aux vidéos ASMR, qu'elle n'a manifestement pas ressenti de *tingle*, et donc qu'elle n'est probablement pas représentative de la population sensible à ces stimulus. D'autre part, l'expérience proposée est une première phase exploratoire. Si les variations de l'activité des électrodes s'étaient trouvées significatives, alors des études statistiques auraient été produites, avec des expériences sur d'autres patients. Enfin, même pour cette étape exploratoire, les résultats peuvent être biaisés par la position des électrodes : à quelques millimètres de différence, l'activité ne sera pas la même.

389 Jean-Philippe LACHAUX, *Le Cerveau attentif: Contrôle, maîtrise, lâcher-prise, op. cit.*, p. 309.

de la vidéo ASMR, je suis donc dans une méditation qui prend le détour de l'autre, pour se porter sur moi, par une activité d'attention conjointe – de moi et de l'autre – toutes deux dirigées vers moi. Je ne peux donc pas être en miroir de la guide à l'écran, car je fais l'objet de son attention. Je ne peux pas être l'autre, car c'est l'autre qui est en train de me regarder.

La particularité de cette méditation est qu'elle se base sur l'attention à des médiations distantes (étrangère au milieu que j'occupe). C'est le bruit du plastique là-bas qui me fait vibrer ici. Le corps écoute son environnement proche, mais dont les racines excèdent son propre milieu. Le « méridien sensoriel » de l'ASMR entre alors en écho avec les méridiens géographiques qui parcourent la terre, tandis que l'attention de la guide vers mon corps s'accomplit par l'attention portée à certains objets.

## **2.3 La médiation comme milieu**

### **Résonner d'une même chair**

Si la communauté ASMR invente une forme de vidéo-médicament qui entretient une socialité simulée, elle réintroduit aussi dans la circulation de l'information numérique, par le biais d'écrans séparés, mais connectés, l'importance d'une temporalité ralentie et de la matérialité du monde qu'elle fait résonner à travers le réseau. Le phénomène sociotechnique actuel de l'ASMR n'est pas seulement le produit d'un système économique qui désunit et fractionne les êtres en les couplant avec leurs ordinateurs plutôt qu'avec des humains. Il faut à cet égard se méfier de tout schéma interprétatif qui postule une incompatibilité de principe entre couplages machiniques et relations humaines : le numérique nous relie souvent par le même geste qui nous isole. L'intérêt principal de l'ASMR pourrait justement déjouer ces oppositions binaires en ouvrant la voie à une forme de résistance sur le réseau, où le corps sentant répond à la résonance concrète de la matière, par le biais des machines.

Les utilisateurs trouvent dans ces vidéos ASMR une façon de se recentrer, en faisant entrer en adéquation les vibrations produites par la guide avec leur propre corps, qui est directement convoqué dans l'expérience. Comme le remarque Anna Caterina Dalmasso, ces vidéos sont « paradigmatiques de la manière dont les interfaces numériques, loin d'aboutir à une élision de la présence du corps vivant, peuvent réorienter notre attention vers une prise

de conscience de sa propre incarnation »<sup>390</sup>. En ramenant l'attention vers le corps devant l'écran, l'ASMR fait travailler l'épaisseur de la matière contre l'évanescence de l'information).

La relation avec la vidéo de compagnie prend ici un tour plus charnel que nous pouvons qualifier d'« intimité digitale », en conservant l'ambiguïté de l'adjectif : à la fois compris comme mise à distance par le numérique (*digital*), et pour le contact qui s'établit sur les médiations que la guide touche du doigt (*digital*). L'objet ASMR, en tant que vidéo de compagnie, introduit une relation avec les appareils qui pousse le face-à-face sur écran vers une méditation plus sensuelle. Dans cette dernière partie, nous observons comment la vidéo ASMR met en vibration des dispositifs et des corps humains, qui résonnent ensemble d'une même « chair du monde ».

### 2.3.1 LA CHAIR INDISCIPLINÉE, LE CORPS AFFECTÉ

#### 2.3.1.1 Engagement multisensoriel et réponse automatique

Lorsque la théoricienne des *media* Vivian Sobchack argumente que notre vision dépend toujours du corps<sup>391</sup>, et que cette vision s'inscrit dans l'étoffe du monde [*fleshed out*], elle insiste sur l'idée qu'il n'est pas possible de comprendre le film à partir de sens distincts comme la vue ou l'ouïe. Le toucher non plus ne peut pas être considéré en lui-même. Plutôt, comme le suggérait déjà J. J. Gibson, les sens sont liés les uns aux autres à partir de l'inscription du corps dans son milieu. Du côté des neurosciences, il est également explicite que les frontières entre les différents sens (vue, ouïe, toucher, odorat, goût), sont floues. Il est par exemple montré que lorsque des sujets d'expérience ont les yeux bandés et qu'ils touchent des objets, le cortex visuel est quand même actif – et quand ce cortex visuel est bloqué, le sens du toucher est altéré<sup>392</sup>.

---

390 “paradigmatic of how digital interfaces, far from resulting in an elision of the living body presence, can redirect our attention to an awareness of one's own embodiment (Hansen 2004).” Anna Caterina DALMASSO, « ‘Like Organs of One Single Intercorporeality’. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, *op. cit.*, p. 233.

391 Notre titre fait référence à une formule de Sobchack : “Most theorists still don't quite know what to do with their unruly responsive flesh and sensorium.”, Vivian SOBCHACK, *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, Univ. of California Press, Berkeley, 2004, p. 59.

392 Vivian SOBCHACK, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, Sense of cinema, Univ. of California Press, Ber-

La vidéo ASMR révèle la pauvreté de la notion de « regardeur » au cinéma (en particulier en anglais avec le terme de *viewer*) en insistant sur un engagement multisensoriel du spectateur<sup>393</sup>. L'aspect synesthésique mis en jeu dans la vidéo ASMR n'est pas un effet spectaculaire particulier qui convoque différents sens, mais plutôt rappelle la base commune à partir de laquelle nous sentons les choses. Reprenant Merleau-Ponty, Dalmasso rappelle donc que « loin d'être un événement situé ou une pathologie exceptionnelle, la synesthésie est en fait la 'règle' de notre sensorium »<sup>394</sup>.

Pour explorer cet engagement multisensoriel du corps devant l'écran, Vivian Sobchack s'appuie sur le travail de la chercheuse Linda Williams qui caractérise des « corps de film » [*film body*]<sup>395</sup> auxquels pourrait également correspondre la production ASMR. Ces « corps de film » que sont le film pornographique, le film d'horreur et le mélodrame visent à faire réagir concrètement et littéralement le corps devant l'écran : orgasmes, cris, larmes.

Il semble au contraire que la réussite des trois genres sur lesquels je me concentre soit souvent mesurée en fonction du degré de coïncidence entre la sensation du public et ce qui est vu à l'écran. Si le mimétisme est parfait, c'est-à-dire, si le spectateur d'un film porno a effectivement un orgasme, celui d'un film d'horreur frissonne effectivement de peur, et celui d'un mélodrame fond effectivement en larmes, l'efficacité de ces genres semble alors à l'évidence l'affaire d'une comptabilisation des réactions physiologiques.<sup>396</sup>

De même, le *tingle* provoqué par la vidéo ASMR offre une réaction du corps, recherchée à partir de l'objet audiovisuel.

Le manque de distance esthétique provoquée par ce type de film suscite aussi un malaise. Cet inconfort s'explique pour Williams parce que « nous nous sentons manipulés » par l'objet. Ces films sont considérés comme des « sous-genres », parce qu'ils ne permet-

---

keley, 2004, pp. 53-84, p. 70 ; Sobchack fait référence à Lila GUTERMAN, « Do You Smell What I Hear? Neuroscientists Discover Crosstalk Among the Senses. » [en ligne], *Chronicle of Higher Education*, le 14 décembre 2001, disponible sur <<https://www.chronicle.com/article/do-you-smell-what-i-hear-neuroscientists-discover-crosstalk-among-the-senses/>>, (consulté le 20 août 2020).

393 “the so-called « viewer » is not merely a « visual » spectator, but a multisensory experiencer”, Anna Caterina DALMASSO, « 'Like Organs of One Single Intercorporeality'. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, *op. cit.*, p. 242.

394 “far from being an exceptional situated event or pathology, synesthesia is indeed the « rule » of our sensorium (Merleau-Ponty 1962, 205).”, *Ibid.*, p. 243.

395 Linda WILLIAMS, « Film bodies: Gender, genre, and excess », *Film quarterly* 44 (1991/4), pp. 2-13. ; Voir la traduction Linda WILLIAMS, « Corps de film » [en ligne], *Débordements*, trad. Gabrielle HARDY (2012), disponible sur <<http://debordements.fr/Corps-de-film-Linda-Williams>>, (consulté le 23 juillet 2020).

396 Linda WILLIAMS, « Corps de film » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.* ; Linda WILLIAMS, « Film bodies: Gender, genre, and excess », *Film quarterly*, *op. cit.*, p. 4-5.

traient pas une distance esthétique pour lui imposer une manipulation crue, spectaculaire – que les expressions familières de « tire-larmes » ou « films à frissons » expriment bien<sup>397</sup>. De même, la vidéo ASMR semble me *saisir*, sans que j’en aie le contrôle, il y a un automatisme et une autonomie de la sensation, une caractéristique soulignée dès la dénomination du terme : « réponse *autonome* du méridien sensoriel ».

Pour Sobchack, cette réaction s’explique par la trajectoire intentionnelle de mon corps qui, pour combler la sollicitation sensuelle perçue à l’écran, renverse sa direction en se retournant sur la seule chose à ce moment-là accessible : mon propre corps<sup>398</sup>. Le même processus est en place avec les vidéos ASMR. En exposant frontalement la plasticité du monde (couleur, matière, résonance, vibrations), les vidéos ASMR suggèrent à l’utilisateur ou l’utilisatrice des sensations qui, dans l’impossibilité de rejoindre effectivement l’environnement perceptible dans la vidéo, relocalisent la sensation sur leur propre corps. Il s’agirait là d’une explication du *tingle*.

### 2.3.1.2 L’affect à la surface de la peau

Lorsque Sobchack décrit sa réception de la première image du film de fiction *The Piano* (Jane Campion, 1993), elle évoque une sensation physique, sous la forme d’un « imperceptible picotement » [*imperceptible tingle*] qui ressemble au *tingle* de l’ASMR.

Le premier plan est une image abstraite [Figure 2.17.] : des bandes de couleurs aux contours flous ondulent doucement comme des algues marines séparant des zones vertes et bleutées dans l’obscurité, traversées de lignes fines qui rappellent les nervures du bois, le tracé des fleuves ou des vaisseaux sanguins. Les formes indistinctes ne se révéleront qu’au plan suivant être des doigts (ceux de l’héroïne), vus depuis son propre point de vue. Or, avant de pouvoir ressaisir le plan au sein d’un montage qui explicite son rôle subjectif, Sobchack explique *que ses doigts comprennent le plan* : ses doigts, dit-elle, se sentent « eux-mêmes » dans la potentialité subjective du plan à l’écran. La réaction semble venir des doigts eux-mêmes. Dans cette expérience, le corps devant l’écran réagit, il reconnaît

---

397 « Ce qui semble distinguer ces genres particuliers, c’est le manque évident d’une distance esthétique convenable, et un certain surinvestissement dans la sensation et l’émotion. Nous nous sentons manipulés par ces textes [texts] – ce que les expressions familières de “tire-larmes” ou “films à frissons” expriment bien [...] », Linda WILLIAMS, « Corps de film » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.* ; Linda WILLIAMS, « Film bodies: Gender, genre, and excess », *Film quarterly*, *op. cit.*, p. 5.

398 Vivian SOBCHACK, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, *op. cit.*



Figure 2.17. Jane Campion, *The Piano*, 1993.

l'image alors même qu'aucune représentation ou forme claire ne s'en est encore détachées. Le corps, de par son expérience du monde, ressent et interprète dans sa chair les images, avant toute ressaisie intellectuelle.

Le corps est nécessaire pour percevoir le film, mais non pas comme un point de départ vers un autre monde : il est le lieu même du film. En effet, je ne peux pas littéralement toucher, sentir ou goûter les formes à l'écran. En sollicitant sensuellement mon corps, ce dernier inverse sa direction intentionnelle « pour situer son emprise sensuelle partiellement frustrée sur quelque chose de plus littéralement accessible. Cet objet sensuel plus littéralement accessible est *mon propre corps subjectivement ressenti et vécu* »<sup>399</sup>.

Sobchack, dans son effort de déconstruction d'une compréhension intellectuelle du film, explique que ce sont aussi nos organes, nos « doigts, notre peau, notre nez, nos lèvres, notre langue, notre ventre et toutes les autres parties de notre corps [qui] comprennent ce que nous voyons dans le film ». De même, dans la vidéo ASMR, le *tingle* semble être la manifestation primaire du corps, qui réagit de façon inconsciente, c'est-à-dire avant qu'il ne soit possible de se rendre compte de la réaction en train d'avoir lieu.

Cette réponse que Sobchack qualifie de « préréflexive », rappelle la notion d'affect que propose Brian Massumi lorsqu'il décrit une réaction physiologique qui précède la ressaisie cognitive de l'événement comme émotion<sup>400</sup>. L'affect précède l'émotion qui intervient dans un second temps, pour contenir cette « intensité » physique qui a eu lieu. Le *tingle* de l'ASMR pourrait également répondre à une telle définition<sup>401</sup>.

L'intensité est en-deçà de cette boucle, c'est un reste autonome non-conscient, jamais tout à fait conscient. Elle dépasse ce qui est attendu ou adapté, comme déconnecté d'un séquençage signifiant [*meaningful sequencing*], de la narration ou de la fonction vitale. Elle est délocalisée de la narration, s'étalant sur l'ensemble de la surface corporelle.<sup>402</sup>

---

399 “However, insofar as I cannot literally touch, smell, or taste the particular figure on the screen that solicits my sensual desire, my body’s intentional arc, seeking a sensible object to fulfill this sensual solicitation, will *reverse its direction* to locate its sensual grasp on something more literally accessible. That more literally accessible sensual object is *my own subjective lived body*.”, Vivian SOBCHACK, *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, *op. cit.*

400 Brian MASSUMI, « The Autonomy of Affect », *Cultural critique* (1995/31), pp. 83–109.

401 Cette association de l'ASMR à l'affect est utilisé par Michael CONNOR, « Notes on ASMR, Massumi and the joy of digital painting » [en ligne], *Rhizome (blog)*, *op. cit.* ; Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.* ; Joceline ANDERSEN, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media*, *op. cit.*, p. 4.

402 “Intensity is beside that loop, a nonconscious, never-to-conscious autonomic remainder. It is outside expectation and adaptation, as disconnected from meaningful sequencing, from narration, as it is from vital function. It is narratively de-localized, spreading over the generalized body surface, like a lateral

Pour Massumi, l'émotion qui caractérise ensuite cette intensité est un construit social qui a été fixé par une narration collective pour s'approprier ces réactions :

Une émotion est un contenu subjectif, la fixation sociolinguistique de la qualité d'une expérience qui est désormais définie comme personnelle. L'émotion est l'intensité qualifiée, le point conventionnel et consensuel d'insertion de l'intensité dans des progressions formées sémantiquement et sémiotiquement, dans des circuits de réaction d'action narrativisables, dans la fonction et le sens. C'est l'intensité possédée et reconnue.<sup>403</sup>

Comment alors définir le concept d'affect ? Si Massumi emploie des formules poétiques, en parlant d'un « puits temporel » ou d'un « trou dans le temps » [*temporal sink, hole in time*]<sup>404</sup>, il propose aussi de le définir en disant ce qu'il n'est pas. L'affect n'implique pas une pure passivité car le corps est habité par du mouvement, des vibrations, de la résonance, mais sans être dans une activité intentionnellement dirigée<sup>405</sup>. L'affect ne se base pas non plus sur l'idée romantique d'une expérience primitive de la nature dans notre culture. L'intensité n'est pas présociale, elle est asociale. Si elle émerge dans un contexte social particulier, elle dépend d'autres niveaux de fonctionnement et d'autres logiques.

Pour Massumi, cette manifestation de l'affect est comme « une *trace* des actions passées, *y compris la trace de leurs contextes*, conservées dans le cerveau et dans la chair, mais hors de l'esprit et hors du corps »<sup>406</sup>. Il y aurait ainsi une mémoire temporelle inscrite à même la chair, que l'affect viendrait « lire », ou « révéler », sans qu'il ne soit encore possible de caractériser émotionnellement ce qui s'est joué alors dans la réaction du corps. À nouveau, on retrouve dans cette explication de l'affect, une piste d'interprétation du *tingle* provoqué par

---

backwash from the function meaning interloops traveling the vertical path between head and heart.”, Brian MASSUMI, « The Autonomy of Affect », *Cultural critique*, *op. cit.*

403 “An emotion is a subjective content, the socio-linguistic fixing of the quality of an experience which is from that point onward defined as personal. Emotion is qualified intensity, the conventional, consensual point of insertion of intensity into semantically and semiotically formed progressions, into narrativizable action reaction circuits, into function and meaning. It is intensity owned and recognized.”, *Ibid.*

404 “It’s like a temporal sink, a hole in time, as we conceive of it and narrativize it. It is not exactly passivity, because it is filled with motion, vibratory motion, resonance. And it is not yet activity, because the motion is not of the kind that can be directed (if only symbolically) toward practical ends in a world of constituted objects and aims (if only on screen).”, *Ibid.*, p. 86.

405 Ce moment de flottement pourrait être rapproché du retard de catégorisation de Jean-Marie Schaeffer : Jean-Marie SCHAEFFER, *L'expérience esthétique*, Gallimard, Paris, 2015.

406 “Only if the trace of past actions including a trace of their contexts were conserved in the brain and in the flesh, but out of mind and out of body understood as qualifiable interiorities, active and passive respectively, directive spirit and dumb matter. Only if past actions and contexts were conserved and repeated, autonomically reactivated, but not accomplished ; begun, but not completed.”, Brian MASSUMI, « The Autonomy of Affect », *Cultural critique*, *op. cit.*, p. 91.

les vidéos ASMR<sup>407</sup>. Ces atmosphères de soin, cette intimité éprouvée au fil de la vie seraient conservées dans la chair, et ramenées à la surface de la peau par l'ASMR. Le souvenir qui affleure n'est pas non plus totalement accompli, il reste sur le seuil [*autonomically reactivated, but not accomplished; begun, but not completed*]<sup>408</sup>. Comme affect, le *tingle* serait la convocation d'infimes souvenirs oubliés, mais compris dans la chair, ou ce que Massumi appelle une « mémoire sans contenu » [*memory without content*]<sup>409</sup>, une mémoire corporelle, au sens où le corps fait parler ses souvenirs, les fait littéralement remonter à la surface de la peau. Le corps comme *medium* agit là aussi en miroir de la vidéo, comme une surface d'expression dont le contenu n'est pas clairement saisissable, il agit comme un écran.

### 2.3.1.3 Toucher à distance : le contact digital

La chercheuse Sara Ahmed relie la question de l'affect aux « impressions », qu'on pourrait traduire et accentuer ainsi « im-*pressions* », pour signifier que le terme implique le contact entre deux corps pressés l'un contre l'autre. La relaxation, mais aussi et surtout le *tingle* seraient dû à l'im-*pression* de la vidéo sur le corps. La vibration sonore et visuelle traverse le temps et l'espace pour venir affecter le corps devant l'écran, se presser contre lui.

Nous devons nous souvenir de la « presse » dans une impression. Elle nous permet d'associer l'expérience d'avoir une émotion à l'effet même d'une surface sur une autre, un effet qui laisse sa marque ou sa trace. Ainsi, non seulement j'ai une impression des autres, mais ils me laissent aussi une impression ; ils m'impressionnent, et se pressent sur moi.<sup>410</sup>

---

407 “Affect can emerge in the encounter between bodies, which are not necessarily human, nor strictly co-present.”, Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.*

408 Brian MASSUMI, « The Autonomy of Affect », *Cultural critique*, *op. cit.*

409 Brian MASSUMI, *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*, Duke University Press, Durham, NC, 2002, p. 26 ; Cité par Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.*, p. 5.

410 “We can reflect on the word ‘impression’, used by David Hume in his work on emotion (Hume 1964: 75). To form an impression might involve acts of perception and cognition as well as an emotion. But forming an impression also depends on how objects impress upon us. An impression can be an effect on the subject’s feelings (‘she made an impression’). It can be a belief (‘to be under an impression’). It can be an imitation or an image (‘to create an impression’). Or it can be a mark on the surface (‘to leave an impression’). We need to remember the ‘press’ in an impression. It allows us to associate the experience of having an emotion with the very affect of one surface upon another, an affect that leaves its mark or trace. So not only do I have an impression of others, but they also leave me with an impression; they impress me, and impress upon me.”, Sara AHMED, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2014, p. 6.

En pressant les micros et les objets, les gestes de la guide ASMR se pressent contre moi, par une série de médiations qui nous mettent en contact. Ce contact digital est caractérisé par cette proximité intense, en même temps qu'elle dépend d'une distance, protectrice.

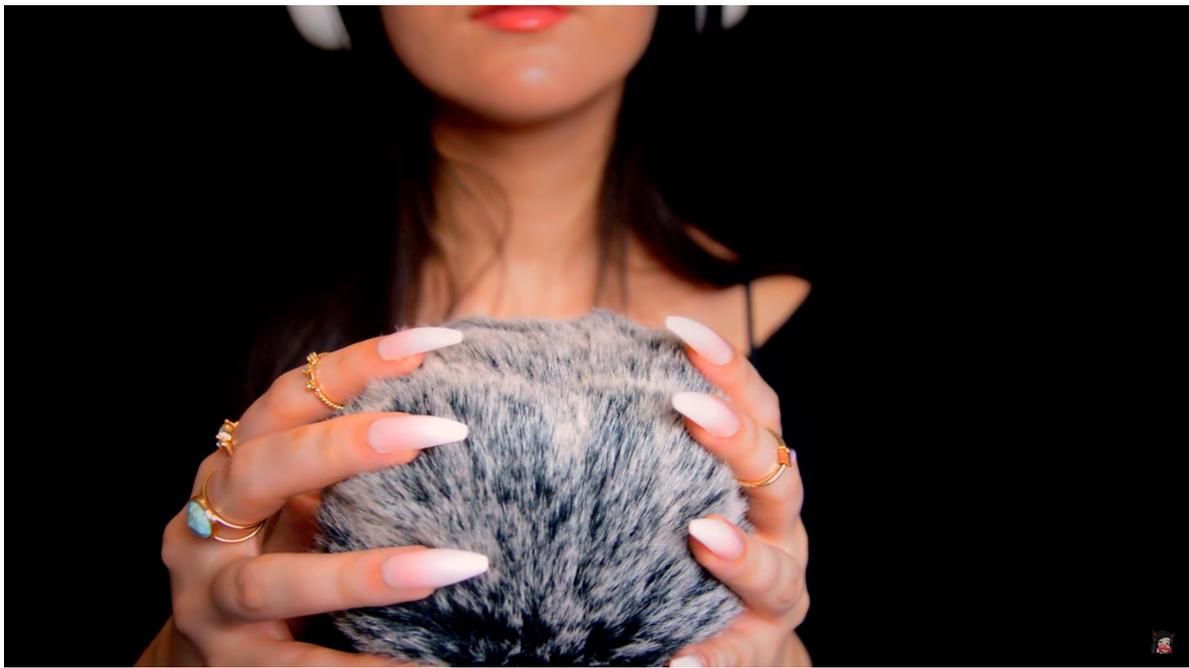
Les micros sont parfois placés au premier plan, comme les instruments premiers de l'opération de relaxation. Face à l'écran, nous sommes alors témoins de la manipulation de ces oreilles déplacées et du contact que la guide ASMR opère sur elles [Figure 2.18.]. Par le « décadrage » de ces oreilles-micros visibles, nous sommes en mesure de voir le contact qui s'opère dans le creux de notre oreille par les écouteurs. Les guides n'hésitent pas à toucher les circonvolutions des différentes aspérités des mousses et des structures des micros, pour faire entrer en écho nos propres structures d'oreilles. Certaines guides jouent même avec plusieurs matières, directement sur les micros, pour expérimenter des rapports de contacts inédits (mousse à raser délicatement déposée sur le cellophane qui protège le micro). Nous sommes en mesure de *voir* le gros plan sonore.

En touchant les micros directement, avec les doigts, les paumes, ou d'autres objets, les guides ASMR produisent des sons sourds qui, en saturant les entrées micros, suggèrent une forme d'intériorité. Ce qui se donne alors à entendre est l'enveloppement possiblement complet de l'appareil, au creux de la main. Ce contact « digital » n'est pas hypothétique ou imaginaire, mais concrètement appliqué à la médiation technique. Ce n'est pas le bruit de la main caressante qui se fait entendre, mais le son du contact même. C'est par ce contact que l'utilisateur est ensuite « touché », au sens où il se met lui aussi à vibrer, parcouru par le *tingle*.

En effet, les vibrations traversent le temps et l'espace : en faisant vibrer le micro, l'onde sonore est réanimée par mon camécran connecté et parcourt mes écouteurs, voyageant jusqu'à mes tympans, elle traverse les membranes de ma peau pour faire résonner mes os. La vibration sonore qui est recherchée dans ces vidéos ne cherche pas à mettre à distance, mais à établir un continuum entre une série de médiation<sup>411</sup>. C'est une vibration matricielle, celle

---

411 Cette continuité vibrante pourrait être associée au concept de « cybersthésie », que l'artiste Yann Minh propose : « L'empathie, dans son sens actuel est « augmentée » par l'usage de ces outils, qui étendent notre sensualité à l'ensemble du réseau numérique par un processus que j'appelle « Cyberesthésie ». « La sensualité cybernétique » au travers des réseaux numériques planétaires, nous permet de faire l'amour avec l'humanité connectée et par feed-back cyberesthésique de ressentir dans notre chair ses caresses, comme ses morsures... », Yann MINH, « De l'empathie à la cyberesthésie » [en ligne], *Le Cube (La Revue)* 1 (2011/L'Empathie), disponible sur <<http://lecube.com/revue/empathie/de-lempathie-a-la-cyberesthesie>>, (consulté le 23 juillet 2020).



**Figure 2.18.** edafoxx ASMR, « [ASMR] Fluffy Mic Scratching With Long Nails ♥ Simulated Scalp Massage », 2 avr. 2019.

des matières liées les unes aux autres qui communiquent par leur contact, depuis la mécanique de l'appareil qui, finissant au creux de l'oreille, se mêle à l'organique du tympan. La relaxation induite par ce bruit sourd pourrait entrer en résonance avec la suggestion d'un retour in utero. Comme dans le ventre de la mère, le bruit du monde arrive par vibration au travers des membranes de peau médiatrices avec lesquelles le contact est constant. Les sensations circulent ainsi, avec et au-delà des vidéos, pour traverser les corps par une série de médiations qui floutent les séparations strictes des corps.

Ce que les vidéos ASMR révèlent, c'est qu'il n'y a pas, comme le formule le chercheur Steven Shaviro, de « manque structurant [*structuring lack*] », ou de « division primordiale », mais plutôt « une continuité entre les réponses physiologiques et affectives de mon propre corps et les apparitions et disparitions, les mutations et les perdurances des corps et images à l'écran »<sup>412</sup>. Nous sommes en continuité avec les choses, non pas des unités discrètes et indépendantes, mais engagés dans une série de contacts.

Hapticalité et sonorité sont ici équivalents. Notre conception des visages et des écrans est généralement modelée sur un paradigme visuel, qui nous pousse à penser en termes de représentations. Mais prendre acte du rôle du son dans ce que captent et diffusent les camécrans conduit à repérer bien plus fortement les effets de présence multisensoriels impliqués dans l'interface-à-face. Les vibrations sonores m'affectent en « pressant » – c'est-à-dire en « touchant » – mes tympans. C'est bel et bien un massage qu'opèrent les haut parleurs ou les oreillettes de mon casque selon les modulations de la voix de la guide. Même si son corps est situé loin du mien, les vibrations de sa voix enregistrée m'impressionnent selon un paradigme essentiellement haptique.

C'est donc l'alliage inédit de cette proximité haptique et d'une isolation des corps qui fait la force de l'ASMR. En effet, le plaisir social de ces vidéos, nous l'avons dit, est basé sur une distance spatiale et temporelle. Cette distance est considérée comme nécessaire pour provoquer l'effet de relaxation et le *tingle*<sup>413</sup>. Comme Michael Connor, nous observons que l'enjeu n'est pas de reproduire la sensation d'un toucher qui apparaîtra alors affaibli,

---

412 Steven SHAVIRO, *The cinematic body*, University of Minnesota Press, Minneapolis-Londres, 1994, p. 255-256 ; Cité par Vivian SOBCHACK, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, *op. cit.*

413 “The lack of physical co-presence inherent in technologically-mediated environments must also be considered a key component of the ASMR experience. Despite its seemingly intimate nature, ASMR primarily relies on a technology of distance to produce its affectivities.”, Naomi SMITH, Anne-Marie SNIDER, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, *op. cit.*, p. 5.

mais d'explorer la transformation de ce type de simulation en une nouvelle sensation<sup>414</sup>. En cela, la vidéo invente une nouvelle forme d'intimité, une nouvelle forme de « contact à distance ».

Ainsi, la simulation littérale du toucher par la caresse des appareils fait sentir une distance infranchissable, toujours en suspens. Cette caresse qui ne s'accomplit jamais, qui reste sur le seuil (« dans » la médiation) alimente le désir. Tasha Bjelić suggère que c'est notre désir de nous connecter les uns aux autres qui est visibilisé par ces vidéos et qui, pourrions-nous ajouter, travaille très directement sur cette distance infranchissable, la met en scène pour créer tout à la fois le contact et souligner l'impossibilité de s'atteindre.

## 2.3.2 LA VIBRATION TRAVERSE LES MEMBRANES

### 2.3.2.1 Faire chanter les os

Terminons par l'évocation de deux œuvres qui prolongent notre analyse par la mise en évidence de notre part médiationnelle dans le monde : la *Handphones Table* (1978) de Laurie Anderson, et le film d'Amanda Baggs, *In my Language* (2007). L'analyse de ces deux propositions mettent en évidence ce sur quoi l'ASMR se concentre. Même si le phénomène est aujourd'hui clairement identifié, il rejoue en fait une recherche plus globale sur l'attention aux médiations (qu'on trouve dans l'art ou dans la méditation). En terminant par cette mise en perspective, je souhaite appuyer l'hypothèse de ce chapitre : que l'ASMR est une forme méditative qui permet d'entrer en contact avec le monde, par une attention aux médiations.

L'artiste Laurie Anderson dans sa *Handphones Table* (1978) explore cette mise en vibration du corps et des objets. Son œuvre pourrait être considérée comme un laboratoire du continuum vibratoire sur lequel capitalise l'ASMR à une échelle plus large. L'artiste fait circuler une onde sonore par le contact direct et matériel entre une table, et les coudes du visiteur qui y sont posés<sup>415</sup>. Cette « table-écouteur » [Figure 2.19.] est creuse (comme un ti-

---

414 Michael CONNOR, « Notes on ASMR, Massumi and the joy of digital painting » [en ligne], *Rhizome (blog)*, *op. cit.*

415 L'idée est venue à l'artiste alors que, face à sa machine à écrire, elle se prend la tête dans les mains : « [j]'entend alors] une sorte de bourdonnement très fort émis par la machine, amplifié par la table et qui montait par mes bras jusque dans ma tête. Un son très clair et très fort », MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE LYON, « Laurie Anderson, Œuvres entrées dans la collection en 1999 et 2001 » [en ligne], 2010, dispo-

roir secret) et contient des platines cassettes et des compresseurs de sons, le tout relié par des tiges en acier qui émergent à la surface de la table sous la forme de capteurs (des plaques de métal légèrement creuses) sur lesquels on peut poser ses coudes. De part et d'autre de la table rectangulaire, deux fois deux capteurs sont positionnés de sorte que deux personnes se faisant face puissent chacune poser leurs deux coudes sur la table. Les mains sur le crâne, le son peut alors remonter de la table jusqu'aux tympans, le long des tiges d'acier et des os. Ce que j'écoute alors, c'est mon corps qui diffuse le son, mon corps comme médiation.

Pour entendre, les utilisateurs et utilisatrices adoptent une posture de concentration, la tête prise dans les mains. Bien que face-à-face, ils ne se regardent pas, concentrés sur les sensations sonores qu'ils expérimentent par ailleurs ensemble (les prenant à la même source). La table, comme un lien, les sépare et les relie, cordon de bois et métal. Cette continuité des matières remet au même niveau les différents éléments autrement isolés et indépendants, en jouant sur les matières conductrices qui composent notre monde : le bois, le métal, la peau, les os.

Les morceaux que Laurie Anderson compose pour la table travaillent la vibration en jouant sur les basses des instruments (piano, piano électrique, violon) pour produire des sons graves, sourds et étouffés, et en basculant du capteur gauche au capteur droit, pour jouer sur la stéréo. Ce basculement rappelle là encore le pendule hypnotique, et l'enveloppement par le son, au plus près du corps, que nous avons observé dans les vidéos ASMR.

Ces vibrations qui recentrent l'écoute sur le corps-médiation évoquent pour elle le souvenir : pourtant au plus proche, comme venant de l'intérieur du corps, et au plus lointain, inaccessibles. Comme elle le dit elle-même : « je voulais qu'ils relèvent du souvenir plutôt que de l'immédiateté, enfin des sons qui vibraient dans les os, les faisaient chanter »<sup>416</sup>. La seule voix, filtrée (pour être mise à distance), qui se fait entendre, est un vers du poète George Herbert : « Maintenant, je suis en toi sans corps en mouvement » [*Now I in you without a body move*]. Il n'est plus besoin de bouger pour être ensemble « l'un dans l'autre », mais de se concentrer sur la circulation des vibrations à travers les corps et membranes qui composent notre monde. Statiques, nous sommes en contact par le son qui passe entre nous.

---

nible sur <[http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices\\_collec/anderson.pdf](http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/anderson.pdf)>, (consulté le 11 avril 2020).

416 *Ibid.*



**Figure 2.19.** Laurie Anderson, *The Handphone Table*, 1978.

Laurie Anderson insiste sur cette circulation en faisant varier de plus en plus intensément le vers entre les deux oreilles du corps-médiateur<sup>417</sup> :

Now I [gauche]	
	in you [droite]
without [gauche]	
	a body [droite]
m...	
	o...
v...	
	e...

Là aussi, la circulation des vibrations sonores que nous avons décrites rend floue la séparation stricte des limites du corps et des objets. Anderson parle de son morceau pour violon qui force tellement le basculement « que l'auditeur a carrément l'impression d'avoir l'archet dans la tête »<sup>418</sup>. On peut voir dans l'expérimentation de Laurie Anderson la même dimension que les vidéos ASMR explorent, cette fois avec une distance spatio-temporelle qui nécessite des médiations électriques. Dans cet écosystème vibratoire, l'écran n'agit pas comme une barrière, mais comme une médiation parmi d'autres, brouillant la distinction entre les éléments organiques et machiniques.

Plutôt qu'un attachement à l'objet ou à son incorporation, idée communément décrite des outils comme des extensions perceptives et expressives maîtrisées (McLuhan, Leroi-Gourhan), la méditation proposée par les vidéos ASMR brouille les frontières du corps propre, pour réactiver un état proche du stade infantile, quand les limites de la peau et du « soi » n'étaient pas clairement définies.

### 2.3.2.2 Peau percée

C'est ce qu'étudie Erin Manning dans un chapitre de son livre, sur la « sensation d'un soi coulant dans le monde » [*leaky sense of self*]. La philosophe repart de la considération de troubles autistiques pour considérer un rapport au milieu qui s'abstrait de l'intellectualisation des sensations et d'un moi unifié. Le rapport du corps à son environnement est une expérience d'être-au monde qui dépasse les limites organiques et philosophiques du moi :

---

417 Le MAC de Lyon raconte l'acquisition surprenante qu'ils ont pu faire de l'œuvre, en découvrant qu'elle n'était pas au MOMA de New York, dans ce document : [http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices\\_collec/anderson.pdf](http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/anderson.pdf) (consulté le 11/05/2020).

418 MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE LYON, « Laurie Anderson, Œuvres entrées dans la collection en 1999 et 2001 » [en ligne], *op. cit.*

Le monde du corps est bien plus qu'un confinement, bien plus qu'une enveloppe. Il s'agit d'un sentiment d'assemblage complexe qui est actif entre différents milieux co-constitutifs.<sup>419</sup>

Autrement dit, le corps est co-impliqué dans différentes dimensions qui le dépassent – qui rappelle l'individuation simondonienne<sup>420</sup>. Ce champ de milieux associés « qui se replient, s'entrecroisent et se traversent » est un « champ résonnant de l'individuation », c'est-à-dire, le lieu et la façon dont les devenirs du moi sont engendrés<sup>421</sup>. Elle envisage ainsi la relation comme le premier terme de définition des êtres :

Et si, au lieu de placer l'interaction avec soi-même au centre du développement, on posait la relation comme clé de l'expérience ? La relation [...] est une mise en évidence d'un troisième espace ouvert à l'expérience en devenir [...].<sup>422</sup>

Ce « troisième espace », qu'elle qualifie également d'intervalle, est le produit des interactions qui ont cours, mais n'y est pas limité, la relation dépasse les termes des sujets qu'elle met en jeu. Elle rapproche cet état d'être, au plus proche de la relation et d'une indifférenciation des sens, de l'expérience du nourrisson.

Dans le monde du nourrisson, la relation comme premier terme de l'être au monde est radicalement concrète et empirique. Cette modalité d'accès au monde s'exprime avant le « dressage » individuel des sens. La richesse de cet état ne signe pas une vacuité en attente d'éducation, mais bien un certain rapport au monde, contrarié ensuite : « L'enfant n'est pas une ardoise passive (ou un proto-conteneur) dans ou sur lequel le monde peut être écrit »<sup>423</sup>. Le bébé est dans une interaction indifférenciée, et non hiérarchique du monde.

De même, l'expérience de l'affect n'est pas limitée à une modalité particulière de la perception. Reprenant la pensée de Daniel Stern<sup>424</sup>, Manning suggère que l'affect, plutôt qu'à

---

419 “Body-worlding is much more than containment, much more than envelope. It is a complex feeling-assemblage that is active between different co-constitutive milieus.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, Duke University Press, Durham, NC, 2013.

420 Gilbert SIMONDON, *L'individuation psychique et collective, à la lumière des notions de forme et d'information*, *op. cit.*

421 “It is individuation before it is self, a fielding of associated milieus that fold in, on, and through one another. For the associated milieu is the resonant field of individuation, active always in concert with the becomings it engenders.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*, p. 2.

422 “What if, instead of placing self-self interaction at the center of development, we were to posit relation as key to experience? Relation, understood here in a Jamesian sens, is a making apparent of a third space opened up for experience in the making”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*

423 “The infant is not a passive slate (or a proto-container) into or onto which the world can be written”, *Ibid.*

424 Daniel N. STERN, *The Interpersonal World of the Infant*, Basic Books, New York, 1985.

des *choses* touchées, vues ou entendues, s'attache à des *qualités* de forme, de nombre, et d'intensité. Le *tingle* de l'ASMR, en tant qu'affect, pourrait renvoyer à ce que Stern définit comme l'« accordage affectif » [*affective tuning*]. Ce mode de relation immanente précède la « prétendue unité du moi », c'est une fusion [*merging-with*] des affects vitaux à travers les expériences, qui mènent à des événements émergents. Non pas le sentiment d'éprouver quelque chose, mais un sentiment avec lequel on ressent [*feeling-of but feeling-with*]<sup>425</sup>.

Erin Manning et Brian Massumi insistent ainsi sur la nécessité de repenser les biais d'observation du cerveau par les neurosciences, qui inscrivent les perceptions physiquement dans le cerveau en créant un lien entre l'environnement perçu et son interprétation cérébrale<sup>426</sup>. Cette configuration mène les protocoles à définir une formule « neurotypique », par rapport à laquelle des pathologies peuvent être distinguées : « le neuronal est de manière inhérente un concept thérapeutique décrété avec et pour le pathologique – à savoir qu'il est mû par une distinction a priori entre le normal et le pathologique »<sup>427</sup>. Manning et Massumi nous engagent plutôt à considérer une neurodiversité en observant différentes façons de comprendre et de ressentir le monde, qui décentrent le point de vue central de l'individualisme humain, à partir duquel on considère que le monde se déroule et se déploie (des neurosciences à la phénoménologie). L'enjeu pour les philosophes est de considérer différents modes d'existence, comme l'autisme, et de prendre soin de ces différents modes d'existence. Ils prennent l'exemple de la « danse de l'attention » que donne à sentir le poète Tito Mukhopadhyay :

Une danse de l'attention est une attentivité (un aller vers) non pas de l'humain à l'environnement, mais de l'environnement à sa propre floraison, là où l'expérience et l'imagination, l'imédiateté et la vérification, se rencontrent et se chevauchent. C'est le sentir d'une force co-compositionnelle qui ne cherche pas encore à faire de distinction entre l'humain et le non-humain, le sujet et l'objet, mais insiste plutôt sur l'imédiateté de leur co-mouvements, sur le milieu associé de leur relation émergente. Cette prise co-compositionnelle avec le milieu associé de la relation émergente est *un mode de conscience environnemental* [*environmental awareness*].<sup>428</sup>

À l'inverse, l'expérience neurotypique tend « à se situer par-delà le milieu associé de la re-

---

425 “Affective attunement is another mode of immanent relation where the relation radically precedes the purported unity of the self. Attunement is a merging-with of vitality affects across experiences toward emergent events. Not a feeling-of but a feeling-with.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*

426 Erin MANNING, Brian MASSUMI, Anne QUERRIEN, « Vivre dans un monde de textures. Reconnaître la neurodiversité », *Chimères*, trad. Ronald ROSE-ANTOINETTE (2012/3), pp. 101–112., p. 1.

427 *Ibid.*, p. 2.

428 *Ibid.*, p. 4.

lation », dans un environnement où les objets se découpent sur un fond, de façon isolée et utilitaire<sup>429</sup>. En décentrant l'attention de son schéma d'interprétation habituelle, il est possible d'entrer dans une autre dimension. Nous faisons l'hypothèse que les vidéos ASMR sont une invitation de ce type.

### 2.3.2.3 *In my Language, Amanda Baggs (2007)*

Erin Manning suggère alors, à partir d'une analyse du film d'Amanda Baggs *In my Language*, que certains autistes préservent cette qualité d'être au monde<sup>430</sup>. Ce film est construit en deux parties : dans la première, Baggs expose son langage et dans la deuxième, elle donne une forme d'explication ou de traduction de ce qu'elle a montré dans la première partie. Une voix off donne alors des indications sur son rapport au monde (Baggs ne vocalisant pas elle-même les mots et les phrases, c'est une voix off électronique qu'elle a générée par ordinateur).

Elle anticipe d'abord l'idée que « son » langage puisse être interprété par les autres comme un système de symbole à décoder. À l'image, on voit l'un de ses doigts s'agiter sous le flux d'eau d'un robinet.

Mon langage ne consiste pas en mots ni même en symboles visuels, devant être interprétés par les gens. Il consiste en une conversation continue avec chaque aspect de mon environnement qui me fait physiquement réagir à tout ce qui m'entoure. Dans cette partie de la vidéo, l'eau ne symbolise rien. Je suis simplement en train d'interagir avec l'eau de la même façon que l'eau interagit avec moi.<sup>431</sup>

Baggs remet en question les concepts basés sur des dichotomies strictes de l'expérience. Dans le monde qu'elle décrit, explique Manning, le « milieu est hyperrelationnel, tout acte provoquant un déphasage, une transduction, un jaillissement d'une environnementalité qui défie constitutivement l'unité du soi séparé du milieu d'interaction, la peau intacte »<sup>432</sup>.

---

429 *Ibid.*, p. 5.

430 Ce film a également fait l'objet d'une discussion lors de la session de travail sur l'ASMR de notre collectif de travail Constallationss : <https://constallationss.hotglue.me/?ASMR> (consulté le 22/07/2020). Il a également été discuté lors d'une séance de « licriture » ou *rearing* proposé par Annie Abrahams dans le cadre de l'Open publishing Fest le 27/05/2020. Le texte que nous annotions ensemble était celui d'Erin Manning, où elle fait référence au film. Voir quelques traces de cette séance également sur notre site : <https://constallationss.hotglue.me/?OPF> (consulté le 22/07/2020) et voir : Erin MANNING, « Creative Propositions for Thought in Motion » [en ligne], *INFleXions. A journal for research creation*, *op. cit.*

431 Amanda BAGGS, *In My Language*, [en ligne], 2007., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=1EvvotxGq4k>>, (consulté le 16 avril 2020).

432 “Baggs foregrounds the inadequacy of concepts that apply hierarchical dichotomies to experience (like language versus sensation, cognition versus the preconscious).” [...] “The milieu is hyperrelational,

Baggs continue :

Loin d'être gratuite, ma manière de bouger est une réponse constante à ce qui m'entoure. En bougeant à ma manière, on dit que je suis « dans mon monde », alors que si j'interagis avec un nombre beaucoup plus limité de réponses, et que je ne réagis qu'à une part beaucoup plus limitée de mon environnement, les gens disent que je suis « ouverte à une véritable interaction avec le monde. »<sup>433</sup>

En ce sens, s'abstraire du monde environnant est plutôt une tendance neurotypique, explique Manning<sup>434</sup>. Le film de Baggs prend alors des allures de manifeste, en déployant une posture politique forte :

[...] Il se trouve que la pensée des gens de ma sorte n'est prise au sérieux que si on apprend votre langage, quoique nous ayons pensé ou fait auparavant. Comme vous avez pu entendre, je sais chanter en chœur avec ce qui m'entoure. Mais c'est uniquement quand j'écris quelque chose dans votre langage que vous parlez de moi comme d'un être de communication.<sup>435</sup>

Le « moi verbal unifié » n'est alors plus le premier à émerger. Ainsi Baggs explique, en abondant dans l'idée d'un *medium* qui ne se réduit pas à son message :

Je veux dire que lorsque je suis autour d'un groupe de personnes, leurs voix peuvent se transformer en un son d'eau, leurs mouvements peuvent se fondre les uns dans les autres, mais dans leurs mouvements, je vois des modèles non seulement d'individus, mais aussi de gens qui interagissent au sein d'un groupe, et la place de l'individu au sein de ce groupe, et leur effet sur le groupe et l'effet du groupe sur eux, et sur les autres. Je le vois particulièrement bien lorsque je n'essaie pas de comprendre ce qu'ils se disent.<sup>436</sup>

Dans « le monde de Baggs », l'humain n'est pas au centre de l'expérience, mais se trouve pris au cœur d'une multitude d'interactions, avec les éléments qui constituent le milieu, un milieu fait « de son et de lumière, d'odeur et de touché, actif non pas seulement pour l'humain, mais comme témoin d'un devenir-monde du corps [*body worlding*] qui remet en

---

every act calling forth a dephasing, a transduction, a welling of an environmentality that constitutively challenges the oneness of the self separated from the milieu of interaction, its skin intact.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*

433 Amanda BAGGS, *In My Language*, [en ligne], *op. cit.*

434 “They do not tend to first and foremost abstract themselves – their « self » – from the emergent environment. This is precisely a neurotypical tendency, as proponents of neurodiversity would say.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*

435 Amanda BAGGS, *In My Language*, [en ligne], *op. cit.*

436 Amanda Mel BAGGS, « Doing Things Differently » [en ligne], 2006, disponible sur <<https://ballastextistenz.wordpress.com/2006/11/20/doing-things-differently/>>, (consulté le 17 avril 2020) ; Cité par Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*, p. 10, “I mean that when I am around a group of people, their voices may turn into the sound of water, their movements may all sort of blend together, but in their movements I see patterns not only of individuals but of the people interacting within a group, and the individual's place within the group, and their effect on the group and the group's effect on them, and on each other. I see this particularly well when not trying to understand what they're saying to each other.”

question la notion même que l'humain est au centre de l'expérience (relationnelle). Baggs se déplace à travers l'environnement et l'environnement se déplace à travers elle, sentant avec ses formes et ses forces, cet environnement l'exprimant, elle, autant qu'elle l'exprime en retour<sup>437</sup>. Ainsi, Baggs offre un autre modèle, basé sur la relationalité du monde (non pas seulement humaine).

De même, l'ASMR semble être lancé, non pas pour un message à délivrer, mais comme l'occasion d'une expérience de méditation qui nous connecte à notre corps, à nos souvenirs, et plus largement, aux matières du monde. Ces différents niveaux entrent en vibrations au fil de la mise en scène. La peau qui s'exprime dans l'expérience, tout comme la considération de la peau que fait Manning, n'est qu'un des replis topologiques du milieu<sup>438</sup>.

Le phénomène ASMR chercherait à réactiver cet être-au-monde en suggérant par exemple un stade infantile, comme les nourrissons qui « baignent dans l'expérience pure »<sup>439</sup>. L'empathie qui est identifiée dans l'ASMR tient alors à un accordage affectif avec la vidéo, et les éléments du monde, plutôt qu'à une correspondance entre des comportements de deux corps respectivement isolés<sup>440</sup>. Les vidéos ASMR semblent en tout cas désigner un désir de ce monde.

#### 2.3.2.4 La chair du monde

Le milieu qui s'ouvre avec la vidéo ASMR brouille les frontières strictes déterminées par l'écran et l'étanchéité du face-à-face, pour ouvrir un monde de contact et de réactions. Dès lors, les deux corps connectés l'un à l'autre malgré des temps et des espaces différenciés sont plutôt, ainsi que le suggère Dalmasso, en reprenant la formule de Merleau-Ponty, « les organes d'une même intercorporéité »<sup>441</sup> :

Loin d'être un pont qui devrait être construit entre moi et l'autre, pour le phénoménologue, l'in-

---

437 “one of sound and light, smell and touch, active not simply for the human but in a witness of body-worlding that challenges the very notion that the human is at the center of (relational) experience. Baggs moves through the environment and it moves through her, feeling-with its forms and forces, expressing it as it expresses her.”, Erin MANNING, « Towards a Leaky Sense of Self », in *Always More Than One: Individuation's Dance*, *op. cit.*

438 “It is only of the skin if the skin is considered in its topological foldings with and through the associated milieu that is the world's becoming?”, *Ibid.*

439 “Infants bathe in pure experience.”, *Ibid.*

440 “This links affective attunement to affective tonality rather than either to empathy or to the matching of behavior.”, *Ibid.*

441 Maurice MERLEAU-PONTY, *Signes*, Folio, Gallimard, Paris, 1960, p. 167.

tersubjectivité découle du fait que nous partageons une sensibilité commune et un contact avec le monde sensible par le biais de notre corps.<sup>442</sup>

Le corps en tant qu'unité disparaît dans le *tingle* pour un état essentiel de sensibilité, jusqu'à devenir anonyme, jusqu'à, explique Dalmaso, « ce qu'il ne puisse même plus être décrit comme 'à moi', comme 'mon corps', mais juste comme une chair attirée à son tour par une autre chair »<sup>443</sup>. Une indistinction se joue entre mon corps, celui des autres et celui des objets, tous appartenant au même monde. Pour Dalmaso, l'enjeu des vidéos ASMR est de nous entraîner dans cet état d'être-au-monde qui nous rappelle que nous faisons partie de cette chair commune que pense Merleau-Ponty. Il ne s'agit pas tant d'un substitut du face-à-face, mais d'une relation plus primaire, avec l'autre et avec le monde.

La philosophie de Merleau-Ponty trouve dans l'ASMR une inscription concrète. La structure phénoménologique qu'il propose s'inscrit dans la « réciprocité non-hiérarchique de la réversibilité fond-figure » : le corps vécu est à la fois matière charnelle et sens conscient, à la fois visible et voyant, deux dimensions qui émergent d'une même chair<sup>444</sup>. C'est cette réciprocité qui fonde la phénoménologie de Merleau-Ponty, ce retournement du fond et de la figure.

Réciproquement, s'il touche et voit, ce n'est pas qu'il ait les visibles devant lui comme objets : ils sont autour de lui, ils entrent même dans son enceinte, ils sont en lui, ils tapissent du dehors et du dedans ses regards et ses mains. S'il les touche et les voit, c'est seulement que, étant de leur famille, visible et tangible lui-même, il use de son être comme d'un moyen pour participer au leur, que chacun des deux êtres est pour l'autre archétype, que le corps appartient à l'ordre des choses comme le monde est chair universelle.<sup>445</sup>

La chair merleau-pontienne n'est pas, comme le rappelle la philosophe Susan Kozel, « de la peau, de la viande, du gras », mais nous invite à envisager un « tissu conjonctif et un espace de différence »<sup>446</sup>. En mettant en tension les différentes médiations qui nous connectent, les

---

442 “Far from being a bridge that should be built between me and the other, for the phenomenologist, intersubjectivity descends from the fact that we share a common sensibility and contact with the sensible world by means of our bodies.”, Anna Caterina DALMASSO, « ‘Like Organs of One Single Intercorporeality’. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, op. cit., p. 248.

443 “until it cannot even be described as « mine » anymore, as « my body », but just as a flesh enticed in turn by another flesh, « an intercorporeal being, a presumptive domain of the visible and the tangible, which extends further than the things I touch and see at present » (Merleau-Ponty 1968, 143).”, Anna Caterina DALMASSO, « ‘Like Organs of One Single Intercorporeality’. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, op. cit.

444 *Ibid.*

445 Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, op. cit., p. 179.

446 Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, op. cit., p. 34.

vidéos ASMR atténuent le sens des séparations et des distances pour permettre un être-au-monde plus essentiel. Ainsi, la quasi-tête utilisée dans la simulation du face-à-face n'est pas seulement un portail, un substitut, mais le moyen d'enclencher une méditation sur la continuité de la chair<sup>447</sup>.

Il n'est alors plus question d'une identification à la guide, ou à l'appareillage technique, mais à la matière même dont l'ensemble de ces corps, machiniques et humains, sont constitués. La première séquence de *The Piano* décrite par Sobchack et que nous avons déjà évoquée pousse le gros plan des doigts jusqu'à l'abstraction, pour donner à voir la transparence de la peau, suggérant l'organique des vaisseaux au travail, du moelleux du muscle, de la fragilité de la membrane. Ces tiges devant l'objectif, si elles rappellent au corps sa propre corporéité, agissent également comme des troncs d'arbres et des algues flottantes, sans appartenance claire. La reconnaissance qui agit est ambiguë, au sens où elle rappelle au corps, non pas seulement une vue en première personne, mais l'appartenance plus générale à une organicité du monde. Le premier plan engage la spectatrice dans une sensualité viscérale, qui rappelle son inscription dans une même chair du monde.

---

447 C'est ainsi que Dalmaso termine son chapitre sur l'ASMR : « La peau et l'intérieur du corps sont réveillés par les stimuli visuels et sonores provenant d'une quasi tête en plastique, sans yeux, sans nez et sans bouche, et toujours sur le point de se faire chair. », Anna Caterina DALMASSO, « 'Like Organs of One Single Intercorporeality'. Notes on ASMR Video Culture », in *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, op. cit., p. 257.

# SENSATIONS AUTONOMES

***Sensations autonomes (2020)***

**Vidéoprojection 16/9 (en boucle), son stéréo**

**Damien Beyrouthy et Alice Lenay,**

**Programmation Laurie-Anne Jaubert.**

Avec le soutien du LESA (Laboratoire d'Études en Sciences des Arts) et du programme « Images en transit – territoires et médiums », Université Aix-Marseille.

Comment fonctionne une vidéo ASMR ? Avec l'artiste et chercheur Damien Beyrouthy, nous avons mené une enquête plastique sur la qualité particulière de ces vidéos pour questionner leur matérialité, et les flux dans lesquels elles s'inscrivent. Comme la guide, qui utilise des objets pour leur texture et leur résonance, nous essayons de mener la même enquête mais pour une image numérique, par définition insaisissable, impalpable. Est-il possible de pouvoir malaxer l'image, penser sa matière ?

<https://intraface.net/Sensations-Autonomes>

## **À l'intérieur de l'expression vidéo**

Dans une grille vidéo sur un large écran, neuf visages de guides ASMR face caméra chuchotent dans un brouhaha feutré et « caressent » le cadre, les yeux plongés dans l'objectif. Isolés dans différents cadres, séparés par des marges noires, les visages ne semblent pas remarquer les autres et tous concentrent leurs regards vers le potentiel spectateur.

De temps à autres, certaines vidéos se ralentissent subitement. S'introduit alors dans le brouhaha des vidéos encore en cours des sons particuliers qui rappellent la compression de la neige. Il s'agit du ralenti sonore, qui semble zoomer dans le silence de la vidéo, et parfois dans certains mots prononcés par la guide à ce moment-là. L'entrelacement des pixels produit un ralenti visuellement fluide (et non image par image), qui met en valeur l'émergence des expressions faciales.

En zoomant temporellement dans l'image, nous décomposons le visage, qui perd de sa qualité sociale pour exposer le travail des traits (qui gagnent en monstruosité), et nous insistons sur les vibrations sonores de la vidéo qui, une fois ralenties, rappellent le grondement de glaciers.

### **Émancipation 3D du visage vidéo**

La guide se fige très progressivement, pour donner naissance, une fois arrêtée, à une extension 3D de son visage. Ce visage, comme un masque, apparaît lui aussi progressivement, d'abord transparent puis prenant peu à peu de la densité jusqu'à devenir complètement opaque. Une fois le visage tridimensionnel opacifié, celui-ci s'élève doucement au-dessus de la vidéo à l'arrêt pour pivoter et se retourner (de profil) vers le reste de la grille.

Entre le visage ralenti et le visage 3D qui en émerge, nous combinons deux formes de rapport aux visages vidéos, entre une plongée dans l'expressivité des visages, comme on peut le voir chez Bill Viola, et une agentivité presque loufoque, qu'on retrouve dans les sculptures vidéos de Tony Oursler.

Si, à ce moment-là, un autre visage 3D a émergé au-dessus d'une autre vidéo, les deux visages se cherchent pour se faire face en pivotant l'un vers l'autre. Ils flottent ensemble quelques secondes, le temps d'un regard, puis s'effondrent sur la surface de la grille, tels des ballons dégonflés et lourds. Ils glissent ensuite sur les images vidéo pour se laisser tomber dans la marge qui sépare les vidéos. Au moment de la chute, les deux vidéos ont progressivement repris leur rythme pour tourner à vitesse normale quelques secondes plus tard.

Le gonflement 3D des visages est encore une autre façon d'interroger la matérialité des images, cette fois en introduisant une autre dimension sur l'interface, qui prend alors en profondeur : les visages s'élèvent au-dessus de la grille. À la fois « personnage » et « personne », la persona, en latin était aussi le masque (théâtral) qui peut se porter ou s'enlever selon le rôle social qu'on entend jouer. Ces visages « autonomisés » répondent alors à la sensation « autonome » du tingle, en suggérant une autonomie des images.

Les visages dilatés de notre installation semblent s'extraire de leur « propriétaire » (leur vidéo d'origine), pour prendre leur indépendance au-dessus de l'interface, ce qui leur permet une action, spectaculaire pour un visage-image : se retourner les uns vers les autres.

Les visages arrachés semblent alors se faire face, échangeant un regard dans un entre-deux de l'interface. Émancipés de leur image, ils subvertissent leur destin (celui de regarder indéfiniment et sans distinction le futur spectateur) en détournant leur regard de la matrice de la caméra.

## Entre-deux

Ce milieu intermédiaire ménage une place pour que les images se rencontrent entre elles. La vidéo montre une vie secrète des objets (cette agentivité fictive des images évoque cependant les liens algorithmiques qui unissent les flux d'images entre eux sur YouTube). D'une certaine manière, nous essayons de rendre à ces figures attentionnées, à ces héroïnes du soin virtuel, un espace de repos, hors de l'adresse constante. Nous ménageons (imaginons) un espace intermédiaire des images, où elles peuvent se reposer. Cette fable est une méditation sur l'entre-deux : une modélisation de l'espace invisible où circulent les images, un espace qui ne me concerne pas.

Au fil du temps, d'autres émergences auront lieu et impliqueront éventuellement d'autres croisements de regards entre des visages présents dans les cadres de la grille. Les durées de chacune des neuf vidéos qui tournent en boucle n'étant pas équivalentes, certains visages pourront à un moment donné croiser leurs regards, ou, à d'autres occurrences, se rater. Après avoir émergé, le visage reste en suspension, en attente d'un éventuel autre visage 3D à croiser. Si aucun autre visage n'émerge, alors le visage 3D seul se tourne vers lui-même (vers sa représentation vidéo) et s'effondre.

Au fur et à mesure des émergences 3D et des croisements de regards, les marges se chargent des restes de ces visages un moment émancipés, qui s'y accumulent (un dé-peau). Dans cet arrière-fond (derrière la surface d'apparition de la grille), les « déchets » des images s'accumule comme dans un cimetière.

## **Chapitre 3**

### **Collision**

Du nuage à la terre,

Des images aux visages



## CHAPITRE 3 Collision

### Du nuage à la terre, Des images aux visages.....231

#### 3.1 Des circulations enchevêtrées Valence et valeur des images de visage.....237

##### 3.1.1 Le visage façonné par la circulation des images.....238

###### 3.1.1.1 Correspondre à l'image : la production de nos visages.....238

###### 3.1.1.2 Du visage au profil : le visage traversé par les flux.....243

###### 3.1.1.3 Exister dans la masse des visages.....246

###### 3.1.1.4 Les laissés-pour-compte de l'attention.....249

##### 3.1.2 Détourner les images : le web sur la toile.....252

###### 3.1.2.1 Remédiation dans la salle de cinéma.....252

###### 3.1.2.2 La boîte noire : jouer avec le processus d'identification.....256

###### 3.1.2.3 Au-delà du montage, les personnages continuent d'exister.....258

###### **FACE À BIG KISS GOODNIGHT.....261**

##### 3.1.3 Déranger la circulation.....263

###### 3.1.3.1 À travers le viseur-écran : les têtes brûlées du Nord.....263

###### 3.1.3.2 L'ambiguïté du positionnement.....266

###### 3.1.3.3 Le contexte des images.....270

###### 3.1.3.4 La première québécoise d'*of the North*.....272

#### 3.2 Géo-politique des points de vue Situer le processus d'identification.....275

##### 3.2.1 L'identification rejetée.....276

###### 3.2.1.1 Nausées : les « pensées charnelles » à la sortie du film.....276

###### 3.2.1.2 Collision entre l'image et le visage.....280

##### 3.2.2 Décoloniser les images : l'asymétrie en jeu.....285

###### 3.2.2.1 Situer les points de vue.....285

###### 3.2.2.2 La géographie tordue.....287

###### 3.2.2.3 Contextualiser l'identification.....290

##### 3.2.3 Nous situer (la responsabilité).....294

###### 3.2.3.1 « Manger l'autre » : l'identification comme assimilation.....294

###### 3.2.3.2 La distance de la rencontre.....298

###### 3.2.3.3 Les « savoirs situés » (Donna Haraway).....299

###### 3.2.3.4 Mon expérience d'*of the North*.....301



*La rencontre.*

Quel coup de hasard pour deux hommes qui se seraient fuis, ignorants de la rondeur de la Terre,  
quand ils se trouveraient nez à nez aux antipodes du lieu !  
Ceci nous peut arriver avec nos plus grands ennemis.  
Il y a certaines *courbures* dans la fibre du temps de la vie qui conduisent insensiblement  
de l'impossible au réel et de l'inconcevable à l'accompli.<sup>448</sup>

Jusque-là nous avons observé deux formes de « vidéo de compagnie » : le vlog et la vidéo ASMR. Ces deux objets audiovisuels me donnent des impressions de face-à-face, ils rendent possible, à ma demande, la simulation d'une relation. Mais, dans cette liberté tranquille que me permet l'asynchronicité, les images répondent parfois à mon regard. Pour ce chapitre, nous observerons un tel renversement en revenant à la filmographie de Gagnon avec le cas d'une polémique, celle d'*of the North* (2015). Nous verrons comment les visages, qui circulaient d'écran en écran, semblent interrompre brusquement leur course pour refuser la façon dont on s'est approprié leurs images sur nos écrans.

Dans ce film qui ouvre la série sur les imaginaires des quatre points cardinaux, Gagnon part en exploration, toujours depuis son viseur-écran, d'images issues du « Nord ». L'étude du montage et de sa réception nous permettra de questionner les « racines » de ces images, leur circulation en ligne et leur lien avec nos corps de chair. On oppose souvent à la métaphore du « nuage », ce *cloud* où flotteraient nos images, la mécanique terriblement énergivore de la matérialité de nos appareils et des serveurs qui alimentent le web. Ajoutons-y la matérialité de nos corps situés sur terre, pour mieux saisir la façon dont les organisations sociétales qui nous englobent, non seulement établissent l'infrastructure du web, mais également contextualisent notre consommation et interprétation des images.

*of the North* questionne particulièrement bien cet entrelacement géographique et numérique. Au départ de l'expérimentation sensible de l'artiste se pose d'ores et déjà une tension entre la situation géographique et son interprétation possible en ligne. Cette tension se trouve dramatiquement amplifiée quand les territoires du Nord qui intéressent Gagnon impliquent les vies bien concrètes de populations autochtones du Nord de l'actuel Canada. Une fois le film fait, les auteurs et autrices des vidéos employées dans le montage rejettent l'utilisation qui a été faite de leurs images. Une nouvelle collision se produit, entre nos visages de chair et nos images d'écran. C'est donc un double télescopage que nous allons observer grâce à cette polémique : entre la terre et le nuage, entre les images et les visages.

---

448 Paul VALÉRY, *Tel quel, op. cit.*, p. 36.

Dans ce chapitre, je voudrais apporter un angle de compréhension de la polémique à partir du processus d'identification, qui doit nécessairement prendre en compte le corps et son positionnement géo-politique dans le rapport aux personnages, en particulier dans un film de *found footage* « documentaire » combinant plusieurs points de vue – mon point de vue, celui du cinéaste, celui des vlogueurs – feuilleté subjectif qui complexifie le processus d'identification. En effet, *of the North* nous apporte des pistes précieuses pour saisir notre implication charnelle et politique dans l'entrelacement des flux d'images. La circulation du film, parfois bloquée, éclaire en retour notre participation à la circulation mondiale des images : l'impossibilité de la surplomber (pris dans le milieu), mais la nécessité de s'y situer le plus finement possible, en prenant la responsabilité de son positionnement.

(1) Dans un premier temps, je propose une mise en perspective du geste de prise de l'artiste-récupérateur par l'observation de différents niveaux de circulation des images. Nous prendrons d'abord de la hauteur par une rapide archéologie du lien que nous entretenons avec les images de nos visages prises dans une circulation intensifiée en ligne. Dans ce contexte, Gagnon introduit un détournement, non seulement de ces images en ligne, qu'il ramène dans la salle de cinéma, mais aussi de nos imaginaires, qu'il essaye de contrer en nous faisant explorer des images que nous n'avons pas l'habitude de voir. Mais ce geste de récupération s'insère au sein d'autres modes de circulation plus locaux, dont le réalisateur n'avait pas pris la mesure. Bien qu'elles soient disponibles en ligne, sur le réseau « mondial », les images sont aussi inscrites sur des territoires situés géographiquement, et dans des protocoles et des pratiques culturelles spécifiques. En entremêlant ces niveaux de circulation, *of the North* provoque une collision – un court-circuit – ramenant les images sur terre. Le moment de la réception du film interroge le geste de récupération en confrontant les communautés à leurs personnages sur l'écran.

(2) Ce face-à-face nous permet de préciser le deuxième télescopage, entre le visage et son image. Au cœur de la polémique, les discours à chaud (de rejet ou de sympathie) témoignent de différents niveaux de projection-identification avec les visages à l'écran. En particulier, celles et ceux qui se trouvent politiquement circonscrits dans la vision de Gagnon rejettent la vision du réalisateur comme on rejette une greffe. La relation que le réalisateur entretenait avec les images se trouble alors à l'occasion d'une évaluation publique du montage qui questionne la légitimité de son geste. Ces témoignages au moment de la réception du film nous permettent de mieux saisir l'interprétation située et incarnée des images

au sein de contextes sociopolitiques concrets. En l'occurrence ici, le rejet du film s'établit sur le terrain colonisé de l'actuel Canada, le regard distancié de Gagnon jouant en écho une asymétrie politique. Le film continue par ailleurs sa diffusion en d'autres endroits du globe. Ces interprétations discordantes soulignent la différenciation de nos points de vue situés sur les images. Le film devient alors un lieu de bataille. Les communautés représentées invoquent le droit de leurs images pour quitter le montage. L'écart entre moi et le visage à l'écran devient ainsi un champ de bataille, où se joue le collectif (des enjeux sociaux).

Pour terminer cette « Face A », c'est donc une politisation du processus d'identification que je propose, qui met en perspective le face-à-face que nous entretenons avec les images de visage sur nos écrans. Nous avons vu dans les précédents chapitres comment nos corps devant les écrans étaient influencés par les images, mais il nous faut renverser l'analyse pour considérer le cadre dans lequel nous comprenons les images, les biais avec lesquels nous les interprétons. Le cas polémique d'*of the North* (2015) est l'occasion de se mettre à l'écoute d'une analyse incorporée des images, révélant de façon éclatante les rapports de domination qui fondent le cadre de notre compréhension des images.

## **3.1 Des circulations enchevêtrées**

### **Valence et valeur des images de visage**

Dans cette première partie, dressons la scène sur laquelle les images de nos visages circulent. Le contexte politique, technique et sociogéographique nous permettra de mieux saisir la spécificité du geste de la prise d'image du cinéaste.

D'abord, nous observons à un niveau mondial comment la circulation de nos images de visages s'est intensifiée au fil du dernier siècle, et les liens qui s'établissent entre nos visages de chair et de sang et ces images aux voyages incertains, alors prises dans les filets du web. Dans cette propagation des images de visages (les « sociétés du visage » actuelles que définit Le Breton<sup>449</sup>) se creusent des sillons plus profonds, donnant naissance à des « visages de références », qui correspondent en fait aux flux les plus importants, et par rapport auquel nous nous définissons, soit en essayant d'y correspondre, soit en s'en éloignant (vo-

---

449 David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie*, op. cit.

lontainement ou non).

Dans ce contexte, Gagnon introduit un détournement, en faisant remonter à la surface des visages que nous n'avons pas l'habitude de voir. Il utilise la salle de cinéma comme une « boîte noire », un quasi-laboratoire, pour interroger notre rapport aux images. Dans le public, je m'interroge sur la relation que j'entretiens avec les personnages à travers un emboîtement de points de vue : le mien, celui du réalisateur et celui des filmeurs. Cette identification trouble avec laquelle je compose face aux images se rejoue différemment dans *of the North*. En confrontant cette fois son regard de « netnographe »<sup>450</sup> sur un territoire géographique bien concret, le réalisateur doit composer avec d'autres forces de circulation, culturelles et politiques.

### **3.1.1 LE VISAGE FAÇONNÉ PAR LA CIRCULATION DES IMAGES**

#### **3.1.1.1 Correspondre à l'image : la production de nos visages**

Revenons rapidement à la formation des liens qui nous associent aux images de nos corps, pour mieux saisir l'importance de leur détournement artistique. Au fil du dernier siècle, un écart se creuse entre moi et mon image. Les techniques de prise de vue, de partage et d'organisation des images entraînent en effet une injonction à la dissociation : je dois être liée à des images, comprises comme des extensions de moi, en même temps que ces images, détachées de moi, m'échappent.

Cet écart s'amorce avec la photographie au XIX<sup>e</sup> siècle. Dans une ère industrielle où les échanges se font de plus en plus rapides, l'image fixe devient un outil pour se connaître et se reconnaître en société, aussi bien dans un cercle intime, familial et amical, mais aussi à l'échelle administrative d'une société (la carte d'identité). Reprenons deux exemples historiques de cette association entre moi et mon image de visage, qui caractérise mon identité aux yeux des autres.

Au niveau des relations sociales, la photographie permet de faire circuler une pose du visage, de la reproduire en plusieurs exemplaires, de la transporter au creux d'une poche, et de la distribuer aux autres. Les photographies de visages sont en effet destinées, non pas à

---

450 Le terme est de la chercheuse Chloé Galibert-Lainé. Voir sa thèse en cours « Netnographic Experiments in Contemporary Cinema », <https://www.chloegalibertlaine.com/netnographic-cinema> (consulté le 27/08/2020).

la postérité (comme l'étaient les portraits picturaux), mais à l'entourage proche<sup>451</sup>. Le « portrait-carte » d'André Adolphe Eugène Disdéri, qui anticipe la présentation des photos d'identité exemplifie cette pratique en présentant les portraits photographiques en série sur un même support [Figure 3.1.]<sup>452</sup>.

À un niveau plus administratif, on peut remonter par exemple au travail d'Alphonse Bertillon qui élabore, à partir de 1878 à la préfecture de police de Paris, une anthropométrie judiciaire, impliquant une prise de vue systématiques du corps de criminels, associées à une fiche où figurent d'autres mesures<sup>453</sup> (ces enregistrements se fondent notamment sur l'empreinte digitale ou l'ossature humaine – dont l'héritage se retrouve aujourd'hui dans les processus d'identification policière, en particulier auprès des personnes sans papier [Figure 3.2.]. Les photographies permettent de faire le lien entre la personne et sa description consignée à la police. La photographie devient un prolongement de soi que la carte d'identité matérialise aujourd'hui, en associant l'humain qui en est le détenteur à une série d'informations déterminantes pour sa vie, et sa circulation.

Dès lors, le corps de l'individu est dissocié, écartelé, entre son corps de chair et de sang, et ses extensions identitaires (sous la forme de données enregistrées, images ou informations biographiques). L'individu doit maintenant devenir qui il est, en s'appropriant cette image extériorisée de lui-même<sup>454</sup>. Pour la chercheuse Marion Zilio, la pratique du selfie et de la représentation de soi en général serait les symptômes de cette quête : le désir d'accéder à son propre corps dans son entièreté, de se comprendre et se saisir comme un être limité, individuel ; et dans le même mouvement, l'inquiétude de perdre l'extension matérielle de soi ainsi produite. L'humain, comme être inachevé – sans la connaissance de son visage – chercherait ainsi des « *organes artificiels* pour remédier à son incomplétude »<sup>455</sup> explique-t-elle.

---

451 Le « visage du peuple fut désormais 'contemporanisé', c'est-à-dire réalisé par et pour des contemporains », Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, op. cit., p. 40.

452 Il consacre tout un chapitre au « Visage à l'ère de sa consommation médiatique », pp. 267-289, Hans BELTING, *Faces. Une histoire du visage*, Bibliothèque illustrée des Histoires, Gallimard, Paris, 2017, p. 279.

453 Voir *Identification anthropométrique, instructions signalétiques*, album, Melun, imprimerie administrative, 1893, Alphonse Bertillon. Pierre Piazza, « Alphonse Bertillon and the Identification of Persons (1880-1914) », <https://criminocorpus.org/en/exhibitions/suspects-defendants-guilty/alphonse-bertillon-and-identification-persons-1880-1914/>

454 Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, op. cit., p. 79.

455 *Ibid.*, p. 58.



Figure 3.1. André-Adolphe-Eugène Disdéri, *Carte de visite (demi-mondaine)*, c. 1855.

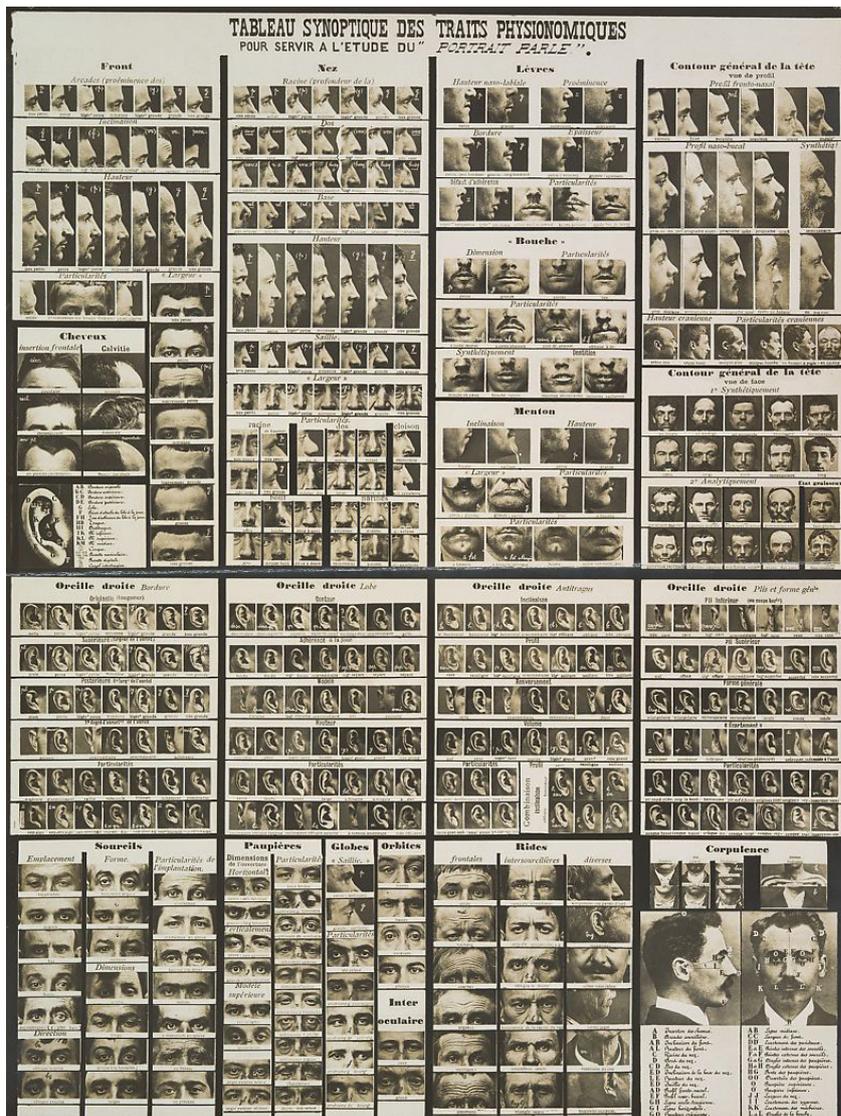


Figure 3.2. Alphonse Bertillon, *Tableau synoptique des traits physiologiques: pour servir à l'étude du « portrait parlé »*, ca. 1909.

L'inquiétude d'une perte du visage par la production de son image se retrouve dans le contexte numérique où les images circulent, d'hyperliens en copié-collé, et s'échangent entre humains, mais aussi entre non-humains, décrivant une « vie des images »<sup>456</sup>, comme émancipée des corps de chair auxquels elles renvoient. En effet, la production de son propre visage ne garantit nullement la maîtrise de l'image ainsi produite. Cette relative indépendance des images ravive des inquiétudes nourries aux débuts de la photographie, quand certains groupes associent la prise d'image à une forme de capture de l'âme<sup>457</sup>. Bien que les sociétés occidentales où se sont développées les pratiques photographiques aient d'abord entretenu du mépris à l'égard de cette inquiétude, le détachement de l'image de visage comme pièce d'identité « détachable » a cependant également activé les angoisses de vol d'identité.

Un certain nombre de films ont traité de cet arrachement du visage qui tient pour l'identité d'un personnage, comme *Les yeux sans visage* du français George Franju (1960) [Figures 3.3.], *The Face of Another (Tanin no Kao)* du japonais Hiroshi Teshidahara (1966) [Figures 3.4.], *Face/Off*, du chinois John Woo (1997) [Figures 3.5.], ou encore *La Piel que habito*, de l'espagnol Pedro Almodovar (2011) [Figures 3.6.]. Les scénarios de ces quatre films reposent sur le même ressort : un visage est extrait de la tête et mis en circulation, comme un masque qui peut être porté par d'autres. La personnalité reste solidaire de la sensation du corps alors que l'identité reconnue par les autres personnages à partir du visage change. La gestualité du reste du corps doit donc être grimé pour correspondre à la nouvelle identité, au risque de trahir le masque. Ce jeu d'échange d'identité à partir de la forme du visage qui se met en circulation de corps en corps fait du corps lui-même l'écran où s'affiche la nouvelle identité.

Ces questions sont particulièrement prégnantes aujourd'hui sur internet. Mon image en ligne m'échappe, elle est rendue à la circulation de flux qui me dépassent, mais tout en

456 La façon dont nos visages sont interprétés par des machines (programmées par des humains) est traitée par exemple dans le cycle « Machine vision : images, pouvoir, algorithmes », organisé par L'École normale supérieure, l'université Sorbonne Nouvelle Paris 3 et le BAL novembre 2018 – février 2019. <https://www.le-bal.fr/2018/09/machine-vision-images-pouvoir-algorithmes>

Voir également le travail en cours d'Antonio Somaini « Towards a Media Archaeology of 'Machine Vision' », et Alice Leroy « Machine Vision, Perception Thresholds and Scales of Measurement: Science and Technologies in Fabien Giraud & Raphael Siboni », lors du panel « Storytelling in the Age of Machine Vision », colloque NECS (European Network for Cinema and Media Studies), 2019.

457 Pour un exemple de la gestion de la prise d'image au sein de certaines communautés, dans leur rapport aux regards étrangers, voir Patrick PEREZ, « No picture ! no picture !. Les conflits autour de la photographie chez les Hopi (Arizona, États-Unis) », *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues* (2000/80-81), Association française de anthropologues, pp. 283-296. Voir également sur ces mêmes enjeux le film de Vincent Carelli, *Corumbiara*, 2009.



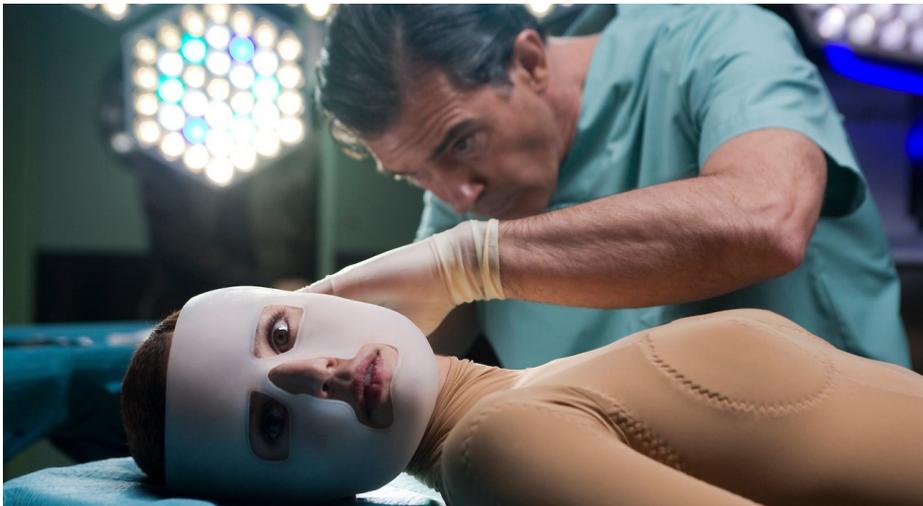
**Figure 3.3.** Georges Franju, *Les yeux sans visage*, 1960.



**Figure 3.4.** Hiroshi Teshigahara, *The Face of Another*, 1966.



**Figure 3.5.** John Woo, *Face/Off*, 1997.



**Figure 3.6.** Pedro Almodóvar, *La Piel que Habito*, 2011.

continuant à m'engager (le lien entre moi et mon image est encore là) – ce que la législation du « droit à l'image » actuel (encore floue dans son application en ligne) illustre. La construction du « profil » en ligne marque bien cette ambivalence d'une association entre moi et une identité extérieure (le profil que j'alimente à partir de mon activité), et sa gestion par des structures plus globales.

### 3.1.1.2 Du visage au profil : le visage traversé par les flux

La circulation de nos images en ligne s'établit aujourd'hui par des liens algorithmiques invisibles sur l'image, mais déterminants pour ses trajets au sein de l'économie de l'attention que nous avons décrite plus haute. Plusieurs artistes mettent en évidence ce devenir du visage en profil, un « visage-toile », relié à d'autres informations. L'écart entre moi et mon visage se creuse encore car le profil peut bien avoir des liens très concrets avec mon existence charnelle, mais il ne m'engage pas seulement à un niveau individuel, mais collectif. Avec le profil, je ne forme plus une unité, mais une série de caractéristiques partagées.

Donnons trois exemples de ces liens qui s'établissent entre nos corps de chair et leurs représentations en ligne. L'artiste Aram Bartholl propose des *Google Portraits*, en reproduisant au fusain ou à l'encre sur une toile des *QR code* correspondant à une personnalité, comme Edward Snowden ou Kate Middleton. Le code barre mène directement à la recherche du nom de personne entré dans le moteur de recherche Google. Les toiles peuvent être scannées pour renvoyer aux résultats constamment mis à jour. Les traits ainsi exposés, bien que fixes, suggèrent le mouvement constant de l'identité numérique<sup>458</sup> [Figure 3.7].

Le lien entre le corps de chair et la production d'un « profil » peut se trouver dans des mesures de « quantification de soi » [*quantified self*], c'est-à-dire l'alimentation du profil par des informations prélevées sur l'activité du corps comme le rythme cardiaque ou les déplacements géographiques. Julien Prévieux par exemple, propose un portrait sculptural abstrait qui prend les contours de l'analyse du déplacement d'un pickpocket [Figure 3.8]. Fabien Zocco met au point une araignée robotique qui réagit en temps réel aux informations captées sur son propre corps (rythme cardiaque et sudation) [Figure 3.9]. Comme chez Aram Bartholl, le visage se dilue sous d'autre forme, il disparaît du portrait, pour mieux

---

458 VUYOYANT, « Google Portrait - Identités éclatées » [en ligne], 2017, disponible sur <<https://vuyoyant.wordpress.com/2017/02/07/google-portrait-identite-eclatees/>>, (consulté le 7 janvier 2020).



**Figure 3.9.** Fabien Zocco, *Spider and I*, 2019.



**Figure 3.8.** Julien Prévieux, *Pickpocket*, 2015.



**Figure 3.7.** Aram Bartholl, *'Aram Bartholl' Google search german*, 2011.

montrer une identité mouvante, en circulation.

Le visage, hors-écran, ou devenu image sur un réseau social, devient alors la vitrine méta-stable d'une identité diffractée, fourmillante et constamment active sur le réseau : « le visage ou l'avatar continuent d'habiller les flux », c'est-à-dire de polariser et canaliser la logique des renvois »<sup>459</sup> explique Marion Zilio. Le visage devient le point d'accroche de ce réseau d'information en mutation constante, un point de raccordement.

Cette identification de plus en plus concrète avec nos profils et visages numériques justifie l'attention extrême que nous y consacrons :

À l'âge de l'accès, le visage que l'on partage sur les réseaux et qui nous sert de point d'entrée avec les autres et le monde exige d'être continuellement reproduit, valorisé, esthétisé, actualisé et augmenté pour assurer sa viabilité et sa compétitivité<sup>460</sup>.

Au sein de l'économie de l'attention, le travail du profil numérique agit comme un nouveau miroir, faisant des individus, à la fois des auteurs et des œuvres, des acteurs et des curateurs de leur propre vie<sup>461</sup>.

Cependant, l'animation de ce « miroir », autrement dit, le fonctionnement de ces multiples médiations, se base sur un système plus global qui échappe au seul individu. Les informations que j'envoie en ligne pour spécifier mon profil sont non seulement un moyen de me représenter aux yeux des autres, mais aussi de me faire voir d'autres organisations, à même de me catégoriser plus aisément. La médiologue Louise Merzeau explique comment l'activité analysée de mon profil permet à des organisations politiques ou commerciales de me suivre pour m'adresser des messages personnalisés.

Cette image qu'on nous invite à cultiver n'est plus celle que renverrait un miroir (même déformant), mais un algorithme élaboré pour d'autres intérêts. [...] ce que vise l'industrie de la singularité : assigner à chacun un profil, non pour le représenter, mais pour en prédire le comportement et en user comme d'une ressource<sup>462</sup>.

La série d'informations, de données et métadonnées que je transmets à partir de mon activité incarnée (mes doigts qui cliquent sur des icônes attirant mon intérêt ou mes pas comptés par mon podomètre) devient une source de profit pour les plates-formes en ligne qui, identifiant mes intérêts, en profitent pour cibler leurs messages.

---

459 Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, op. cit., p. 125.

460 *Ibid.*, p. 126.

461 *Ibid.*

462 Louise MERZEAU, « La présence plutôt que l'identité », *Documentaliste-Sciences de l'Information* 47 (2010), pp. 32–33., p. 1-2.

La chercheuse et spécialiste des *Big Data* et du profilage Antoinette Rouvroy remarque ainsi que l'intérêt se déplace maintenant, non plus vers les individus, mais un corps global, fluide, et impersonnel. Les traces que je laisse en ligne contribuent à nourrir des profils en fait partagés, par d'autres humains ou entités laissant les mêmes traces :

À la différence du monde physique, l'univers numérique, déterritorialisé, n'est peuplé d'aucun objet, d'aucune forme résiliente, mais seulement de réseaux de données. *A fortiori*, aucun corps individuel, subjectif, actuel, susceptible d'événement, ne s'y peut rencontrer. L'unique sujet qui est aussi l'unique souverain de l'univers numérique est un corps statistique, impersonnel, virtuel, moulage générique et changeant des « risques et opportunités » détectés en temps réel, nourris de fragments infra-personnels d'existences quotidiennes agrégés à un niveau supra-individuel sous forme de modèles de comportements, ou profils, auxquels correspondent, par certaines combinaisons de traits chaque fois spécifiques, une multitude de personnes.<sup>463</sup>

Derrière le visage, l'identité se disloque, rattrapant les traits et gestes individuels dans une statistique d'ensemble. La singularité individuelle compose par des qualités transversales partagées par le groupe<sup>464</sup>. Cette articulation entre le groupe et l'individu structure nos apparitions et nous influence en retour.

### 3.1.1.3 Exister dans la masse des visages

Dès lors, le face-à-face qui se joue avec l'image du visage s'élabore sur un terrain particulier, un milieu où se trame, invisibles, mais devinés, des mouvements interprétatifs initiés par des ambitions commerciales, politiques ou sociales, et assistés par des algorithmes. Les

---

463 Antoinette ROUVROY, *Des données sans personne: le fétichisme de la donnée à caractère personnel à l'épreuve de l'idéologie des Big Data* [en ligne] *Le numérique et les droits et libertés fondamentaux*, La Documentation française, Paris, 2014, disponible sur <[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35006114/Des\\_donnees\\_sans\\_personne%20final.pdf?1412558117=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDes\\_donnees\\_sans\\_personne\\_le\\_fetichisme.pdf&Expires=1599012992&Signature=Zn5-tfuzd5psAUyUEWrdRpvHa~vXngtfXqfjKHN~KqLNZN9hbHphQLZbtX9pc4iAj24MKC1M4oZG-5qAcP0BRtXzXf9u47Jul1ezYJdsbSIIPfdJsQiYqzQJ3VNHKJZX5mNDQ~DzFaNHgiT9ixyX7zI-G1YIROTWSJnlTJX-UnmFu35rqSLaCTMhGnjuLsp3uUkCLIpnvngn7YwtvoCdv5-ICg054MQkX2eFL3L1ETmbFEglieNzyTmuBbustPZNCIvhAsQvVveVdlx9G6nvh5esZ9iWtaV4-hIWxns~jOxnOtDnVTBlgUrnQysDo~wro3qjR4p70G~7JfHI6miSUyA\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJ-LOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35006114/Des_donnees_sans_personne%20final.pdf?1412558117=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDes_donnees_sans_personne_le_fetichisme.pdf&Expires=1599012992&Signature=Zn5-tfuzd5psAUyUEWrdRpvHa~vXngtfXqfjKHN~KqLNZN9hbHphQLZbtX9pc4iAj24MKC1M4oZG-5qAcP0BRtXzXf9u47Jul1ezYJdsbSIIPfdJsQiYqzQJ3VNHKJZX5mNDQ~DzFaNHgiT9ixyX7zI-G1YIROTWSJnlTJX-UnmFu35rqSLaCTMhGnjuLsp3uUkCLIpnvngn7YwtvoCdv5-ICg054MQkX2eFL3L1ETmbFEglieNzyTmuBbustPZNCIvhAsQvVveVdlx9G6nvh5esZ9iWtaV4-hIWxns~jOxnOtDnVTBlgUrnQysDo~wro3qjR4p70G~7JfHI6miSUyA__&Key-Pair-Id=APKAJ-LOHF5GGSLRBV4ZA)>, p. 3.

464 Le visage en tant qu'unité disparaît. C'est également ce que montre le philosophe Grégoire Chamayou en décrivant les « sociétés de ciblage ». Il s'intéresse à la façon dont les mouvements des corps se trouvent mesurés, et anticipés, grâce à des systèmes d'analyse de plus en plus automatiques, afin de prédire les comportements anormaux, dès lors considérés comme dangereux. Après les « sociétés disciplinaires » décrites par le philosophe et historien Michel Foucault, et la reprise de cette observation par le philosophe Gilles Deleuze, en « sociétés de contrôle », la particularité des sociétés de ciblage est de ne pas avoir de « modèle de conduite déterminé à imposer aux diverses vies ». C'est une « normativité sans norme », qui ne cherche qu'à cibler tout ce qui pourrait faire écart : ainsi « dans un mode de pensée où, les cibles étant inconnues, c'est l'inconnu qui devient cible », Grégoire CHAMAYOU, « Avant-propos sur les sociétés de ciblage » [en ligne], *Jef Klak* (2015), disponible sur <[http://jefklak.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/Corps\\_schematiques.pdf](http://jefklak.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/Corps_schematiques.pdf)>, (consulté le 6 septembre 2017).

images de visages sont encore visibles par des humains, mais circulent aussi selon les interprétations automatiques de machines, par ailleurs programmées par des humains. Plusieurs recherches artistiques cherchent à nous faire prendre du recul sur le traitement de ces images, en décentrant le regard du face-à-face pour nous faire considérer les visages comme des masses de données.

Dans *Postdigital Flipbook* (2019), Pablo-Martín Córdoba compile dans un montage rapide une série de visages dont l'enchaînement est déterminé par un algorithme d'association. C'est à partir d'1.1 millions de visages dans la base de données d'images Google, que le montage de 4'30" se fait, montrant au seuil du perceptif pour l'œil humain, seulement 10.000 images. L'accumulation des visages qui défilent à l'écran permet de saisir en premier lieu leurs similarités et dissemblances, dans un floutage de leur singularité qui les réduit aux profils génériques que les machines reconnaissent en eux, infiniment plus vite que notre œil humain.

Paolo Cirio et Alessandro Ludovico quant à eux récoltent (en les volant), un million de photographies de visages sur le réseau social « Facebook » [Figure 3.10.]. Ils exposent 250,000 de ces profils sur un site de rencontres amoureuses créé pour l'occasion : « lovely-faces.com ». *Face to Facebook* (2010-2012)<sup>465</sup>, dernière pièce de la trilogie *The Hacking Manopolism*, soulève des questions de confidentialité sur le web en donnant à suivre une performance juridique [*Global Mass Media Hack Performance*] et met en avant les traitements possibles de la présence en ligne, en affichant côte-à-côte les différents visages, classés par une intelligence artificielle selon leurs caractéristiques et leurs expressions. Les murs d'exposition remplis des icônes de visages ne donnent plus à distinguer qui que ce soit, sinon des motifs, des thèmes en échos et en dérive. Ce type d'installation nous donne à penser l'individualité du visage non seulement pris dans la masse d'autres visages, mais traduit en données et voyageant au fil d'algorithmes<sup>466</sup>.

*Training Humans* (2019) enfin, est une exposition issue de la collaboration entre l'artiste

---

465 VUVOYANT, « Face to Facebook - vol massif de visage » [en ligne], 2017, disponible sur <<https://vuvoyant.wordpress.com/2017/02/03/face-to-facebook-vol-massif-de-visages/>>, (consulté le 20 août 2020).

466 L'artiste Pablo-Martín Córdoba mène une recherche sur ces mêmes questions à partir de la matérialité du flipbook. Il compile dans des éditions papier ou des montages des centaines de visages récupérés par un algorithme et rapprochés les uns des autres selon leurs caractéristiques géométriques. VUVOYANT, « Postdigital flipbook / Le visage – compétition avec l'algorithme » [en ligne], 2019, disponible sur <<https://vuvoyant.wordpress.com/2019/08/03/postdigital-flipbook-le-visage-competition-avec-l-algorithme/>>, (consulté le 20 août 2020).

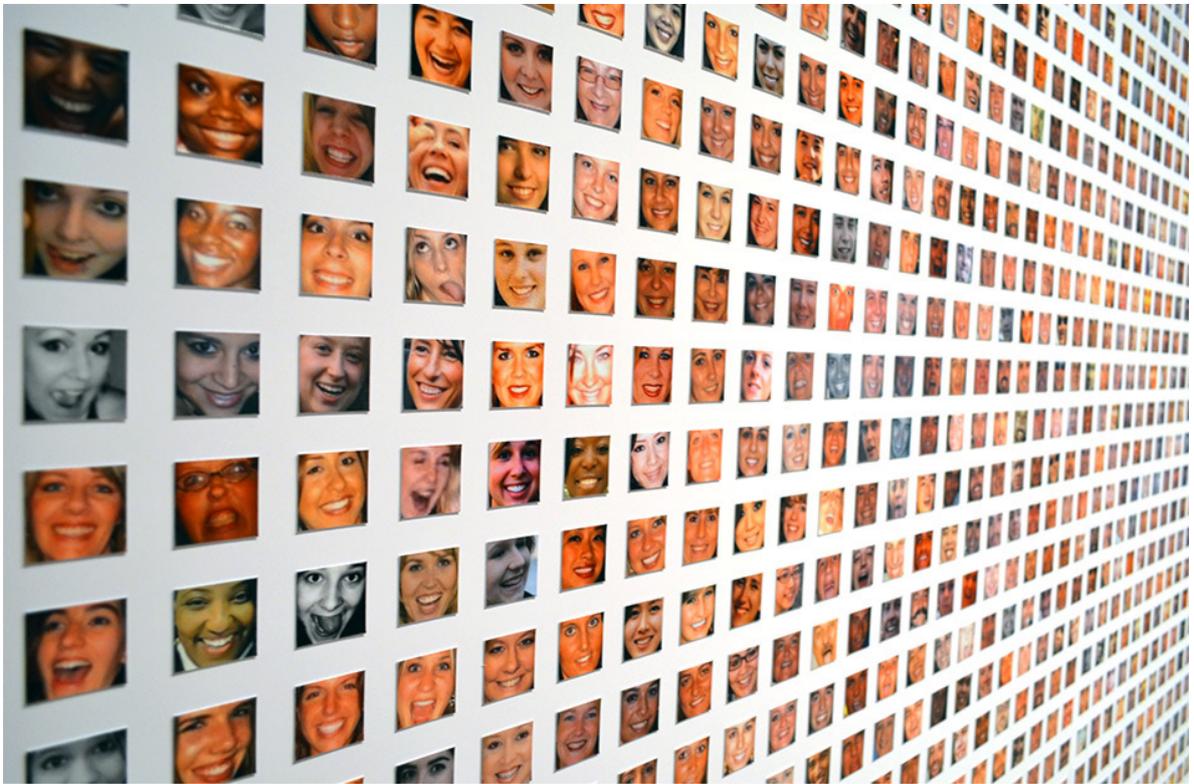


Figure 3.10. Paolo Cirio et Alessandro Ludovico, *Face to Facebook*, 2010-2012.

Trevor Paglen et la chercheuse en intelligence artificielle Kate Crawford [Figure 3.11.]. Ensemble, ils mènent une enquête sur les collections d'images ou *data sets* destinés à nourrir le travail des algorithmes, entraîner les intelligences artificielles, et la façon dont elles sont classifiées et organisées au départ par des humains<sup>467</sup>. Chaque ensemble d'images est supposé donner un standard de ce qu'est un visage. Or, les artistes et chercheurs montrent justement à quel point les images choisies pour définir ce visage type témoignent d'un point de vue historiquement et culturellement situé, qui rejoue à de nombreux égards des théories réductionnistes et racistes de l'impérialisme blanc. Pour Crawford et Paglen, il s'agit « d'ouvrir ce substrat d'image, ce monde souterrain du visuel, pour voir comment il fonctionne à un niveau granulaire »<sup>468</sup> et observer les biais idéologiques qui construisent ces catégories et informent ainsi les algorithmes, jamais neutres<sup>469</sup>.

Les images ainsi rassemblées et catégorisées à une échelle mondiale forment des normes, elles font émerger des « visages de référence », par rapport auxquels nous nous définissons, soit en essayant d'y correspondre, soit en s'en éloignant (volontairement ou non). La circulation des images creuse ainsi des « sillons d'apparition », influencés par des intérêts structurels (commerciaux surtout), qui font que certaines images auront plus de chance d'être vues que d'autres.

#### 3.1.1.4 Les laissés-pour-compte de l'attention

Ces quelques éléments historiques et artistiques dressent la scène sur laquelle s'établit le geste artistique de Dominic Gagnon. Entre ces sillons travaillés par la circulation mondiale des images en ligne, Dominic Gagnon cherche à faire émerger des images jusque-là invisibles, en marge des chemins tracés par l'homogénéisation de nos apparitions, il se plonge dans une autre circulation des images, moins intense, plus souterraine.

Si le cinéaste revendique « sauver » des « bouteilles à la mer », c'est parce que la visibi-

---

467 « people have uploaded to Flickr accounts or social media platforms only to have their images harvested and labelled as something terrible. The people in these pictures presumably have no idea that their images have been categorized for the purposes of teaching AI systems. » Kate CRAWFORD, Trevor PAGLEN, *Training Human*, 2019, Quaderno Fondazione Prada #26., p. 20.

468 « open up this substrate of images, this underworld of the visual, to see how it works at a granular level. » *Ibid.*, p. 1.

469 Dominique CARDON, *A quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure des big data*, Le Seuil, Paris, 2015.

lité en ligne est un terrain très concurrentiel, qui répond à une « économie de l'attention »<sup>470</sup>. L'économie de l'attention est une théorie basée sur l'idée que la ressource la plus rare est immatérielle : il s'agit de l'attention donnée aux contenus, produits, idées et images. Sur un marché où l'offre de contenu est en surabondance, la ressource la plus rare devient le temps d'attention donné. Cette économie de l'attention amorcée au début du XX<sup>e</sup> siècle ne cesse de se développer de façon exponentielle avec les ressources disponibles en ligne<sup>471</sup>, sur un terrain où chacun peut se produire et demander de l'attention qui se mesure concrètement (par une série d'informations comme le nombre de vue ou de commentaires positifs par exemple)<sup>472</sup>.

Plus je publie, plus je m'expose, plus mes productions ont de chance d'être vues par d'autres, et recevoir leur validation. Nos existences en ligne dépendent de ces retours numériques répondant à ce que Yves Citton définit comme une « ONTOLOGIE DE LA VISIBILITÉ qui mesure le degré d'existence d'un être à la quantité et à la qualité des perceptions dont il fait l'objet de la part d'autrui »<sup>473</sup>. C'est la reprise du principe de George Berkeley (1710) « être, c'est être perçu ou percevoir » (visage vu / visage voyant) qu'Yves Citton radicalise ainsi : « nous n'existons (pour nous-mêmes) que dans la mesure où nous sommes perçus par autrui (et plus il y a d'autrui pour nous percevoir, plus nous existons) »<sup>474</sup>. Or, remarque l'économiste Michael H. Goldhaber, tout le monde ne peut pas attirer la même attention :

---

470 Yves CITTON (DIR), *L'économie de l'attention: Nouvel horizon du capitalisme?*, La Découverte, Paris, 2014 ; Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit.

471 L'économiste Michael H. Goldhaber constate que l'émergence de cette nouvelle valeur, l'attention, va de pair avec l'émergence d'un nouveau terrain, le cyberspace, Michael H. GOLDHABER, « Principles of the new economy » [en ligne], Site personnel, le 23 août 1996, disponible sur <<https://people.well.com/user/mgoldh/principles.html>>, (consulté le 20 août 2020).

472 Gabriel Tarde, penseur du XIX<sup>e</sup> siècle, avait pressenti ces enjeux en parlant d'un « gloriomètre » pour mesurer les flux d'attention dirigés vers une personne ou une autre, qui sont pour celles et ceux qui les reçoivent un « bien », et pour celles et ceux qui l'observent, « une lumière, une foi » : « Or, la gloire d'un homme, non moins que son crédit, non moins que sa fortune, est susceptible de grandir ou de diminuer sans changer de nature. Elle est donc une sorte de quantité sociale. Il serait intéressant de mesurer avec une certaine approximation, moyennant des statistiques ingénieuses, pour chaque espèce de célébrité, cette quantité singulière [...] Le besoin d'un gloriomètre se fait sentir d'autant plus que les notoriétés de toutes couleurs sont plus multipliées, plus soudaines et plus fugitives, et que, malgré leur fugacité habituelle, elles ne laissent pas d'être accompagnées d'un pouvoir redoutable, car elles sont un bien pour celui qui les possède, mais une lumière, une foi, pour la société. » Gabriel TARDE, *Psychologie économique. Tome premier* [en ligne], Félix Alcan, Ancienne Libr. Germer Baillière et Cie., Paris, 1902, disponible sur <[http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde\\_gabriel/psycho\\_economique\\_t1/psycho\\_economique\\_t1.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde_gabriel/psycho_economique_t1/psycho_economique_t1.pdf)>, (consulté le 20 août 2020), p. 56 ; Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 21.

473 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 75.

474 *Ibid.*, p. 75.

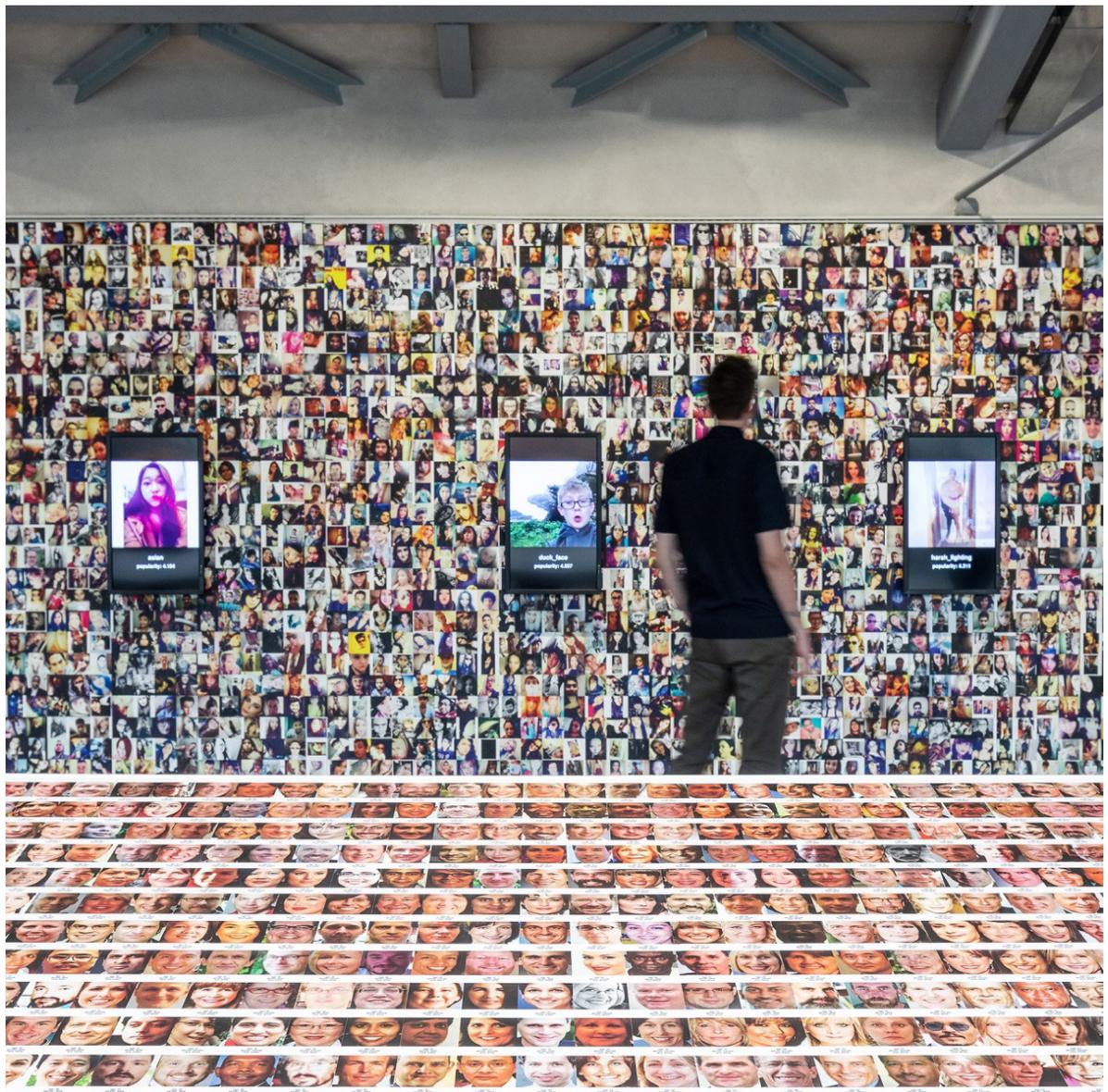


Figure 3.11. Kate Crawford et Trevor Paglen, *Training Humans*, 2020.

« Certains sont des stars, la plupart sont des fans »<sup>475</sup>. Une société de classe des images s'établit : pour exister en ligne je dois composer avec les flux les plus importants, par rapport auxquels je me définis. L'économiste et penseur Georg Franck remarque ainsi que le capitalisme, qu'il qualifie de « mental »<sup>476</sup>, se base sur ce type d'exploitation, une exploitation qui « s'exerce à l'encontre de ceux, en très grand nombre, qui prêtent toujours attention et considération, mais qui n'en reçoivent guère en retour »<sup>477</sup>. Le déséquilibre s'établit entre les *possédants* de la nouvelle économie, ceux qui récoltent l'attention du plus grand nombre, et les *délaissés* de la nouvelle économie ou « prolétaires attentionnels », qui n'obtiennent pas assez de considération pour entretenir leur propre estime<sup>478</sup>. La nouvelle lutte des classes résulte de cette crise attentionnelle.

Dans cette compétition attentionnelle, Gagnon s'intéresse à des images qui vont contre l'homogénéité que creuse cette circulation intensifiée et globale, il cherche des marges attentionnelles, des « laissés-pour-compte de l'attention », *a contrario* des images propres et lisées des visages stéréotypés.

### 3.1.2 DÉTOURNER LES IMAGES : LE WEB SUR LA TOILE

#### 3.1.2.1 Remédiation dans la salle de cinéma

Dominic Gagnon subvertit le destin de circulation des images pour les envoyer sur un autre circuit, celui d'un montage. Il expose ainsi son propre parcours sur le terrain en cristallisant d'autres relations, effaçant ce qui pouvait lier les vidéos entre elles sur internet. Extraits du flux, les visages sont fixés dans un nouvel ordre, et leur adresse détournée. Le lien entre le visage et l'image se dénoue – d'autant plus que les auteurs et autrices ne sont pas prévenus de l'utilisation de leurs images). Une fois le montage arrêté l'adresse des vlo-

---

475 “Some of us are stars, but most just fans”, Michael H. GOLDHABER, « Principles of the new economy » [en ligne], Site personnel, *op. cit.*

476 La traduction française d'un article qui résume sa pensée est disponible ici : Georg FRANCK, Christophe DEGOUTIN, « Capitalisme mental », *Multitudes* (2013/3), pp. 199-213. (« L'expression “capitalisme mental” a été introduite dans Georg Franck, *Die Ökonomie der Aufmerksamkeit*, Hanser, 1998, Munich, chap. 6. »).

477 *Ibid.* ; également cité par Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 95.

478 « *Les possédants de la nouvelle économie sont ceux dont les revenus en attention excèdent de plusieurs ordres de grandeur leurs dépenses en attention [Aufmerksamkeit]. Les pauvres sont ceux qui n'obtiennent pas assez de considération et de reconnaissance pour maintenir leur estime de soi intacte* », Georg FRANCK, Christophe DEGOUTIN, « Capitalisme mental », *Multitudes*, *op. cit.*

gueurs cessent d'exister en tant que telle pour se reconfigurer au sein d'une pièce cohérente. Ainsi, une fois le montage terminé, le croisement de regards qui s'établit entre moi et le vlogueur à l'écran compose avec un regard tierce, celui du cinéaste.

En ramenant les images du web sur l'écran de cinéma, Gagnon enraye la boucle d'entraînement attentionnelle en ligne, pour fixer la visibilité des vlogueurs au sein d'un montage. Portés à l'écran comme mis sous verre, les visages des personnages entrent dans une nouvelle existence. Cet effet de « remédiation » permet de reconfigurer notre attention aux images.

Le concept de remédiation, tel que le proposent les médiologues Jay David Bolter et Richard Grusin renvoie à l'idée non seulement qu'un même contenu passe d'un *medium* à l'autre (transmedia), mais plus spécifiquement au fait que le contenu d'un *medium* (ici le cinéma) soit constitué par un matériel déjà mis en forme au sein d'un autre *medium* (ici le vlog sur camécran)<sup>479</sup>. Avec le transmedia, un roman devient un film de cinéma, qui finit par être diffusé à la télévision, sans que cela ne nous invite à « réfléchir » (reflet et réflexivité) le *medium* du roman ou du film. La remédiation en jeu dans le geste de Dominic Gagnon en revanche, fait de cette réflexion son enjeu premier. Elle ne suit pas une évolution vers des *media* plus récents ou nouveaux, mais opère comme un retour en arrière, en isolant les images circulant sur internet dans la fixité d'un montage cinéma.

Le film de cinéma nous permet de prendre du recul sur la circulation des images en tant que phénomène. Mon attention se concentre sur un cadre unique que je ne peux pas moi-même contrôler, annulant l'interactivité propre à ces flux d'image. Les images parlent sans que je n'ai à les lancer, ou les arrêter. Ont également disparu, au moment de la projection, les suggestions pour d'autres contenus qui habituellement entrent constamment en concurrence avec mes choix de vidéos, plus de publicités non plus ou de fenêtres « pop-up » qui déconcentrent le regard, ces « captures attentionnelles » [*attention-getting technologies*] qui accrochent en la détournant ponctuellement notre attention<sup>480</sup>. Les images sont extraites du flux et de la dispersion attentionnelle propre aux multiples applications disponibles sur les camécrans.

Ainsi, Gagnon nous permet également de considérer le type de publication accueillie sur

---

479 Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, op. cit.

480 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 68.

YouTube sans monétiser notre attention. En prenant en charge le travail de prise en ligne, l'artiste nous donne du recul sur son fonctionnement, il nous permet d'observer ces nouvelles pratiques de documentation de soi en ligne. Si internet est « une arène, une scène publique où la publicité devient un *porte-voix* »<sup>481</sup>, comme le dit la chercheuse Marion Zilio, l'artiste se fait ici le porte-voix du contenu en ligne, il remplace la publicité.

En remédiant le film dans une salle de cinéma, Gagnon confronte également certaines communautés au public des salles d'arts et essai et des festivals de films expérimentaux. Les vlogs constituant *Rip in Pieces America* par exemple, sont produits par une communauté d'intérêt politique, propre à une actualité géographique : les élections présidentielles aux États-Unis en 2008. En détachant les vidéos de leur métadonnées, Gagnon perce les bulles communautaires qui s'étaient formées, pour « ex-filtrer » les discours hors de leur sphère d'influence habituelle<sup>482</sup>. Les vidéos, extraites de leur terre de publication, sont émancipées de leur référencement, et les vlogueurs « déprofilés ». En cela, le réalisateur contribue donc à dés-étanchéiser les communautés. Gagnon fait remonter à la surface des vidéos qui auraient autrement disparu, auxquelles le public (de cinéma) n'aurait pas été normalement confronté.

Ainsi, les films de Gagnon ménagent un espace de recul pour considérer la qualité particulière de ces images qui circulent en ligne. Non plus visionnées sur un camécran personnel, ces images sont partagées par un groupe dans la salle qui interprète la vision singulière d'un cinéaste, visible dans les coupes du montage. Johan Lanoé le formule ainsi : « Après un écran qui sépare des internautes diffus sur la toile, l'écran de toile devient ce qui réunit les images et les spectateurs »<sup>483</sup>. Cette attention conjointe reconfigure également l'attention aux images.

La projection dans le cinéma efface la relation intime qu'on pouvait avoir de camécran à camécran, dans un face-à-face personnel et individualisé. À la multiplicité d'images exposées répond cette fois, dans la salle de cinéma, la multiplicité des spectateurs et spectatrices

---

481 Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, op. cit., p. 105-106.

482 C'est ce que théorise Eli PARISER, *The filter bubble: How the new personalized web is changing what we read and how we think*, Penguin, New York, 2011, p. 9-10 La « bulle de filtre » est caractérisée par trois choses : (1) elle nous est propre, fruit de la complexité individuelle de l'ensemble de nos choix, (2) elle est invisible, car les algorithmes ne donnent pas un retour sur notre « profil », et nous ne pouvons pas l'influencer ("In fact, from within the bubble, it's nearly impossible to see how biased it is."), et (3) on ne choisit pas d'entrer dans la bulle, comme on choisit l'éditeur d'un journal.

483 Johan LANOÉ, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, op. cit.

qui regardent ensemble l'enchaînement imposé des images. La présence des autres, bien que muette, rend le processus d'interprétation des images communs. Par ailleurs souvent proposés à l'occasion d'événement, où le réalisateur est présent, le film est suivi d'une discussion où le groupe peut alors confronter plus directement ses interprétations. Dominic Gagnon invoque là-dessus la formule de Godard : « il faut être deux pour faire une image »<sup>484</sup> : l'image est à discuter, elle pose problème, elle déborde de son cadre, et implique de s'entendre avec l'autre sur son sens :

[...] détourner des plates-formes, des réseaux sociaux, puis ramener ça dans une salle de cinéma, c'est politique : prendre une expérience souvent qui est solitaire, devant ton poste informatique, puis l'amener dans un cinéma, puis là d'avoir l'expérience de groupe, puis là le monde se forge, discute, se plaint : l'art est à sa place là je trouve, il y a quelque chose qui se passe.<sup>485</sup>

Pour Gagnon, la salle de cinéma constitue alors son *medium* premier de travail, en ce qu'elle « nous prend en otage », c'est un endroit protégé des flux incessants<sup>486</sup>. La remédiation des images qu'il met en place permet ainsi de prendre du recul sur la pratique du vlog. En donnant un autre statut aux images, Gagnon ménage un milieu attentionnel particulier, où nous pouvons regarder autrement les visages.

En récupérant d'autres types d'images, Dominic Gagnon participe à une valorisation de ce que l'artiste et penseuse Hito Steyerl a défini comme des « images pauvres ». Dans son manifeste, Steyerl ouvre la possibilité de considérer dans la qualité technique faible de certaines images une « esthétique du partage ». Les images recadrées ou déformées, qui perdent au fil de conversions et reformatages leur qualité initiale, portent les traces de l'intérêt dont elles ont fait l'objet<sup>487</sup>. Ces fichiers « copiés, collés, compressés, téléchargés, reformatés, vulgarisés, piratés, ravagés parfois aux limites du reconnaissable » forment le « lumpen-prolétariat de la société de classe des apparences »<sup>488</sup>. Le geste du téléchargement ou du copié-collé peut alors être considéré comme un geste créateur d'un nouveau contenu, geste de réécriture à la fois humaine et informatique :

---

484 La chercheuse Nicole Brenez invoque la formule (et la consigne) dans cet article : Nicole BRENEZ, « Jean-Luc Godard, Witz et invention formelle (notes préparatoires sur les rapports entre critique et pouvoir symbolique) », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies* (2005/15), pp. 15-43.

485 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, op. cit.

486 Apolline CARON-OTTAVI, Philippe GAJAN, « Entretien avec Dominic Gagnon. L'homme sans caméra », *24 images*, op. cit.

487 Hito STEYERL, « In defense of the poor image » [en ligne], *e-flux journal* 10 (2009), disponible sur <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>.

488 Nous utilisons la traduction disponible dans Yves CITTON, *Médiarchie*, op. cit., p. 296-297.

Cela induit une participation active des usagers dans la création et dans la distribution des contenus et les invite à la production. Les usagers deviennent les éditeurs, les critiques, les traducteurs et les (co)-auteurs des images pauvres. [...] Au-delà de la régulation et de la valeur marchande, on peut aussi imaginer d'autres formes de valeur définies par la vitesse, l'intensité et le partage.<sup>489</sup>

Ces valeurs inscrites à même l'image numérique lui redonnent de l'épaisseur, elles agissent comme des traces de lectures qui rendent visibles des marques d'attention. Ces « nouvelles socialités transversales », comme l'explique Yves Citton, témoignent d'un même désir « d'échapper à la propreté aseptisée que Hollywood partage avec les centres commerciaux où se projettent ses produits standardisés »<sup>490</sup>. Ce sont bien ces « images-chiffons » que Dominic Gagnon rapporte dans ses films, participant à la circulation souterraine des images en les redistribuant dans ses films, altérant un peu plus les images initiales.

Maintenant dans la salle de cinéma, les images que nous n'aurions autrement pas croisées en ligne sont évaluées en groupe pendant la projection. Les montages de Gagnon (sélection des images et raccord) visent alors à nous interroger sur notre rapport aux images souvent en ménageant une place inconfortable dans notre processus d'identification : entre répulsion et attirance, j'entretiens une relation ambiguë avec les personnages

### **3.1.2.2 La boîte noire : jouer avec le processus d'identification**

Dans ses films, Gagnon joue souvent à établir un terrain moral sensible, qui nous fait osciller entre dégoût et sympathie pour les personnages. Il n'est pas dans une posture claire de soutien ou de dénonciation, il ne cherche pas à ridiculiser ou à être complaisant. En compilant les images dans un montage par une série de contrepoints, il cherche à nous confronter à nos propres positionnements politiques.

Ce jeu est particulièrement visible dans *Big Kiss Goodnight* (2012), qui se concentre sur un seul personnage (et donc travaille un même face-à-face tout au long du montage) : le vlogueur JoeTalk100. Si le personnage défend un discours assez réactionnaire et violent, Dominic Gagnon ne place pas ses vidéos les plus complotistes en premier, pour donner

---

489 “While it enables the users’ active participation in the creation and distribution of content, it also drafts them into production. Users become the editors, critics, translators, and (co-)authors of poor images. [...] Apart from resolution and exchange value, one might imagine another form of value defined by velocity, intensity, and spread.”, Hito STEYERL, « In defense of the poor image » [en ligne], *e-flux journal*, *op. cit.* ; Voir la traduction dans Hito STEYERL, « En défense de l'image pauvre », in , trad. Frédérique DESTRIEUX, mamco - HEAD, Genève, 2015, pp. 321-331.

490 Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*, p. 296-297.

l'opportunité au spectateur d'apprécier certains de ses commentaires sur l'économie et la politique américaine avant d'introduire progressivement des parties plus sombres de sa vie :

[...] c'est le malaise que j'aime souvent créer en salle : s'identifier à quelqu'un, puis à un moment donné, tranquillement, il devient un agresseur, il devient quelqu'un que t'as pas envie d'être... Mais t'es déjà lui. [...] T'es comme forcé de t'identifier à lui, puis de passer à travers tous ses mécanismes de pensée, et toute sa haine, sa violence, toute sa frustration. T'es obligé de le vivre, t'as pas le choix. Puis c'est ça qui fait que t'es mal, physiquement. J'ai vu du monde super mal réagir dans ce film-là, sortir fâché et vouloir m'arracher la tête après.<sup>491</sup>

Le face-à-face proposé avec un personnage unique entretient un effet d'adresse extrêmement direct – sur un registre de rage et de colère – qui place le spectateur ou la spectatrice comme récepteur premier. Entre un rejet et un entraînement dans une colère commune, l'identification du spectateur ou de la spectatrice varie au fil du déploiement des opinions qui appellent ou non à sa sensibilité politique<sup>492</sup>. Entre rejet et sympathie, entre confrontation et identification, la relation au personnage oscille tout au long du film.

Dominic Gagnon considère la salle de cinéma comme une boîte noire, dans laquelle les spectateurs et spectatrices se confrontent à leurs peurs, mais aussi à leurs propres pratiques et positionnements politiques<sup>493</sup>. Le réalisateur cherche à faire réagir viscéralement son public, en choisissant des images fortes : certains spectateurs réagissent très vivement, à un niveau concret de dégoût ou de malaise, ils quittent la salle sous les hurlements de Joe-Talk100, ils sont assommés par la répétition des discours complotistes de *Rip in Pieces*.

De même pour *of the North*, les compositions sensibles qu'il produit provoquent un trouble : multitudes d'images venues de différents lieux et qui nous font passer « de main en main » au rythme d'un montage qui joue d'accélération en moments de contemplation, au fil de cadres qui tanguent, balançant d'images aussi lumineuses visuellement qu'elles

---

491 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

492 C'est le même processus que suit Penny Lane pour le film de récupération *The Pain of Others* (2018). La réalisatrice présente des vlogueuses s'étant auto-diagnostiquées la maladie des Morgellons. Cette maladie de peau, à la légitimité controversée, trouve sur YouTube un terrain d'expression. La chercheuse Chloé Galibert-Lainé identifie dans son film-essai sur le travail de la réalisatrice, *Watching the Pain of Others* (2018), deux mouvements, en chiasme, dans le montage de Penny Lane : si les séquences des vlogueuses se présentent d'abord comme des témoignages convaincants, alors que les documentations télévisuelles invitent plutôt à mépriser une maladie imaginaire, les deux points de vue s'inversent au fil du film, avec des discours de plus en plus farfelus ou complotistes de la part des vlogueuses et des interventions plus officielles donnant du crédit à la maladie. Pris dans ces discours antinomiques, le jugement du spectateur se trouble.

493 « Déranger les gens, ça va toujours faire partie de ma pratique : aller chercher les trucs que personne veut voir. C'est des images qui sont enterrées sous d'autres, que je veux faire remonter à la surface. Faire des collections de bouteilles à la mer, faire des collections de messages désespérés. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

peuvent être sombres dans leur sujet<sup>494</sup>. Il cherche ainsi, dit-il, des images qui « prennent aux trippes », aussi bien à un niveau sensuel qu'à un niveau politique, les deux se trouvant liés<sup>495</sup>. Gagnon cherche à nous faire voir autre chose, autrement.

### 3.1.2.3 Au-delà du montage, les personnages continuent d'exister

En faisant rejouer les images à chaque projection, le cinéaste réanime des fantômes vidéos d'anonymes à travers le temps et les statistiques. Plus tard, les montages de Dominic Gagnon sont redéposés en ligne sur la plate-forme YouTube<sup>496</sup>. Les visages arrachés de leurs chaînes originales reviennent alors hanter la plate-forme.

Pour certains de ces films, Dominic Gagnon continue ainsi de « rendre visite » à ses personnages, il entretient des inquiétudes à leur égard : « je me dis 'tiens je vais voir Chloé, ce qu'elle fait, où elle en est', ou JoeTalk... »<sup>497</sup>. En recopiant les informations du générique, lorsqu'elles sont données, il est également possible pour le public de la salle de cinéma de suivre les mêmes flux d'images-personnages sur YouTube, leurs chaînes devenant des ramifications encore vivantes du film qui se poursuivent et se dispersent au-delà du montage<sup>498</sup>. L'intérêt et les inquiétudes soulevées par le montage peuvent ainsi dépasser le film, et se poursuivre en ligne. Ce suivi des personnages est particulier car, en tant que spectatrice, j'ai accès au *matériau* auquel le cinéaste était lui-même confronté. Contrairement à un personnage de film documentaire que je pourrai éventuellement rencontrer hors-écran, ou une star de cinéma dont je peux suivre quelques aventures dans les magazines, les personnages des films de Gagnon poursuivent leur existence *vidéo*.

JoeTalk100 par exemple, le personnage de *Big Kiss Goodnight* [Figure 3.12.], est à ce jour encore en activité. L'ensemble des vidéos disponibles sur sa chaîne ont cependant pour

---

494 « C'est une partition de musique, composé comme de la musique. Il y a des moments, ça monte, ça descend. Il y a des motifs. Les chants de gorge, c'est tout synchronisé avec les images imparfaites, la neige les pixels, le vent, le blizzard : vrrr ! la tôle ! Quand tu regardes ça, t'as peur, tu veux sortir de l'avion, ça devient très sensoriel. », *Ibid.*

495 Le cinéaste revendique une affiliation avec le Sensory Ethnography Lab (SEL), à Harvard. Ce laboratoire propose des films ethnographiques innovants, comme la documentation de la pêche en haute mer à partir de caméras GoPro posées sur des éléments du chalutier (*Leviathan*, Lucien Castaing-Taylor and Véréna Paravel, 2012).

496 Sur la chaîne « Dominic Zlatanov », <https://www.youtube.com/channel/UCWx25ndHwulimmKPU-YpTQw>.

497 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

498 Cependant, le réalisateur n'invite pas directement le public à suivre les personnages qu'il présente dans ses films, seuls *Big Kiss Goodnight*, et *Going South* possèdent le référencement des vlogueurs encore en activité.



**Figure 3.12.** Dominic Gagnon, *Big Kiss Goodnight*, 2012.



**Figure 3.13.** 'JoeTalk has disappear...', chaîne YouTube de JoeTalk100, «Where is Joetalk100», 7 août 2019.

la plupart disparu (renforçant le statut d'archive du montage de Gagnon). Le manque d'activité au mois de juin 2019, y compris sur une autre chaîne à son nom « Joseph Curto », pousse un de ses amis à publier (directement sur la chaîne « JoeTalk100 ») une vidéo où il partage son inquiétude concernant la disparition du vlogueur. S'adressant à la communauté, il annonce que JoeTalk a disparu, suggère une mort potentielle (« il allait mal la dernière fois que je l'ai vu »<sup>499</sup>) et finit son intervention par une adresse directe à son ami : « où es-tu ? » [Figure 3.13.]. Si l'ami s'intéresse à la présence hors-écran de Joseph Curto, il communique avec lui via sa chaîne, renforçant les images d'un « statut présentiel ». Cet usage d'individu à individu fabrique des traces d'une relation, alors accessible à quiconque consulte les images en ligne.

En enquêtant sur les personnages de Gagnon, directement depuis la plate-forme YouTube, les images des visages prennent en épaisseur : entre leur existence dans le montage du réalisateur, leur existence en ligne, et l'existence devinée derrière l'ordinateur des vlogueurs.

---

499 Vidéos du 7 et 8 août postées sur JoeTalk100 : « Where is JoeTalk100 », [https://www.youtube.com/watch?v=gsWVM6\\_5BpE](https://www.youtube.com/watch?v=gsWVM6_5BpE) ; et « I contacted Joe », <https://www.youtube.com/watch?v=IUBd2rOGFn0>

# FACE À BIG KISS GOODNIGHT

**Face à *Big Kiss Goodnight* (2020)**

**Montage vidéo (14')**

**Avec Nicolas Bailleul, Claire Echelard, Johan Lanoé, Gala Hernández López, Natacha Seweryn.**

À quel point JoeTalk100 peut-il nous atteindre ? Ce vlogueur, héros d'un des films de Dominic Gagnon, *Big Kiss Goodnight* (60 minutes), développe ses opinions politiques dans une série de vidéos où, bien souvent, il hurle en direction de la caméra. Le montage de Gagnon cherche à montrer la complexité de ce personnage. Entre dénonciation du gouvernement américain, et théorie complotiste, notre relation avec JoeTalk100 oscille entre un entraînement dans une colère commune, une distanciation amusée ou un rejet antipathique. Son intense expressivité s'imprime à même notre visage devant l'écran où peuvent se lire notre interprétation des images, en miroir ou en commentaire.

Pour observer ces expressions faciales, j'ai demandé à des collègues chercheurs de se filmer en train de regarder *Big Kiss Goodnight* sur leur camécran personnel (l'idée est venue pendant une discussion avec Dominic Gagnon qu'on peut retrouver dans l'entretien en annexe). En synchronisant leur flux, les visages rassemblés reforment un public, faisant face au colérique JoeTalk100, mais, isolés les uns des autres, ils n'influencent pas leur réaction. Dans les micros-variations des visages peuvent alors se deviner des synchronies ou au contraire, des dissensus.

J'ai sélectionné trois extraits du visionnage, qui captent à la fois l'énergie particulière du personnage (on l'entend hurler sur les ordinateurs des spectateurs et spectatrices) et son ambivalence politique (on peut voir les visages dessiner des sourires ou hausser un sourcil). Entre le début et la fin, deux personnes ont quitté l'écran.

<https://intraface.net/Face-a-BKG>

Le résultat rappelle toute une pratique de regardeurs filmés, visibles actuellement sur YouTube, notamment lors de défis « essayer de ne pas rire » [*try not to laugh challenge*], ou sur d'autres plate-formes de partage comme Twitch où les joueurs se

filment en train de jouer. Ces pratiques amateurs font résonner des œuvres issues de l'art vidéo, comme les installations de Bill Viola, *Reverse Television : Portraits of Viewers* (1983) et plus récemment *#ALLMYMOVIES* de LaBeouf, Rönkkö & Turner, (2015) ou encore *A Certain Amount of Clarity*, de Emmanuel Van der Auwera. Ces vidéos montrent des visages absorbés par une autre vidéo sur leurs écrans, et dont ils se font le relais.

Le visage se laisse impressionner par les images qui s'y s'inscrivent en filigrane. Il devient le lieu de différentes projections, celle des images qu'il interprète en retour, celle des lumières de l'écran qui se reflètent sur sa peau. Ce visage-écran agit comme un indice affaibli de ce qui se trame devant lui, en même temps qu'il introduit une profondeur particulière, en mettant en valeur le hors-champ ou plutôt l'avant-champ, là où se jouent les images vues.

Filmé depuis l'écran même où se trouvent diffusées les images absentes, le nouveau public est alors inséré dans l'intimité même du face-à-face entre le regardeur, et les images qu'il regarde, depuis le « point de vue » de l'écran invisible.

### 3.1.3 DÉRANGER LA CIRCULATION

#### 3.1.3.1 À travers le viseur-écran : les têtes brûlées du Nord

Pour *of the North*, la démarche est la même. Gagnon cherche à nous faire voir d'autres images circulant sur le web pour nous faire voir autrement certains phénomènes. Cette fois, l'enjeu politique et esthétique du film se retrouve en réponse au film de Robert Flaherty *Nanook of the North* (1922).

Comme pour ses précédents films, Gagnon compile dans *of the North* des images qui vont à rebours des images visibles dans les médias de masse. À rebours du film de Flaherty, Gagnon explique vouloir désillusionner un imaginaire « classique » convoqué à l'idée du « grand Nord »<sup>500</sup> : la neige brillante, les savoir-faire ancestraux de communautés habituées qui y vivent, des écosystèmes aux manifestations impressionnantes et d'autant plus précieuses qu'elles se trouvent en danger (fonte des glaces, extinction des espèces, perte du savoir traditionnel).

Pour exposer l'envers de ce décor, Gagnon compile les images amateurs issues de YouTube qui ont sa sympathie et y ajoute quelques clips de sites pornographiques<sup>501</sup>. Son but, comme dans ses précédents films : interroger le public sur son rapport à des images qu'ils ne connaissent pas, en l'occurrence celle de la vie quotidienne d'habitants du Nord.

Mais il y a moyen de faire des trucs hyper dérangeants, qui vont vraiment faire questionner les gens sur leur propre perception de ce que je leur montre. C'est là qu'il y a un jeu intéressant, c'est « qu'est-ce que tu penses de ça ? », puis le travailler, puis à un moment donné arriver à des trucs qui sortent du consensus, qui sortent du stéréotype justement, ou qui sortent de l'abîme. Tout péter les cadres puis reproblématiser toute cette idée-là de communiquer, puis d'être en communauté en ligne.<sup>502</sup>

---

500 C'est également une réponse à un projet politique "Plan Nord", aujourd'hui abandonné : "I'd heard about « Plan Nord » on the radio. It was a project led by the liberal government in Quebec to industrialize the northern territory of Quebec. The moment I checked their promotional videos on YouTube, I was engaged: I decided to do the antithesis of what I saw in these videos. In making ISO, I'd had experiences in a mining town, and making videos I learned how to extract hard-to-find material: nonviral and unindexed videos. I did this mostly on YouTube, but also on rutube, XVIDEOS, and other platforms.", Scott MACDONALD, « Dominic Gagnon », in *The Sublimity of Document*, Oxford University Press, New York, 2019, pp. 245-273, p. 265.

501 Jesse B. STANFORTH, « "of the North" - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, le 8 décembre 2015, disponible sur <<http://formersite.nationnewsarchives.ca/of-the-north-racist-documentary-quebec-filmmaker-uses-youtube-and-unauthorized-music-to-portray-the-inuit-people/>>, (consulté le 15 janvier 2020).

502 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, op. cit.

Aux pratiques ancestrales dépeintes dans le film de Flaherty, Gagnon oppose un film en forme de réponse près d'un siècle après le film original, qui, sans majuscule, a perdu son personnage principal pour exposer les descendants irrévérencieux de Nanook, manipulant eux-mêmes la caméra<sup>503</sup>. Gagnon cherche à briser des stéréotypes, en donnant directement la parole aux communautés autochtones actuelles qui publient des images en ligne :

Quand je vais à l'étranger montrer ce film-là, les gens viennent de *Nanook of the North*. Ils pensent que les Inuits vivent dans des igloos, qu'ils mangent du poisson cru tous les jours, c'est pas vrai là. Ils mangent des pizzas puis ils boivent du coke, puis ils prennent la boisson, puis ils chassent avec des armes modernes, puis ils ont des ski-doo, des quatre roues. Oublie ça le canoë ! Oublie l'igloo ! C'est ça les stéréotypes. J'ai brisé ça.<sup>504</sup>

L'alcool, les moteurs, l'errance : les têtes brûlées des films de Gagnon se retrouvent carbonisées dans la neige et le froid<sup>505</sup>. L'isolement social se double d'un isolement climatique, fissuré par l'adresse des personnages envoyée sur YouTube et la fonte des neiges qu'on peut aussi deviner dans l'image d'un *data center*.

Gagnon montre les affres de la conquête capitaliste (une plate-forme pétrolière) là où Flaherty poétisait la pureté (la construction d'un igloo). Le portrait des communautés dépeintes par Flaherty se brise en une multiplicité de points de vue autogérés qui montrent d'autres perspectives sur le Grand Nord.

Comme pour *Rip in Pieces America*, le réalisateur se demande comment accéder par le biais des images à un lieu auquel il n'a pas accès physiquement. N'ayant pour connaissance du Nord que le film de Flaherty qu'il veut actualiser<sup>506</sup>, Gagnon expose dans son montage

---

503 C'est ainsi, notamment, que le site d'Ardèche Images décrit le film « Dominic Gagnon montre les descendants de Nanouk, en train de faire « leur » cinéma. Il crée un « ciné-œil » vertovien anti-exotique, qui donne à voir une acculturation trash et débridée, et bat en brèche les clichés en vigueur sur les Inuits, trop souvent cantonnés à la lisière du monde contemporain. » « ARDECHE IMAGES - Of the Noth » [en ligne], disponible sur <[http://www.lussasdoc.org/film-of\\_the\\_north-1,45186.html](http://www.lussasdoc.org/film-of_the_north-1,45186.html)>, (consulté le 16 janvier 2020).

504 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

505 Gagnon décrit ainsi sa façon de monter, proche du cinéma expérimental : « I don't force anything onto the material. I see it for what it is. I can go through more than a hundred combinations before I let an edit be. To me, editing a film is like putting a jigsaw puzzle together without knowing the original image and with an infinite quantity of pieces. I feel that there are images that like each other and assemble naturally in terms of light, scale, lines, colors, subjects, actions, texture, and definition. I just have to let them meet. I make innumerable attempts at fitting them together without using scissors to reshape them. That way I conserve and use their full potential. », Scott MACDONALD, « Dominic Gagnon », in *The Sublimity of Document, op. cit.*, p. 266.

506 « In response to other questions, Gagnon revealed he has never travelled to the Arctic, saying he didn't need to visit the region to understand it. "It's a fantasy... the point is to provoke," he said. » [...] Gagnon admitted he had no previous knowledge of the North, nor any knowledge of Inuit culture. "I saw a film called Nanook of the North. Nothing else: that's the only idea I have of the North.", Jesse B. STANIFORTH, « « of the North » - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray

un point de vue appareillé à l'écran. L'« imaginaire » qu'il documente renouvelle donc d'abord des images (le film de Flaherty, les vlogs en ligne) par le prisme de sa vision singulière, arrimée à l'ordinateur connecté à internet<sup>507</sup>.

Pour documenter un imaginaire – et non la zone géographique –, le réalisateur donne peu d'importance à la provenance géographique des images<sup>508</sup>. Pour *of the North*, elles peuvent être tirées du pôle Nord comme du pôle Sud, de communautés autochtones du Nunavut ou d'habitants du Texas ou de la Floride. Le réalisateur autochtone Stephen Puskas identifie, séquence par séquence, les provenances des clips YouTube et conclut que 34 des 123 vidéos utilisées, soit 28% du film, ne sont pas issues « du Nord », ni filmées par des Inuits<sup>509</sup>.

Ainsi, le réalisateur impute également les choix qu'il fait à ce que la plate-forme lui propose :

J'ai ramassé tout ce que j'ai pu trouver sur l'Arctique qui était, disons, « fait maison » [...] Bien sûr, la pièce est extrême. Mais ce n'est pas mon imagination – je n'ai rien mis en scène, je n'ai rien forcé. Même YouTube et Google m'ont aidé dans mes recherches, parce qu'ils connaissent mon profil, ils savent ce que j'aime. C'était comme un collaborateur fantôme. J'ai fini par ramasser ces images comme si vous alliez pêcher ou chasser<sup>510</sup>.

Sa sélection est donc le fruit d'une improvisation entre la recherche qui l'anime et ce qui se donne à voir et à trouver en ligne<sup>511</sup>.

---

the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, *op. cit.*

507 « C'est intéressant, moi je me mets dans le monde puis je me dis quelle idée je peux me faire de l'Est, Ouest par internet, mais avec mon background à moi. C'est ma conception, ma compréhension, ma géographie, ça m'est personnel, c'est très subjectif puis c'est la seule chose avec laquelle je peux travailler, c'est qui je suis. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

508 « citizens of Nunavut, Canada's large Arctic province, which is 83% Inuit (as self-reported in the most recent federal census). » Michael SICINSKI, « First Look 2016: Of the North. The Down Low » [en ligne], *Reverse Shot*, le 6 janvier 2016, disponible sur <[http://www.reverseshot.org/features/2163/first\\_look\\_of\\_the\\_north](http://www.reverseshot.org/features/2163/first_look_of_the_north)>, (consulté le 15 janvier 2020).

509 Stephen PUSKAS, « Petition Remove "Of the North" from Museum of the Moving Image film festival & Other Film Festivals » [en ligne], disponible sur <<https://www.ipetitions.com/petition/remove-of-the-north-from-museum-of-the-moving>>, (consulté le 16 janvier 2020).

510 "I picked up everything I could find on the Arctic that was, let's say, homemade [...]. Of course the piece is extreme. But it's not my imagination – I didn't stage anything, I didn't force anything. Even YouTube and Google were helping me in my search, because they know my profile, they know what I like. It was like a ghost collaborator. I ended up picking up this footage like you go fish or go hunt. », Gagnon chez Jesse B. STANIFORTH, « « of the North » - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, *op. cit.*

511 Gagnon observe par exemple que 80% de la circulation de données sur internet concerne la pornographie : "The most used keyword in the Arctic region on the site Pornhub is 'Eskimo.' The people criticizing me should analyze that.", Scott MACDONALD, « Dominic Gagnon », in *The Sublimity of Document*, *op. cit.*, p. 267.

Le montage reproduit également la rythmique de la plate-forme en offrant une compilation d'image, produisant une série de liens, mais sans continuité narrative : les personnages ne reviennent pas au fil du film, aucune voix off ou cartons ne contextualise la provenance des images. André Habib, dans un article de défense du film, voit dans l'enchaînement des images la même juxtaposition que propose l'interface YouTube : « 1-1-1-1 »<sup>512</sup>. Le montage très plastique combine ainsi à l'aspect documentaire (ce qu'on peut trouver d'une autodocumentation du Nord en ligne), une dimension expérimentale, loin de la démonstration, et plus proche de la sensation.

L'imaginaire qui s'expose est surtout celui du réalisateur, à partir des images circulant en ligne. La première séquence d'*of the North* est caractéristique de cette mise à distance à travers la vitre de l'écran [Figure 3.14.]. On y voit deux hommes observant un ours polaire nageant derrière la vitre d'un aquarium. L'ours quitte le cadre. Aucune action ne se présente apparemment à la vue, jusqu'à l'arrivée d'une pierre (lancée par l'ours ?) qui tape la vitre. Sous le choc, la surface se craquelle immédiatement. Les deux hommes qui observaient l'animal prennent peur et quittent le champ, laissant le filmeur produire un cadre perturbé par le choc et qui reste encore un court moment à surveiller la fissure.

En menaçant de s'effondrer, la surface qui sépare les deux milieux annonce une incursion symbolique du Nord (associé à l'ours polaire) dans l'espace d'observation du réalisateur. À travers la vitre de l'écran ou de l'aquarium cependant, l'activité des sujets observés répond violemment. Si Gagnon peut envisager la violence de la pierre contre la vitre comme une réponse du « Nord » à l'imaginaire qu'on y projette, ce sera en fait, comme on le verra, une réponse contre son propre film, contre la vitre de son propre écran-viseur que la pierre sera lancée, en réponse au regard distancié de Gagnon.

### 3.1.3.2 L'ambiguïté du positionnement dans l'emboîtement des points de vue

Or, comme dans ses précédents film, Gagnon ménage une place inconfortable pour le spectateur dans la salle de cinéma, en le confrontant à des positions de dominations dans le rapport au personnage, de sympathie ou de dégoût pour les situations, au fil d'un emboîtement complexe de point de vue, qui mêle le regard du réalisateur, celui des filmeurs, et celui des filmés. L'appariement des différents points de vue dans le montage forge une rela

---

512 André HABIB, « Positions » [en ligne], *Hors champ* (2016), disponible sur <<https://horschamp.qc.ca/spip.php?article621>>, (consulté le 17 février 2020).



**Figure 3.14.** Dominic Gagnon, *of the North*, 2015.

tion ambiguë aux personnages du film entre la proximité mise en scène par les images amateurs et le commentaire que le réalisateur introduit dans les coupes.

Par exemple, après la séquence d'ouverture, une femme inuite nue est montrée assise sur les genoux d'un homme blanc entièrement habillé qui annonce « je suis là avec une véritable Eskimo ! » [*I'm here with a truly adorable, real-life, goodness-to-gracious Eskimo!*]. L'homme l'interroge sur son enfance « qu'est-ce que ça fait d'être une Eskimo, en grandissant en Alaska » ? [*Tell me what it's like being an Eskimo, growing up in Alaska?*], ce à quoi elle répond qu'il n'y a pas de différence.

Si la femme inuite discrédite la question qui vient d'être posée, la double domination à l'œuvre dans l'image, sexiste et raciste, reste explicite tout au long de la séquence. Ici, l'écart entre une sympathie pour la situation de domination et la nuance introduite en fin de séquence est fine. Gagnon y occupe un positionnement ambigu, confrontant le public à la connivence du filmeur avec l'homme, donc en sympathie avec le geste d'objectification du cadre, mais qui se retourne finalement en toute fin de séquence par la réponse de la femme. L'opération de montage de cette séquence pourrait alors faire émerger, au-delà du cadre objectifiant du filmeur, la résistance tranquille du personnage. Cependant, le discrédit possible du discours raciste et sexiste doit passer par une longueur qui prend le temps d'érotiser le corps féminin. La valeur de la conclusion, qui joue d'une ambivalence entre les différents points de vue, prend le parti de rendre visible une exploitation du corps. La question suivante se pose : la dénonciation finale, visible en filigrane, doit-elle payer le prix de son exploitation première ?

De même, Gagnon fait référence à une séquence où l'un des personnages vomit. Les images qui pourraient alors être interprétées avec dureté sont ressaisies, pour Gagnon, au moment où le filmeur ricane. Son rire, dit-il, « vient légitimer toute l'entreprise »<sup>513</sup>. La bienveillance pour le personnage est alors attribuée à la sympathie du filmeur pour son ami, et au geste de publication qui a suivi.

En règle générale, Gagnon voit dans ses choix de sélection et de coupe un geste de soin. Il cherche à montrer des images parfois difficiles, mais qui finissent par montrer l'humanité des personnages.

---

513 Marie-Claude LOISELLE, « Avoir ou voir. Entretien avec Dominic Gagnon », *24 images* 172 (2015/Révolution du spectateur mutant), pp. 43-46., p. 44.

Quand je vois qu'ils ont un peu d'ironie envers eux-mêmes, je me dis que moi aussi je peux y aller un petit peu. Parce que l'idée, c'est pas de se moquer des personnes, mais c'est se moquer de cette expérience de vie là qu'on a commune, puis de la technologie qu'on a, puis de ce qu'on fait avec : ça on peut s'en moquer. Et si on s'en moque pas, on est vraiment mal.<sup>514</sup>

En cherchant à documenter un imaginaire anti-romantique du Nord, Gagnon élabore une vision sombre du paysage.

Ainsi, certains des raccords d'*of the North*, témoignant du point de vue du réalisateur, ont soulevé la critique. Le journaliste et écrivain Jesse B. Staniforth qui, en premier, a mené un mouvement d'attaque du film, constate des coupes particulièrement agressives, comme l'enchaînement entre le dépeçage d'une baleine et d'un Inuit vomissant. Le son introduit alors en commentaire semble venir de la personne tenant la caméra dans la deuxième image : « ah, c'est dégoûtant » [*that's nasty*]. Staniforth y voit une volonté de ressaisir la scène pour un public qui n'est pas habitué à de telles scènes de chasse<sup>515</sup>.

La musique apposée sur les images produit également des contrepoints explicites. Staniforth remarque l'usage des chants de gorge traditionnels sur des images d'un alambic à alcool, ou d'un homme ivre qui hurle en jetant des pierres sur un véhicule de police<sup>516</sup>. La musique attribuée aux autochtones polarise l'ensemble des images comme des scènes typiques de la vie dans le Nord, qui se limitent ici à l'alcool et à la violence. Ce montage est suivi d'une longue séquence pornographique de quarante secondes montrant une femme ouvrant les lèvres de sa vulve, suivie de l'anus d'un chien<sup>517</sup>.

L'atmosphère générale d'*of the North* conserve l'angoisse latente présente dans la plupart des films de Gagnon, combinant à l'éclat de certaines images du ciel ou de la mer, le sanglant des scènes de chasse, mêlant aux pratiques de chant de gorge traditionnel les vues zénithales de plates-formes pétrolières à bord d'un hélicoptère. Si par ces images Gagnon voulait questionner notre imaginaire du Nord, en repartant du film de Flaherty, il produit malgré tout une vision d'un terrain géographique bien concret et de ses habitants. Cette vision renouvelée du Nord prend alors le risque d'exposer une vision bien plus sombre d'un territoire et d'un imaginaire, alors même que le réalisateur reste à distance, par le prisme de son écran, sans prendre le risque de la présence de ses personnages.

---

514 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit. ; Ibid.*

515 Jesse B. STANIFORTH, « « of the North » - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, *op. cit.*

516 *Ibid.*

517 *Ibid.*

### 3.1.3.3 Le contexte des images

La revendication documentaire du projet de heurte non seulement au concret géographique des populations qui sont représentées, mais également à la circulation même des images dans laquelle le réalisateur s'insère.

En effet, ces images amateurs s'inscrivent dans une circulation plus locale au sein même des communautés. En allant chercher des images inhabituelles, qui vont *a contrario* de notre imaginaire distancié par rapport au Nord (nous n'y vivons pas), Gagnon s'introduit dans d'autres réseaux auxquels il n'appartient pas. Si cette démarche est la sienne depuis le début de ces compositions en ligne, la décontextualisation des images, comme nous allons le voir, doit ici composer avec un terrain politique, issu de la colonisation.

La réalisatrice inuk Alethea Arnaquq-Baril explique ainsi que la sélection d'images présentes dans *of the North* s'inscrit dans de petites communautés, où tout le monde se connaît. Poster alors une vidéo documentant une dépendance n'impacte pas la représentation au sein de la communauté puisque tout le monde la connaît déjà et que peu d'autres personnes, extérieures à la communauté, auront l'occasion de la voir<sup>518</sup>. La façon de regarder ces vidéos est donc une pratique locale :

Je ne pense pas que jusqu'à présent, les vidéos YouTube que nous regardons ici soient aussi publiques que tout le monde le suppose automatiquement dans le Sud. Nous n'avons pas été exposés à ce genre de risque comme d'autres populations. [...] Notre relation avec YouTube va changer avec le temps, surtout lorsque le pays commencera à s'intéresser davantage à nos problèmes.<sup>519</sup>

Les images que récupère Gagnon ne sont pas seulement inscrites dans d'autres réseaux plus intimes, mais aussi dans d'autres pratiques culturelles.

---

518 "we live in tiny communities. Everyone knows you anyway. If you're struggling with addiction, there is no one in town who doesn't know that. So when someone lives in a tiny, remote, fly-in community and knows literally everyone in town, taking a video of each other and posting it up is not a big deal because the likelihood of anyone beside your own friends and family seeing it is so low. If you're out there partying with the same group of people, they're seeing it anyway.", Alethea ARNAQUQ-BARIL, EZRA WINTON, « Curating the North: Documentary Screening Ethics and Inuit Representation in (Festival) Cinema » [en ligne], [*parution originale dans Art Threat*, 17/02/2015], le 22 février 2015, disponible sur <<http://ezrawinton.com/2015/12/22/curating-the-north-documentary-screening-ethics-and-inuit-representation-in-festival-cinema/>>, (consulté le 20 mars 2020).

519 "I don't think that we up here, until now, viewed YouTube videos as being as public as everyone in the south automatically assumes it to be. We haven't been exposed to that kind of risk as have other populations. [...] Our relationship with YouTube will change over time, especially as the country starts to pay more attention to our issues.", Alethea ARNAQUQ-BARIL, JUDY WOLFE, « The POV Interview: Alethea Arnaquq-Baril » [en ligne], *Point of View Magazine*, le 23 décembre 2015, disponible sur <<http://pov-magazine.com/articles/view/the-pov-interview-alethea-arnaquq-baril>>, (consulté le 16 janvier 2020).

Observant l’auto-documentation vidéo de certains Inuits sur YouTube, deux chercheurs, Nancy Wachowich et Willow Scobie, remarquent l’intrication d’expressions nouvelles et traditionnelles, à même de contourner « les règles sociales et les institutions de représentations culturelles établies », non pas dans la portée mondiale d’internet, mais pour des relations sociales et des dialogues « intimes et localisés »<sup>520</sup>. Si les chercheurs observent une forme de partage culturel global, le plus souvent les documents trouvés sur les communautés « signalaient des problèmes, décrivaient des expériences et soulevaient des discussions intensément intra-culturelles, étroitement comprises et exclusives aux Inuits, à la communauté des jeunes ou à un petit cercle social de spectateurs abonnés qui s’identifiaient comme des parents, des voisins et des amis »<sup>521</sup>.

En déplaçant ces images, Gagnon déplace également les discours locaux dans lesquels ces vidéos étaient prises. Il y a bien des profils de vlogueurs qui peuvent être clairement identifiés, mais ce sont toujours des collectifs qui sont impliqués, rappelant les liens du visage-toile (le profil). Le déplacement des images implique donc un détournement de pratiques culturelles locales situées géographiquement que le réalisateur ne prend pas en compte<sup>522</sup>. Dans son analyse du débat autour d’*of the North*, le chercheur Bruno Cornellier met également en perspective le geste de prise de Gagnon au regard de « protocoles indigènes vieux de plusieurs milliers d’années et des lois sur le consentement [qui] ne sont plus que des obstacles à la liberté artistique et au libre accès à un bien commun universel (numérique) »<sup>523</sup>. Le détournement des images que produit Gagnon, s’il peut correspondre à la

---

520 Nancy WACHOWICH, Willow SCOBIE, « Uploading selves: Inuit digital storytelling on YouTube », *Études/Inuit/Studies* (2010/2), Association Inuksiitiit Katimajit Inc., pp. 81–105. Les auteurs signalent qu’internet arrive en 2005-2007 dans l’Arctique Canadien.

521 “But far more often it seemed, we came across pieces that flagged issues, portrayed experiences, and raised discussions that are intensely intra-cultural, narrowly understood, and exclusive to Inuit, to the local community, or to just a small social circle of registered viewers self-identified as relatives, neighbors, and friends.” *Ibid.*, p. 86 ; Nancy WACHOWICH, Willow SCOBIE, « Uploading selves: Inuit digital storytelling on YouTube », *Études/Inuit/Studies*, *op. cit.*

522 Dans la même veine, Michelle Stewart signale la réponse autochtone à un selfie de la célèbre présentatrice Ellen DeGeneres pendant les Academy Awards en 2014. Ce selfie était un soutien à la protection des bébés phoques, qui font l’objet de pratiques ancestrales de chasse chez les autochtones du Nord : “By contrast, the Inuit-led #sealfies campaign illustrates how Indigenous groups have marshaled digital platforms in the service of visual sovereignty, with an eye toward altering dominant images of Indigenous cultures.”, Michelle STEWART, « Of Digital Selves and Digital Sovereignty: Of the North », *Film Quarterly* 70 (2017/4), pp. 23–38., p. 29.

523 “indigenous protocols thousands of years old and laws on consent become nothing but impediments to artistic freedom and free access to a universal (digital) commons.”, Bruno CORNELIER, « Extracting Inuit: The of the North Controversy and the White Possessive », *American Indian Culture and Research Journal* 40 (2016/4), pp. 23–48., p. 32.

question de la récupération artistique, manque ici une contextualisation culturelle particulière.

### 3.1.3.4 La première québécoise d'*of the North* Un film destiné à un public spécifique ?

Lors de sa sortie, *of the North* met en évidence l'entremêlement de ces différents niveaux de circulation, affectant en retour la circulation habituelle du film, détourné de son public habituel. La trajectoire du film va mettre en évidence la nécessité, comme le défend le chercheur Christophe Hanna, de considérer l'œuvre non pas en soi, mais dans son rapport avec un public, la façon dont elle engage, convoque et affecte la société, par le travail de multiples « petites mains invisibles » qui travaillent à sa réalisation, et jusqu'aux complexes institutionnels qui la font exister<sup>524</sup>.

En effet, la réception d'*of the North* produit un renversement inattendu dans la distribution anticipée des images. Les films de Dominic Gagnon circulent majoritairement au sein de festivals d'arts et d'essais ou de projections de films expérimentaux. Avec la polémique, cette « bulle de filtre culturelle »<sup>525</sup> se brise et le film fait l'objet d'un débat public. Les premiers concernés, à savoir les communautés du Nord représentées à l'écran, mais aussi très directement les auteurs et autrices des vidéos, se confrontent alors au regard du réalisateur. Les chercheurs René Lemieux et Simon Labrecque, dans leur étude de la réception du film suggèrent en conclusion de leur analyse que Gagnon n'avait pas prévu ce regard sur son œuvre : « à vouloir regarder le regard de l'Autre, on ne peut qu'être surpris d'être soi-même regardé »<sup>526</sup>.

La trajectoire du film est déviée lors de la projection aux RIDM (Rencontres Internatio-

---

524 Il reprend notamment l'essai de Tolstoï, *Qu'est-ce que l'art?*, qui nous enjoint à considérer l'œuvre comme une micro-société., Christophe HANNA, « Comment se mobilisent les publics (L'écriture comme écosystème) », in *Explore (préface) de Florent Coste*, coll. forbidden beach, Questions théoriques, Paris, 2017, pp. vii-xxii, p. ix-xiii.

525 Si l'on fait référence aux « bulles de filtre » d'Eli Pariser. Eli PARISER, *The filter bubble: How the new personalized web is changing what we read and how we think*, op. cit. ; Eli PARISER, *Beware online « filter bubbles »: Inspiring: Informative: Ideas*, [en ligne], 2012., disponible sur <[https://www.youtube.com/watch?v=EsjQLB\\_jTBA](https://www.youtube.com/watch?v=EsjQLB_jTBA)>, (consulté le 27 août 2020). Le terme fait également l'objet d'une définition dans le dictionnaire en ligne de l'Office Québécois de la langue française : « Ensemble des informations personnalisées qui sont présentées à un internaute par les moteurs de recherche et les réseaux sociaux à partir de données collectées à son sujet, ne l'exposant ainsi qu'aux informations pour lesquelles il a déjà démontré de l'intérêt. », [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26543634](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26543634) (consulté le 27/08/2020).

526 René LEMIEUX, Simon LABRECQUE, « L'affaire of the North: penser l'appropriation par la traduction » [en ligne], *Trahir*, op. cit., p. 26-27.

nales du Documentaire de Montréal) à Montréal au Québec<sup>527</sup>. Deux séances y sont programmées. À ce moment-là, le film a déjà voyagé (Nouvelle Calédonie, Kosovo, Royaume-Uni, Danemark), et connaît une reconnaissance internationale, notamment en Suisse au festival Visions du Réel où il remporte le prix du Jury Régionyon pour le long métrage le plus innovant (compétition internationale long métrage)<sup>528</sup>. Après cette projection, le film n'est plus accueilli au Québec, pris au cœur des tensions sur la reconnaissance des peuples autochtones<sup>529</sup>. Des projections sont bloquées, quand sa programmation en festival n'est pas annulée (le film est par exemple retiré des Rendez-Vous du Cinéma Québécois (RVCQ), de la société indépendante du film de Montréal, et du Ciné-Club La Banque<sup>530</sup>). Le film circule encore à l'occasion de projections intimistes ou pirates. Le film est annulé à la demande de militants pour la cause autochtone, du fait de l'absence de personnes autochtones en mesure de répondre au film en animant un débat<sup>531</sup>, mais également pour protéger Dominic Gagnon d'éventuelles attaques<sup>532</sup>.

Après la projection montréalaise au RIDM, les organisateurs et organisatrices qui dé-

527 Pour une chronologie détaillée de la réception, voir René LEMIEUX, Simon LABRECQUE, « L'affaire of the North: penser l'appropriation par la traduction » [en ligne], *Trahir, op. cit.*

528 Voir le palmarès de cette année 2015 : <https://www.visionsdureel.ch/archives/palmares/palmares-2015> (consulté le 11/08/2020).

529 Pat Mullen retranscrit quelques tweets de cette période dans Pat MULLEN, « What's Up, Doc? Doc Talk for Jan. 11 » [en ligne], *Point of View Magazine*, le 11 janvier 2016, disponible sur <<http://povmagazine.com/blog/view/whats-up-doc-doc-talk-for-jan.-11>>, (consulté le 15 janvier 2020) ; Le blog de Kevin Laforest documente différentes étapes de la réception du film : Kevin LAFOREST, « OF THE NORTH : L'inconfort et la différence » [en ligne], *Extra Beurre*, disponible sur <<https://extrabeurre.com/post/138625542245/of-the-north-linconfort-et-la-diff%C3%A9rence>>, (consulté le 20 mars 2020).

530 Jesse B. STANIFORTH, « Opponents of controversial Inuit film confront screening organizer in Montreal » [en ligne], *The Nation: Cree News*, le 18 mars 2016, disponible sur <<http://formersite.nationnewsarchives.ca/opponents-of-controversial-inuit-film-confront-screening-organizer/>>, (consulté le 16 janvier 2020) ; David MURPHY, « Controversial film “Of the North” gets revised: it's now blank » [en ligne], *Nunatsiaq News*, le 18 mars 2016, disponible sur <[https://nunatsiaq.com/stories/article/65674controversial\\_film\\_of\\_the\\_north\\_gets\\_revised\\_its\\_now\\_blank/](https://nunatsiaq.com/stories/article/65674controversial_film_of_the_north_gets_revised_its_now_blank/)>, (consulté le 15 janvier 2020) ; Jean-Baptiste HERVÉ, « Of the north retiré de la programmation des RVCQ : Un débat à poursuivre » [en ligne], *Voir.ca*, le 8 février 2016, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2016/02/08/of-the-north-retire-de-la-programmation-des-rvcq-un-debat-a-poursuivre/>>, (consulté le 20 mars 2020).

531 « Après avoir prévu la diffusion du film aux Rendez-vous du cinéma québécois, le directeur, Dominique Dugas, a décidé de le retirer de la programmation parce qu'il n'avait pas réussi à réunir des acteurs du milieu représenté, soit des Inuits, pour en discuter après la projection. », Caroline MONTPEIT, « “Of the North”: la controverse se poursuit » [en ligne], *Le Devoir*, le 2 mars 2016, disponible sur <<https://www.ledevoir.com/culture/464367/cinema-of-the-north-la-controverse-se-poursuit>>, (consulté le 21 janvier 2020).

532 “As recently as March 7, Ciné-Club LaBanque in Montreal pulled its screening and subsequent discussion of the film due to alleged “threats against Dominic Gagnon.”, David MURPHY, « Controversial film « Of the North » gets revised: it's now blank » [en ligne], *Nunatsiaq News, op. cit.*

cident de maintenir une projection doivent se positionner entre une ouverture plus grande du film à d'autres publics, par la mise en place de médiations comme l'invitation d'intellectuels autochtones, ou au contraire, la fermeture implicite du film à celles et ceux qu'il pourrait déranger, comme c'est le cas pour la projection à New York au festival First Look du Museum of the Moving Image (MoMI) qui fait suite au RIDM. Cette projection fait l'objet d'une pétition, menée par le cinéaste Stephen Puskas, pour l'annulation de la séance<sup>533</sup>. En réponse, le festival ajoute un avertissement, prévenant que le film peut heurter la sensibilité de « certains spectateurs »<sup>534</sup>. Cet avertissement qu'on retrouve avant les films d'horreur, ou les films expérimentaux dont les lumières pourraient être dangereuses pour les épileptiques semble cette fois destiné aux autochtones et à celles et ceux sensibles à leur cause.

Les critiques et les rejets du film se renouvellent face aux discours de soutien et de défense<sup>535</sup>. En effet, l'exclusion implicite d'un public dissident au film ne se joue pas seulement lors des projections, mais dans l'accueil des discours critiques. Simon Galiero s'insurge contre cette destinée du film, adressé à une élite universitaire, et plus encore des discours défendant le film, qui visent à humilier, à force de savoir légitime<sup>536</sup>. Il remarque que la défense du film n'est pas tant motivée par la possible peur d'une censure, mais par la nécessité de faire valoir certains codes : ce qui gêne les défenseurs du film, explique-t-il avec ironie, c'est « le fait que *leurs* images puissent avoir été vues et jugées par des gens dont ils estiment qu'ils n'en ont pas les codes (et encore moins les capacités pour les apprécier dans leur incontestable poésie) »<sup>537</sup>.

En effet, dans sa défense du film, l'universitaire André Habib déplore surtout que les

533 Stephen PUSKAS, « Petition Remove « Of the North » from Museum of the Moving Image film festival & Other Film Festivals » [en ligne], *op. cit.*

534 Voir la présentation du film sur le site du festival : <http://www.movingimage.us/visit/calendar/2016/01/10/detail/of-the-north-and-pieces-and-love-all-to-hell> (consulté le 11/08/2020).

535 Sur le terrain de la cinéphilie, of the North sera notamment débattu sur la revue *Hors champ*, voir André DUDEMAINE, « Inventer l'Inuit pour mieux l'asservir. Le cinéma colonialiste et ses fantômes » [en ligne], *Hors champ* (2016), disponible sur <<https://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article620>>, (consulté le 17 février 2020) ; André HABIB, « Positions » [en ligne], *Hors champ* (2016), disponible sur <<https://horschamp.qc.ca/spip.php?article621>>, (consulté le 17 février 2020).

536 « [...] tout le monde ne peut pas recevoir un film comme of the North à la façon d'une jeunesse universitaire ou d'un public très cinéphile rompus aux idiomes du cinéma d'avant-garde et à l'industrie théorique qui lui a succédé depuis ses hauts faits de gloire des années 60 et 70. », SIMON GALIERO, « Un peu à l'Ouest » [en ligne], *Panorama-cinéma, la revue de cinéma en ligne*, le 24 mars 2016, disponible sur <<http://www.panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=9&id=436>>, (consulté le 17 février 2020).

537 *Ibid.*

personnes condamnant le film ne l'aient pas vu, ou ne se basent pas sur le film en lui-même, mais l'extrapolent à un contexte plus large. D'après l'analyse de l'article, l'expérience du film peut faire l'économie d'un positionnement politique, pour laisser parler la seule beauté des images. Sa défense du film se joue donc sur un terrain esthétique ou technique (l'intérêt d'une exploration de ressources en ligne), réduisant l'analyse politique à la liberté d'expression. À la pétition lancée par Puskas répond ainsi une autre pétition de cinéastes défendant la projection du film en salle, inquiet d'une possible censure<sup>538</sup>. De même pour le festival Visions du Réel en Suisse (où le film est récompensé) quand le directeur Claude Ruey revendique la « liberté » du festival : « c'est l'honneur d'un festival tel que le nôtre d'accueillir depuis toujours le monde entier sans censure, sans limitation, en toute liberté »<sup>539</sup>.

*of the North* s'inscrit ainsi comme un champ de bataille accordant différents écarts de points de vue idéologiques, culturels, politiques, et géographiques. En s'entrecroisant, les deux rythmiques de circulation (global et local) forgent alors différemment l'écart entre moi et l'écran. Les rapports différenciés entretenus aux personnages et aux images témoignent alors de nos positions sociogéographiques. Du circuit du web à son inscription sur des territoires culturels, du circuit du film à sa diffusion sur différents continents, la polémique *d'of the North* raccroche les images à la terre.

---

538 « il nous semble impératif de rappeler l'importance de défendre la liberté d'expression, lorsque celle-ci s'exerce dans un cadre qui ne dépasse pas certaines limites, telles que les appels à la violence, à la haine ou tout comportement de cet acabit », Simon BEAULIEU, Bernard EMOND, Denis CÔTÉ, *et al.*, « Of the north : un groupe de cinéastes dénonce un cas apparenté à la censure » [en ligne], *Voix.ca*, le 25 février 2016, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2016/02/25/of-the-north-un-groupe-de-cineastes-denonce-un-cas-apparente-a-la-censure/>>, (consulté le 16 janvier 2020).

539 L'année suivante, après la polémique, Gagnon est de nouveau accueilli au festival pour une Masterclass. Cédric MAL, « “Visions du Réel” dévoile sa programmation 2015 » [en ligne], 2015, disponible sur <<http://leblogdocumentaire.fr/visions-du-reel-devoile-sa-programmation-2015/>>, (consulté le 23 mars 2020).

## 3.2 Géo-politique des points de vue Situer le processus d'identification

Les interprétations divergentes d'*of the North* témoignent d'un processus d'identification géographiquement situés et physiquement éprouvés<sup>540</sup>. Comment ce positionnement affecte-t-il la relation au visage ? Avec qui puis-je m'identifier ?

Nous verrons dans un premier temps comment les communautés autochtones du Nord du Canada rejettent le film au moment de sa sortie à Montréal. Les réactions charnelles fortes de nausées décrites pendant le visionnage, pourront témoigner d'une inadéquation profonde entre la représentation à l'écran, et l'expérience quotidienne des communautés représentées. Le film, comme un miroir déformé, devient le lieu d'un décollement de l'identification.

Les images que Gagnon sélectionne se retournent ainsi contre lui en décidant de quitter le montage, troublant la relation qu'il entretenait avec les images pour le mettre face aux visages. Ce que la réception du film éclaire alors est la différenciation de nos positions (sociopolitiques), qui influencent en profondeur notre rapport aux images. La dissociation dans le processus d'identification doit ainsi se penser comme charnelle et située (Vivian Sobchack). Le trajet du film nous permettra de resituer le face-à-face sur un terrain politique asymétrique, issu de la colonisation.

Si le cinéaste laisse son propre corps se faire affecter par les images, s'ouvrant à une identification-imitation des vlogueurs et vlogueuses qu'il suit (chapitre 1), le face-à-face qu'il propose ensuite dans ses montages fait entrer en collision son propre processus d'identification avec l'identification d'autres spectateurs et spectatrices, leurs histoires et expériences personnelles et culturelles. Ce qui ressort de ce nœud de flux, c'est que les individualités qui s'entrelacent au sein du montage de l'artiste et des plates-formes de partage de vidéo engagent toujours avec elle du collectif. Il importe de nous situer au sein de ces flux.

---

540 Anne Lardeux conçoit la polémique comme un « espace social » : « On entre dans la proposition et dans cet espace qu'elle crée, on n'est pas seul, c'est un espace social. La controverse soulevée par *of the North* a constitué au Québec ce type d'espace... », Anne LARDEUX, « Sur une controverse, et les meubles qu'elle a déménagés », *Liberté* (2016/313), Collectif Liberté, pp. 72–73.

### 3.2.1 L'IDENTIFICATION REJETÉE

#### 3.2.1.1 Nausées : les « pensées charnelles » à la sortie du film

Face aux défenses du film, un groupe d'intellectuels et d'artistes autochtones dénonce l'image désastreuse et profondément incorrecte qui est donnée dans le film des populations autochtones et des communautés du Nord.

Il est frappant de constater que nombre des témoignages critiques qui circulent à chaud lors de la première québécoise rapportent une expérience *physique* de rejet, qu'on pourrait centrer autour de la nausée. Ces réactions, quand elles ont été consignées à l'écrit dans des articles et commentaires permettent de remettre au premier plan le corps et la projection du film comme une expérience charnelle.

Poursuivant la méthodologie élaborée par Vivian Sobchack, ces indices corporels doivent être pris au sérieux pour considérer une expérience du film vivace et sensuelle (celle que Gagnon appelle de ses vœux), une interprétation toujours incarnée des objets culturels, qui s'éloigne de l'analyse théorique mettant de côté le corps et son expérience sensible. Comme le remarque Sobchack : « quitter le cinéma parce qu'on a littéralement été rendu malade par le film, ou se couvrir les yeux est très rarement le résultat d'une pensée »<sup>541</sup> ou d'une analyse intellectuelle. L'enjeu pour Sobchack est de déconstruire l'idée d'un corps inarticulé, et d'un esprit tout puissant au cinéma qui donne lieu au concept abstrait, issu de la psychanalyse, du « plaisir visuel »<sup>542</sup>. Ce plaisir visuel au cinéma est fondé sur un regard voyeur, qui surveille à distance sans être vu en retour, un œil monoculaire distancié et désincarné. Pourtant, défend-elle, c'est grâce à nos corps que nous pouvons voir les films. Notre vision est toujours « de chair et d'os » [*fleshed out*] : « l'expérience du film fait sens, *non pas à côté de nos corps, mais en raison de nos corps* »<sup>543</sup>. Contrairement à l'analyse universitaire légitimant le film, faisons le trajet inverse, pour penser avec Sobchack comment l'analyse (toujours secondaire), permet de respecter nos réactions char-

---

541 “leaving the theater because one has become literally sickened or covering one’s eyes is hardly ever the outcome of a thought.”, Vivian SOBCHACK, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, op. cit., p. 79.

542 Laura MULVEY, « Plaisir visuel et cinéma narratif » [en ligne], *Débordements*, op. cit. ; Iris BREY, *Le Regard féminin - Une révolution à l'écran*, op. cit.

543 “In sum, the film experience is meaningful *not to the side of our bodies but because of our bodies*”, Vivian SOBCHACK, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, op. cit., p. 60.

nelles (premières).

*of the North* peut donner la nausée au spectateur, ne serait-ce que par le vacillement des images. Contrairement aux images statiques des précédents films, le cadre tangué, porté par des filmeurs ivres, ou sur des bateaux en mer agitée, caméra embarquée à bord d'hélicoptères, ou trônant au bout d'un stick à selfie. À la nausée des caméras portées s'ajoute la dureté des plans, dans la violence des séquences de chasse ou la misogynie des séquences pornographiques. Mais cette nausée, qui peut n'être qu'une intuition confuse chez certains prend une autre dimension chez les spectateurs autochtones qui y voient là l'image sociétale qui leur est appliquée, chargée des stéréotypes qu'ils combattent.

Cette expression corporelle est pour André Dudemaine, directeur du festival « Présence autochtone », le symptôme de la domination coloniale encore éprouvée par ces spectateurs et spectatrices, dans leur chair<sup>544</sup>. L'appropriation des images entre en écho avec l'appropriation des terres, toutes deux soumises à une vision de conquête. Dudemaine reprend dans un article la comparaison classique de la terre avec le corps féminin, caractérisé dans la conquête coloniale par l'appropriation et le viol des femmes. Avant de rappeler la dénonciation d'abus sexuels par des policiers de femmes algonquines à Val d'Or, en octobre 2015, l'article de Dudemaine sur *of the North* s'ouvre par la comparaison de deux images, celle d'une femme nue sur les genoux d'un homme blanc habillé, issue d'*of the North*, et celle d'une gravure de Johannes Stradanus, *Amerigo Vespucci découvrant l'Amérique* (1580) qui, chargé d'un drapeau, a quitté son navire en arrière plan et fait maintenant face à une femme nue. Il trace une continuité avec les dénonciations de femmes inuites, qui poussent avec le plus de force la protestation du film :

Le malaise physique, les insomnies, les nausées qu'ont provoqué chez elles le visionnement du film résultent de la douloureuse expérience pluri-générationnelle de la visée coloniale cherchant à exercer sa mainmise à la fois sur le territoire et sur leurs corps.<sup>545</sup>

En effet, la réalisatrice Alethea Arnaquq Baril explique se forcer à regarder le film :

Je me suis donc forcée à finir de regarder le film et tout ce que je peux dire – je ne vois pas d'autres façons de décrire ma réaction, seulement que je me suis sentie mal physiquement – c'est que dès le début du film, après environ dix minutes, j'étais dégoûtée, et ça a empiré tout au long du film. Je ne sais pas si beaucoup d'Inuits l'ont vu, mais tous les Inuits qui l'ont vu ont

---

544 Dudemaine parle d'un « ramassis d'images abjectes » « inopportun » et « irresponsable ». « C'est une façon d'humilier les peuples autochtones », et parle de « déclaration de guerre », Caroline MONTPETIT, « « Of the North »: la controverse se poursuit » [en ligne], *Le Devoir*, *op. cit.*

545 André DUDEMAINE, « Inventer l'Inuit pour mieux l'asservir. Le cinéma colonialiste et ses fantômes » [en ligne], *Hors champ*, *op. cit.*

utilisé les mêmes mots : ils se sont sentis physiquement mal.<sup>546</sup>

La chanteuse Tanya Tagaq, l'une des plus vives critiques du film, explique également devoir arrêter régulièrement le visionnage :

Je ne pouvais même pas le regarder, j'ai commencé à pleurer [...] Ce sont ces types de situations qui conduisent à la violence directe, lorsque vous émettez un sentiment injurieux pour toute une race de personnes... Cela donne aux gens la permission d'être racistes et tout un tas d'idiots vont y croire... C'est dangereux pour moi, c'est dangereux pour ma fille. C'est inacceptable.<sup>547</sup>

Le regard du réalisateur perpétue un regard oppressant explique-t-elle, qui entre en écho avec sa vie quotidienne. Elle rapporte ainsi qu'avant d'entrer en scène, on l'avertit de ne pas trop boire, ou qu'elle se fait suivre dans les magasins, suspectée de voler quelque chose<sup>548</sup> :

Nous devons négocier avec ces représentations que l'on se fait de nous, tous les jours de notre vie. Nous sommes la lie de la société, les gens qui n'ont pas de Dieu, les gens qui n'ont pas d'espoir et en tant que femme Inuit je vis également avec cette réalité. Au Canada aujourd'hui on combat ces préjugés<sup>549</sup>.

Ce ne sont que des images sensationnalistes qui montrent le pire du pire. Comment croyez-vous qu'on se sent ? Les gens qui ne comprennent pas notre indignation n'ont pas à vivre quotidiennement avec les statistiques – de dépendance aux drogues et de suicide. Nous, on doit se battre tous les jours contre ça<sup>550</sup>.

Gagnon détourne l'imaginaire classique du Nord, mais en prenant la parole sans connaître le territoire qu'il documente, et en gardant les thématiques de sa recherche technico-esthé-

---

546 “So I forced myself to finish watching the film and I can only say—I can't think of another way to describe my reaction except that I just felt physically ill—starting about 10 minutes into the film I was disgusted, and it just got worse throughout. I think it hasn't been widely seen by Inuit but all of the Inuit that have seen it used these exact words: they felt physically ill.”, Alethea ARNAQUQ-BARIL, Ezra WINTON, « Curating the North: Documentary Screening Ethics and Inuit Representation in (Festival) Cinema » [en ligne], [parution originale dans *Art Threat*, 17/02/2015], *op. cit.*

547 “I couldn't even watch it, I started weeping, it was triggering,” said Tagaq. “It is these kinds of situations that lead to direct violence when you emit a disparaging sentiment for an entire race of people...it is giving people permission to be racist and a whole bunch of losers are going to take up on that....It is dangerous for me, it is dangerous for my daughter. This is unacceptable.” » Jorge BARRERA, « Tanya Tagaq 'out for blood' over 'racist' experimental documentary by Quebec filmmaker » [en ligne], *APTN. National News*, le 25 novembre 2015, disponible sur <<https://aptnnews.ca/2015/11/25/tanya-tagaaq-out-for-blood-over-racist-experimental-documentary-by-quebec-filmmaker/>>, (consulté le 15 janvier 2020).

548 Jean-Baptiste HERVÉ, « Of the North, un film raciste? » [en ligne], *Voir.ca*, le 30 novembre 2015, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2015/11/30/retour-sur-la-polemique-avec-tanya-tagaaq-et-dominic-gagnon-of-the-north-un-film-raciste/>>, (consulté le 15 janvier 2020).

549 *Ibid.*

550 Jean SIAG, « Tanya Tagaq dénonce un film québécois «raciste» » [en ligne], *La Presse*, le 27 novembre 2015, disponible sur <<http://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/201511/27/01-4925337-tanya-tagaaq-denonce-un-film-quebecois-raciste.php>>, (consulté le 15 janvier 2020).

tique, il entretient d'autres clichés, il participe aux stéréotypes. Ainsi, les images qu'il utilise, quand elles sont effectivement tournées par des amateurs, manquent leur contextualisation.

Les réactions charnelles autour du film se retrouvent également dans les paroles du chanteur et compositeur William Tagoona qui explique lui aussi avoir été rendu malade par le film :

Pendant 74 minutes, j'ai eu le visage rouge – non pas à cause de la colère, mais parce que je me sentais victime. Le producteur du film a défié sa haine envers les Inuits en trouvant délibérément toutes les ordures qu'il pouvait trouver sur YouTube et en les décorant avec des images pacifiques pour essayer de colorer la véritable intention du film.<sup>551</sup>

Staniforth contextualise cette parole dans l'expérience des écoles résidentielles pour autochtones, par lesquelles William Tagoona est passé. Ces pensionnats séparent les enfants autochtones de leurs familles pour les assimiler aux peuples ayant colonisé le territoire, par l'enseignement et l'évangélisation. L'institution des écoles résidentielles s'est développée dans les années 1820. La dernière ferme en 1996. Les traumas liés à cette expérience coloniale sont donc pleinement d'actualité<sup>552</sup>.

Le réalisateur Stephen Puskas quant à lui explique comme William Tagoona se sentir mal physiquement pendant le visionnage d'un film qu'il n'hésite pas à qualifier de raciste :

Je ne pouvais pas tenir tout le film. Je me sentais physiquement malade... Je sentais que j'allais pleurer ou vomir. Je n'ai dormi que quatre heures la nuit dernière et je dois me forcer à manger parce que j'ai perdu l'appétit.<sup>553</sup>

La récurrence des mentions de ces réactions corporelles est saisissante. Suivant l'interprétation d'André Dudemaine, les corps réagissant au film témoignent d'une expérience quotidienne, mais aussi d'une histoire intergénérationnelle, de trauma identitaire qui s'impriment

---

551 ““As a residential school survivor I am sickened by the film,” he commented. ‘For the whole 74 minutes I was red-faced – not from anger, but from feeling victimized. The film producer was defiantly raging his hatred on Inuit by purposely finding any trash he can find on YouTube and decorating it with some peaceful images to try and colour the true intent of the film.’”, Jesse B. STANIFORTH, « « of the North » - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, *op. cit.*

552 Voir le travail du National Center for Truth and Reconciliation : <https://nctr.ca/map.php> (consulté le 20/08/2020).

553 “Stephen Puskas, an Inuk producer for Montreal radio show Nipivut, also said he was made ill by the film. ‘I couldn’t sit through the entire film. I felt physically ill...I felt that I was either going to cry or get sick. I only slept four hours last night and I have to force myself to eat because I lost my appetite,’ said Puskas. ‘It just seemed to get worse and worse.’”, Jorge BARRERA, « Tanya Tagaq ‘out for blood’ over ‘racist’ experimental documentary by Quebec filmmaker » [en ligne], *APTN. National News*, *op. cit.*

et s'expriment à même la chair.

### 3.2.1.2 Collision entre l'image et le visage

En prenant connaissance du montage de l'artiste, l'auteur de la vidéo est soudainement confronté à son personnage (devenu fondamentalement personnage par la mise en scène de son apparition à l'écran, et les nécessaires choix de mises en scène impliqués). Comme un miroir déformé par le regard du réalisateur au montage, c'est la qualité de la correspondance entre l'expérience hors-écran et à l'écran qui tranche l'acceptation ou le rejet du portrait. La prise de contact direct avec l'auteur de la vidéo prend le risque de casser l'intégrité de la relation entre le réalisateur et les images. En présentant le film à celles et ceux dont l'image a été prise, les artistes de la récupération prennent le risque d'une réponse, ils prennent, après la collecte distante, le risque de la réciprocité. Pour pouvoir présenter le film aux vlogueurs eux-mêmes en espérant leur validation, la sensibilité de l'artiste-récupérateur a dû sentir, deviner et anticiper le consentement des personnages et producteurs des vidéos tout au long de sa collecte et de son montage.

Jusque-là dans la filmographie de Gagnon, l'utilisation des images des vlogueurs au sein du montage n'avait pas posé de problèmes – lorsque les auteurs et autrices ont eu connaissance des films. Les complotistes de *Rip in Pieces America* qui s'exposent en ligne veulent attirer l'attention à eux. Le cinéaste répond à ce désir, en relayant leur parole, malgré la suppression des vidéos. Pour *Hoax\_Canular*, Gagnon raconte rencontrer de façon impromptue l'un des vlogueurs du film lors d'une projection à Portland. La satisfaction du vlogueur vis-à-vis du montage témoigne d'une correspondance adéquate entre ce qu'il partageait en ligne et le traitement qu'en fait Gagnon<sup>554</sup>. Il remercie Gagnon d'avoir capté l'atmosphère particulière de cette fin du monde simulé. Ce n'est pas le cas pour les vlogueurs d'*of the North* qui ont été contactés pour être prévenus du film par le réalisateur Stephen Puskas. L'évaluation de la correspondance entre le vlogueur et son image se fait alors sur la place publique, à l'occasion de la polémique. Pour la plupart, les vlogueurs d'*of the North* rejettent l'usage qui est fait de leurs images.

---

554 Le vlogueur se trouve cependant bien différent de ce que Gagnon avait imaginé : « J'ai rencontré une tout autre personne, le gars était en chaise roulante j'avais jamais pigé ça. Il est pas vraiment mobile, mais il a fait l'effort de venir. Je me suis rendu compte que c'était un comédien. La manière qu'il a de se présenter sur sa chaîne YouTube, c'est un fantasme de lui-même. », Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

L'inadéquation entre le regard des communautés autochtones sur elles-mêmes et le regard du réalisateur provoque alors un rejet du film. Aletha Arnaquq-Baril compare ainsi le film à son expérience :

[...] ce film ne dit rien, sinon qu'il s'agit de la vie des Inuits. Il m'a semblé que c'est ce que ce film disait, que c'est à cela que ressemble notre société. Or, ce n'est pas à cela que ressemble ma vie, ce n'est pas à cela que ressemble la vie de ma famille. En regardant autour de moi et je ne vois pas ça la plupart du temps.<sup>555</sup>

L'identification aux images à l'écran est comme blessée. En se sentant désigné dans le portrait « documentaire » dressé à l'écran, mais dans l'impossibilité de s'y reconnaître, le visage imposé par Gagnon entre en inadéquation avec le visage des communautés autochtones. Confrontées à leur propre image étrangérisée par le regard de l'autre, les communautés rejettent l'identification, rejetant la sympathie et la tendresse des coupes pour y voir une forme de paternalisme perpétuant la domination coloniale dans l'appropriation des images.

À la sortie du film, les communautés désignées à l'écran sont alors en mesure de partager leurs réactions, mais aussi d'agir concrètement sur le film, en demandant le retrait de leurs images<sup>556</sup>. En effet, les vlogueurs encore en activité peuvent demander à quitter le montage, à partir de l'écran, laissant le film, vidé de ses personnages, aussi vidé de sa substance. Avec l'exercice du droit d'auteur, visant à retirer les images du film, les personnages reprennent le contrôle de l'histoire qui est racontée<sup>557</sup>.

La question du droit à l'image dont le film fera l'objet à sa sortie cristallise ces questionnements, en ancrant concrètement le problème de l'appropriation dans le domaine légal (l'enjeu est évident concernant les séquences montrant des enfants ou des femmes nues<sup>558</sup>). Sous l'impulsion du débat, des auteurs et autrices des images et des sons utilisés dans *of the North*, demandent à ce que leur matériel soit retiré du film. Puskas ou Stewart affirment

---

555 « And throughout the film I kept thinking: it's relentless and this film isn't saying anything except this is what Inuit life is like. It seemed to me that that's what this film was saying, that this is what our society looks like, and that's not what my life looks like, it's not what my family's life looks like. I don't look around me and see that most of the time », Alethea ARNAQUQ-BARIL, EZRA WINTON, « Curating the North: Documentary Screening Ethics and Inuit Representation in (Festival) Cinema » [en ligne], [*parution originale dans Art Threat, 17/02/2015*], *op. cit.*

556 Peu de demandes ont été mené à bien. Aucune poursuites légales n'ont été en définitive achevées.

557 Le cinéaste Stephen Puskas produit également un film en réponse à *of the North* où il procède comme Dominic Gagnon par récupération d'images YouTube. Il demande en revanche l'autorisation pour l'usage de ces images : *Uqitaktumii: Reclaiming Our Voice* (2016).

558 Stephen PUSKAS, *Stephen Puskas (entretien)*, [en ligne], McGill International Review Online, 2018., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=595ikKQi7uQ>>, (consulté le 20 août 2020).

ainsi que les propriétaires d'environ quarante clips ont demandé à retirer leurs images<sup>559</sup>.

Le droit d'auteur est invoqué non pas pour faire valoir des droits individuels, mais pour faire exister la place de la communauté et faire exister des pratiques collectives. Jean-Philippe Uzel remarque en effet qu'il est caractéristique que le seul canal légal de discussion concernant l'appropriation se joue à un niveau individuel et non collectif : « la culture comme bien immatériel et collectif est très peu protégée, voire pas du tout, par rapport au droit d'auteur, qui relève du droit de propriété individuelle »<sup>560</sup>. Parler de « visage » implique un biais individualiste, mais qui trouve dans de telles situations sa critique. Au contraire, ce que nous montrent le montage d'*of the North* et la polémique, c'est que mon visage est co-construit par le collectif. Mon visage est toujours habité et forgé par des communautés vues-voyantes. Le droit d'auteur devient donc un moyen de défense pour les communautés autochtones, et la revendication d'un autre mode de circulation des images, mais aussi en creux, des regards qui les relaient, et de la façon dont ce geste s'accomplit.

L'enjeu n'est alors pas tant l'utilisation des images en elles-mêmes, mais la représentation qui est faite de la communauté au sein de la société. Le regard extérieur du réalisateur produit un « dézoom » sur la distance qui s'était établie au sein du dispositif de partage communautaire des vidéos. Le recours légal du droit d'auteur est ainsi une réponse à l'appropriation, non pas de l'image du visage, ou du point de vue du filmeur, mais de la *relation*. Or, n'étant pas autarcique (puisqu'elle ouvre une distance), cette relation peut être troublée, dérangée par d'autres regards.

Pris au cœur de la polémique, bien souvent en ligne, le film est traversé par les flux étant encore lié à internet. Si le film de *found footage* a pour premier effet de fixer le destin des images, les collages qui en émergent semblent plus instables que des films issus d'archives plus anciennes. Avec la polémique, la mise sous verre du montage de l'artiste se craquelle, l'écran se fragmente et le film se casse en morceaux donnant alors naissance à de nouvelles versions de montage. Parce qu'il s'appuie sur des images actuelles, produites par des vlogueurs et vlogueuses encore vivants, le film prend alors le risque de se voir mis en pièce,

---

559 Michelle STEWART, « Of Digital Selves and Digital Sovereignty: Of the North », *Film Quarterly*, *op. cit.* ; Jorge BARRERA, « Tanya Tagaq 'out for blood' over 'racist' experimental documentary by Quebec filmmaker » [en ligne], *APTN. National News*, *op. cit.* ; David MURPHY, « Controversial film « Of the North » gets revised: it's now blank » [en ligne], *Nunatsiaq News*, *op. cit.*

560 Jean-Philippe UZEL, « Appropriation artistique versus appropriation culturelle / Artistic Appropriation Versus Cultural Appropriation », *esse arts + opinions* (2019/97), Les éditions esse, pp. 10-19., p. 13.

littéralement – à l’image du premier film de la série internet, *ripped in pieces*. La colle du montage ne tient plus, et le film fond comme un sucre dans l’eau. Le film de *found footage*, comme films en pièces, peut se découdre au rythme du droit d’auteur, offrant alors un film troué, traversé par les flux.

*of the North* s’affirme ainsi comme un nœud de raccordement (et de conflits) de différents flux, non pas seulement ceux des chaînes des différents contributeurs, mais aussi des critiques faites aux films, des discours du réalisateur et des organisateurs de festivals, des luttes des intellectuels autochtones et de militants. La trajectoire polémique rappelle plus encore la nécessaire inclusion du film au sein du contexte sociopolitique duquel il émerge. C’est l’approche intermédiaire qu’Eric Méchoulan défend : l’œuvre témoigne d’une situation, elle « n’est ni une solution ni un résultat, elle fait sens parce qu’elle fait problème »<sup>561</sup>.

Ainsi, le montage original d’*of the North* menace de se trouver de séquences manquantes, et même de devenir entièrement noir<sup>562</sup>. En effet, Gagnon affirme peu de temps après les demandes de retraits qu’il accepte de retirer le contenu qu’on lui demandera de retirer, mais que le film « survivra, même en tant que ruine » et quitte à ce que la projection d’un film de 74 minutes se fasse entièrement en noir et sans son. La métaphore de la ruine, plus encore que l’écran noir, suppose une œuvre (monumentale), et ne laisse pas de doute quant aux éventuelles discussions après le film qui porteraient sur la censure plus encore que le Nord dans le contexte politique postcolonial<sup>563</sup>, l’écran noir agissant plutôt comme l’enterrement du film, que l’exposition des enjeux de visibilité.

---

561 ÉRIC MÉCHOULAN, *D’où nous viennent nos idées ? Métaphysique et intermédialité*, VLB éditeur, Montréal, 2010, p. 21.

562 « Le 16 mars à l’Université Concordia, a lieu une table ronde organisée par Cinéma Politica et animée par Ezra Winton, avec Alethea Arnaquq-Baril, Marie-Pier Boucher, Mathieu Grondin, Heather Iglo-liorte et Stephen Puskas. [...] on apprend que Gagnon aurait transformé son film en un noir ou un blanc de 74 minutes, sans son. On y apprend aussi que Vidéographe, le distributeur du film, a présenté ses excuses à la communauté inuite qui a été blessée et choquée par le film. Enfin, le 25 mars 2016, le Globe and Mail présente un résumé de l’affaire au grand public, soulignant que la controverse se ravive à l’approche de chaque nouvelle tentative de projection. Dans l’article, on apprend par ailleurs que Gagnon aurait transformé le film une dernière fois, remplaçant tous les visages par celui du nouveau premier ministre du Canada, Justin Trudeau, grâce à un logiciel. », René LEMIEUX, Simon LABRECQUE, « L’affaire of the North: penser l’appropriation par la traduction » [en ligne], *Trahir, op. cit.*, p. 16.

563 “Gagnon said she would have her way, to the limited extent that he will remove her music, and anything else anyone objects to. But the film will survive, he said, even as a ruin. ‘It’s becoming a conceptual art piece, because I’m willing to take out all the material that gives anyone problems,’ he said. ‘If I end up with 74 minutes of black leader silent film, then it will be a meditation on what happened.’”, Robert EVERETT-GREEN, « Tanya Tagaq blasts ‘incredibly racist’ Quebec film, ‘of the North’ » [en ligne], *The Globe and Mail*, le 27 octobre 2015, disponible sur <<https://www.theglobeandmail.com/arts/film/tanya-tagaaq-blasts-incredibly-racist-quebec-film-of-the-north/article27505649/>>, (consulté le 16 janvier 2020).

Le précédent distributeur du film s'était excusé publiquement en s'emparant de l'idée du film entièrement noir. Mais depuis, explique Max Carpenter, Gagnon a sécurisé le contenu du film et changé de distributeur, pour diffuser une version non éditée<sup>564</sup>. L'enjeu devient donc la distribution et multiplication des copies, pour sécuriser une version unique du montage.

L'artiste est lui-même pris au cœur des flux qu'il documente, dans l'impossibilité de s'en extraire lui-même. Prenant en compte l'environnement particulier dans lequel nous évoluons maintenant, il faut ainsi penser avec la médiologue Louise Merzeau le numérique, non pas comme un « medium parmi d'autres, mais [comme] un écosystème que nul ne saurait manipuler en surplomb »<sup>565</sup>. L'objet qui émerge avec *of the North* témoigne d'enjeux cruciaux dans cette circulation effrénée des images qui constitue notre milieu.

Ainsi, contrairement à un web par ailleurs caractérisé comme « a-géographique », ainsi que le remarque Johan Lanoé, les « contenus hébergés par YouTube sont bien produits dans un contexte spatio-temporel précis » même s'ils se trouvent « accessibles où que ce soit, à quelque moment que ce soit par le biais d'internet, et le plus souvent sans mention particulière de l'endroit ni du moment – du contexte spatio-temporel – de leur production »<sup>566</sup>.

### 3.2.2 DÉCOLONISER LES IMAGES : L'ASYMÉTRIE EN JEU

#### 3.2.2.1 Situer les points de vue

La controverse du film fait éclater la spécificité des positionnements de nos corps, inscrits dans des contextes socioculturels spécifiques. Il est significatif en effet que les réactions de défense ou de rejet du film soit situés à la fois dans la position des corps et leurs apparences.

Il est par exemple significatif de voir que les défenseurs de Gagnon lui ressemblent, tant dans leur positionnement sociogéographique, que dans l'apparence qu'ils ont. La défense

---

564 Max CARPENTER, « Of the North/Tabu. Paradises Lost » [en ligne], *Reverse Shot*, le 9 juin 2016, disponible sur <[http://www.reverseshot.org/symposiums/entry/2218/tabu\\_north](http://www.reverseshot.org/symposiums/entry/2218/tabu_north)>, (consulté le 17 février 2020).

565 Louise MERZEAU, « La présence plutôt que l'identité », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, *op. cit.*

566 Johan LANOÉ, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon*, Lumière Lyon II, *op. cit.*, p. 63.

du film est prise en charge par des personnes blanches (les organisatrices du RIDM<sup>567</sup>, les auteurs de la pétition de défense du film, et Gagnon lui-même) tandis que les critiques sont principalement portées par des artistes issus des cultures autochtones et leurs alliés. Ainsi, la circulation du film est symptomatique d'expériences culturelles et sociales des spectateurs et spectatrices situés<sup>568</sup>. La confusion qui règne sur l'interprétation du montage est manifestement relative à la place occupée dans la société et donc à l'expérience des violences issues du contexte colonial.

Au niveau géographique, on peut ainsi remarquer que le film est bloqué au Canada, directement impliqué par son histoire coloniale, et plus près d'un travail de mémoire, contrairement à l'Europe. Ces points de vue situés – sur certains territoires du web comme au sein de certaines communautés culturelles sur terre – déterminent en profondeur le processus d'identification qui se joue dans le film.

Des deux côtés – défense ou rejet du film – c'est une interprétation symétriquement opposée qui se déploie : d'un côté le traitement de problèmes liés au colonialisme, et de l'autre, le renforcement des stéréotypes racistes forgés par le colonialisme. André Habib dans sa défense du film discute ainsi l'ambivalence du montage, à même de recevoir des interprétations diamétralement opposées :

Mais la virulence du débat et la polarisation des positions nous a révélé à quel point sur ces questions, à l'évidence, nous voguons en eaux troubles, que les blessures sont profondes et les crispations inévitables, que certains des enjeux fondamentaux aussi banals que de se poser la question qui parle, à qui on s'adresse, comment cela est reçu, à qui ce film peut-il être destiné ? (et qui a la permission de dire quoi) ouvrent un gouffre sans fond, un « trou noir ». Ce film est devenu une toile tendue sur laquelle il est possible de projeter et de délirer à peu près n'importe quoi, d'y voir une résistance au colonialisme et *en même temps* un étalage imbécile des stéréotypes racistes.<sup>569</sup>

---

567 Suite à une table ronde impliquant différentes communautés autochtones en novembre 2016, il y aura des excuses, les organisatrices s'excusent : <https://ridm.ca/fr/of-the-north-les-ridm-sexcusent> (consulté le 11/08/2020).

568 Jason Beliveau, imaginant le film (qu'il n'a alors pas vu), envisage la possibilité d'être en empathie avec les personnages, et dans le même mouvement de se moquer d'eux, avec bienveillance : « À leur contact, il est possible d'éprouver de la pitié pour eux, d'être touché par leur condition, de rire, peut-être même (sacrilège!) d'eux. Est-ce politiquement correct ? ». L'ambivalence entre identification et confrontation, entre être-avec et être-face, participe à cette indécision, Jason BÉLIVEAU, « Le cas "of the North" » [en ligne], *Magazine Spirale*, le 1 décembre 2015, disponible sur <<http://www.magazine-spirale.com/article-dune-publication/le-cas-north>>, (consulté le 15 janvier 2020).

569 André Habib résume les approches possibles de défenses du film : une « déclinaison auteuriste », qui donne au cinéaste la légitimité de prendre la parole avec la puissance de l'artiste (surtout considérant le travail qu'il produit depuis des années), une « déclinaison réaliste », qui envisage le film comme une documentation, toujours bonne à prendre, de la vie de ces populations, et une « déclinaison polémique », qui oppose aux critiques du film, la liberté d'expression, André HABIB, « Positions » [en ligne], *Hors champ*, *op. cit.*

Ainsi est-il possible qu'André Habib affirme n'avoir aucun soupçon quant au racisme du film<sup>570</sup> quand André Dudemaine ou Tanya Tagaq y voient une apologie du colonialisme. Quel écart perceptif anime ces interprétations ?

### 3.2.2.2 La géographie tordue

Le point de vue du réalisateur est donc saillant dans la recherche qu'il fait, la sélection qu'il opère vis-à-vis de sa propre identification, au sein par ailleurs d'une plate-forme plus largement utilisée par des gens qui lui ressemblent.

[...] je vais pas faire un film éducatif avec une idée globale du monde, tout égale, puis tout est parfait. La réalité c'est ça, c'est que c'est essentiellement des hommes blancs qui parlent anglais. C'est ça ma réalité, c'est ça que je documente.<sup>571</sup>

Point zéro de la géographie qu'il déploie, Dominic Gagnon admet son point de vue biaisé :

[...] j'ai un super gros biais : pour se faire une idée du monde, d'une région dans le monde à distance, faut prendre un bouquet de films. Une fois que ça, pour moi c'est admis, je prends ma direction et je vais y aller au maximum. Je vais être hyper subjectif, je vais dramatiser les choses au maximum, je vais faire péter l'abcès. Tous mes films c'est un peu ce type d'exercice.<sup>572</sup>

Analysant son travail lors d'une masterclass au festival Visions du réel, Dominic Gagnon se sert d'une feuille de papier pour expliquer comment il tord la géographie pour la faire correspondre à son point de vue situé. Présentant la surface du papier (comme un écran) au public, il explique que le haut et le bas de la feuille, qui correspondent donc aux pôles Nord et Sud, désignent un même imaginaire du froid. Pour parler du Sud, donc de l'équateur, il faut replier la feuille, ramenant le bord bas sur le bord haut pour que l'équateur, à savoir le centre de la feuille se trouve donc ramené à l'extrême inverse du Nord [Figure 3.15. et 3.16.]. Par ce geste, Gagnon explicite la façon dont s'exerce un point de vue, entraînant toute la terre à travers son prisme. Après la polémique d'*of the North*, le réalisateur explicite la spécificité de son positionnement pour justifier le film qu'il a produit, en même temps qu'il expose la façon dont il tord la géographie pour la faire correspondre à sa vision.

---

570 "this film intending to attack racism and colonialism, as his supporters at Voir and 24 Images and Magazine Spirale (all so far seemingly white men)", Jesse B. STANIFORTH, « Of of the North: A Filmmaker's "Vision of the Arctic from the Imagination" vs. the Reality of Post-traumatique Indigenous Experience » [en ligne], *Medium*, le 10 janvier 2016, disponible sur <<https://medium.com/@jbstaniforth/of-of-the-north-a-filmmaker-s-vision-of-the-arctic-from-the-imagination-vs-2c4298f4bf58>>, (consulté le 15 janvier 2020).

571 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet*, *op. cit.*

572 *Ibid.*

[...] la question, c'est par rapport à qui ? C'est moi, ça ressemble pas mal à ma situation géographique : North, c'est l'arctique canadien, South, c'est quand même assez américain, beaucoup d'européens dans mon film, puis l'Est et l'Ouest, c'est mon Est et Ouest à moi dans le fond. C'est ça qui est paradoxal et bizarre que je dois résoudre. En quoi moi je devrais être le point zéro ?<sup>573</sup>

C'est bien le projet de cette série géographique, qui témoigne du point de vue situé du réalisateur, à commencer par son propre positionnement géographique, à Montréal, issu des États et organisations les plus puissantes économiquement au sein d'un marché mondial, construit et intensifié au fil des derniers siècles par les conquêtes coloniales. Son point de vue, au centre des quatre points cardinaux s'établit selon deux axes, le premier opposant « pays du Nord » et « pays du Sud » ou pays du « tiers-monde », en faiblesse économique au sein des échanges transnationaux, et sur un deuxième axe, hérité de la Guerre Froide, le bloc de l'Ouest et de l'Est, renouvelé par la puissance exponentielle de la Chine ces dernières années (ce qui sera probablement lisible dans son film à venir *Big in China*). La vision portée par le film dépend du contexte social et culturel du réalisateur, mais aussi d'une dynamique de classe qui lui est propre et qui influence la relation qu'il entretient aux images.

L'imaginaire des quatre points cardinaux fait donc l'aveu non seulement d'un positionnement géographique donné, celui des pays les plus puissants économiquement et qui se trouvent pour leur majorité dans la partie Nord du globe, mais aussi de concepts personnels que le réalisateur associe à cet imaginaire géographiquement autocentré : *Going South*, renvoie ainsi autant à l'imaginaire des vacances, à la chaleur, qu'à la débandade (*Going South* pour « partir en cacahuète », « partir en *live* » ou mieux « perdre le nord » qui agit comme une réponse au précédent film).

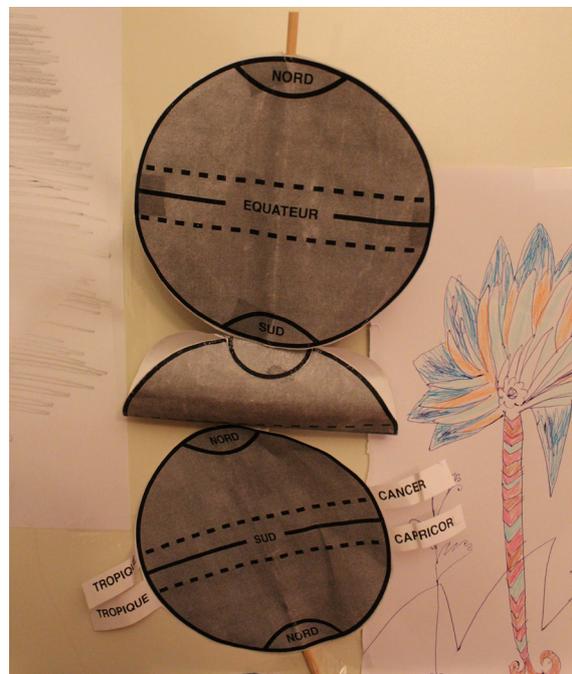
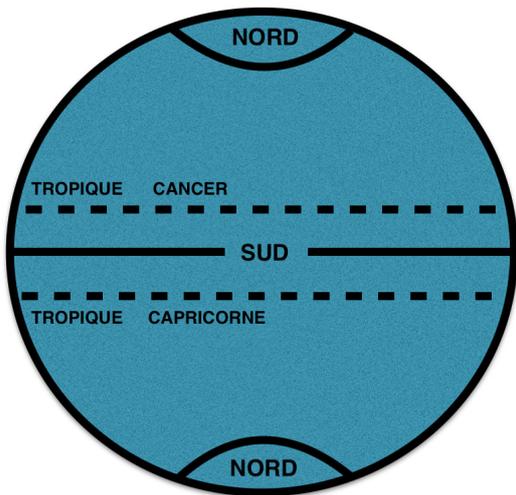
De ce point de vue personnel, Gagnon affirme à la fois porter un regard technique sur les formes possibles d'apparition en ligne, en même temps qu'il revendique un discours politique sur la colonisation. En montrant des images contrariant l'imaginaire romantique du Nord, Gagnon affirme montrer les effets de la colonisation, l'implication forcée de ces communautés dans le système, et la déperdition qui en résulte. Le film est ainsi parfois présenté comme la nécessaire exposition des conditions de vie difficiles des autochtones, forcés d'adopter un style de vie qui n'était pas le leur. Le cinéaste choisit de montrer les conditions de vie modifiées par la conquête capitaliste de certains modes de vies, notamment le

---

573 *Ibid.*



Figure 3.15. Dominic Gagnon, Masterclass festival « Visions du Réel », 2016.



Figures 3.16. Documents de travail. Archives personnelles de l'artiste.

système d'évacuation des eaux usées, sans lequel les communautés autochtones s'organisaient jusque-là, mais qui leur est imposé, tout comme le réseau internet. Le réalisateur suggère la violence d'une rupture provoquée par l'ouverture de connexions au web dans ces communautés, qui soudainement ont accès à des façons de faire dont elles étaient jusque-là exclus<sup>574</sup>.

Dans ce contexte sociogéographique, le cinéaste prend le risque par son geste de prise de rejouer en ligne un regard colonial dans le processus d'appropriation qu'il fait des images. L'asymétrie attentionnelle dans la circulation des images (la récupération d'images mises à l'écart), liée à l'asymétrie du regard (le viseur écran qui permet au cinéaste de voir sans être vu), se confronte à l'asymétrie politique (la marginalisation des populations autochtones).

### 3.2.2.3 Contextualiser l'identification

En s'intéressant à ces populations marginales, issues de la colonisation, Gagnon ne peut éviter de faire peser son point de vue situé, ramenant sur terre la circulation des images en ligne. Qui est vu ? Qui a le pouvoir d'être vu ? Qui a le pouvoir de rendre visible ? La chercheuse Michelle Stewart envisage ces questions sous l'angle de la « souveraineté numérique » : « Qui possède les images de qui ? »<sup>575</sup> et donc qui est en mesure de les utiliser et sous quelles conditions ? Dans l'impossibilité de prendre en compte les réactions des vlogueurs, le regard posé sur les images est surplombant. Le rapport asymétrique de celui qui voit sans être vu, propre au face-à-face asynchrone, s'alourdit d'une domination coloniale :

[...] le voyeurisme 'standard' encouragé par YouTube a pris un aspect plus sinistre étant donné l'histoire de l'appropriation culturelle, l'exotisation de la vie inuite sur film et les objections des activistes culturels contemporains.<sup>576</sup>

Dans la récupération-organisation des images, le réalisateur rejoue, de par son positionnement sociohistorique, un regard surplombant. À l'asymétrie de la situation politique répond donc en écho la méthodologie que mène Gagnon en restant à distance de ses personnages, et sans contact. La posture du réalisateur fantôme qu'il revendique prend dans le contexte postcolonial une autre tournure en faisant rejouer un regard dominant sur des images mises

---

574 *Ibid.*

575 Michelle STEWART, « Of Digital Selves and Digital Sovereignty: Of the North », *Film Quarterly*, *op. cit.*, p. 25.

576 "the 'standard' voyeurism encouraged by YouTube took on a more sinister quality given the history of cultural appropriation, the exoticization of Inuit life on film, and the objections of contemporary cultural activists.", *Ibid.*, p. 28.

à disposition. André Dudemaine ou Alethea Arnaquq-Baril n'hésitent pas à comparer l'écran à la cage des indigènes présentés aux expositions coloniales<sup>577</sup>, forçant les récepteurs du film à recevoir les images dans un regard dominant en contre-plongée. La première image du film est symbolique de ce point de vue là, opposant les observateurs à l'ours polaire derrière la vitre.

Gagnon continue à appliquer sa méthodologie, mais cette fois sans prendre en compte la spécificité des images qu'il trouve, inscrite dans un contexte politique et sociotechnique particulier. S'il désire formuler une réponse au film de Flaherty en relayant directement la parole des autochtones qui se sont filmés, c'est bien son agencement à lui qui est exposé.

Dès lors, pour la chercheuse Michelle Stewart, la réponse d'*of the North* à *Nanook* n'est pas tant la riposte d'une réponse autochtone que le renouvellement d'un regard dominant à l'encontre des populations du Nord. Le film n'est pas tant une réponse en contraste, que l'écho renouvelé d'un regard étranger :

Pour un film présenté comme une réplique contemporaine de *Nanook of the North* (1922) de Robert Flaherty, les images « du Nord » et des Inuits ne semblaient que trop familières, ne faisant que recycler des stéréotypes bien ancrés. Le fait que Gagnon ne soit jamais allé dans le nord des Inuits du Québec (Nunavik) et qu'il se soit contenté de collecter les images publiées sur le web signifiait pour eux que la sélection des images ne pouvait qu'émerger de l'imaginaire colonial, le Nord vu à travers le prisme du privilège blanc.<sup>578</sup>

Soutenu par des institutions (bourses nationales de création<sup>579</sup>) et des festivals prestigieux, le point de vue situé de Gagnon porté par le film rejoue alors une asymétrie politique celle de la non prise en compte des populations autochtones. Le consentement sur la prise d'image entre en écho avec le consentement de prise des terres, comme le remarque le jour-

---

577 Gagnon « recrée sur le plan cinématographique le dispositif du zoo humain où l'indigène est réduit au rang de bête spectaculaire sous l'œil généralement jouissif, ou parfois attristé, du voyeur que le spectateur du film devient », André DUDEMAINE, « Inventer l'Inuit pour mieux l'asservir. Le cinéma colonialiste et ses fantômes » [en ligne], *Hors champ*, *op. cit.* ; De même Arnaquq-Baril rapproche les descriptions du film du spectaculaire des expositions d'Inuits en cage à New York et Paris, Alethea ARNAQUQ-BARIL, Ezra WINTON, « Curating the North: Documentary Screening Ethics and Inuit Representation in (Festival) Cinema » [en ligne], *[parution originale dans Art Threat, 17/02/2015]*, *op. cit.*

578 Les critiques du film “argued that, for a film billed as a contemporary rejoinder to Robert Flaherty’s *Nanook of the North* (1922), the images ‘of the North’ and the Inuit looked all too familiar, merely recycling well-worn stereotypes. The fact that Gagnon had never actually been to Quebec’s Inuit north (Nunavik) and had merely collected images posted to the web by other meant, for them, that the selection of images could only have emerged from the colonial imaginary, the North viewed through prism of white privilege.”, Michelle STEWART, « Of Digital Selves and Digital Sovereignty: Of the North », *Film Quarterly*, *op. cit.*

579 Notamment du Conseil des Arts et des Lettres du Québec.

naliste Robert Everett-Green<sup>580</sup> : le réalisateur se permet la prise d'un capital culturel sans situer son geste.

Ainsi, le processus d'identification-appropriation des images du réalisateur devient violent pour les populations autochtones qui y voient une lecture dysfonctionnelle de leur mode de vie et des enjeux politiques qui y sont liés. L'appropriation que le réalisateur s'autorise à faire ne prends ainsi pas en compte les racines des images au sein de contextes socio-culturels particuliers.

En choisissant par exemple des images montrant des personnes sous l'emprise de la drogue, Gagnon revendique lui-même en faire usage<sup>581</sup>, mais son identification passe outre la spécificité des sources de l'addiction qu'il documente. La chanteuse Tanya Tagaq explique en effet que l'alcoolisme au sein des populations autochtones est un des symptômes d'un trauma profond, celui de la colonisation<sup>582</sup>. De même pour Jesse B. Staniforth qui remarque que ce lien (entre addiction et colonisation) n'est pas explicite dans le film, et que le montage semble plutôt suggérer un lien entre les industries, pétrolières notamment, et l'addiction<sup>583</sup>. L'importance de ces industries lourdes est effectivement un facteur déterminant de la situation actuelle des autochtones, mais elle est également parfois bienvenue dans les communautés, explique-t-il, par exemple lorsqu'un accord est mis au point avec un gouvernement autochtone, en proposant des activités salariées, et donc préservant les membres de la communauté d'un départ forcé<sup>584</sup>. La présence des industries est donc parfois une des raisons qui pousse ces communautés à justement devenir sobres, constate-t-il.

La réalisatrice Alethea Arnaquq-Baril remarque également que la potentielle démonstra-

---

580 "He seems not to have noticed that 'consent' is a very powerful word in indigenous communities. Consent is what governments and resource companies are supposed to obtain, but seldom do, when they want to intervene mightily on indigenous lands" Robert EVERETT-GREEN, « Debate rages on over Dominic Gagnon and consent in the age of YouTube » [en ligne], *The Globe and Mail*, le 25 mars 2016, disponible sur <<https://www.theglobeandmail.com/arts/film/debate-rages-on-over-dominic-gagnon-and-consent-in-the-age-of-youtube/article29392709/>>, (consulté le 20 mars 2020).

581 "“Of the intoxicated people, Gagnon said he has a great deal of compassion for them. ‘I’m sorry, but I’m a drunk, I’m a toxicomane [drug addict], I have no prejudice about how they live right now. They have the right to have fun a little bit, even if they’re drunks and sociopaths. Half the people here already were drunk or under the influence of drugs. So who are we to judge them?’” Jesse B. STANIFORTH, « « of the North » - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit » [en ligne], *The Nation: Cree News*, *op. cit.*

582 "“addiction comes from trauma, and just to be poking fun at that is so unnerving,” said Tagaq” *Ibid.*

583 Jesse B. STANIFORTH, « Of the North: A Filmmaker’s « Vision of the Arctic from the Imagination » vs. the Reality of Post-traumatique Indigenous Experience » [en ligne], *Medium*, *op. cit.*

584 *Ibid.*

tion du colonialisme que fait *of the North* se cantonne à l'exposition des industries lourdes. Si la dénonciation du colonialisme avait été l'objet du film, alors l'opportunité est manquée de montrer ou faire comprendre les déplacements forcés des populations, le passage par des écoles résidentielles, et les atrocités qui y ont été perpétrées<sup>585</sup>. Sur ce terrain sensible, il est reproché à Gagnon de ne pas avoir pris en compte l'importance d'une contextualisation politique des images dans un contexte postcolonial.

La recherche de Dominic Gagnon sur les marges se confronte ici à un terrain où se déploie une asymétrie politique qu'il reproduit malgré lui : en organisant la matière du film, il assimile les vlogueurs et vlogueuses à son imaginaire, en choisissant des personnages auxquels il peut s'identifier lui, sans prendre en compte la spécificité des contextes dans lesquels ils évoluent, il tord leur histoire pour l'adapter à la sienne. L'identification qui anime Gagnon, en projetant sa propre expérience sur les personnages par l'appropriation de leurs images, reproduit par conséquent, à l'intérieur même de la circulation des images, la domination politique qu'il critique par ailleurs.

Si comme le défend Fabrice Montal, Gagnon « ne prend certainement pas une posture condescendante envers ses sujets »<sup>586</sup>, le système dans lequel il s'inscrit lui fait reproduire malgré lui des violences qu'il n'a pas prises en compte. Ainsi cette « étonnante familiarité » qu'il entretient avec les images redouble la violence de l'appropriation, en appliquant la projection de son imaginaire sur les filmeurs amateurs, sous-entendant un face-à-face égalitaire qui manque l'histoire de domination dans laquelle la récupération s'inscrit. Le processus d'identification de Gagnon avec les vlogueurs du Nord fait ainsi basculer la récupération du côté de l'appropriation culturelle.

---

585 “He used the word colonialism but he only showed development. That shows Canadians that it’s all the fault of big bad corporations and it’s very easy to go tsk tsk and not feel any sort of responsibility. It’s important when talking about colonialism to address what actually happened”, Alethea ARNAQUQ-BARIL, Judy WOLFE, « The POV Interview: Alethea Arnaquq-Baril » [en ligne], *Point of View Magazine*, *op. cit.*

586 Fabrice MONTAL, « L’auguste cas » [en ligne], *24 images (chroniques)*, le 1 décembre 2015, disponible sur <<https://revue24images.com/les-articles/lauguste-cas/>>, (consulté le 17 février 2020).

### 3.2.3 NOUS SITUER (LA RESPONSABILITÉ)

#### 3.2.3.1 « Manger l'autre » : l'identification comme assimilation

L'« appropriation » culturelle traduit pour notre problématique un enjeu fort sur la notion de place. En exploitant un objet culturel que je ramène à moi (identification), je ferme le dialogue avec l'autre (confrontation), je prends, comme on le verra avec l'utilisation du visage, sa place.

Jean-Philippe Uzel reprend le fil de l'appropriation culturelle en repartant du texte de Kenneth Coutts-Smith, penseur notamment de la cause des Inuits, qui croise la notion marxiste d'« appropriation de classe » avec le concept de « colonialisme culturel »<sup>587</sup>. Ce texte de 1976 cherche à montrer comment la culture occidentale « s'approprié des formes culturelles issues de cultures opprimées ou colonisées » en les déplaçant, donc en les décontextualisant, voire en les déshistoricisant<sup>588</sup>.

De même, le sociologue Eric Fassin explique que l'appropriation culturelle renvoie à un processus de récupération « dans un contexte de domination auquel on s'aveugle » :

La création artistique doit revendiquer sa liberté ; mais elle ne saurait s'autoriser d'une exception culturelle transcendant les rapports de pouvoir pour s'aveugler à la sous-représentation des femmes et des minorités raciales. L'illusion redouble quand l'artiste, fort de ses bonnes intentions, veut parler pour (en faveur de) au risque de parler pour (à la place de).<sup>589</sup>

Enfin, Bruno Cornellier dans un article sur l'appropriation culturelle dans *of the North* parle « de l'exploitation des signifiants d'une altérité culturelle comme capital symbolique, sans égard à la hiérarchie de pouvoir qui anime ce soi-disant 'échange' »<sup>590</sup>. Il convient alors de prendre en compte cet état de fait dans la prise des images et surtout le débat qui suit la réception du film, afin de produire l'espace pour une rencontre et un dialogue qui ne peut pas

---

587 Jean-Philippe UZEL, « Appropriation artistique versus appropriation culturelle / Artistic Appropriation Versus Cultural Appropriation », *esse arts + opinions*, *op. cit.*

588 « Aujourd'hui, cette notion, qui a été travaillée et approfondie par de nombreux auteurs, renvoie toujours à la manière dont les éléments et les signes d'une culture dominée sont décontextualisés, déformés ou simplifiés. Autrement dit, la relation de pouvoir dominant-dominé est essentielle à la définition de l'appropriation culturelle, même si le pouvoir en place cherche constamment à la nier. », *Ibid.*

589 ERIC FASSIN, LE MONDE, « Eric Fassin : « L'appropriation culturelle, c'est lorsqu'un emprunt entre les cultures s'inscrit dans un contexte de domination » » [en ligne], *Le Monde.fr*, le 24 août 2018, disponible sur <[https://www.lemonde.fr/immigration-et-diversite/article/2018/08/24/eric-fassin-l-appropriation-culturelle-c-est-lorsqu-un-emprunt-entre-les-cultures-s-inscrit-dans-un-contexte-de-dominance\\_5345972\\_1654200.html](https://www.lemonde.fr/immigration-et-diversite/article/2018/08/24/eric-fassin-l-appropriation-culturelle-c-est-lorsqu-un-emprunt-entre-les-cultures-s-inscrit-dans-un-contexte-de-dominance_5345972_1654200.html)>, (consulté le 17 février 2020).

590 Bruno CORNELLIER, « Of the North. L'appropriation culturelle et la romance du "copyleft" », *Liberté - cahier critique cinéma* (2018/321), pp. 69-70., p. 69.

être égalitaire et réciproque au départ<sup>591</sup>.

Au début des années 1990, la philosophe bell hooks élabore un chapitre fondateur sur la question de l'appropriation culturelle. Elle y parcourt différents exemples de documents issus des médias de masse pour montrer le processus d'instrumentalisation de cultures étrangères, inscrite dans une asymétrie politique et culturelle. Étant elle-même une femme noire, elle traite plus précisément de cette place, dans l'appropriation blanche occidentale issue de la colonisation.

L'appropriation, explique-t-elle, est liée au désir d'entrer en contact avec l'autre. Elle prend l'exemple de jeunes étudiants qui discutent de leurs futures conquêtes amoureuses, et des points que rapporteront ces conquêtes en fonction de leurs apparences « étrangères ». Les jeunes hommes hiérarchisent ensemble les plus puissantes découvertes à faire, en l'occurrence une personne noire représentant un fort degré d'intérêt. bell hooks observe chez ces jeunes gens l'approche du corps noir comme un lieu de découverte, d'aventure et de danger, mais aussi bien sûr de conquête : « Ils revendiquent le corps de couleur de l'Autre instrumentalement, comme un terrain inexploré, une frontière symbolique qui sera un terrain fertile pour leur reconstruction de la norme masculine, pour s'affirmer comme des sujets transgressifs et désirants »<sup>592</sup>. Dans cette description, on retrouve la métaphore coloniale qu'emploie André Dudemaine entre le corps de la femme et la terre à conquérir. Le corps des autres, en l'occurrence l'image des autres avec *of the North*, devient un objet de désir et d'émancipation.

En récupérant les images, le cinéaste projette son propre désir sur le corps des autres. Sans contextualiser l'héritage qui donne lieu à ces images, Gagnon instrumentalise alors une culture, en la mettant au service de sa propre recherche. Son appropriation, qu'on peut comprendre, non pas tant comme récupération des images, mais comme processus d'identification à l'autre (sans questionner ce qui anime l'autre, et s'il acquiescerait à son interprétation) entre en résonance avec la formulation que fait bell hooks dans ce chapitre pour par-

---

591 “that can never be mutual and reciprocal within the hierarchical confines of enduring colonial relations of power.”, Bruno CORNELIER, « Extracting Inuit: The of the North Controversy and the White Possessive », *American Indian Culture and Research Journal*, *op. cit.*, p. 38.

592 “They claim the body of the colored Other instrumentally, as unexplored terrain, a symbolic frontier that will be fertile ground for their reconstruction of the masculine norm, for asserting themselves as transgressive desiring subjects.”, bell hooks, « Eating the Other: Desire and Resistance », in *Black Looks: Race and Representation*, South End Press, Boston, 1992, pp. 21-39, p. 368 ; On utilise la pagination de Joan COCKS, « Eating the other: Desire and resistance », *Media and cultural studies* (2009), pp. 366-380.

ler d'appropriation : « manger l'autre »<sup>593</sup>.

L'enjeu n'est pas, explique-t-elle, de faire de l'autre une image, mais *de devenir l'autre*, de s'approprier ce qui le caractérise<sup>594</sup>. Il n'y a pas confrontation avec l'autre, mais identification, au sens d'assimilation. L'enjeu n'est donc pas tant, explique la chercheuse Johanne Lamoureux, l'appropriation de contenu que l'appropriation d'une place, qui permet de prendre la parole *à la place* de l'autre<sup>595</sup>. Ainsi, l'appropriation culturelle dans le film de Gagnon ne se joue pas tant dans la récupération des images, mais dans le processus d'identification même. La sympathie, l'admiration pour les images devient le lieu d'un dialogue de l'artiste au public, au détriment d'un dialogue avec l'autre.

Dans l'appropriation culturelle, explique Stéphane Martély, l'absence des principaux concernés est présumée, car l'objet est destiné à un public qui n'est pas lui-même concerné par l'histoire en jeu (comme on a pu le voir dans la réception, destinée à un certain public). D'où l'effet cannibale de l'opération : « j'ai le droit et le pouvoir de te dire à ta place et en ton absence, de dire ce que je veux sur les traits les plus importants de ton identité dont je jouis à ma guise pour en fait dire une seule et même chose : j'ai le pouvoir que j'ai sur toi, et qui me permet de faire de toi ce que je veux »<sup>596</sup>. En détournant les images de leur circulation habituelle, Gagnon s'octroie le pouvoir de changer la valence des images, quitte à ce que ce déplacement puisse nuire aux personnes qui y apparaissent.

La volonté de « comprendre » l'autre peut en soi être un geste violent explique-t-elle, si on se réfère à l'étymologie latine qui témoigne également d'une prise : *cum-prendere* (*cum* « avec », *prehendere* « saisir »). Comprendre l'autre, c'est circonscrire l'autre, c'est le capturer comme une proie dans le piège d'une certaine compréhension où on l'enferme, c'est le ramener à soi, le réduire à une identité qui ne dépend pas de lui, de le confiner à la case où les catégorisations majoritaires le classent, c'est la « violence de prendre avec soi », et non pas d'aller vers l'autre. Le film comme dispositif permettant de se mettre « à la place » de l'autre prend dans ce contexte une dimension politique plus sinistre en prenant littéralement la voix des autres.

---

593 bell hooks, « Eating the Other: Desire and Resistance », in *Black Looks: Race and Representation*, *op. cit.*

594 “[...] the desire is not to make the Other over in one’s image but to become the Other.”, *Ibid.*, p. 369.

595 Jean-Philippe UZEL, Johanne LAMOUREUX, Stéphane MARTELLY, *et al.*, *Table ronde : L'appropriation artistique aujourd'hui*, [en ligne], Montréal, 2019., disponible sur <<https://vimeo.com/338268919>>, (consulté le 17 mars 2020).

596 *Ibid.*

Ainsi le désir de rencontre (avec les images) qui anime Gagnon devient un processus de projection sur l'autre. La prise de contact qui anime ce désir est unidirectionnelle (rappelant la posture asynchrone de la prise d'image). En analysant le dossier d'un magazine de mode, *Tweeds*, bell hooks remarque l'utilisation de l'Égypte comme concept ou scène pour mettre en valeur des vêtements, uniquement portés par des personnes blanches. Les habitants de l'Égypte ne sont pas visibles, relégués et floutés à l'arrière-plan. Le pays n'est montré qu'à travers la vision du monde des Européens. L'enjeu, explique-t-elle est là aussi celui d'une projection sans réciprocité : « Dans la plupart des 'clichés', tous soigneusement sélectionnés et posés, il n'y a pas de regard réciproque. L'un souhaite le contact avec l'autre, même si l'on a des limites à ne pas franchir »<sup>597</sup>. On reste au seuil de la rencontre d'un côté (asynchrone) tandis que de l'autre, il y a finalement une confrontation.

C'est encore une fois une piste pour comprendre le geste de Gagnon. Maintenu à distance par le biais du viseur-écran, le cinéaste reste à distance, tout en étant dans une forme de contact. Comme dans *Tweed*, l'enjeu des clichés n'est pas le monde égyptien, « mais la capacité des blancs à parcourir le monde, à prendre contact »<sup>598</sup>.

Actuellement, la marchandisation de la différence promeut des paradigmes de consommation dans lesquels toute différence habitée par l'Autre est éradiquée, via l'échange, par un cannibalisme consommateur qui non seulement déplace l'Autre, mais nie la signification de l'histoire de cet Autre par un processus de décontextualisation.<sup>599</sup>

La sensibilité du geste de récupération rejoue le désir de contact, mais sans prendre le risque de la présence de l'autre, en fermant la possibilité d'une réponse. Le rapport unidirectionnel de la prise d'image en ligne ravive alors la situation politique sensible des communautés autochtones. Si l'artiste cherche à entrer en contact avec ces images, en se mettant sous leur influence, il n'est pas contraint d'en subir les conséquences quotidiennes.

L'impossibilité de faire l'expérience de l'autre ne signe pas l'impossibilité d'une rencontre. Stephen Puskas explique que dans un tel contexte, chacun est libre de s'occuper des sujets qui l'intéresse, mais à l'asymétrie politique en question ici répond donc aussi une dis-

---

597 "In most of the « "snapshots," » all carefully selected and posed, there is no mutual looking. One desires contact with the Other even as one wished boundaries to remain intact.", bell hooks, « Eating the Other: Desire and Resistance », in *Black Looks: Race and Representation*, *op. cit.*, p. 372.

598 "It is not the world of Egypt, of « "gypsy" » life, that is affirmed by this snapshot, but the ability of white people to roam the world, making contact", *Ibid.*

599 "Currently, the commodification of difference promotes paradigms of consumption wherein whatever difference the Other inhabits is eradicated, via exchange, by a consumer cannibalism that not only displaces the Other but denies the significance of that Other's history through a process of contextualization.", *Ibid.*, p. 373.

tribution de la responsabilité différente.

Les cinéastes non-Inuits ont autant de droits que les autres, mais ils ont plus de responsabilités parce qu'ils racontent l'histoire d'autres peuples. Les films ont le pouvoir de façonner la façon dont les gens se voient les uns les autres, et ces films de non-Inuits contribuent à la façon dont le reste du monde nous voit. Beaucoup de ces cinéastes n'ont pas à se préoccuper des conséquences des représentations qu'ils font dans leurs films, mais nous, les Inuits, nous devons le faire tous les jours.<sup>600</sup>

Le processus d'identification doit alors basculer du côté d'un processus d'écoute attentive et d'une prise de responsabilité.

Ce désir que met à jour bell hooks n'est pas en soi mauvais, déplacé, ou politiquement incorrect, mais doit être interrogé :

[...] nous pouvons commencer à conceptualiser et à identifier les moyens par lesquels le désir informe nos choix et affiliations politiques. En reconnaissant les façons dont le désir, et cela inclut les désirs érotiques, informe notre politique, ou notre compréhension de la différence, nous pouvons mieux savoir comment le désir perturbe, subvertit et rend la résistance possible. Cependant, nous ne pouvons pas accepter ces nouvelles images sans esprit critique.<sup>601</sup>

En effet, notre désir est situé historiquement et culturellement. *of the North*, comme d'autres objets, nous permet de comprendre comment ce désir influence et encadre nos face-à-face au sein de la circulation des images, et de ses biais.

### 3.2.3.2 La distance de la rencontre

Le regard de Gagnon doit certes se situer dans l'asymétrie, mais il ne surplombe pas non plus la circulation des images, son geste s'enchevêtre dans les multiples distances, sociales, culturelles et esthétiques produites par la circulation des données en ligne. En se filmant, et en publiant les images en ligne, une distance se crée, fondamentalement publique, dans laquelle d'autres regards peuvent s'insérer. Le face-à-face qui liait le filmeur au filmé, dans un cercle intime n'était pas voué à accueillir d'autres regards, quand bien même, en créant

---

600 “Non-Inuit filmmakers have just as many rights as other filmmakers, but they have more responsibility because they are telling other peoples’ stories. Films have the power to shape the way people see each other, and these films by non-Inuit contribute to how the rest of the world sees us. Many of these filmmakers don’t have to deal with the outcomes of the portrayals in their films, but us Inuit have to every day.”, Sarah ROGERS, « Inuk filmmaker gathers online clips for his version of the North » [en ligne], Nunatsiaq News, le 1 novembre 2016, disponible sur <[https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuk\\_film-maker\\_turns\\_camera\\_back\\_in\\_the\\_north/](https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuk_film-maker_turns_camera_back_in_the_north/)>, (consulté le 15 janvier 2020).

601 “we can begin to conceptualize and identify ways that desire informs our political choices and affiliations. Acknowledging ways the desire for pleasure, and that includes erotic longings, informs our politics, our understanding of difference, we may know better how desire disrupts, subverts, and makes resistance possible. We cannot, however, accept these new images uncritically.”, bell hooks, « Eating the Other: Desire and Resistance », in *Black Looks: Race and Representation*, op. cit., p. 380.

cette distance, l'intrusion d'autres regards reste possible. C'est bien ce qui se joue aujourd'hui dans la diffusion de nos images : nous comptons sur la foule (des images) pour garder l'anonymat de nos relations sociales habituelles, quotidiennes et intimes. En produisant un selfie je sais que d'autres pourront s'insérer entre moi et le regard de ma caméra. La distance visuelle ainsi créée fait de mon visage une occasion de rencontre, que d'autres peuvent saisir. Le rejet du montage peut être compris comme le rejet d'une occupation de la distance, émancipée du cercle de partage communautaire, pour servir une asymétrie politique. Contrairement aux filmeurs-filmés de *Rip in Pieces America*, qui cherchaient l'attention, les images d'*of the North* témoignent de distances relationnelles (les filmés ne sont pas forcément filmeurs). L'appropriation n'est donc pas seulement du visage, mais également du regard, et par conséquent de la relation.

Pour mieux saisir les enjeux de la circulation de nos images en ligne, il nous faut considérer ces distances, entre moi et mon image, et des autres avec mon image. Envisager une « distance de rencontre », c'est reconnaître qu'entre nous (et comme condition même de notre rencontre), il y a d'autres regards.

### 3.2.3.3 Les « savoirs situés » (Donna Haraway)

Concluons cette première partie par une posture méthodologique concernant le rapport que nous entretenons aux images de visages. Pour aborder le film de Gagnon, mais aussi bien nos faces-à-faces en général avec d'autres figures sur écran, il nous faut considérer une multitude de corps situés, décrivant des perspectives toujours partielles. Nous suivons là les conclusions de la biologiste et philosophe féministe Donna Haraway dans son chapitre sur les « savoirs situés : question de la science dans le féminisme et privilège de la perspective partielle »<sup>602</sup>, dans lequel elle interroge l'élaboration de discours scientifiques et le discours féministe de déconstruction de cette légitimité scientifique.

L'approche critique de la science, basée sur une déconstruction féministe, observe les biais, les présupposés et la narration de la science académique dominante, remettant donc profondément en question l'idée d'objectivité. Il s'agit de revendiquer un corps situé, qui doit expliciter sa position et les médiations qui lui donnent accès au savoir élaboré. Les

---

602 Donna HARAWAY, « Savoirs situés : question de la science dans le féminisme et privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais*, trad. Denis PETIT, Exils Editeurs, Paris, 2007, pp. 107–143.

« incorporés », celles et ceux qui questionnent ce positionnement, rejettent l'idée d'un point de vue surplombant, qui connaîtrait les choses « de l'extérieur »<sup>603</sup>.

Avec sa formation de biologiste, Haraway argumente qu'il n'y a pas que des constructions, mais également de la matière qui répond, des choses concrètes et physiques qui ne sont pas des mots et qui sont observables. Si la considération des médiations de la science est nécessaire, elle ne doit pas céder au cynisme du relativisme. Les outils du féminisme sont utiles pour montrer les « spécificités historiques radicales », mais il faut aller au-delà. Elle enjoint ainsi les féministes à une prise en compte du monde qui ne montre pas seulement « la contingence historique radicale et les modes de construction de toute chose », afin d'inventer une science de relève qui s'appuie d'une part sur des traductions multiples d'un même objet, et d'autre part sur une responsabilité vis-à-vis du positionnement conditionnant la production de ce savoir. Cette approche est celle de la « perspective partielle ».

La notion de traduction permet d'éviter le piège de l'universalité, quand « un seul langage (devinez lequel) veut s'imposer comme la norme pour toutes les traductions et conversions »<sup>604</sup>. Comme Sobchack, Haraway nous invite à porter attention au corps, et en particulier à « la nature incorporée de toute vision », pour « reconquérir le système sensoriel qui a servi à signifier un saut hors du corps marqué vers un regard dominateur émanant de nulle part »<sup>605</sup>. Le regard qui ne se pense pas comme « marqué » est celui qui prétend à un corps standard, et revendique le pouvoir de voir sans être vu, et sans être remis en question<sup>606</sup>. Il s'agit de prendre en compte la variabilité des savoirs, pour enrichir nos objets de recherches de multiples traductions, de multiples perspectives<sup>607</sup>.

Celui qui est irresponsable, c'est celui « à qui on ne peut demander des comptes ». Prendre la responsabilité d'une incorporation particulière et spécifique permet d'aller au-

---

603 *Ibid.*, p. 7.

604 *Ibid.*, p. 114 ; C'est le même processus qu'on retrouve avec le « regard masculin » classique du cinéma théorisé par Laura Mulvey, un regard masculin actif voyeur, blanc et dominateur, Laura MULVEY, « Plaisir visuel et cinéma narratif » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.*

605 Donna HARAWAY, « Savoirs situés : question de la science dans le féminisme et privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais*, *op. cit.*, p. 115.

606 « C'est le regard qui inscrit mythiquement tous les corps marqués, qui permet à la catégorie non marquée de revendiquer le pouvoir de voir sans être vue, de représenter en échappant à la représentation. Ce regard exprime la position non marquée d'Homme et de Blanc. », Donna HARAWAY, « Savoirs situés : question de la science dans le féminisme et privilège de la perspective partielle », in *Manifeste cyborg et autres essais*, *op. cit.*

607 « donne une traduction plus juste, plus acceptable, plus riche du monde, pour y vivre correctement et dans une relation critique et réflexive à nos propres pratiques de domination et à celle des autres ainsi qu'aux parts inégales de privilège et d'oppression qui constituent toutes les positions. », *Ibid.*

delà de l'objectivisme désincarné et du relativisme absolu. En effet, ces deux approches se dédouanent d'une responsabilité :

Le relativisme est une façon d'être nulle part tout en prétendant être partout de la même manière. L'« égalité » de positionnement est un déni de responsabilité et de questionnement critique. Le relativisme est le double parfait de la totalisation dans les idéologies de l'objectivité ; ils déniaient tous les deux les enjeux de localisation, d'incorporation, et la perspective partielle ; ils rendent impossible tous les deux d'y voir clair.<sup>608</sup>

La déconstruction relativiste ne suffit donc pas, car elle se décharge sur la spécificité forcément légitime du point de vue. Il y a donc également un danger, explique-t-elle à tout voir depuis les marges. Il ne suffit pas de voir depuis la marge pour voir avec légitimité, les « points de vue des assujettis ne sont pas des positions 'innocentes' »<sup>609</sup> explique-t-elle.

Fonder la capacité de voir à partir des marges et des profondeurs a une grande importance. Mais cela comporte le sérieux danger d'idéaliser et/ou de s'appropriier la vision des moins puissants alors qu'on revendique de voir à partir de leur position.<sup>610</sup>

Il nous faut donc entrer dans la considération des médiations multiples, et des processus de traduction, sachant qu'une traduction « est toujours interprétative, critique et partielle », et la localisation une question de vulnérabilité.

Je milite pour les politiques et les épistémologies de la localisation, du positionnement et de la situation, où la partialité, et non l'universalité, est la condition pour faire valoir ses prétentions à la construction d'un savoir rationnel. Ce sont des prétentions qui partent de la vie des gens ; la vue depuis un corps, toujours complexe, contradictoire, structurant et structuré, opposée à la vue d'en haut, depuis nulle part et simple.<sup>611</sup>

L'élaboration d'un savoir rationnel n'est pas aisée car l'universalité revendiquée de la science et dans notre cas de la relativité absolue de l'art – par la légitimité revendiquée d'une « liberté d'expression » individuelle – abandonne la recherche de « traduction, de convertibilité, de mobilité des significations »<sup>612</sup>.

### 3.2.3.4 Mon expérience d'*of the North*

Dans ce chapitre, j'ai essayé de saisir le plus finement possible la controverse qui s'est établie autour d'*of the North*, en exposant différents points de vue, comme autant de « traductions » du film. L'intrication de ces différentes perspectives au sein de la circulation des

---

608 *Ibid.*, p. 120.

609 *Ibid.*, p. 119.

610 *Ibid.*

611 *Ibid.*, p. 126.

612 *Ibid.*, p. 113-114.

images a mis en évidence la nécessaire contextualisation sociogéographique de notre interprétation des images. Au sein de ces différents flux, il importe de nous situer pour mieux prendre la responsabilité de notre perspective, de notre propre traduction.

Pour conclure, il me revient donc de préciser et situer également ma propre position à la réception du film. Visionné à Montréal dans un café sur un ordinateur personnel, peu de temps avant la première rencontre avec Dominic Gagnon, le film a produit chez moi quelques moments de gêne, que j'ai imputés à la violence classique des images dans les films de Gagnon et par le contexte public du café (notamment pour les séquences pornographiques). J'ai été surprise par la riche variété des plans, loin du face-à-face statique habituel de la série états-unienne. J'ai associé les légers soulèvements de cœur que je ressentais à la mobilité du cadre et aux scènes de vomis. Comme dans les autres films de Dominic Gagnon, je me suis sentie à la fois proche et lointaine des personnages, à la fois plongée dans leur quotidien, au plus près d'eux (et parfois même dans « le creux de leur main » par des caméras portées), et à la fois mise à distance, par l'étrangeté du monde dépeint.

La rencontre avec Dominic Gagnon et son chaleureux accueil ont fait suite à la réception du film. Lors de l'entretien, je peine à expliquer l'effet qu'a provoqué chez moi *of the North*, sinon une sensualité particulière, doublée d'une inquiétude continue, régulièrement troublée par des sursauts comiques, comme dans ses précédents films<sup>613</sup>.

Cette première rencontre à Montréal marquait le début d'un séjour de recherche à l'Université de Montréal (UdeM), où j'ai alors commencé à m'informer sur l'histoire coloniale. En parallèle, les discussions avec Dominic Gagnon se sont poursuivies, notamment à l'occasion d'un séminaire à l'UdeM, puis de la première au cinéma de *Going South* lors du festival du Nouveau Cinéma (FNC). C'est d'abord par la discussion avec quelques québécois autour du film, puis par la lecture détaillée d'articles sur la polémique que je me suis confrontée aux différentes interprétations du film.

Le processus personnel de réception dont j'ai fait l'expérience m'a forcée à considérer la particularité de ma propre perspective, issue de mon inscription historique et culturelle. Admettre ce point de vue situé a ouvert à la fois la possibilité d'une analyse mettant en dialogue les différentes réactions au film. Engagée dans la filmographie de Gagnon, j'ai pris le parti de prendre la responsabilité d'un traitement global de la polémique, d'abord pour éta-

---

613 Dominic GAGNON, Alice LENAY, *Entretien complet, op. cit.*

blir une tribune qui laisse les multiples voix s'exprimer sur le film.

Surtout, l'étude de la réception du film a permis d'éclairer de façon éclatante la dimension politique du face-à-face par écran. En ouvrant une distance, la prise de vue (enregistrement) et sa publication (diffusion) introduisent la possibilité du partage et donc l'intrusion de l'altérité sociale – souvent à l'insu de ceux qui se rencontrent.

Ainsi, nos visages devenus images peuvent bien circuler d'écran en écran, mais les images restent situées au cœur des collectifs qui les définissent, inscrites dans des distances de rencontre. Dans ce face-à-face, l'écran qui me donne accès est aussi l'écran qui filtre et prépare ma compréhension de l'autre, tel qu'il m'apparaît, dans la mise à distance du « cadre ».

*of the North* nous fournit un exemple précieux pour mettre en perspective la nécessaire interprétation des images à partir d'une analyse « incorporée », c'est-à-dire qui prennent en compte les réactions charnelles de nos corps devant les écrans comme symptômes de nos positionnements sociopolitiques. Ce qui apparaît alors dans l'analyse des différentes perspectives « incorporées », c'est la tension du face-à-face avec le visage à l'écran, entre identification et confrontation. À nouveau, comme nous l'avons observé dans la mise en scène des vlogs et des vidéos ASMR, la relation au visage sur écran se joue dans une ambivalence entre identification et confrontation, entre association (je m'imagine être l'autre) et dissociation/différence (je l'écoute, je le découvre), de l'écran-miroir, à l'écran longue-vue. Ces deux faces de l'écran ne sont pas strictement distinctes, elles fonctionnent ensemble, produisant – et c'est le cas dans le film de Gagnon – un attachement-détachement aux visages.

Les réactions charnelles de rejet ou de sympathie témoignent d'une assimilation du point de vue à soi, ou au contraire d'un rejet de l'identification qui s'insère entre les différentes couches de points de vue. La recherche fascinée de Gagnon pour ces personnages auxquels il s'identifie également, se heurte ainsi à la résistance des corps, qui rejettent le film et l'identification du réalisateur comme on rejette une greffe. La projection sympathique du cinéaste se confronte alors à la présence bien réelle des personnages (encore actifs en ligne), qui ne « consentent » pas à l'identification du réalisateur. Les images soudainement se mettent à résister à leur incorporation dans le montage. Ce décollement dit la résistance d'une altérité.



**FACE B.**

**RENCONTRES SYNCHRONES**



Dans la « face A », nous avons observé le face-à-face simulé avec un visage préenregistré. Malgré la distance temporelle, certaines de ces « vidéos de compagnie » procurent un sentiment plus ou moins fort de présence, qui s'inscrit à même nos appareils, le camécran devenant un quasi-visage. Ces objets audiovisuels sur lesquels nous nous sommes arrêtés, vlogs et vidéos ASMR, ménagent pour moi, spectatrice ou réceptrice, une place privilégiée dans l'appareil de l'autre : je suis accueillie et embarquée dans le camécran du vlogueur, au fil des événements de sa vie, et je fais l'objet d'une attention sans faille, via le cadre mis en scène par la guide ASMR. Pour simuler ce milieu de rencontre, celui ou celle qui produit les vidéos doit orchestrer les distances qui nous séparent, en s'adressant directement à son appareil dans lequel il ou elle reconnaît mon corps. La guide ASMR pousse encore l'élaboration de ce milieu de rencontre en stimulant tactilement les médiations techniques. Si le vlogueur me donne l'impression d'un croisement de regards, la guide ASMR me donne l'impression d'une caresse.

Nous avons terminé la face A, avec un cas problématique issu de la filmographie de Dominic Gagnon : *of the North*. Cet exemple nous a permis de dézoomer du face-à-face local, entre moi et le visage à l'écran, pour éclairer le contexte sociopolitique dans lequel les images s'inscrivent. Même à un niveau d'analyse plus globale, nous avons observé les effets concrètement physiques que les images provoquent, comme symptôme de situations sociopolitiques tout aussi concrètes. La distance ouverte par le face-à-face à travers l'écran est tributaire de reliefs géographiques et historiques, sculptés par les multiples regards potentiels qui peuvent s'insérer entre nous. Dans ce troisième chapitre, les visages fixés dans les images répondent au montage de l'artiste, perturbant la relation asynchrone qui avait cours jusque-là. Considérant la polémique, je dois alors également interroger ma propre perspective sur les images, et prendre la responsabilité de ce positionnement.

Dans la continuité de ce retournement, occupons-nous maintenant du face-à-face avec un visage qui me perçoit en retour. Contrairement à la circulation des vidéos de compagnie sur le web, ces performances se font en direct (*live*) et en circuit fermé : seules les personnes connectées peuvent se voir les unes les autres. Notre recherche se poursuit donc maintenant sur le versant de la réciprocité. Le visage-seuil à la fois visible et voyant est ici potentiellement vu. Le double sens de l'écran change de face : l'écran « protection » devient l'écran « fenêtre » ; la surface qui me protégeait du regard de l'autre est maintenant la surface qui me montre aussi à l'autre, mais cette fois, le visage à l'écran qui me donnait l'impression d'un croisement de regards en regardant l'objectif, semble maintenant me regarder de biais pour *me* regarder sur son propre écran.

Nous commencerons par nous intéresser, au fil de deux chapitres, au travail de l'artiste Annie Abrahams et de ses nombreuses collaborations avec d'autres artistes, chercheurs et amateurs sur des interfaces de type visiophoniques. Sur l'écran s'affichent cette fois des « grilles » constituées de « cases-à-visage » occupées par d'autres connectés. Dans ces faces-à-faces de groupes, nos apparitions témoignent à la fois de la conversation en cours, mais aussi du fonctionnement du réseau (son infrastructure matérielle). Ces performances montrent des *relations*, elles mettent en valeur la distance qui nous sépare et l'intrication technique et biologique de nos visages.

La « case-à-visage », aussi réductrice soit-elle, est constituée par les relations qui s'établissent au sein d'un milieu partagé. Annie Abrahams nous permet d'investir notre questionnement sur les formes de présence qui émanent d'un visage, qu'il soit ou non sur écran (sa présence est parfois saillante, mais hors-champs). De la même façon que les vidéos dans la première partie peuvent témoigner aussi bien d'un visage percevant le monde que d'un visage percevant des choses avec la caméra, ici les cases audiovisuelles qui constituent l'interface visiophonique agissent comme des visages, quel que soit ce qui y est montré : objets, mains, tissus, fonds, visages, etc. J'argumenterai que ces cases *font visage* parce qu'elles *réagissent* les unes aux autres.

En observant les traces et documents de ces expérimentations, mais aussi par nos dialogues avec l'artiste et nos propres expériences artistiques, nous allons identifier plusieurs façons de construire et d'habiter ensemble ces milieux de rencontre en ligne.

Dans le premier chapitre, nous reprenons les grands thèmes qui traversent le travail d'Annie Abrahams, au plus près de nos propres questions : la relation à l'autre, la collaboration, la difficulté à communiquer et la responsabilité de mon positionnement, définissant une « esthétique de la confiance ». Ce premier chapitre nous permettra d'identifier les caractéristiques propres au milieu de rencontre visiophonique. Les participants à la conversation commune partagent (plus ou moins) la même interface.

Pour le deuxième chapitre, je m'appuie sur les propositions artistiques les plus récentes d'Annie Abrahams, développées durant le temps de la recherche et donc observées par moi « en direct », ou même directement pratiquées. Ces performances nous permettent de considérer l'élaboration et l'habitation de milieux de rencontre originaux, dans lesquels le corps et la relation aux autres est au premier plan. Comme dans les vidéos ASMR, c'est une di-

mension plus charnelle du rapport au camécran qui nous occupera alors.

De même que pour la Face A, nous terminerons notre parcours avec une étude de cas problématique autour des « récits incarnés », proposés au casque de réalité virtuelle (RV). Ce dernier dispositif nous permettra d'être au plus près du visage, en interrogeant une relation dans un interstice, « intra-face » (en première personne). Comme dans la polémique d'*of the North*, cette analyse nous permettra d'identifier les difficultés et les risques à s'approprier le corps de l'autre en manipulant son image. L'ambition empathique de ces dispositifs, et la sensualité qui leur est propre (en engageant très concrètement mon corps dans l'expérience) ménagent une distance toute particulière avec l'autre. En voulant aligner nos points de vue, le dispositif met en valeur leur différence.



## **Chapitre 4**

### **Comme lien et comme séparation**

Les « cases-à-visage » visiophoniques



**CHAPITRE 4 Comme lien et comme séparation**  
**Les « cases-à-visage » visiophoniques.....311**

**4.1 Complications communicationnelles**  
**Un parcours avec Annie Abrahams.....317**

4.1.1 Plongée dans l'œuvre d'Annie Abrahams..... 318  
4.1.1.1 Des racines entremêlées d'une œuvre fondatrice : *Being Human* 318  
4.1.1.2 Entrer dans l'épaisseur du réseau (le foisonnement des traces)....322  
4.1.1.3 Une œuvre mouvante. Le fonctionnement des anarchives.....324  
4.1.2 Face-à-face vidéo à distance : *L'un la poupée de l'autre* (2007)..... 327  
4.1.2.1 L'installation sur scène.....327  
4.1.2.2 Poupée autonome ?.....330  
4.1.2.3 Fusion et gouffre.....334  
4.1.3 Les performances vidéo en ligne.....337  
4.1.3.1 L'art du protocole.....337  
4.1.3.2 L'écran comme laboratoire.....342  
4.1.3.3 Les relations comme objets : *Constallations* et *Constallationss* . 346  
**CONSTALLATIONSS.....351**

**4.2 Composer avec le milieu**  
**Le terrain visiophonique.....352**

4.2.1 Le face-à-face accidenté..... 352  
4.2.1.1 Différentes configurations visiophoniques.....352  
**DES CHŒURS VISIOPHONIQUES.....357**  
4.2.1.2 Les regards en mode « face-à-face ».....359  
**DOUBLE CROISEMENTS.....364**  
4.2.2 L'espace-temps décousu.....366  
4.2.2.1 Patchwork d'espace-temps.....366  
4.2.2.2 Délais et déconnexion.....369  
**XD,^\_^,:3,:-D.....357**  
4.2.2.3 L'instabilité visuelle dans *XD,^\_^,:3,:-D*.....373  
4.2.3 L'apparition vacillante.....375  
4.2.3.1 Esthétique de la basse définition.....375  
4.2.3.2 Faire vriller les images (*Angry Women*).....379  
4.2.3.3 L'entre-deux : matérialiser la relation dans la médiation.....382  
4.2.3.4 Le visage étendu.....384



« T'es là ? Tu me vois ? Je t'ai perdu, je crois... »

Ces inquiétudes peuplent nos conversations visiophoniques. Quand le visage à l'écran se trouble, ou que je devine l'écho de ma voix sur ta machine, la conversation flotte un instant, le temps que nous soyons à nouveau assurées de nous voir et de nous entendre respectivement et réciproquement (*feedback*).

Contrairement à la première partie de cette thèse, où c'était à moi de lancer ou d'arrêter la conversation simulée, et dans la continuité du dernier chapitre sur la polémique d'*of the North*, les visages à l'écran répondent, ils sont en mesure de me reconnaître en retour, car je m'expose à égale mesure. Occupant ensemble l'écran, nous devons ainsi accorder nos apparitions pour communiquer. Or, cette scène d'adresse dépend de la matérialité bien concrète de nos médiations techniques : nos camécrans devant nous (qui nous font produire des cadrages différenciés), mais aussi la structure du réseau lisible à même nos images (la distance géographique qui nous sépare et les structures collectives qui relaient les informations le long des câbles et des serveurs). Sur l'interface visiophonique, le face-à-face est plus direct (nous pouvons nous répondre et nous voir mutuellement), mais aussi plus instable.

Ces accordages de la communication – et surtout leurs difficultés – font l'objet du travail d'Annie Abrahams. Depuis ses débuts, l'artiste questionne la complexité de la communication, du langage et de nos façons d'être ensemble. Poète et pionnière de la performance en réseau, elle trouve depuis plusieurs années un terrain de recherche fertile dans les interfaces visiophoniques, qu'elle détourne pour proposer des performances collectives. En élaborant des protocoles qui laissent place à l'improvisation, elle fait alors de l'écran un véritable laboratoire pour observer nos relations les uns aux autres.

Son travail nous sera très précieux pour prendre prise sur notre « envisiophonement » actuel (intensifié en raison des confinements liés à la pandémie du Covid-19). Sur mon camécran personnel, je vois tout au long de la journée défiler les visages de mes collègues, ou de mes grands-parents, pour avancer sur un projet ou célébrer un anniversaire. Lorsque nous sommes trop loin (ou contagieux), le rendez-vous visiophonique permet de voir surgir soudainement sur mon écran, au plus près de moi (sur mes genoux) ton visage par ailleurs à l'autre bout de la ville ou du monde. « Si loin, si proche », pour reprendre le titre du premier chapitre, nos deux visages sont rapprochés sur l'interface par la ligne qui assemble nos

cadres.

(1) Pour observer les distances de ce face-à-face synchrone par camécran, repartons dans un premier temps de la recherche et des œuvres d'Annie Abrahams. Les questions qu'elle pose, et la méthodologie qu'elle propose s'inscrivent au plus près de la problématique générale de cette thèse : les flottements de la communication avec l'autre ; quand je ne sais plus si nous nous comprenons ; quand je ne suis plus sûre de ta présence. Pour explorer ces difficultés communicationnelles, l'artiste met en évidence les médiations qui conditionnent nos rencontres. C'est la relation qui fait l'objet de l'œuvre, dont l'immatérialité donne cependant lieu à des traces, captées par l'écran-laboratoire.

(2) À partir de la méthodologie d'Annie Abrahams et de ses nombreuses collaborations, nous pourrions alors baliser les caractéristiques principales de l'interface visiophonique, et la façon dont elle ouvre des distances de rencontre. Ces distances seront mises en évidence à partir de l'observation des difficultés techniques provoquées par l'interface et des déformations de nos habitudes sociales qui en résultent. La difficulté à communiquer que questionne Annie Abrahams se traduit et se renouvelle au fil des complications imposées par le fonctionnement du réseau et de nos camécrans. L'observation de ces déformations du face-à-face révèle les coordonnées d'un milieu de rencontre propre à la visiophonie, mais qui pourra nous informer en retour sur nos modes de communication hors-écran, nos façons d'être ensemble.

La rencontre avec Annie Abrahams, nos riches discussions sur son travail, mais également ma participation au collectif *Constallationss* impose plus concrètement la première personne pour cette partie. Les performances que je décris dans le travail d'Annie Abrahams sont également des gestes que j'ai pu expérimenter – et auxquels nous pouvons prêter attention dans nos conversations visiophoniques quotidiennes.

Nous verrons comment les interfaces visiophoniques – et les difficultés, déformations, possibilités et limites qu'elles introduisent dans le face-à-face – permettent de matérialiser de façon inédite l'entre-deux de la rencontre, cette distance qui nous intéresse, pour en révéler des caractéristiques fondamentales : d'un côté, mon interlocuteur m'échappe (je ne peux pas maîtriser son image, et la transmission des indices de sa présence dépend de la matérialité des appareils et de leurs usages collectifs sur le réseau) ; de l'autre, je m'échappe à moi-même, étant simultanément devant mon camécran et sur le camécran de

l'autre. Ce qui émerge de ces rencontres (par écran) est la mise en évidence que le point de vue (ici appareillé) est toujours unique, et donc différent : nous ne percevons jamais la même chose.

## 4.1 Complications communicationnelles

### Un parcours avec Annie Abrahams

*Communication is never clean, smooth and transparent. Networks are fragile.*<sup>614</sup>

Sur la page d'accueil du site de l'artiste, [bram.org](https://bram.org)<sup>615</sup>, dans une large marge à gauche s'affiche un poème bilingue avec deux couleurs associées aux deux langues employées, noir pour le français et rouge pour l'anglais. L'anglais intervient après le français, s'en faisant l'écho, sans répéter ce que l'amorce française introduit et terminant formellement la plupart des lignes par une trace rouge. Ce poème sur le toucher se conclut, après quelques sauts de ligne, par un vers sur le bord bas de la fenêtre : *Touch is the space of the gap, not the connection* [le toucher est l'espace de l'écart, pas la connexion]. Sur la même ligne, mais tout à droite de la page d'accueil, une phrase de conclusion en italiques et de petite taille reprend une formulation récurrente chez Annie Abrahams : *Communication is never clean, smooth and transparent* [la communication n'est jamais propre, lisse et transparente]. Ces deux phrases sur les bords de l'interface forment le socle de la recherche d'Annie Abrahams : c'est la médiation qui est première, créant l'écart nécessaire à la communication. Il n'y a pas de rapport direct, « propre, lisse et transparent », comme l'artiste le répète, mais d'abord la médiation qui brouille la communication en même temps qu'elle la rend possible – ce qui apparaît dans notre étude comme la « distance de rencontre ».

Regardons comment l'artiste met en évidence cet entre-deux, là où se jouent les traduc-

---

614 Site de l'artiste, page d'accueil, <https://bram.org/> (consulté le 28/05/2020).

615 Ce premier site est surtout dédié aux traces de *Being Human*, mais reste régulièrement actualisé. Par ailleurs, c'est sur ce site que sont hébergés la plupart des autres projets d'Annie Abrahams, bien que des liens directs ne soient pas proposés. C'est à partir d'un deuxième site de l'artiste, <https://aabraahams.wordpress.com/>, que des hyperliens peuvent renvoyer aux projets hébergés sur <https://bram.org>. Les deux sites d'Annie Abrahams jouent donc en miroir. Sur [bram.org](https://bram.org), le menu principal invite à consulter des articles du blog [aabraahams.wordpress](https://aabraahams.wordpress.com/), tandis que sur [aabraahams.wordpress](https://aabraahams.wordpress.com/), un menu de droite invite à consulter les pages des projets hébergés sur [bram.org](https://bram.org). Cet arrangement est un exemple des architectures complexes qui organisent le travail de l'artiste.

tions, les frustrations et les tâtonnements de la communication, en considérant trois temps dans sa carrière. Tout d'abord, la complexité de la communication est visible dès son travail pictural dans la superposition des couches qu'on retrouve quelques années plus tard dans l'assemblage baroque de ses poésies participatives en ligne. Ce premier temps dans le travail d'Annie Abrahams nous permet de considérer une œuvre mouvante, qui s'intéresse plus au processus qu'aux résultats finaux.

Nous marquerons alors un arrêt sur la performance *L'un la poupée de l'autre* (2007), où l'artiste expérimente pour la première fois un face-à-face vidéo en direct avec Nicolas Frespech. Cette œuvre posera le cadre d'observation de la distance de rencontre à travers l'écran en conjuguant à l'exposition de la distance physique qui sépare les deux performeurs, la collure du *split-screen* qui assemblent leurs deux images.

Nous terminerons le parcours par son travail plus récent spécifiquement dédié aux collaborations visiophoniques à distance. La méthodologie d'Annie Abrahams met en évidence l'usage de nos camécrans comme des laboratoires d'observations de nos rencontres, une façon de capter (comme le viseur-écran de Gagnon), des gestes spontanés, des gestes qui échappent, des visages pris dans le face-à-face.

#### 4.1.1 PLONGÉE DANS L'ŒUVRE D'ANNIE ABRAHAMS

##### 4.1.1.1 Des racines entremêlées d'une œuvre fondatrice : *Being Human*

De ses premières expérimentations picturales à ses expérimentations écraniques, l'œuvre d'Annie Abrahams questionne les difficultés et les complexités de la communication. Cette interrogation sur l'entre-deux, entre moi et le monde, sur les médiations qui entravent et rendent possible nos rencontres, n'est pas seulement visible dans les pièces qu'elle présente, mais dans son processus de création même.

Reprenons son parcours dans les grandes lignes, ne serait-ce que pour mettre en évidence quelques-uns de ses déplacements. Annie Abrahams est née en 1954 à Hilvarenbeek aux Pays-Bas où elle obtient un master de biologie à l'université d'Utrecht en 1978, avant de faire les Beaux-Arts d'Arnhem qu'elle termine en 1985<sup>616</sup>. Elle part pour la France en

---

616 « J'ai d'abord fait des études de biologie jusqu'au doctorat qui m'ont conduit[e] pendant un temps à travailler à l'université. Et puis, déçue du monde scientifique, je me suis tournée vers les Beaux-Arts. C'est ainsi que j'ai reçu une bourse d'[É]tat pour mener une recherche sur la vérité picturale. Pendant

1987 et fait l'expérience de l'isolement, et de la difficulté à communiquer dans un pays dont elle ne connaît pas la langue. Elle s'installe à Montpellier où elle vit actuellement<sup>617</sup>.

Peintre d'abord, elle produit des installations quasi architecturales de ses toiles. C'est ensuite à partir d'un logiciel de modélisation dans l'espace, pour penser l'installation de ses peintures, qu'elle commence à travailler avec l'ordinateur, au début des années 1990. En 1996, elle commence à produire des œuvres collaboratives en ligne pour la plupart comprises sous le projet d'ensemble *Being Human* (1997-2007).

You are alone in front of your computer. Vous êtes tout seul devant votre ordinateur. Solitude. Just you. All is you. No separation / séparation. Can you understand me? / Pouvez vous me comprendre? Que toi. Tout est toi. Je suis un ordinateur/ I am not you. Please, respect me. Je suis une oeuvre d'art / I am an artwork. Tout va bien. Do you want a kiss? Some compliments? Je ne sais pas ce que je veux, I don't know what I want. I want tenderness, I am afraid of it, j'ai peur de ce que je veux. Don't touch me / ne me touchez pas. There will always be a confrontation. On ne sera jamais d'accord. We need to relax.<sup>618</sup>

Ce programme poétique est une des entrées de *Being Human*, une œuvre composée de différents volets, étalés sur une dizaine d'années de 1997 à 2007. Cette œuvre poético-médiatique est constituée de différentes interfaces numériques liées les unes aux autres, qui ne désignent pas au premier coup d'œil des chemins de lecture stables. Les interfaces y sont composées comme des collages : assemblage d'îlots typographiques, parfois bilingue ou trilingue (surtout français, anglais et néerlandais), certains mots portant des couleurs et des typographies distinctes qui introduisent du relief dans les phrases ; images, vidéos, fichiers, barres de recherche, le tout bardé d'hyperliens, caractéristiques de la dimension toujours foisonnante du travail de l'artiste (comme on peut le voir dans la citation ci-dessus). Les mots soulignés nous amènent vers différentes pages de *Being Human*, autant d'œuvres et de questions seulement évoquées à la surface du texte. On devine derrière le changement d'état du curseur de la souris, à la caresse de certains de ces mots, la possibilité d'une plongée vers d'autres pages, elles-mêmes chargées d'autres objets cliquables [Figure 4.1.].

---

deux ans, j'ai donc produit une peinture qui était à chaque fois très complexe, qui n'était pas jolie du tout, que je n'aimais pas, mais qui correspondait pourtant à ce que je voulais faire. En fait, je crois que c'est la complexité qui m'intéressait! », Annie ABRAHAMS, Bertrand GAUGUET, « *Being Human* - Entretien avec Annie Abrahams » [en ligne], *Archée* (2000), disponible sur <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=116>>, (consulté le 28 mai 2020).

617 Toutes les informations sont disponibles sur le site de l'artiste, notamment la liste des exposition et des articles produits : <https://bram.org/info/aaf.htm> et pour la liste d'une sélection de travaux : <https://www.bram.org/info/index.htm> (consulté le 28/05/2020).

618 Site de l'artiste, bram.org. Entrée de *Being Human*, <http://www.bram.org/indexsound.html> (consulté le 28/05/2020).

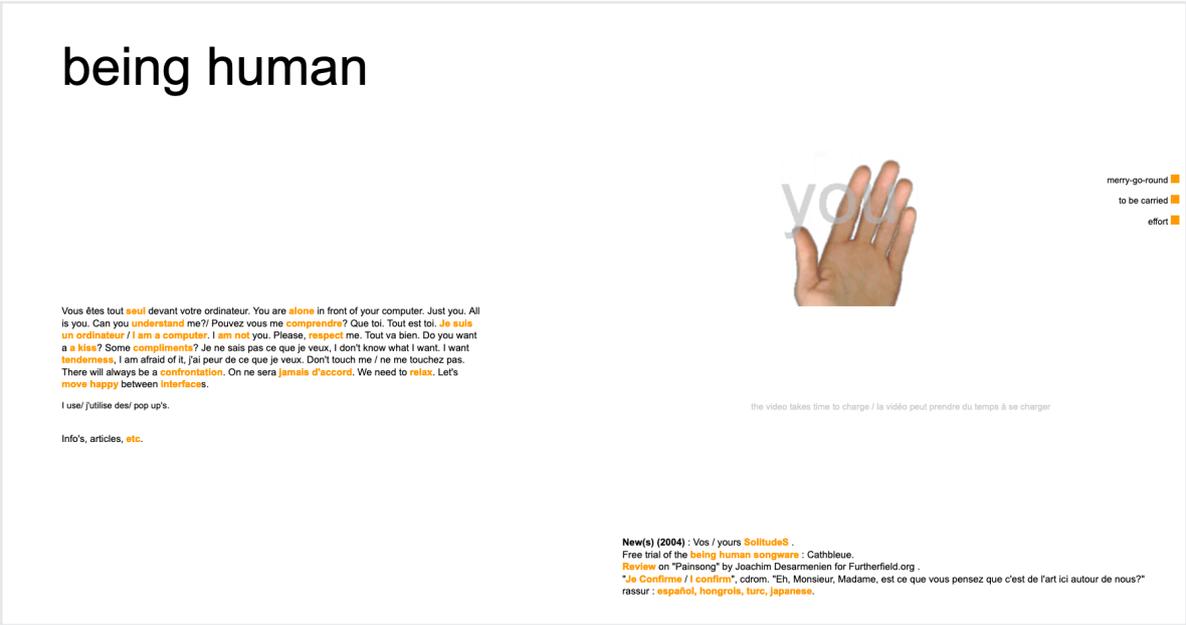


Figure 4.1. Annie Abrahams, *Being Human*, 1997-2007 (une des centaines de pages du réseau).

En entrant dans l'œuvre, c'est à moi de choisir un chemin, au fil des thématiques ouvertes, et des interfaces qui les sous-tendent : des traces de baisers, des récoltes de compliments, l'imagination de caresses, la sensation de peur, ou la difficulté du consentement (« ne me touchez pas »), autant de volets qui constituent *Being Human* et qui requièrent souvent la participation directe de l'internaute, ses clics, mais aussi ses réponses, ses contributions aux formulaires et aux questions qui émergent à l'écran. Sur la toile se déploie alors comme un réseau de tunnels et de galeries qu'on emprunte à plusieurs. On y croise souvent des traces de présences passées, des contributions poétiques d'inconnus, qui s'inscrivent dans la même recherche. La poésie d'Annie Abrahams pourrait ainsi être qualifiée de rocailleuse : elle se déploie d'hyperlien en hyperlien, d'interface en interface, suivant des couleurs, typographies, langues et images hétéroclites, au fil de contributions diverses, collectées et accumulées d'année en année, le long de protocoles artistiques et informatiques.

Cette instabilité de l'œuvre implique la participation du visiteur, tout en prenant le risque de le perdre. Nous ne sommes pas pris en charge. Consultables depuis un ordinateur personnel, les formes d'errance provoquées par nos recherches internet se retrouvent dans les remous des interfaces d'Abrahams. Contrairement à l'errance mise en scène par Dominic Gagnon qui propose, par ses films, de nous donner un chemin à suivre, l'œuvre en réseau d'Annie Abrahams doit être éprouvée patiemment, sans qu'il soit possible de savoir lors des premiers chemins si je suis « arrivée » sur une autre variation d'un même projet, un autre projet, un projet similaire, une trace, un article, ou un document de travail. L'œuvre d'Annie Abrahams est autoréférentielle, chaque objet comme une trace agissant comme des trous ou des nœuds.

L'art participatif qu'Annie Abrahams développe tout au long de *Being Human* se double également de collaborations, au sein de différents groupes d'artistes. Pendant cette période, Abrahams fait partie du collectif d'artistes travaillant sur internet, « lieudit.org », actif pendant trois ans de 1997 à 1999<sup>619</sup>. À l'époque, rapporte-t-elle, internet est décrit comme un milieu de rencontre ouvert. Il est possible d'y déposer des traces, dont on sait qu'elles seront vues, récupérées par d'autres, des inconnus, mais aussi des connaissances qui se retrouvent aux mêmes « adresses » (URL), comme on se retrouve dans un même lieu. Cette

---

619 Les membres du collectif sont Annie Abrahams, Pierre Cuvelier, Nicolas Frespech, Antoine Moreau, Eric Maillot, Jacques Perconte, J-P Halgand, Yann Le Guennec, Sylvie Bourguet, Karen Dermineur, Clément Thomas.

proximité s'est perdue avec l'affluence en ligne si bien que les traces déposées peuvent aujourd'hui ne plus trouver de public, elles peuvent devenir, pour le dire avec Gagnon, des bouteilles à la mer. Annie Abrahams poursuit ses performances en ligne depuis cette époque. Son travail témoigne aujourd'hui de l'évolution d'internet.

De *Being Human* et ses volets participatifs, jusqu'aux premiers collectifs, la recherche sur la complexité de la communication se matérialise dans la production d'une série de traces de relation, de strates successives qui s'accumulent, bien souvent en ligne. Si les œuvres se font l'écho de cette complexité en prenant une certaine opacité, il en va de même pour l'archivage des documents produits autour des œuvres, et qui sont également présentés en ligne<sup>620</sup>.

#### 4.1.1.2 Entrer dans l'épaisseur du réseau (le foisonnement des traces)

Ces traces sont nombreuses et diverses. En effet, Annie Abrahams rend presque systématiquement disponible en ligne, de façon quasi horizontale, les documents produits au fil de ses réflexions et de ses collaborations : œuvres d'art, enregistrements vidéo, archives, protocoles, comptes rendus, extraits de mails, feuilles de note, retours d'expérience, billets de blogs, articles, critiques, etc. Au 5 mars 2019, le site web [bram.org](http://bram.org) contient 1985 fichiers<sup>621</sup>.

Comme pour éviter la noyade, la *BramTV* propose un surf à travers les pages web du site. C'est une navigation algorithmique, un montage automatique. La proposition semble être là comme pour pallier le foisonnement documentaire du travail, tout en l'embrassant. Les pages sont rafraîchies toutes les secondes pour présenter des éléments au hasard des différentes pages enregistrées dans une base de données. Le visiteur peut cliquer pour voir s'afficher le résultat de son comportement de « data-dandy » [*data-dandy behavior*].

Les explications écrites autour de ces traces, comme les protocoles et comptes-rendus, prennent souvent la forme de questions, jouent typographiquement sur des ambiguïtés, laissent des fautes d'orthographe, explicitant ainsi une forme particulière d'édition, prise

---

620 L'exposition d'une large partie des documents de travail sur différents sites et hébergeurs compliquent encore la tâche, malgré une indexation rigoureuse autour de tags et de listes. Cette documentation foisonnante est à la fois une aubaine pour qui veut entreprendre une recherche précise sur les œuvres en question, en même temps qu'elle produit du « bruit » dans la compréhension du dispositif. On se noie dans le réseau de référence (comme des sables mouvants).

621 Déclaration de l'artiste dans un post Facebook le même jour.

dans une étape intermédiaire, non pas statique, mais prête à être commentée, augmentée, ré-activée. Même dans les titres, les œuvres d’Annie Abrahams demandent des points d’interrogation, et des « s » de pluriel, parfois mis en relief par une majuscule finale, ou rappelés entre parenthèses.

L’un de ses partenaires de performance, l’artiste Igor Štromajer pointe avec franchise les difficultés d’accès que peut alors soulever l’œuvre dans sa globalité :

Chaque fois que je vais consulter un des projets d’Annie, au début j’ai toujours besoin de beaucoup de temps pour comprendre comment naviguer. Non seulement techniquement – où cliquer et ainsi de suite –, mais aussi pour comprendre le système de l’ensemble de l’image qui est sur mon écran. Il y a toujours beaucoup de texte et il est souligné, ou marqué, et il y a beaucoup de liens et de colonnes. J’ai appris à approcher tes œuvres : d’abord, je regarde longuement avant de cliquer sur quelque chose.<sup>622</sup>

Ainsi, l’accès à l’œuvre d’Annie Abrahams est jalonné de difficultés : traces foisonnantes, formes complexes, surtout du fait de leur caractère électronique, de la péremption de certaines interfaces au fil des transformations des outils techniques et de l’évolution de nos comportements. L’accès et la compréhension d’œuvres comme *Being Human* par exemple ne sont pas les mêmes au moment de sa sortie dans les années 1990 et aujourd’hui. Allant de pair avec la démocratisation du web et son développement colossal, les mises à jour des navigateurs, mais aussi des plug-ins déforment l’organisation des sites – une question de conservation et d’archéologie des *media* qui se pose de plus en plus concrètement<sup>623</sup>. Le visiteur actuel aura probablement plus d’agilité dans sa navigation, de par son expérience du web, mais également moins de patience, du fait de la masse abondante de données et d’activités disponibles en ligne.

Pour qui veut découvrir et mieux comprendre aujourd’hui le travail d’Annie Abrahams, c’est donc par déambulation qu’il est possible de saisir la forme tentaculaire, mutante, aux

---

622 Igor Štromajer: “Whenever I go to any of Annie’s projects, at the beginning I always need a lot of time to understand how to navigate it. Not only technically—where to click and so on—but to understand the system of the whole picture that’s on my screen. There’s always a lot of text and it’s underlined, or marked, and there are lots of links and columns. I learned how to approach your works: first I take a long look before I click on something.”, Gretta LOUW, ANNIE ABRAHAMS, IGOR ŠTROMAJER, « Igor Štromajer & Annie Abrahams by Gretta Louw » [en ligne], *Bomb Magazine*, 2014, disponible sur <<https://bombmagazine.org/articles/igor-%C5%A1tromajer-annie-abrahams/>>, (consulté le 28 mai 2020).

623 L’archéologie de ces media de communication et d’expression, utilisés par des artistes, est notamment prise en charge par le groupe Rhizome, associé au New Museum à New York. La conservation numérique est une des branches du travail. Rhizome s’occupe également de promouvoir l’art et la culture numérique (notamment par des commandes et des expositions). Rhizome est fondé par l’artiste Mark Tribe. Voir : <https://anthology.rhizome.org/> (consulté le 28/05/2020).

ramifications foisonnantes, qui compile les traces de son œuvre. Contrairement aux environnements technologiques aseptisés qui anticipent nos gestes et les déplacements de nos regards, les enchevêtrements d'Annie Abrahams nous poussent tout d'abord à interroger nos propres capacités de recherche.

Si la variété d'informations, de formats et le flux continu de mises à jour sur différentes plates-formes déploient des strates d'explorations qui semblent infinies, les informations finissent cependant par se recouper et recoudre ensemble certaines de ces strates, leur donnant des épaisseurs – ou importances – variables selon les chemins qu'on emprunte, selon les relations qui s'établissent et se tissent avec les différents projets. Ces itérations permettent d'identifier des questions et des affirmations récurrentes. En effet, sur les trente dernières années, ce sont les mêmes questionnements qui se poursuivent, tournant incessamment autour de la communication et de ses complications. Par conséquent, la recherche retrouve certains motifs : des accumulations de couches et de lignes dans ses premières peintures, on trouve en écho les typographies éclatées et les superpositions de cadres de *Being Human*, la multiplicité d'agencements d'objets, puis les *glitches* faisant baver les images vidéo, le réseau qui affecte les images visiophoniques, les paroles qui se superposent dans un même terminal audio, les langues étrangères ou familières qui se mêlent.

L'œuvre d'Annie Abrahams peut s'explorer à travers un réseau de traces disséminées en ligne, sur les sites de l'artiste et des plates-formes associées. Les racines, densifiées sous les interfaces, dressent des chemins foisonnants, parfois obscurs (où l'on se perd), parfois fertiles, quand elles provoquent de nouvelles performances (où l'on se rencontre).

#### **4.1.1.3 Une œuvre mouvante. Le fonctionnement des anarchives**

Art de la performance, art du protocole, art collaboratif, la recherche d'Annie Abrahams peine à trouver une catégorie à sa mesure, échappant aux formes et objets classiques de l'art institutionnel. Pour définir sa pratique, Abrahams revendique la dénomination de « performance », car explique-t-elle, c'est la dénomination la plus large et la plus floue disponible<sup>624</sup>. Cherchant à préciser sa pratique, elle parle également d'un « art du protocole » ou « art du comportement »<sup>625</sup>, d'un « art de l'agencement » ou de l'« agentivité » [*agency*

---

624 Conversation avec l'artiste.

art]<sup>626</sup> ou encore, dans un article dédié à la caractérisation de sa méthodologie, d'une « éthologie participative dans des environnements artificiels »<sup>627</sup>.

Les œuvres en elles-mêmes sont difficiles à classer, parfois projetées à l'occasion de festivals de littérature, d'art contemporain, de cinéma ou dans des galeries, parfois installations, parfois performances, sur scène ou dans des salles de classe, et parfois uniquement en ligne, sur des sites ou des blogs dédiés (pour les projets partagés surtout).

J'ai toujours eu du mal à expliquer mon travail artistique aux institutions d'art, qui ont tendance à tout catégoriser dans les domaines d'art existants : art vidéo, poésie, art contemporain, littérature, danse, peinture, musique et, depuis peu aussi, art médiatique, art informatique, code art, etc. Cette façon de délimiter est si peu aisée et superficielle. Ces dénominations prennent un médium – ou une technologie – comme point de départ et ne disent rien sur ce qu'une pièce spécifique rend possible, sur ce qu'on peut expérimenter à travers elle. Je cherche autre chose, d'autres concepts pour mieux décrire ma pratique transversale, multidisciplinaire.<sup>628</sup>

Ce qui apparaît dans le foisonnement des traces, c'est que l'œuvre semble être autre part, dans l'expérience même des participants et leur capacité à orienter la suite. L'ensemble des documents disponibles en ligne ou exposés lors d'événements définissent en fait une œuvre dont la forme n'est pas fixe, mais se trouve constamment réactualisée et dépendante des autres (leurs participations, mais aussi leurs notes, leurs travaux, leurs images, leurs propres sites et références) et de la mise en place de variations et d'actualisations impulsées par l'artiste. La trace devient un moteur.

Ainsi, Annie Abrahams travaille de plus en plus par série. Un même protocole se décline selon plusieurs occurrences et variations. Les documents produits lors de ces différentes occurrences constituent un « répertoire de traces » pour de futures occurrences<sup>629</sup>. Autrement dit, ce sont des « anarchives », ainsi que les définit le laboratoire québécois du SenseLab,

---

625 “A discussion I had with my friend Cor whom I studied biology with in the seventies, helped me find this latest description. I told her, that I think about my work as having human behaviour as its main aesthetic component and why I call it, silently, « behavioural art ». I compare what I do now to what I did when I studied biology. In both cases I observe behaviour in constrained situations. The monkeys, that were the study objects « became » humans and the cage the Internet.”, Annie ABRAHAMS, Ruth CATLOW, Marc GARRETT, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams » édition Furtherfield, 2017.

626 Nous reviendrons plus tard sur la formulation.

627 Annie ABRAHAMS, « L'Agency Art ou une Éthologie Participative dans des Environnements Artificiels ? », *LINKS* (2019/1-Le Virtuel), pp. 87-90.

628 *Ibid.*, p. 86-87.

629 Voir Erin Manning : “Anarchive - a repertory of traces of events. The traces are not inert, but are carriers of potential. They are reactivatable, and their reactivation helps trigger a new event which continues the creative process from which they came, but in a new iteration.”, <http://erinmovement.com/the-colour-of-time-anarchive> (consulté le 13/08/2020).

c'est-à-dire des traces non pas inertes, mais « réactivables », comme des potentiels pour de futures occasions<sup>630</sup>. L'anarchive renvoie d'abord au processus, c'est une technique qui fait de la recherche-crédation une « *machine-à-faire-des-processus* » [*process-making engine*]. Les objets et traces créés sont la part visible de ces processus. Dans ce développement du travail, Annie Abrahams n'hésite pas non plus à publier elle-même, sur son blog ou ailleurs<sup>631</sup> les réflexions qu'elle tire des expérimentations et les références, notamment théoriques, qu'elle utilise pour élaborer sa pensée.

Comme les traces se trouvent accessibles en ligne, chacune d'elle est trouée d'hyperliens menant à d'autres documents, œuvres ou enregistrements, biaisant comme nous l'avons vu un déroulé continu et progressif du travail. Contrairement au travail achevé que constitue l'archive, l'anarchive définie par le SenseLab offre un mécanisme de *feed-forward*. Autrement dit, ces anarchives sont des relais, des articulateurs entre de multiples plates-formes, « entre les médias, entre les expressions verbales et matérielles, entre les archivages numériques et hors ligne, et surtout entre toutes les formes d'archives qu'il peut prendre et les interactions vivantes et collaboratives qui réactivent les traces anarchiques, pour, en retour, en créer de nouvelles »<sup>632</sup>. La publication continue initiée par l'artiste établit ainsi un canal de communication ouvert, dans lequel il est possible de s'engouffrer.

Cela a été mon expérience. En m'immergeant dans les anarchives, j'ai éprouvé une grande proximité avec les questionnements d'Annie Abrahams, et j'ai été profondément touchée [affectée et déplacée : *moved*] par les explorations sensibles exposées. Après des journées d'exploration entre les feuillets numériques des sites foisonnants d'Annie Abrahams, le contact s'est fait progressivement. De l'inscription à la lettre d'information de son

---

630 SENSELAB, « Anarchive - Concise Definition » [en ligne], disponible sur <<https://senselab.ca/wp2/immediations/anarchiving/anarchive-concise-definition/>>, (consulté le 4 mai 2020).

631 Annie ABRAHAMS, « L'Agency Art ou une Éthologie Participative dans des Environnements Artificiels ? », *LINKS*, *op. cit.* ; Annie ABRAHAMS, Emmanuel GUEZ, « "The machinic author" Artist's Statement: The Reading Club » [en ligne], *Journal of Creative Writing Studies* 4 (2019/1), disponible sur <<https://scholarworks.rit.edu/jcws/vol4/iss1/8>> ; Annie ABRAHAMS, « Preconditions for Online Participation » [en ligne], in *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, 2019, disponible sur <<http://paic-project.eu/category/blog/>>, (consulté le 29 mai 2020) ; Annie ABRAHAMS, « Learn together what it means to be connected » [en ligne], *CyPosium - The Book*, disponible sur <[https://www.academia.edu/40052680/Learn\\_together\\_what\\_it\\_means\\_to\\_be\\_connected](https://www.academia.edu/40052680/Learn_together_what_it_means_to_be_connected)>, (consulté le 4 juin 2020) ; Annie ABRAHAMS, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », *Journal for Artistic Research* édition bram. org, 2011.

632 "between media, between verbal and material expressions, between digital and off-line archivings, and most of all between all of the various archival forms it may take and the live, collaborative interactions that reactivate the anarchival traces, and in turn create new ones", SENSELAB, « Anarchive - Concise Definition » [en ligne], *op. cit.*

site web, à la participation aux boîtes de discussion lors d'une performance, de la contribution à des œuvres participatives de *Being Human*, d'amitié virtuelle en mails directs, la collaboration avec l'artiste a pu s'établir au long de ma propre recherche. Après une rencontre chez Annie Abrahams, le 25 février 2019, nous avons commencé une série de discussions, qui aujourd'hui se traduisent au sein du collectif d'artistes *Constallationss*.

Cette rencontre – parmi d'autres – témoigne de l'ouverture de l'œuvre d'Annie Abrahams, à la fois fourmillante, et jamais achevée. Les traces n'y sont pas des substances inertes, mais des prises à activer. Elles nous engagent. En cela, l'œuvre d'Annie Abrahams est mouvante : focalisée sur le processus, elle est instable (comme des sables mouvants), elle nous met en mouvement, en nous émouvant (elle nous touche, en nous impliquant directement au cœur de notre quotidien, dans nos difficultés à communiquer). Les médiations qu'elle utilise permettent de matérialiser cet entre-deux, aussi bien dans les rencontres que les œuvres mettent en scène qu'entre les œuvres elles-mêmes, jamais figées, toujours prises dans un processus continu d'interrogation.

#### 4.1.2 FACE-À-FACE VIDÉO À DISTANCE : *L'UN LA POUPÉE DE L'AUTRE* (2007)

[...] je ne suis pas là, qu'est-ce que je dois faire pour être avec toi ?<sup>633</sup>

##### 4.1.2.1 L'installation sur scène. Écran, lumière, ombre

Arrêtons-nous maintenant sur la performance *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other* (les titres des œuvres sont souvent bilingues), qui introduit un tournant dans l'œuvre de l'artiste en mettant en scène un face-à-face vidéo synchrone, entre elle et l'artiste Nicolas Frespech. L'analyse de cette œuvre – ou plutôt des traces qu'il en reste – va nous permettre de poser les jalons d'une observation des distances sur l'interface visiophonique.

La pièce est présentée le 26 mai 2007 au Centre Pompidou pendant le Flash Festival. Les deux performeurs sont isolés l'un de l'autre, chacun occupant une tente igloo où se trouve un ordinateur [Figure 4.2.]. La forme de la tente explicite une critique de l'enfermement

---

633 Une des déclarations d'Annie Abrahams dans la performance *L'un la poupée de l'autre*, vidéo disponible à cette adresse : Annie ABRAHAMS, Nicolas FRESPECH, « One the puppet of the other / L'un la poupée de l'autre. » [en ligne], *Vimeo*, le 26 mai 2007, disponible sur <<https://vimeo.com/2825201>>, (consulté le 29 mai 2020).

(seul devant nos écrans), mais participe aussi à une situation d'exploration (la tente comme espace de repli lorsqu'on est hors de chez soi, en voyage). Les deux tentes comme deux bulles évoquent aussi le ventre maternel, visiblement relié à l'extérieur par la connectique. Dans un entretien avec la journaliste Annick Rivoire, Annie Abrahams parle également d'utérus pour désigner la tente, et compare le câble qui en sort à un cordon ombilical (elle reprendra cette idée au fil de ses autres performances)<sup>634</sup> :

Cette tente c'est un abri, une protection, un espace réduit, un endroit sombre, un utérus. Un câble sort de la tente : le cordon qui nous nourrit ou celui par lequel s'évacuent nos déchets ? Je trouve l'image assez perturbante et je ne sais pas si je peux l'assumer entièrement, mais elle est là et me travaille. La tente n'est-elle pas un excellent véhicule pour cette rencontre, cette écriture d'un autoportrait à deux dans un espace à mi-chemin entre l'espace privé et l'espace public ?<sup>635</sup>

La rencontre comprise comme l'écriture d'un autoportrait reprend notre définition du visage : se trouver dans les yeux de l'autre. Cette confrontation est donnée à voir au public par un large écran, derrière les deux tentes, constituées en *split-screen* des deux images produites en direct par les deux performeurs. Le public dans la salle suit donc ce face-à-face grâce à l'exposition frontale d'un côté-à-côté sur l'écran<sup>636</sup>.

L'enregistrement vidéo s'ouvre sur deux images lumineuses. Il s'agit des lampes torches que chacun des performeurs dirige directement vers sa webcam [**Figure 4.3.**]. Les deux lumières, visibles frontalement sur les deux parties de l'écran sont sûrement également visibles, ou plutôt devinées depuis l'intérieur des tentes. Les tentures isolant les deux performeurs font alors également office d'écran, qui masquent autant qu'ils révèlent. Les deux types d'écrans, tente et toile, agissent en écho, puisque c'est parce que l'un cache que l'autre doit montrer.

---

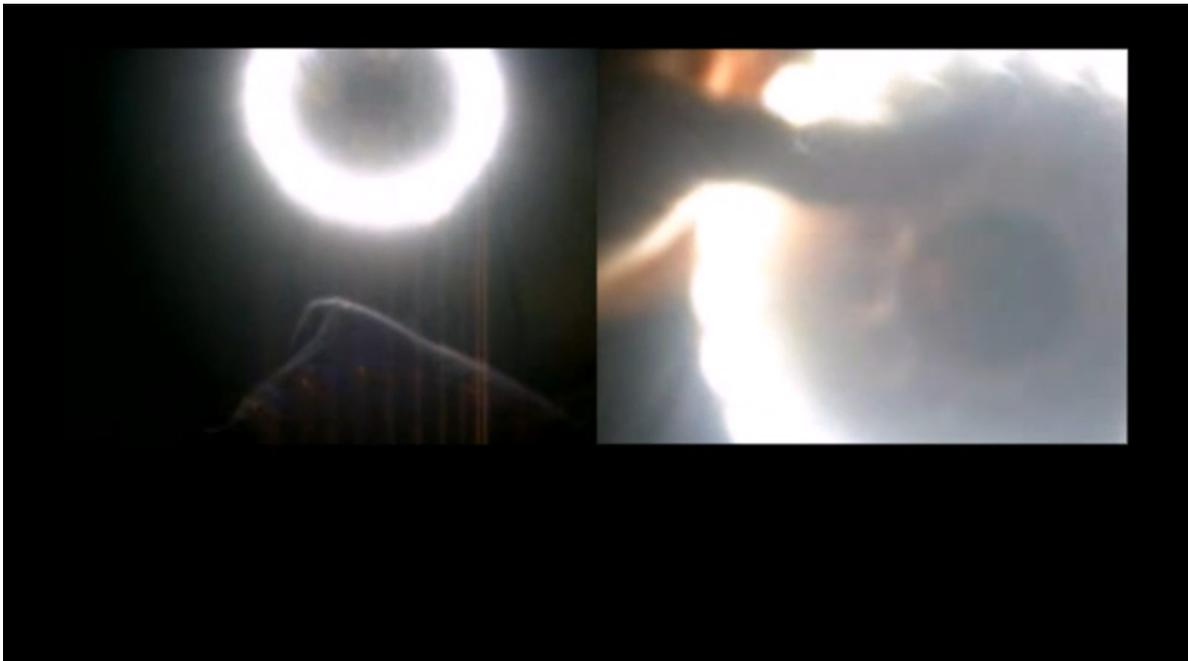
634 Annie Abrahams trouve dans la philosophie de Peter Sloterdijk sur la sphère une façon de décrire l'enveloppement et l'enfermement de la bulle créée par l'ordinateur. Elle l'évoquera également dans d'autres dispositifs similaires comme dans « On collaboration 3 ». Les cases agissent comme des bulles spatio-temporelles recollées. Voir les trois volumes sur les sphères : Peter SLOTERDIJK, *Sphères, tome 1 : Bulles ; Sphère, tome 2 : Globes et Sphère, tome 3 : Écumes*.

635 Annick RIVOIRE, « Annie Abrahams, Nicolas Frespech, l'un l'entretien de l'autre » [en ligne], *poptronics*, le 6 mars 2008, disponible sur <<https://www.poptronics.fr/Annie-Abrahams-Nicolas-Frespech-l>>, (consulté le 29 mai 2020).

636 Cette interface est développée par Clément Charmet. Annie Abrahams signale avant cela des expériences au sein du groupe Panoplie : « Très concrètement c'est le rendez-vous « Breaking Solitude » avec Antoine Moreau, le face-à-face avec lui qui a relevé les possibilités de l'outil développé par Clément Charmet. », *Ibid.*



**Figure 4.2.** Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / On the Puppet of the Other*, 2007.



**Figure 4.3.** Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / On the Puppet of the Other*, 2007.

La finesse des matériaux admet donc une certaine circulation de la lumière. D'une part, la toile laisse deviner les mouvements des deux performeurs par un jeu d'ombre et de lumière. D'autre part, l'écran-webcam (un camécran) se fait le relais sensible de cette lumière-présence, car si l'un des performeurs éclaire frontalement sa webcam, il fera de l'écran de sa partenaire une lumière plus vive, lumière saturée par la frontalité de l'ampoule contre l'objectif. L'autre est certes maintenu derrière l'écran, mais sa captation-transmission influence le lieu où son image est diffusée. Les deux lumières transmises sur l'écran du public affectent également l'atmosphère lumineuse de la pièce, jusqu'à influencer – peut-être – en retour la luminosité à l'intérieur des tentes, le large écran devenant à son tour ampoule.

Les écrans, s'ils forment des frontières, ne sont pas hermétiques. L'isolement initial exposé par les tentes-bulles est relativisé par ces jeux de lumière, tout comme les regards que les performeurs vont s'échanger, désignant un environnement où il est possible d'être affectés simultanément par l'intermédiaire direct de nos écrans et par des effets beaucoup plus diffus et environnementaux qui sont le plus souvent ignorés.

#### **4.1.2.2 Poupée autonome ? La négociation entre les deux performeurs**

La performance est un échange entre les deux performeurs qui se demandent l'un à l'autre d'accomplir certaines actions ou réponses, considérant l'autre comme une poupée ou comme un avatar ; sauf que le partenaire de jeu ne s'avère pas si docile ou manipulable. Une négociation s'installe alors pour chaque demande, et des refus frontaux tombent, portant la pièce vers d'autres interrogations, concernant notamment le consentement. Le projet est ainsi présenté :

Comme dans un monde virtuel (un jeu vidéo, Second Life) les artistes vont donner des commandes à leur avatar, joué par l'autre. Mais à l'opposé des mondes virtuels, ici l'alter ego est bien vivant, il a des pouvoirs propres et il peut accepter ou non de *donner chair aux projections de l'autre*.<sup>637</sup>

En effet, les réponses de l'autre ne sont connues ou prévues, le dialogue ouvert. Si le dispositif conversationnel est imaginé en amont et l'effet plastique des deux tentes sur scène aussi, le dialogue est le fruit d'une improvisation. Contrairement aux vlogs ou aux vidéos ASMR, l'attitude de celui ou celle qui apparaît à l'écran n'est pas anticipée, elle peut aller contre les demandes qui sont faites, se rebeller aux demandes de l'autre.

---

637 Page de présentation du projet : <https://www.bram.org/confront/sphere/> (consulté le 29/05/2020).

Lors d'une conversation sur la pièce, Annie Abrahams confie son inquiétude avant le début de la performance face au refus de Nicolas Frespech d'écrire le déroulé général de la pièce, à l'exception d'un signal de fin : le moment où l'un d'eux proposera de prendre une photo de l'autre sur écran. À part ce final, les actions et les choix des deux artistes ne sont pas anticipés ou écrits.

Le dialogue impromptu oscille entre des demandes d'information administratives, personnelles, voire intimes. Annie Abrahams demande à Nicolas Frespech son numéro de sécurité sociale – le micro-casque qu'elle porte alors pourrait faire référence à des enquêtes au téléphone ou du télémarketing. On le voit chercher dans son portefeuille sans trouver l'information demandée. Nicolas Frespech demande à Annie Abrahams de lui faire visiter son espace. Annie Abrahams passe la webcam dans les recoins du réduit qu'elle occupe. Peu de choses sont d'abord visibles à l'écran, des textures blanches, un objet parfois, comme une bouteille d'eau, un cahier, l'ordinateur, un brouillard blanc puis son visage. Si Annie Abrahams s'exécute, c'est elle qui garde la main – au sens propre – sur l'accès qu'elle donne à son espace en manipulant la webcam (la qualité de la caméra est assez basse également et nuance la compréhension du lieu et des objets qui sont montrés). Nicolas Frespech, et le public avec lui, sont déplacés à l'intérieur de la tente d'Annie Abrahams à la mesure de ce qu'elle veut et *peut* nous montrer, l'amplitude du recul étant limitée.

Le cadre se précise alors sur le visage, encore une fois à la demande de Nicolas Frespech : « Annie est-ce que tu peux mettre la caméra sur ton visage et le décrire ? » (notons la formulation imagée : il est sous-entendu que la caméra cadre le visage, et non qu'elle est posée dessus). Annie Abrahams s'exécute à nouveau, donnant un cadre fixe de son visage qu'elle décrit élément par élément, en ajoutant des jugements personnels : « mes yeux j'aime bien ». La négociation en cours, basée sur l'apparence et sa mise en scène, prend un tour érotique aux accents voyeurs. Tandis que le corps féminin se donne à voir, la partie occupée à regarder reste en retrait – Nicolas Frespech agite sa webcam, créant sur sa part du *split-screen* un halo sombre et imprécis, tandis que l'accès au corps d'Annie Abrahams continue de se montrer (bien que fragile et instable, dépendant de ses choix de manipulation de l'outil technique).

Les demandes sont parfois moins visuelles et plus intimes : « dis-moi quelque chose de rassurant », demande Nicolas Frespech. Cette demande fait écho à une séquence plus an-

cienne de *Being Human, rassur*, où Annie Abrahams demande à plusieurs personnes, dans plusieurs langues, d'essayer de rassurer un inconnu via une séquence vidéo frontale [*I asked people to reassure an unknown other*] [Figure 4.4. et 4.5.]<sup>638</sup>. Contrairement à *rassur* (ou aux vidéos ASMR), dans *L'un la poupée de l'autre*, Annie Abrahams répond directement à Nicolas Frespech, qu'elle est en mesure de reconnaître personnellement. Sa réponse pour le rassurer est cependant indifférenciée et, sans demande de précision quelconque, pourrait s'appliquer à n'importe qui, à l'exception du prénom : « Nicolas, tout ce que tu fais est bien ».

Ce jeu de question-réponse se poursuit, explorant une tension entre l'actualité de la présence de l'autre, à même de répondre, mais maintenu à distance, dans l'impossibilité de porter atteinte à l'intégrité physique de l'autre. Cette mise en relation distancielle peut être désinhibante, comme le remarque Sherry Turkle quand elle décrit la technologie aussi bien comme un « outil de communication » qu'un moyen « de protection contre l'autre, autorisant des pratiques auxquelles on ne se livrerait jamais autrement, tout en interdisant de fait l'accomplissement charnel de la relation »<sup>639</sup>. En effet, la protection induite par l'écran préserve de la présence directe de l'autre, maintenu à distance – effet explicité sur scène par l'isolement des tentes<sup>640</sup>.

À de nombreux égards, la pièce pourrait rappeler celle de Vito Acconci, *Remote Control* en 1971<sup>641</sup>. Dans cette performance, Vito Acconci et Kathy Dillon sont respectivement enfermés dans des boîtes étroites qui leur permettent d'être assis, en se recroquevillant. Les performeurs sont dans deux salles séparées d'une même galerie que les visiteurs peuvent parcourir. Face à un écran-caméra-micro, ils peuvent se voir et s'entendre par un circuit vidéo. Acconci invite sa partenaire à se ligoter elle-même avec une corde. Il la guide, ou plutôt la commande à distance (ainsi que le titre l'indique, « télé-commande »). L'aspect sé

---

638 Les vidéos sont disponibles à cette adresse : <http://www.bram.org/confort/rassur.htm> (consulté le 28/05/2020).

639 Des citations de ce court article (maintenant indisponible en ligne) se trouve sur la page de présentation de la performance : <https://www.bram.org/confront/sphere/> (consulté le 26/06/2020), TROUDAIR, « Murmures dans la nuit », *fluctuat.net*, 2008 (merci à Annie Abrahams de m'avoir transmis un pdf de l'article original).

640 *Ibid.*

641 Présentation de l'œuvre sur le site du musée George Pompidou : [https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR\\_R-173c59c124d5783ddfc6-bae1c7ea88&param.idSource=FR\\_O-173c59c124d5783ddfc6bae1c7ea88&param.refStatus=nsr](https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-173c59c124d5783ddfc6-bae1c7ea88&param.idSource=FR_O-173c59c124d5783ddfc6bae1c7ea88&param.refStatus=nsr) (consulté le 13/08/2020).



Figure 4.4. Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / On the Puppet of the Other*, 2007.

**Rassur**  
 You need people enabled  
 We all need to be comforted. Nous avons besoin d'être réconforté.

Do you want to be reassured?

Vous voulez être **rassuré**?

You can be reassured  
 in **greek**, in  
 in **turkish**, in  
 in **japanese**, in **norwegian**, in  
 in **german**,  
 in **dutch**,  
 in **french**,  
 in **hungarian**,  
 in **malagasy**, in **spanish**,  
 in **english**,  
 or in **arab**.

هفتة تامل  
 becaligen  
 robitrapostivo  
 gerust stellen  
 munkahery  
 mepry agastin  
 rassure  
 comoliar  
 安心  
 israeli stimek  
 to rassous  
 4 comurdere

\*Being human is about communication with the other. This other person that one doesn't know at all, but that should resemble you somewhere and so, will need some reassuring every now and then too. I asked people to reassure an unknown other.  
 Here is some explanation about how the filming is done:  
 I asked people to participate, want to see them, explained they were supposed to reassure someone who was in pain (physical or mental), but that there was no way to know what kind of pain or person it was. (Time between 15 seconds and 1 minute, I told them they had to look into the camera, as if the person to reassure was there, and that they had to stay serious for a few seconds at the end to be able to make a nice cut) Then I started filming, mostly we needed three times filming, before the 'actor' found out how he or she would like to do the reassuring. (I used a microphone and found out it's important not to be too close to the 'actor' and not to look at him/her during the filming) (no jokes!, it should be serious)  
 The Greek version was made during the Med@terra Festival in Athens, 1999.  
 Special English version for 'Oxy', internet art section of Dutch national newspaper 'de Volkskrant' Jan. 2007.

rassur is a part of  
**co(MI)fort**  
 being human

Figure 4.5. Annie Abrahams, *Being Human*, « rassur », 1997-2007.

ducteur, mais aussi insistant et parfois manipulateur, que nous avons observé dans *Theme Song* se retrouve dans *Remote Control* dans l'adresse, mais cette fois réciproque, accentuant la passivité asymétrique de la partenaire, cette fois directement interpellée et désignée. Les commandes ne tombent plus dans le vide, et peuvent ne pas être suivies.

#### 4.1.2.3 Fusion et gouffre. Le désir de s'atteindre et l'impossibilité de le faire

*L'un la poupée de l'autre* évolue vers un désir de plus en plus clair de rejoindre l'autre, non pas en quittant la tente, mais en habitant l'écran ensemble. Par des jeux avec leurs webcams, les deux performeurs créent des diptyques qui insistent sur la proximité charnelle qu'ils entretiennent avec leurs appareils d'une part, et la proximité de leurs deux images rassemblées sur les écrans d'autre part.

Ainsi, ils approchent leurs bouches au bord de leurs deux cadres individuels pour les rapprocher l'une de l'autre sur l'écran partagé. Cette approche formalise l'hétérogénéité des deux corps, à la fois l'un avec l'autre par la connexion de l'image, et en même temps explicitement séparés et isolés par la ligne centrale. Le contact du baiser se précipite dans la colure du *split-screen* qui agit comme un gouffre. Le baiser sur l'écran est perdu dans l'espace qui sépare les deux tentes, espace qui assemble autant qu'il sépare, comme la ligne assemblant les deux images [Figure 4.6.]. Ce jeu sur la fusion impossible préfigure la pièce *Big Kiss*, présentée quelques mois plus tard, le 10 octobre 2008. Dans cette œuvre, Annie Abrahams et Mark River sont côte-à-côte et leurs visages captés et transmis en direct sur un écran partagé semblent s'embrasser [Figure 4.7.]. Les deux performeurs jouent à lécher dans l'espace devant eux la ligne invisible du cadre, pour se rapprocher dans l'image partagée.

Dans *L'un la poupée de l'autre*, après le moment du baiser, la sensualité de la rencontre à distance se poursuit par une danse qu'Annie Abrahams performe pour Nicolas Frespech (et le public), soulignant là encore sa promiscuité avec la webcam, imposée par l'étroitesse de l'espace. L'image à l'écran devient abstraite, affichant des diptyques de couleurs qui témoignent, par leur tremblement, de la présence portant la caméra. La tentative d'être ensemble, au plus près l'un de l'autre, vibre à l'écran, en même temps que l'hétérogénéité des deux images, comme les deux tentes, affirme l'impossibilité pour les deux enveloppements de s'enchevêtrer.

Les tentatives de connexion se renouvellent pourtant : Nicolas Frespech demande un échange de regards. Les deux visages sont maintenant face-à-face, l'écran donnant à voir les deux visages côte-à-côte. Ces deux faces qui semblent regarder dans la même direction à l'écran se présentent en fait l'une à l'autre comme si l'écran agissait comme un miroir (il est en effet possible d'échanger un regard tout en étant côte-à-côte et en regardant devant soi, pourvu qu'on soit face à un miroir). Les deux visages, de face cette fois-ci, se rapprochent du bord du cadre pour former à l'écran grâce au *split-screen* un seul visage partagé. Contrairement au baiser assemblant deux profils, qui semblaient donc se faire face à travers le *split-screen*, c'est cette fois une forme de résolution, aux accents comiques, qui fait émerger par la fusion impossible, le collage à l'écran d'un unique visage écartelé [Figure 4.8].

Ce moment d'équilibre partagé pour faire naître la face commune amorce la fin de la vidéo sur le mode burlesque. Annie Abrahams demande à Nicolas Frespech de dire en même temps qu'elle « je t'aime ». Il refuse, mais elle commence toutefois très lentement : « je... », puis Nicolas Frespech la rejoint sur la fin de la déclaration « t'aime ». C'est alors le moment de la photographie, qui signale le dernier échange. La photo prise de l'écran personnel de Nicolas Frespech n'est en revanche pas vue directement à l'écran partagé pour le public. Elle reste une prise personnelle qui échappe à l'œil du public, cependant en mesure de voir la pose qu'Annie Abrahams prend : de face et souriante. Après la photo, Nicolas Frespech disparaît de l'image en laissant un écran gris. Annie Abrahams seule appelle plusieurs fois Nicolas Frespech, avant d'obscurcir elle aussi sa webcam. Les deux gris assemblés dans l'écran partagé forment alors une image quasi homogène [Figure 4.9].

Cette performance établit la trame des performances visiophoniques à venir dans la suite du chapitre, en nous apportant de précieux indices pour considérer nos contacts médiés par écran. Le dialogue permis par la synchronicité de la connexion donne lieu à une forme d'improvisation, ici érigée en action artistique. C'est cette relation en train de se faire qui s'expose sur l'interface. Par ailleurs, cette relation est marquée et encadrée par la mise à distance de l'autre, qui ne peut entrer dans la « bulle » (ici la tente) de mon intégrité physique. Cette distance peut être désinhibante, dans le sens où elle implique une proximité de l'autre (qui m'apparaît sur mon écran, proche de moi, au sein de ma bulle), mais maintenu à distance (il ne peut pas m'atteindre). La relation est donc prise dans cette tension : tendue vers l'autre, qui reste inatteignable dans sa grande proximité. Dans ce jeu d'adresse, nos



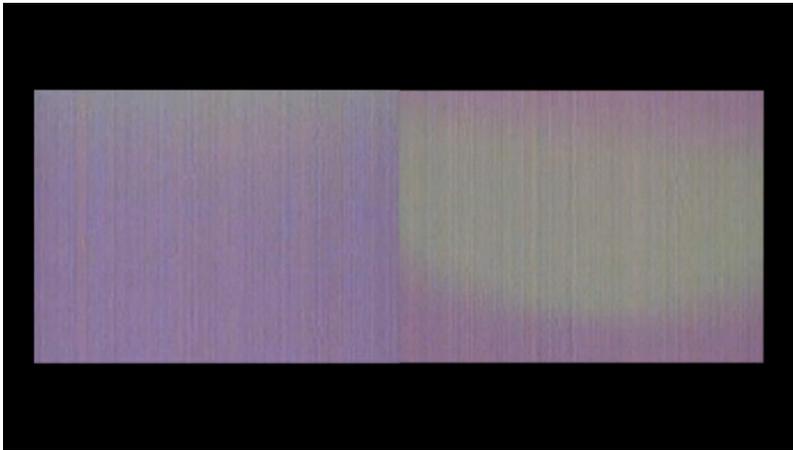
**Figure 4.6.** Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre*, 2007.



**Figure 4.7.** Annie Abrahams et Mark River, *Big Kiss*, 2008.



**Figure 4.8.** Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre*, 2007.



**Figure 4.9.** Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre*, 2007.

présences (comme nos bulles) sont hétérogènes (séparées), mais ne rendent pas la communication impossible : entre nous circule un mouvement d'adresse, par le relais de nos voix, de nos regards, et des jeux de lumière.

### 4.1.3 LES PERFORMANCES VIDÉO EN LIGNE

#### 4.1.3.1 L'art du protocole. Les consonances scientifiques de la démarche

À partir de *L'un la poupée de l'autre*, le réseau et les écrans deviennent pour Annie Abrahams un terrain d'observation, de jeux et d'expérimentations pour observer les comportements humains. Les premiers projets prenant pour objet une rencontre à distance (les personnes connectées n'occupant pas la même pièce) commencent au tournant des années 2010, d'abord avec les mêmes partenaires : *Relation entrecoupée / A fragmented relation* (2009) à nouveau avec Nicolas Frespech, ou *Double Blind (love)* la même année avec Curt Cloninger ou encore avec Antye Greie (AGF) en 2010 dans *A meeting is a meeting is a meeting* qui compte une série de neuf rencontres de cinq minutes chacune entre les deux artistes. *Duet – Satz 1, 2, 3, et 4* (2011) constitue la deuxième partie de cette conversation entre AGF et Annie Abrahams. D'autres séries suivent, avec des participants plus nombreux. Parmi les plus connues, citons la série des *Huis Clos / No Exit* (2009-2010), et *Angry Women* (2011-2013) [Figure 4.10.].

L'ensemble de ces performances suit le même principe. Des personnes éloignées les unes des autres suivent un même protocole, connectées en même temps depuis chez elles sur une interface visiophonique, avec leur propre camécran. Chaque participant est en mesure de transmettre un flux audio et vidéo en utilisant son matériel personnel (webcam, micros, ordinateurs et connexions particulières) et depuis des environnements domestiques géographiquement distincts (ce qui peut affecter le réseau). Annie Abrahams parle de « diffusion domestique » [*domestic streaming*]. L'interface est ainsi divisée en une série de cases audio-vidéo. Chacune des personnes connectées est responsable de sa propre case.

Pour ces performances, Annie Abrahams élabore des protocoles, simples, stricts, mais ouverts, que les participants sont invités à suivre. La dimension artistique des performances est régulièrement rapprochée d'une démarche scientifique :

Je ne suis pas une performeuse, j'utilise la performance pour faire de la recherche. Je ne suis

pas une chercheuse. J'utilise la recherche dans mes pièces de performance. Je suis une performeuse qui utilise la recherche comme un médium. Je suis une performeuse à la recherche des rencontres.<sup>642</sup>

L'élaboration du protocole se fait en réponse à une interrogation ou une intuition, une hypothèse de l'artiste. L'art est ici clairement présenté comme une recherche :

Mon travail est expérimental, dans le sens où mes performances sont des expériences. Je pose une question. Puis je crée une situation, en utilisant des protocoles formels et des règles, et j'espère que je donnerai une réponse à ma question.

Peut-être qu'une performance est pour moi, en tant qu'artiste, ce qu'est un article pour un chercheur scientifique – c'est-à-dire un moyen de rendre public, de partager, quelque chose que vous jugez important que les autres connaissent ou ressentent.<sup>643</sup>

Le questionnement qui occupe Abrahams sur les « possibilités et les limites de la communication »<sup>644</sup> s'élabore ainsi plus précisément à partir des outils techniques permettant des rencontres vidéo : la difficulté à communiquer et à se sentir ensemble par l'entremise de caméras. Ainsi, on peut retrouver des interrogations explicitement associées aux différents projets. Par exemple, pour *Relation entrecoupée / A fragmented relation*, elle formule cette question :

L'autre serait-il le plus présent dans la communication par webcam interposée dans les moments de vide, quand rien ne se passe, quand au moins je pense à elle, cette autre personne?<sup>645</sup>

Pour *Huis Clos / No Exit* (2009-2010), c'est une interrogation sur « la communication à distance et la dynamique dans un groupe dispersé »<sup>646</sup>. Ici aussi, Abrahams rapproche explicitement cette expérimentation artistique d'une expérience scientifique [*As much a scientific*

---

642 Déclaration notamment présente dans le communiqué de presse de l'exposition personnelle *Training for a Better World*. Disponible sur <https://aabraahams.files.wordpress.com/2011/10/communiqu3a9-abrahams-28-octobre-20111.pdf> et également disponible dans l'article Annie ABRAHAMS, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », *Journal for Artistic Research*, *op. cit.*

643 “In my art I often act as a scientist. My work is experimental, in the sense that my performances are experiments. I ask a question. Then I create a situation, using formal protocols and rules, that I hope will give an answer to my question. [...] Maybe a performance is for me, as an artist, what an article is to a scientific researcher –that is, a way to make public, to share, something that you think is important for other people to know about or to feel.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag* (2010/58), disponible sur <<http://digicult.it/digimag/issue-058/annie-abrahams-allergic-to-utopias/>>.

644 Biographie de l'artiste « svp souriez aux voisins le matin », <https://www.bram.org/info/aaf.htm> (consulté le 28/08/2020).

645 Documentation sur le site de l'artiste, <https://aabraahams.wordpress.com/2009/03/01/video-relation-entrecoupee/> (consulté le 26/06/2020).

646 La formulation revient régulièrement dans plusieurs documents. Voir par exemple la présentation du projet *Huis Clos – No Exit* sur le site de l'artiste : <https://bram.org/huisclos/> (consulté le 29/05/2020).

*experiment as a performance series*]<sup>647</sup> :

Comment les rapports de pouvoir dans un groupe de collaboration sur internet se développent-ils ? Quels sont les modèles possibles ? En quoi l'absence physique, les retards dans la communication, les distorsions dans les images et les sons influent-ils cette collaboration ?<sup>648</sup>

Pour *Angry Women*, enfin – qu'elle définit comme un « projet de recherche artistique » – elle reprend le questionnement autour de l'être-ensemble en ligne, mais avec une thématique plus spécifiquement axée sur la colère et avec plus de participantes encore, entre douze et vingt-quatre. Elle annonce une double recherche :

- \* sur la communication et la collaboration à distance en utilisant la colère comme prétexte
- \* sur la colère des femmes en utilisant des performances webcam comme facilitateur<sup>649</sup>

La tension introduite par la situation visiophonique permet d'explorer le sentiment de colère, tantôt de façon réflexive (raconter quelque chose), poétique (lancer des mots, et des phrases en réactions aux expressions des autres), performative (pousser un cri). Cet espace d'expression libre devient alors un moyen d'investir un sentiment, en le contraignant dans un cadre précis.

La formulation de questions précises et l'élaboration de protocole qui rythment le travail d'Annie Abrahams lui viennent de sa formation en biologie, suivie avant son entrée aux Beaux-Arts. L'observation qu'elle faisait des singes se retrouve dans l'observation des humains sur l'écran : « Les singes qui étaient l'objet d'étude 'deviennent' les humains et la cage devient l'internet »<sup>650</sup>. Ceci est particulièrement explicite pour *Huis Clos – No Exit*, lorsque Annie Abrahams explique dans l'un des mails envoyés aux participants (publié dans les archives) :

Vous êtes dans un huis clos, vous ne pouvez pas vous échapper, vous êtes en cage, vous êtes quadrillés [*gridded*] / vous êtes à la fois mes sujets de recherche et mes collègues / Ce n'est pas votre sensibilité, ni votre intellect, mais votre capacité à agir qui sera notre point d'attention notre comportement, notre façon d'interagir, d'être ensemble est ce que nous allons montrer

---

647 La formulation apparaît sur les pages anglophones de description du projet : <https://bram.org/huisclos/beyond/indexfr.html> (consulté le 29/05/2020).

648 Page du projet sur le site de l'artiste : <https://www.bram.org/huisclos/> (consulté le 28/08/2020).

649 Présentation de la série sur le site de l'artiste : «\*on remote communication and collaboration using anger as a pretext / \*on female anger using webcam performances as a facilitator», <https://bram.org/angry/women/> (consulté le 29/05/2020).

650 «A discussion I had with my friend Cor whom I studied biology with in the seventies, helped me find this latest description. I told her, that I think about my work as having human behaviour as its main aesthetic component and why I call it, silently, 'behavioural art'. I compare what I do now to what I did when I studied biology. In both cases I observe behaviour in constrained situations. The monkeys, that were the study objects 'became' humans and the cage the Internet.», Annie ABRAHAMS, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

Il n’y a pas de priorité pour l’expression ou la pensée, les deux serviront le *geste* / rien de spectaculaire, / Interactions ordinaires, difficiles à contrôler en raison de ses mouvements en miroir dans l’image de la webcam, en raison du retard, en raison de circonstances de communication inhabituelles / Rien n’est ce qu’il semble [...] Pas le temps de contrôler l’image miroir de vous-même, vous construisez avec les autres, pas le temps de réfléchir à son impact sur vous, quelque chose s’échappera, quelque chose que vous ne monteriez pas dans des circonstances normales. Vous révélez. Quelque chose sera piégé. [...] Donc mes performances sont comme des expériences.<sup>651</sup>

L’objet de l’observation de ces performances visiophoniques est impalpable : c’est la relation entre les performeurs, leur sensibilité composée aux autres et conjuguée sur le mode informatique.

Les protocoles proposés, en effet, ouvrent de nouvelles voies de réappropriation, en décalant les usages, en offrant des contre-emplois. En cela, les contraintes artistiques du protocole contournent le désir de contrôle et de résultats qui organisait la biologie dans les années 1970, et qu’Annie Abrahams alors réprouvait. Au contraire, le protocole artistique déploie des « contraintes habilitantes »<sup>652</sup> – un terme également cher au SenseLab – c’est-à-dire une série d’étapes à suivre pour créer un contexte propice à des interactions créatives, mais sans « notion préconçue de ce que le résultat sera ou devrait être »<sup>653</sup>.

---

651 Extrait de mail pour la préparation de *Huis Clos / No Exit – Tout va Bien*, le 30/03/2011. “You are in a huis clos, you cannot escape, you are caged in, you are gridded / you are both my research subjects as my co-researchers / Not your sensibility, not your intellect but your capacity to act will be our point of attention / our behaviour, our way to interact, to be together is what we will show / There is no priority for either expression or thought, both will serve the ‘geste’ / nothing spectacular, / Ordinary interactions, difficult to control because of its mirrored movements in the webcam image, because of delay, because of unusual communication circumstances / Nothing is what it seems [...] / No time to control the mirror image of yourself, you construct with the others, no time to reflect on its impact on you, something will escape, something what you wouldn’t show under normal circumstances. You will reveal. Something will be trapped. [...] / So my performances are like experiments”, disponible sur <https://bram.org/huisclos/toutvabien/indexang.html> (consulté le 29/05/2020).

652 “Our point of departure is what we call ‘enabling constraints’--sets of designed constraints that are meant to create specific conditions for creative interaction where something is set to happen, but there is no preconceived notion of exactly what the outcome will be or should be. No deliverable. All process.”, « Inflexions 3: Of Microperception and Micropolitics An Interview with Brian Massumi » [en ligne], disponible sur <[http://www.inflexions.org/n3\\_massumihtml.html](http://www.inflexions.org/n3_massumihtml.html)>, (consulté le 3 juin 2020).

653 “I like to think of my protocols in the sense of what Erin Manning and Brian Massumi of Senselab call ‘enabling constraints’ - sets of designed constraints that are meant to create specific conditions for creative interaction where something is set to happen, but there is no preconceived notion of exactly what the outcome will be or should be.”, Annie ABRAHAM, « Preconditions for Online Participation » [en ligne], in *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, op. cit. Annie Abrahams fait référence à cet entretien : Joel McKim, Of Microperception and Micropolitics, An Interview with Brian Massumi, INFLExions No. 3, October 2009 [http://www.inflexions.org/n3\\_massumihtml.html](http://www.inflexions.org/n3_massumihtml.html) (consulté le 03/06/2020).



Figure 4.10. Annie Abrahams, *Angry Women*, « Take 5 », 2012.



Figure 4.11. Annie Abrahams, *Angry Women*, « On Love », 2012.

Les situations que produit l'artiste ne donnent pas non plus lieu à des résultats stricts et arrêtés. La documentation du processus est disponible et les conditions de l'expérience transparentes, mais les conclusions restent en suspens. Le cœur de l'œuvre est dans l'expérience des performeurs, les traces produites et l'agentivité qu'elles soulèvent en lançant de nouvelles occurrences.

Annie Abrahams élabore des protocoles qui visent à créer un milieu d'expression qui laisse aux participants la liberté de s'exprimer. En cela, ces protocoles peuvent être considérés en eux-mêmes comme des terrains imaginaires, des *potentiels*. En réponse à ce moteur de la performance, encore indéterminée, répond l'écran enregistreur, qui permet, par la suite de revenir sur les gestes et les réactions qui ont eu lieu. Sans dresser une conclusion scientifique sur la relation qui a eu lieu, l'écran permet d'intercepter des traces de la relation, qui pourront à leur tour, donner lieu à d'autres occurrences de la performance. En cela, l'écran agit comme un laboratoire.

#### **4.1.3.2 L'écran comme laboratoire (observer les comportements, saisir ce qui échappe)**

Ces « projets de recherche » qui se déploie sur l'interface visiophonique font de l'écran un lieu d'observation. Abrahams prend son parti des difficultés liées à l'environnement médiatisé pour observer des comportements humains : comment l'interface affecte notre façon d'être-ensemble, et comment cette façon d'être-ensemble peut-elle nous éclairer sur nos relations hors-écran (en montrant ce qui manque, mais aussi ce qui s'invente) ? internet devient alors un « terrain de recherche sur les comportements »<sup>654</sup>. Abrahams revendique le protocole comme principal *medium* et les comportements humains comme « matière première » de son art dont les performances, presque systématiquement collaboratives, constituent les modes d'investigation.

Les réactions visibles dans la performance visiophonique y sont *authentiques*, en ce sens qu'elles émergent de cette situation spécifique (comme « l'authentique mise en scène » des vlogueurs que reprend Dominic Gagnon dans ses films-collages). C'est pourquoi Annie Abrahams ne fait pas de répétition de ses pièces (mais des essais techniques) et qu'elle travaille avec des personnes différentes. Ainsi, une règle assez systématique dans les perfor-

---

654 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, Art et politique, Lulu-bram.org, 2011, p. 24.

mances est celle de continuer malgré les difficultés (souvent techniques). Il est également difficile de « mal faire », puisque ce sont les comportements, et les réactions, sincères, au sein de cet environnement complexe, qui sont recherchés<sup>655</sup>.

Par exemple, *On Love* (une des itérations de *Angry Women*) s'ouvre sur une vue des performeuses de dos, qui se retournent une à une vers leurs webcams et donc le public. Ce moment de mise en place s'installe dans la durée, par un jeu de cache-cache entre les différentes participantes. En voulant vérifier où en sont les autres, une performeuse doit se tourner vers la webcam et donc briser la composition. Ce moment de mise en place donne à voir l'hésitation, l'attente, les derniers réglages, la difficulté d'une synchronie liée à la difficulté d'une confiance, la curiosité, et enfin le lâcher-prise<sup>656</sup> [Figure 4.11.].

Ici encore, le travail d'Annie Abrahams agit comme un outil d'exploration des nouveaux gestes que nous apprenons à faire dans nos communications en ligne. Des milliers d'années nous ont familiarisés avec l'habitude d'entendre le souffle de notre interlocuteur, de voir ses micromouvements faciaux et d'interpréter leur valeur « phatique », dont le but est de vérifier que la communication passe bien, que le *medium* communicationnel (canal intermédiaire et milieu environnemental) est dûment habitable. Les protocoles d'Annie Abrahams peuvent être vus comme des révélateurs des nouveaux (micro-)gestes phatiques que nous inventons au sein de nos nouveaux milieux de communication, selon une anthropologie du camécran dont Nicolas Nova articule et réalise le programme depuis quelques années<sup>657</sup>.

Le participant à la performance visiophonique a certes la maîtrise de ce qu'il donne à voir de lui-même, de son décor, de l'angle de prise de vue et de l'ambiance lumineuse, mais les protocoles et le contexte établis par Annie Abrahams visent à faire vriller cette maîtrise, en confrontant le performeur à des pertes de contrôle et des frustrations, souvent liées à l'appareillage technique. À l'image on voit ainsi émerger ce qu'on pourrait appeler des « moments de visage », d'une authenticité particulière, directement liée au dispositif technique.

L'objet de recherche de ces protocoles concerne les comportements humains qu'elle veut

---

655 Extrait de mail pour la préparation de *Huis Clos / No Exit – Tout va Bien*, le 30/03/2011. “There is no failure”, “There are only rules no norms (as in an psychiatric hospital)”, disponible sur <https://bram.org/huisclos/toutvabien/indexang.html> (consulté le 29/05/2020).

656 Vidéo disponible à cette adresse : <https://vimeo.com/64228654> (consulté le 30/05/2020).

657 Voir Nicolas Nova, *Smartphones. Une enquête anthropologique*, Métis Presses, Genève, 2020 ; ainsi que <https://curiousrituals.wordpress.com/> (consulté le 13/08/2020).

observer « sans interférer avec eux ». Annie Abrahams cherche à montrer ce qui échappe, à faire révéler aux performeurs une part de leur « code secret » [*hidden code*]<sup>658</sup> en public, de les pousser au-delà de l'autoreprésentation que la situation requiert au départ, en introduisant des difficultés – et des possibilités – communicationnelles inédites.

J'essaye de trouver des moyens de pénétrer l'autre performeur – pour une seconde seulement, je voudrais qu'ils s'exposent à moi (et aux autres observateurs) dans une action, ou une réponse, qui est hors de leur contrôle.<sup>659</sup>

Ce lâcher-prise vient de la situation inédite, celle d'une rencontre à distance, où chacun doit composer avec les étapes du protocole, avec son appareillage technique, et avec les autres et leurs appareillages techniques. Abrahams continue à propos de *Huis Clos – No Exit* :

En fait, toutes vos sensations seront tellement sollicitées que, même dans de simples tâches, vous ne pourrez plus vous fier à vos habitudes et vous devrez réinventer, réarticuler, renégocier en permanence votre présence parmi les autres.<sup>660</sup>

Ces moments d'échappées sont pour Annie Abrahams des moments d'intimité, seulement ponctuels, car ils échappent un instant à la maîtrise et au contrôle de l'image dans le travail de communication. Pour l'artiste, c'est le moyen d'exposer l'« intimité », qu'elle définit comme une situation « où on renonce délibérément au contrôle – dans une certaine mesure – pour approcher une autre personne »<sup>661</sup>.

Les difficultés techniques font ainsi non seulement partie intégrante de la performance, mais elles agissent comme des révélateurs.

Je demande aux gens de jouer dans un cadre, ils sont encadrés dans un dispositif [*apparatus*], qui est plus ou moins parfait. internet provoque des retards, des bugs, des problèmes, l'ordinateur est vieux ou nouveau, rapide ou lent, l'interface détermine comment les performeurs peuvent interagir ou non, la situation domestique interfère avec le bruit et les chats qui passent

---

658 La formulation revient régulièrement. Elle apparaît notamment dans Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, *op. cit.*

659 “I try to find ways to penetrate the other performer – just for one second I want them to expose themselves to me (and to our observers) in an action, or a response, that is out of their control.”, *Ibid.* ; Voir également Annie ABRAHAMS, « Preconditions for Online Participation » [en ligne], in *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, *op. cit.* : “Gradually I became more and more aware of how this kind of interface, besides allowing observation of collaborative behaviour and self-organisation, also revealed private, intimate behaviour. The online performers are so occupied with their inter-actions, that they do not have time to take care of their image as they mostly do on the Internet”.

660 Présentation de *Huis Clos – No Exit* : “In fact there will be so many calls on all your sensations, that, even in simple tasks, you can not anymore rely on your habits and you will have to reinvent, re-articulate, renegotiate continuously your presence among others”, <http://bram.org/huisclos/open/indexang.html> (consulté le 29/05/2020).

661 “intimacy indicates a situation where one deliberately relinquishes control to some extent in order to approach another person.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, *op. cit.*

par là veulent participer.<sup>662</sup>

Les décalages, les interruptions, les coupures, les variations de flux, les vides temporaires et les erreurs de codage dans et entre les images sont les matériaux esthétiques de la performance qui traduiront notre vulnérabilité dans nos tentatives de communiquer dans un environnement cyberisé.<sup>663</sup>

Ainsi, Annie Abrahams répète que la situation visiophonique n'est pas plus artificielle qu'une autre, peut-être moins quotidienne, mais nous restons, explique-t-elle « toujours influencés par un certain nombre de facteurs et l'on prend position souvent en rapport »<sup>664</sup>. Autrement dit, la médiation technique ne fait que modifier d'autres codes et contextes sociaux, d'autres modes d'apparitions quotidiennes, d'autres médiations :

Je tiens à souligner que, pour moi, l'intimité médiatisée, c'est-à-dire l'intimité qui se produit par l'utilisation de machines, n'est pas la même que l'intimité que nous vivons dans notre vie de chair. Elle n'est ni moindre, ni plus puissante. L'expérience est juste différente.<sup>665</sup>

Ce qui est donc à observer, c'est la façon de réagir dans cette situation particulière.

Les protocoles d'Annie Abrahams consistent tous à créer des situations, et des conditions d'observation pour faire émerger ces moments d'intimité, captés à la surface de l'écran. Si les protocoles visent à faire émerger des situations et des comportements particuliers à observer, c'est l'écran qui, comme un filtre, en intercepte quelques traces. En cela, les camécrans deviennent des laboratoires d'observation<sup>666</sup>.

Les visages dont les faces sont prélevées et mises côte-à-côte forment un espace d'observation inédit. Par l'interface, la rencontre qui s'opère est ainsi schématisée clairement. L'objet de recherche, qui était par essence insaisissable (autrui, l'altérité, le moment éphé-

---

662 “I ask people to perform in a frame, they are framed in an apparatus, which is more or less perfect- the Internet provokes, lags, bugs, glitches, the computer is old or new, fast or slow, the interface determines how the performers can interact or not, the domestic situation interferes with noise and cats wanting to join in.”, Annie ABRAHAMS, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

663 “Shifts, interruptions, cuts, flux variations, temporary vacuums and coding errors in and between the images, are the aesthetic materials of the performance that will translate our vulnerability in our attempts to communicate in a cyberized environment”, <https://bram.org/huisclos/oncollaboration/in-dexangCECN.html> (consulté le 29/05/2020).

664 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 43.

665 “I want to stress that, for me, mediated intimacy, that is, intimacy that occurs through the use of machines, is not the same as the intimacy that we experience in our flesh lives. It is neither a lesser, nor a more potent experience; it is just different.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, *op. cit.*

666 À propos de *Huis Clos – No Exit* (la formulation revient régulièrement) : « ils se partagent un espace d'expression et de responsabilité, un terrain de jeu, un laboratoire. », et apparaît par exemple sur <https://bram.org/huisclos/his.html> (consulté le 29/05/2020).

mère de la rencontre, l'être-ensemble), est capté dans le processus. Il s'agit certes de mises en scènes (les protocoles d'Annie Abrahams), et seulement de traces (les images captées sur l'écran), mais l'interface visiophonique permet d'objectiver quelques moments du face-à-face, en aplatissant les visages pour exposer la rencontre. Les images de visages rassemblées sur l'interface pourraient être rapportées à des faces, au sens d'aplat, comme interceptés derrière la vitre de l'écran ou de la scène d'observation sous un microscope, la face aplatie d'une pièce de monnaie. Au fil des altérations produites par la connexion et le matériel, le voyage des visages est comme mis sous verre.

Ainsi, le terrain de recherche est en ligne, mais seulement, semble-t-il, parce que l'écran permet d'encadrer la recherche et d'intercepter ces traces. Comme le dit Annie Abrahams :

La réalité doit être piégée, pour se donner à penser  
[Reality needs to be trapped in order to be available for thoughts.]<sup>667</sup>

Les rencontres organisées en ligne s'affirment alors comme des moyens pour éclairer ce qu'est une rencontre. Les moments d'intimité sont certes liés au dispositif technique, mais ils parlent plus largement de nos façons d'être-ensemble. Il ne s'agit pas de voir ce qui émerge malgré la médiation ou de travailler la présence avec la médiation, mais bien de comprendre ce que la médiation révèle.

Ces protocoles sont particulièrement précieux actuellement, pour explorer nos relations sociales à distance. Le laboratoire d'Annie Abrahams élabore un milieu de rencontre où nous devenons à la fois observateurs et sujets d'observation par le jeu d'apparition de nos visages à l'écran, et l'enregistrement de l'interface, qui nous permet de revenir sur nos gestes, de réfléchir autrement à nos apparitions impliquées dans nos faces-à-faces écranisés.

#### **4.1.3.3 Les relations comme objets : *Constallations et Constallationss***

Ce sont surtout les relations qui intéressent Annie Abrahams. Si ses premières propositions étaient plus participatives (avec des participants invités), les formes qui l'occupent ac-

---

667 Voir par exemple le communiqué de presse de l'exposition personnelle *Training for a Better World* : « Annie Abrahams paraphrase volontairement Jacques Rancière en disant qu'il faut 'attraper le réel pour le rendre accessible à la pensée'. Ce réel, souvent sale, ennuyeux, banal, parfois vulgaire, toujours fracturé et multiple, elle le dévoile dans ses pièces de performance, vidéo et 'd'écriture partagée' sur internet. Et pour ce faire, elle choisit de travailler autour des notions universelles : la peur, la colère, la solitude, la folie, l'amour, etc. », <https://aabhahams.files.wordpress.com/2011/10/communiqu3a9-abrahams-28-octobre-20111.pdf> (consulté le 29/05/2020). Elle en parle également dans son entretien avec Manuel Fadat, produit à l'occasion de l'exposition : Manuel FADAT, ANNIE ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, Art et politique, Lulu-bram.org, 2011.

tuellement sont plus rigoureusement collaboratives (une création collective plus horizontale). Le groupe *Constallations* est représentatif de cette approche<sup>668</sup>.

*Constallations* est formé par le groupe 3G(eneration), constitué de trois artistes intéressées par le travail des *media* (informatiques ou conversationnelle), associées à trois générations : Annie Abrahams (1954), Pascale Barret (1975), et Alix Desaubliaux (1993)<sup>669</sup>. Depuis des villes différentes, chacune des artistes propose aux autres une session de discussions-expérimentations en ligne. Les traces qui émergent de ces rencontres sont anarchivées sur le site du groupe<sup>670</sup>.

Chacune des propositions doit fournir un protocole ouvert, mais qui laisse place à la surprise et à l'inconnu. L'artiste organisant la session présente certes au groupe l'objet d'une recherche, mais son traitement reste indéterminé, son aboutissement reste en suspend (accroché sur le site comme anarchive), dépendant (et avide) du point de vue des autres. Autrement dit, l'objet de ces sessions consiste en une exploration commune de questions proposées (offertes) à la discussion.

De ces rendez-vous réguliers, on peut trouver sur le site l'anarchivage d'une dizaine de sessions, qui concernent aussi bien l'exploration d'une pratique comme le *streaming* (*Defragmentation*<sup>671</sup>), l'expérimentation d'une conversation composée de phrases et d'objets préparés en amont (*CritterThingTalk*<sup>672</sup>) ou à partir d'images (*Coïdolie*<sup>673</sup>), la lecture ou l'écriture collaborative de textes (*Libère toi Cyborg* !<sup>674</sup>).

Au terme de cette première saison d'expérimentations, les artistes élaborent ensemble une méthodologie propre à leur collaboration. Les outils nécessaires à ces rencontres comptent quatre variables : l'ordinateur (qui permet la connexion à distance), le site web (où sont anarchivées les traces des rencontres), du temps (pour préparer les sessions et y participer), mais surtout – et c'est le premier terme – le défi et la surprise (qui pourrait aussi être synonyme de rencontre, conversation, relation) comme intention première. Également

---

668 Le titre fait référence à la fois aux « constellations » et aux « installations ».

669 Biographie des artistes sur leur site : <https://constallations.hotglue.me/?who/> (consulté le 14/08/2020).

670 Site de *Constallations* : <https://constallations.hotglue.me/> (consulté le 14/08/2020).

671 Traces disponibles sur <https://constallations.hotglue.me/Defragmentation> (consulté le 15/08/2020).

672 Ce type d'expérimentations, proposée par Annie Abrahams, fait référence à la recherche qu'elle mène sur l'agencement d'objets, notamment avec Martina Rushaum dans *besides* : <https://bram.org/besides/> (consulté le 15/08/2020).

673 Traces disponibles sur <https://constallations.hotglue.me/?coïdolie/> (consulté le 15/08/2020).

674 Traces disponibles sur <https://constallations.hotglue.me/?musingcyborg/> (consulté le 15/08/2020).

annoncée dans la méthodologie, l'attitude générale dans laquelle doivent être les participantes : confiance et bienveillance. Autrement dit, la rencontre devient le moteur d'une exploration et inversement, les investigations collectives deviennent aussi une façon d'observer la rencontre.

Le collectif *Constallations*, à l'issue d'une première saison de rendez-vous (entre mai 2018 et mai 2019) invite trois autres participantes à les rejoindre pour expérimenter en plus grand groupe : Carin Klonowski (1989), Gwendoline Samidoust (1984) et moi-même, donnant naissance à *Constallationss* – avec un pluriel insistant dans les deux « s ». *Constallationss* compte maintenant six artistes, désireuses d'expérimenter ensemble<sup>675</sup>. Intégrer le mouvement *Constallationss* a donné à cette recherche (incarnée) sur la visiophonie une dimension expérimentale et collaborative. Cette implication personnelle nourrit mes descriptions. En effet, *Constallationss* permet de questionner des façons d'être-ensemble en ligne en utilisant notamment la télé-présence, non pas comme un palliatif à la distance qui nous sépare, mais comme un mode de rencontre.

Ainsi, les sessions de travail se sont construites à chaque fois sur une journée, rythmée par des rendez-vous visiophoniques. La plupart du temps, l'organisation globale est à peu près la même. Les dates sont choisies en amont. Quelques jours avant une session, l'organisatrice peut fournir au groupe quelques éléments à consulter (envoyés par mail ou directement déposés sur notre site). Le jour de la session d'expérimentation, nous avons un premier rendez-vous le matin pendant lequel l'organisatrice de la session expose le projet de recherche de la journée. Ce moment est souvent suivi d'un temps de recherche individuelle (nous ne sommes pas forcément connectées sur l'interface visiophonique), suivi à nouveau d'un rendez-vous visiophonique (souvent en début d'après-midi) pour échanger sur nos recherches respectives et éventuellement élaborer des modes d'investigations plus performatifs. Nous utilisons également des outils d'écriture collaborative (comme Framapad) qui nous permettent d'écrire en même temps sur une même feuille virtuelle et de réagir en direct à ce que les unes et les autres écrivent (dans des couleurs différentes) [Figure 4.12.].

Dans la continuité de *Constallations*, nous anarchivons nos expérimentations sur un site web. La page d'accueil donne ainsi accès à une série de liens vers les différentes pages des

---

675 Nos biographies sont disponibles à cette adresse : <https://constallationss.hotglue.me/?who/> (consulté le 15/08/2020). Avant de devenir « *Constallationss* », notre rencontre à six s'est illustrée dans la participation à une performance sur le rire (une des sessions organisée par Annie Abrahams) que je détaille plus bas.

sessions. On y trouve actuellement les résultats des sessions – « résultats » étant un terme inadéquat si l'on veut rappeler la dimension anarchivistique de l'opération – que l'organisatrice arrange. Les traces exposées correspondent à ce qui a pu être tiré de la session d'expérimentations, d'abord pour celle qui l'a organisée. Il s'agit moins d'un compte-rendu que d'une interprétation sensible à l'issue de la journée, qui mêle aux enregistrements des sessions visiophoniques, d'autres documents et références qui ont émergé de la session<sup>676</sup>. Ce collage reste instable, il est susceptible d'évoluer au fil des modifications des unes et des autres, chacune ayant les codes de modification de l'ensemble du site web<sup>677</sup>.

---

676 Ce processus d'anarchivage n'était pas évident pour toutes, et dépendant notamment de la maîtrise des outils techniques.

677 Nous utilisons « Hotglue », un outil de publication web qui reprend l'esthétique et la technique du collage papier, mais sur une feuille virtuelle (les éléments de la page ne s'adaptent pas à la fenêtre informatique). Les images, mais aussi l'ajout de texte et l'incrustation de vidéo peuvent être simplement « glissés-déposés » sur la page. Aucun savoir-faire de programmation n'est nécessaire.

12  
13 Récréation  
14 Paléographe  
15 Imaginer  
16 apprivoiser  
17  
18 Récréation  
19 S'émanciper  
20 Humus - et fertiliser - se fertiliser / j'étais en fait pas certes du mot-gift à donner - Je me sens seule, étrangement  
seule cette soir dans licriture - non, voilà, vous êtes revenue. Je retiens l'image d'une tente, où on peut se reposer,  
etre dans le processus en se permettant de s'écarter - un moment - ou  
21 **c'est la fluidité printanière le ciel et la terre  
se compénètrent floraisons pousses  
fructifier**  
22 Au  
23 j'aime beaucoup l'idée de la mécanique qui émerge, une (des) mécanique(s) qui sont à discuter, confronter, réinventer,  
réinvestir - mécanique à penser comme engrenage, organicité, écosystème,  
24 mon passage préféré est celui qui remet en question la mécanique de l'improvisation traditionnell

Figure 4.12. Annie Abrahams / Constallationss, Session de Licriture, 21 mai 2020.

# CONSTALLA- TIONSS

**Constallationss (2020)**

**Collages A4 / page web**

**Collectif de recherche : Annie Abrahams, Pascale Barret, Alix Desaubliaux, Carin Klonowski, Alice Lenay, Gwendoline Samidoust.**

Pour donner une trace des sessions de travail *Constallationss*, j'ai demandé au groupe de produire pour cette thèse des collages de nos derniers échanges. Le protocole élaboré est le suivant : chacune met au point un assemblage d'images et de textes issu des traces de nos sessions de recherches, correspondant à ce qui lui a semblé le plus important. Les collages sont présentés-partagés lors d'une nouvelle session et fournissent un support d'échange sur l'expérience générale qui s'est écoulée, révélant ce que chacune a pu voir et tirer des échanges.

Au terme de cette discussion, une nouvelle page sur le site est élaborée, qui reprend quelques bribes de ces collages recollés, accompagnés d'un court texte qui a émergé à l'occasion de la discussion :

raccorder les lignes, produisant d'autres lignes qu'on voudrait  
raccorder encore, et plus on  
raccorde, plus le tissu se  
délite en mille lignes que nous n'aurons jamais fini  
de tresser.

<https://intraface.net/Constallationss>

## 4.2 Composer avec le milieu

### Le terrain visiophonique

Notre parcours avec Annie Abrahams se fait plus concret en s'ancrant directement dans la présente recherche. L'expérience en première personne de ces faces-à-faces me permet à présent, dans la continuité des questions que l'artiste pose sur les difficultés à communiquer et les possibilités d'être-ensemble en ligne, de proposer une montée en généralité sous la forme d'une reconnaissance du terrain visiophonique et plus particulièrement des difficultés techniques qu'il impose. Le face-à-face en direct par écrans interposés complexifie la relation en déformant les distances, en introduisant des délais et possibles déconnexions et en brouillant les images. Cette mise en évidence de la médiation nous permet de matérialiser la distance qui nous sépare et nous unit.

Pour présenter ces nouvelles coordonnées communicationnelles, explorons successivement différentes dimensions du face-à-face visiophonique : la présentation visuelle de l'inter-faces, la synchronie temporelle, et enfin la connexion-transmission des images. Au fil de ces trois dimensions, nous caractériserons plus précisément les modes de face-à-face proposés par les interfaces visiophoniques et la façon dont elles diffèrent de nos habitudes hors-écran. La particularité de cette distance médiatique ne sera cependant pas le lieu d'une lamentation sur les déformations imposées à nos faces-à-faces en ligne, mais plutôt l'occasion de considérer un autre mode de rencontre, où l'autre peut encore m'échapper. Même si, face à nos écrans, nous croyons maîtriser nos apparitions, les interfaces visiophoniques rejouent le pli caractéristique du visage qu'on a voulu définir : celui qui existe d'abord dans le regard d'autrui, décrivant un point de vue différencié de lui.

#### 4.2.1 LE FACE-À-FACE ACCIDENTÉ

##### 4.2.1.1 Différentes configurations visiophoniques

Dans ses premières performances visiophoniques, Annie Abrahams travaille avec des interfaces qui permettent d'afficher, pour chacun des participants, la même image. En 2008,

lorsqu'elle commence *Huis Clos – No Exit*, c'est Clément Charmet et Estelle Senay qui développent l'interface, permettant de rassembler les images et les sons de six participants dans une même mosaïque. L'enjeu est bien que chacun des performeurs ait le même agencement des cases sur l'interface.

Aujourd'hui, Annie Abrahams n'utilise plus de tels outils (difficultés techniques trop importantes, qui ralentissent le travail d'expérimentations), mais des interfaces grand public, qui viennent avec de nouvelles difficultés. Au fur et à mesure de ses productions, il y a donc une attention de plus en plus grande à des dispositifs qui sont par ailleurs employés de plus en plus largement pour des usages quotidiens (et qui ont explosé pendant le confinement en mars-avril 2020). En proposant des performances artistiques, Abrahams invente des contre-emplois à ces outils habituellement dédiés à la collaboration professionnelle et aux conversations interpersonnelles. Sur ces applications (comme Jitsi, Skype, Zoom, Adobe Connect notamment), plusieurs configurations de l'interface peuvent être choisies par les interlocuteurs<sup>678</sup>. Nous en distinguons au moins trois.

Lorsque deux personnes entrent en conversation sur l'interface, l'image de l'interlocuteur occupe une place plus grande, souvent en « pleine fenêtre ». Une image contrôle de ma propre webcam peut apparaître par-dessus l'image de l'autre. Je peux notamment changer la place de cette image contrôle. Nous nommons cette configuration « face-à-face » **[Figure 4.13.]**

Il est également possible de faire apparaître mon image et celle de l'autre à la même taille **[Figure 4.14.]**. Cette configuration est souvent utilisée pour les rencontres en groupe qui permettent de faire apparaître les images de chacun – dont la mienne – au même niveau. Chacune des cases représente une des présences impliquées dans la conversation, qui bien souvent y présente son visage. Nommons cette configuration « grille », composée de « cases-à-visage » **[Figure 4.15]**. Il m'est possible d'embrasser du regard l'ensemble des participants (y compris moi), comme sur une scène, scannant du regard l'ensemble des cases. Sur les interfaces grand public, pour diriger plus précisément l'attention vers celui où celle qui prend la parole, un liseré de couleur entoure la « case parlante » (autrement dit, là

---

678 Nous nous appuyons plus particulièrement sur l'observation de Zoom, qui est l'application que nous avons le plus utilisée au sein du groupe *Constallationss*, et pour les deux séries de performances *Distant Feelings* et *Distant Movements* (étudiées au chapitre suivant). La version gratuite de Zoom impose une limite de temps à quarante minutes de conversation quand plus de deux personnes sont connectées.



Figure 4.13. Une configuration « face-à-face ».



Figure 4.14. Une configuration « grille » à deux personnes.



Figure 4.15. Une configuration « grille ».



Figure 4.16. Une configuration « alternance ».

où le micro atteste une activité plus forte)<sup>679</sup>.

Enfin, lors de ces rencontres en groupe, une autre configuration permet de faire automatiquement apparaître en plein écran celui ou celle qui prend la parole. Nous nommons cette configuration de groupe « alternance » **[Figure 4.16.]** Les autres cases-à-visage plus petites restent en bord d'interface. Les visages se succèdent sur l'interface selon l'occupation la plus forte du micro. Les prises de parole imprévues sont ainsi traduites visuellement : en coupant la parole, je pousse aussi l'image de l'autre pour y imposer la mienne. Un flux principal d'images et de son doit donc être négocié par les participants.

Si au cinéma, c'est la caméra qui oriente le regard (et non le spectateur en tournant sa tête), dans le contexte visiophonique, c'est l'interface qui figure l'orientation de l'attention en affichant l'activité de la caméra de celui ou celle qui prend la parole. C'est l'interface qui « tourne », comme sautant de caméra en caméra pour sauter d'un point de vue à l'autre et figurer – mais aussi, du même coup, conditionner – le détournement et l'orientation de l'attention au sein de ce milieu de rencontre, constitué des caméras, micros et ordinateurs des uns et des autres.

Ces différentes configurations « face-à-face », « grille », et « alternance » peuvent être différentes pour chacun des connectés au sein d'une même conversation. La configuration en effet n'est pas forcément coordonnée entre les interlocuteurs ou imposée par l'interface, si bien que nous pouvons avoir des visions tout à fait différentes du groupe. En mode grille, je mets du temps à repérer qui a pris la parole, tandis que le reste du groupe est déjà face à celui ou celle qui s'exprime.

Par ailleurs, et même en mode grille, les images peuvent être agencées différemment pour chacun des interlocuteurs. Les cases peuvent également se réorganiser quand l'un des interlocuteurs retire puis remet son image – un jeu qui occupe régulièrement les protocoles d'Annie Abrahams.

Impossible donc de saisir ou d'enregistrer la rencontre qui ne possède pas d'objectivité visuelle ou auditive partagée (puisque'il y a autant d'interfaces que de personnes connectées), sinon, pour la postérité, l'enregistrement d'une des versions qui en a été faite. La rencontre qui est au cœur des protocoles et performances d'Annie Abrahams reste donc insai-

---

679 Bien souvent, d'autres outils sont associés à la conversation visiophonique, comme une fenêtre de chat, et des outils de traduction de langage corporel comme le bouton « main levée », symbolisé par un emoji de main superposé à ma case.

sisable, sinon par la récolte de traces, dispersées sur chacun des ordinateurs des participants. Si la rencontre se rend visible sur l'interface, il y a alors autant de rencontres que d'interfaces. Chaque interface sur chacun des ordinateurs connectés agit donc comme un point de vue unique sur la rencontre en jeu. Nous n'avons pas de socle commun de l'apparition du groupe. Cette configuration, si elle peut être critiquée parce qu'elle prête à confusion en dérobant un socle commun d'apparition visuelle, conserve cependant (et en quelque sorte respecte) en fait la singularité de mon point de vue (l'interface de mon écran) sur le groupe.

Dans les rencontres de groupe en mode grille, les visages – y compris le mien – semblent tous regarder vers moi (comme les vlogueurs de Gagnon). Ils regardent dans la même direction, en même temps qu'ils se regardent tous les uns les autres – définition commune et sirupeuse de l'« amour ». Ces « cases-à-visage » sont assemblées côte-à-côte, de sorte que chaque participant fait simultanément face à tout le monde, forçant un pluriel dans le *face-à-face*. L'adresse visuelle et sonore est ainsi dirigée uniformément vers chaque visage connecté, sans qu'il ne soit possible de savoir exactement qui en est le destinataire (s'il y en a un). Annie Abrahams, en proposant des protocoles qui perturbent les codes de la conversation classique pour lui préférer des poésies collaboratives, considère ces modes d'adresse comme des chœurs<sup>680</sup>.

---

680 Packer RANDALL, Annie ABRAHAMS, *Annie Abrahams – Networked conversation*, [en ligne], Third Space Network, 2017., disponible sur <<https://vimeo.com/222911980>>.

# DES CHŒURS VISIOPHONIQUES

***Des chœurs visiophoniques (29 et 30 janvier 2020)***

**Éléments de recherche pendant l'atelier d'Annie Abrahams**

**« Du Centre au Milieu », Maison de la Création et de l'Innovation**

**Avec Jeannie Croset, Alice Lenay, Sylviane Médard, Jacopo Rasmi.**

Avec le soutien de la SFR Création.

Lors de l'atelier « Du Centre au Milieu » qu'Annie Abrahams donne à Grenoble en janvier 2020, les participants sont invités à expérimenter un mode d'improvisation collective sur interface visiophonique. Avec un outillage minimal (des mots écrits et parlés), nous utilisons chacun nos camécrans pour composer des agencements collectifs. Si l'accordage de nos intentions laisse parfois place à des moments poétiques, c'est surtout notre tâtonnement qui se donne à voir.

<https://intraface.net/Espoir-Espoir>

Annie Abrahams nous propose d'improviser autour des mots « danger » et « espoir ». Pour la première improvisation, « danger », nous sommes quatre connectés sur l'interface visiophonique : Jeannie Croset et moi-même sommes en charge de présenter des mots que la thématique du danger nous a inspiré (nous les avons noté sur des bouts de papier en amont), tandis que Jacopo Rasmi et Sylviane Médard (dont les images sont masquées) occupent la bande son en déclamant certaines phrases ou son, elles aussi préparées en amont, mais qu'ils peuvent décaler en fonction de ce qui s'affiche à l'écran. Les mots, écrits et parlés, se cherchent pour s'assembler, comme les pièces d'un puzzle. Sans savoir encore ce que les autres présenteront, nous nous tenons en attente.

Au niveau sonore, ce sont les thématiques des annonces préventives en gare « attention entre le marche pied et le quai » et envers les animaux (« il ne faut pas les nourrir »), qui dérivent vers des angoisses de gouffre, traversées par des animaux nocturnes. Visuellement, des mots liés au concret social comme « police », « précaire », « anti- », se mêlent à des concepts plus abstraits : « futur », « précipice », « chaos ». Un assemblage reprend particulièrement bien notre problématique, en

associant les mots « Attention » et « Regard », tandis qu'on entend une voix souffler : « le gouffre, le précipice enfin ».

Pour la thématique de l'espoir, Jeannie Croset, Sylviane Médard et Jacopo Rasmi appose contre leur webcam une surface de tissu ou de bois qu'ils tiennent à la main : on voit donc trembler la surface au fil de la prosodie. Le groupe improvise en répétant – sans beaucoup de silence – le mot : « espoir, espoir, espoir... Espoir ! Espoir ! », passant de la jouissance aux pleurs, des hurlements aux cris de joie, chuchotant, chantant, épelant – épuisant le mot.

#### 4.2.1.2 Les regards en mode « face-à-face »

Lors de conversations à deux, les applications visiophoniques sont conçues pour suggérer un face-à-face. En effet, le visage face à moi réagit et répond à ma propre présence (comme dans nos rencontres hors-écran). La luminosité de l'écran peut également jouer dans la direction de mon attention vers le visage qui s'y affiche.

Cependant, de nombreuses déformations caractérisent aussi ce mode de rencontre visiophonique, à commencer par l'échelle et l'axe de prise de vue, autrement dit, à quelle distance je me trouve de la caméra, et à quelle distance se trouvent l'écran et la caméra l'un de l'autre. En miroir doivent être considérés les mêmes distances et positionnements du côté de mon interlocuteur (sa distance à sa propre caméra et à son écran, et la distance qui sépare les deux appareils) et qui ne sont pas nécessairement équivalents à ma propre situation.

Ainsi, mon interlocuteur peut apparaître de loin (plan large) quand je lui apparais de près (gros plan). Tout en gardant une même distance face à l'écran, je produis pour ma case une certaine échelle de plan, et je fais face aux différentes échelles de plans des uns et des autres si la conversation est à plusieurs : un gros plan pour une des cases et un plan large juste à côté. Chaque connecté a la charge de son cadrage et donc de l'échelle de plan. J'aurai beau m'approcher ou m'éloigner de l'écran, le gros plan restera un gros plan, le visage sera toujours collé à l'objectif et donc rapproché de moi, quelle que soit la distance que j'occupe vis-à-vis de l'écran (comme au cinéma, le visage en proximité avec la caméra donne un effet de proximité même si j'occupe le dernier rang de la salle).

À cet assemblage baroque d'échelle de plan s'ajoute la variation des axes de prises de vue. Dans les configurations actuelles classiques du camécran, la caméra est placée au-dessus de l'écran, pour suggérer un face-à-face<sup>681</sup>. Mais si la caméra qui me filme est désolidarisée de l'écran, je peux apparaître de profil pour mon interlocutrice alors que je lui fais face en faisant face à mon écran. Mon interlocutrice qui, elle, s'est filmée avec une caméra proche de son écran (souvent posée au-dessus) a alors la désagréable impression que je ne le regarde pas **[Figure 4.17.]**.

---

681 Dans de rares – et étranges – configurations matérielle d'ordinateur, la webcam est placée sur le bord bas de l'écran. Voir par exemple la présentation vidéo de cet ordinateur dont la webcam, placée en bas à gauche du bord de l'écran, peut « aisément capter le plafond » : <https://www.youtube.com/watch?v=1Et9W-K7VhU> (consulté le 28/08/2020).



**Figure 4.17.** Session de travail Constallationss.  
Carin Klonowski voit notre image sur un autre écran (elle regarde de biais), je suis en gros plans quand les deux autres sont en plan rapprochés.

Cependant, même si les deux outils, caméra et écran, sont rapprochés l'un de l'autre sur le même plan, et alignés dans le même axe, il y a aura toujours un léger décalage du regard, comme nous l'avons vu avec les vlogueurs qui vérifient dans le miroir-écran la production de leur image. Cette fois, sur l'interface visiophonique, l'utilisateur regardant son partenaire lui offrira un regard de biais, du fait du décalage entre la position de la caméra et la position de l'image de l'interlocuteur légèrement en dessous (plus le plan est resserré, plus le décalage est visible, l'angle du regard étant plus ample). Mais à la différence du vlog : c'est justement parce que je te regarde que mon regard est de biais.

Le sociolinguiste Michel De Fornel disait de ce regard de biais en visiophonie qu'il produit un « effet faux jeton », dans une étude datant du début des années 1990<sup>682</sup>. Pour y remédier, il est possible d'offrir l'impression d'un croisement de regards à son interlocuteur, pourvu qu'on sacrifie le sien à la webcam. C'est ce que défend un des utilisateurs avec lesquels Michel De Fornel s'est entretenu :

j'essaie d'être en face de l'écran, et des fois, je regarde aussi la caméra pour que la personne qui me reçoit ait l'impression que c'est elle que je regarde [...] quand elle me parle, je regarde la caméra pour que la personne ait l'impression que je la regarde dans les yeux. Je crois que c'est important pour l'autre personne. C'est encore plus direct comme ça. C'est toujours mieux d'avoir une personne qui regarde en face plutôt que quelqu'un qui regarde de côté ou de travers ; c'est comme si dans une conversation on parlait en regardant par terre, c'est pas très agréable. On est habitué à se regarder dans les yeux quand on parle, puisqu'on peut se voir, autant se regarder dans les yeux. Malheureusement les autres, ils en font pas autant.<sup>683</sup>

Cette déclaration pointe à l'époque vers la possible élaboration de nouveaux codes de politesse, qui introduisent une nouvelle forme d'association entre le visage et l'appareil : regarder « dans les yeux » consiste bien à regarder « l'objectif de la webcam », quitte à sacrifier son regard à l'appareil pour encourager l'autre à s'exprimer. Plus encore que de profiter du visage de l'autre, car c'est bien ici l'avantage de la visiophonie (« puisqu'on peut se voir »), la politesse veut ici que je prête plutôt attention à comment j'apparais pour l'autre, pour me rendre agréable.

---

682 « De plus, il est nécessaire que les participants ne soient pas trop près de l'appareil, pour éviter un effet 'faux-jeton' dû au fait que la caméra est sur le côté de l'appareil. Si un locuteur veut éviter cet effet tout en restant très près de l'appareil (pour être en gros plan), il doit s'il veut donner à son interlocuteur l'impression de le regarder, fixer la caméra et non l'écran, ce qui contrarie l'orientation visuelle spontanée des usagers vers ce dernier. », Michel DE FORNEL, « Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique », *Réseaux* 64 (1994), pp. 107–132., p. 115.

683 Michel DE FORNEL, « 'ALORS, TU ME VOIS?' : Objet technique et cadre interactionnel dans la pratique visiophonique », *Culture technique* (1992), Centre de recherche sur la culture technique, Neuilly-sur-Seine (FRA), p. 75.

Ce type de remarque permet de questionner l'intégration que nous faisons au fil du temps des déformations imposées par un nouvel outil technique en comparaison de nos habitudes jusque-là. Ici, le croisement de regards peut être offert, comme un geste de politesse qu'un usager, conscient du fonctionnement du dispositif, prend en charge. Cependant, au fil du temps, ce qui s'impose dans les usages de plus en plus répandus de la visiophonie consiste plutôt à interpréter différemment l'impression d'un croisement de regards à partir de l'image d'un regard de biais, comme une nouvelle façon de se regarder dans un tel contexte.

Mais s'il est possible de se concentrer sur mon interlocuteur, soit en regardant son image, soit en regardant directement la caméra qui lui donnera l'impression d'un croisement de regards, il est également possible de tenir une conversation tout en faisant autre chose, et en continuant à simuler le face-à-face. Je peux en effet faire face à ma caméra, donnant l'idée d'un face-à-face à mon interlocutrice qui a mis mon image en plein écran, quand sur mon écran je superpose à l'interface visiophonique d'autres programmes (une fenêtre de recherche internet, mes mails, ou même de la musique si je porte des écouteurs). Au sein du face-à-face, l'écran préserve une indépendance de mon milieu vis-à-vis du milieu occupé par l'autre et que je peux faire entrer ou bloquer à la mesure des options techniques qui me sont données.

C'est une des anecdotes que rapporte Sherry Turkle : Ellen appelle sa grand-mère sur Skype pendant une heure deux fois par semaine, mais écrit des mails pendant les conversations<sup>684</sup>. L'interface visiophonique permet « un très fort sentiment de présence », au sens où une personne « se présente », se donne à voir. Le visage agit alors à son tour comme un écran qui ne révèle jamais tout à fait ce qui l'occupe (qui montre et qui cache, qui reste dans l'ouvert, sans dire ses secrets). Ce type de visage se retrouve dans nos interactions hors-écrans, quand devant moi mon interlocuteur rêveur ne répond pas de façon tout à fait synchrone et que je peux deviner qu'il est préoccupé par d'autres choses, extérieures à notre conversation. Dans le cadre de la conversation visiophonique, ce qui se donne à observer dans cette situation est la mise en avant d'un visage absent. Si les fenêtres, onglets, applications défilent à l'écran, la caméra posée sur l'écran ne bouge pas et le visage continue de lui faire face. Nous pouvons alors être témoins d'un visage en gros plan, pris au cœur d'une

---

684 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, op. cit., p. 38.

conversation et d'un échange, et pourtant détaché, déconcentré, dans un milieu qui n'appartient qu'à lui à ce moment-là, à savoir le face-à-face avec son camécran personnel. L'écran joue alors de façon magistrale son double rôle de cache et d'ouverture, ou plutôt ici de filtre, en laissant passer des informations (mon visage filmé) et en retenant d'autres (l'objet de mon regard non pas sur ton visage, mais sur mes mails)<sup>685</sup>.

J'ai également la possibilité de regarder ma propre image prise dans la conversation. Comme nous l'avons vu dans le cas du vlogueur, si je me détourne de l'image de l'autre pour voir mon propre visage, je me trouve alors face à un « miroir empathique », au sens où j'ai accès exactement à ce que mon interlocuteur peut voir de moi pendant la conversation, je me vois d'une certaine façon à travers ses yeux – pourvu bien sûr qu'il regarde mon image. Il s'agit là d'une forme d'approche sans précédent de mon visage, à laquelle je suis normalement aveugle, surtout dans une conversation où je n'ai pas d'outil technique pour le voir. Mon corps percevant et mon corps pour autrui se superposent de façon inédite. L'ironie possible de cette situation est celle de deux interlocuteurs, chacun fasciné par leur propre visage extériorisé, fantasmant un miroir empathique qui tourne en fait à vide en deux circuits fermés.

Cette question – et le risque narcissique d'une mise entre parenthèses du moi, pour le dire avec Rosalind Krauss<sup>686</sup> – revient régulièrement au fil des performances visiophoniques d'Annie Abrahams. Dans une des notes de *Huis Clos No Exit – On translation*, on retrouve cette interrogation : « Comment, face à une interface où l'on se voit tout le temps, être plus attentif aux autres qu'à ses propres actions ? »<sup>687</sup>. Au départ, ce renvoi de ma propre image agit comme une image contrôle, pour m'assurer au fil de la conversation que j'apparais bien dans le champ de ma webcam et que je donne à voir à mon interlocuteur mon visage ou bien l'objet que je veux lui présenter. Mais il n'a pas toujours été installé, et sa superposition constante à l'image de mon interlocuteur n'est pas toujours de mise.

---

685 La fascination que j'entretiens pour mon visage pris dans la conversation peut se faire discrète dans la mesure où les mouvements de mon regard peuvent être imperceptibles, selon la taille de mon écran et la distance à ma webcam, mais aussi selon l'habitude qu'a mon interlocuteur de voir l'orientation de mon regard (qu'il croit probablement être sur lui, si mes réactions sont bonnes).

686 Voir le chapitre 1 sur cette question. Rosalind KRAUSS, « Video: The aesthetics of narcissism », *October*, *op. cit.*

687 “How, in front of an interface where you can see yourself all the time, to be more attentive to the others than to your own actions?”, <https://bram.org/huisclos/ontranslation/> (consulté le 03/06/2020).

# DOUBLE CROISEMENTS DE REGARDS

***Double croisements de regards sacrifiés (2017)***

**Performance visiophonique sur écran et hors-écran (5' environ)**

**Trace vidéo de la recherche et de l'événement (2')**

**Alice Lenay et Ely Morcillo.**

Dans le cadre de l'atelier « Nouvelles techniques du corps. Atelier de prospective gestuelle » dirigé par Julien Prévieux, à l'ESAD Grenoble, du 4 au 6 décembre 2017. Organisé par la SFR Création en partenariat avec École Supérieure d'Art et Design Grenoble Valence.

Avec la danseuse Ely Morcillo, nous avons mis au point lors d'un atelier mené par Julien Prévieux, une chorégraphie de regards sur une interface visiophonique. Nous cherchions à comprendre comment nos gestes quotidiens de rencontres se traduisent sur des interfaces visiophoniques ; plus particulièrement ici, le *croisement* de regard.

<https://intraface.net/Double-croisements>

Sur l'écran, pour avoir l'impression que mon interlocutrice *me* regarde, elle devra regarder la caméra qui la filme, et donc consacrer son regard à un objet. Si elle me regarde – regarde le flux vidéo sur son écran qui relaie mon visage – alors son regard m'apparaîtra de biais. Je ne sais donc pas où se posent exactement les yeux de mon interlocutrice, car s'ils peuvent se concentrer sur mon image, ils pourraient aussi bien parcourir discrètement d'autres fenêtres.

Notre recherche se développe en trois étapes, à commencer par une chorégraphie visuelle sur l'écran de nos deux visages connectés via une interface visiophonique (Skype). Nous faisons apparaître l'image de l'autre sous la forme d'une petite icône. En suivant un même métronome (nous occupons la même table), nous déplaçons

au même rythme l'icône du visage de l'autre aux quatre coins de l'écran. Nos yeux se déplacent donc en restant pourtant fixés sur la même image. Je peux suivre le regard de mon interlocutrice, qui est constamment en mouvement, mais toujours dirigé vers moi. Au bout de huit temps, nous quittons du regard l'image de l'autre pour nous concentrer sur l'objectif de la caméra qui nous filme. Nous essayons toutes les deux de donner l'impression d'un croisement de regard mais qui ne sera pas récupéré par nos yeux (mais bien par la caméra). Sur nos deux écrans abandonnés, nos deux images regardent la caméra.

La deuxième étape que nous avons mise au point a consisté à associer nos yeux à la place qu'avait jusque-là la webcam. Nous étudions d'abord l'enregistrement de ces précédents mouvements, avant de retraduire notre chorégraphie de regards et de fenêtres, hors-écran. Comment ces gestes interfacés par les médiations techniques pourraient affecter en retour nos gestes quotidiens hors-écran ? En figurant nos regards comme des lignes, nous avons cherché dans notre face-à-face (hors-écran) les moments d'évitement, les points de convergence, et enfin les croisements de regards. Les yeux de l'autre remplaçant la webcam qui nous filmait, nous déplaçons nos axes de regards en reproduisant les mouvements faits pendant la connexion visiophonique. Nous terminons l'une et l'autre par un croisement de regards, prenant une revanche sur le « double croisement de regards sacrifiés » de la première étape.

La troisième étape enfin était un rendu de la recherche, sous la forme d'une performance à l'école d'art de Grenoble Valence (ESAD). Nous cherchions à rendre sensible ce qui pourrait être considéré comme des préliminaires du croisement de regards. Assises l'une et l'autre sur une chaise, face-à-face, nos pieds entrelacés reprennent la mesure en tapant ensemble le sol. Lorsque les lignes de nos regards peuvent se croiser dans l'espace entre nous, nos pieds s'immobilisent – la battue s'arrête. Ce moment de suspension prend fin par une négociation silencieuse du rythme, moins régulière, et commune (nos pieds entrelacés s'inter-influencent). Nous reprenons la battue, regardant autour de nos visages (comme s'il s'agissait d'un écran), pour terminer finalement par les yeux – croisement de regards.

L'attention à l'autre se repense à la lumière de l'expérience sur écran (ce n'est plus le face-à-face qui est traduit sur écran, mais le face-à-face sur écran qui est traduit hors-écran). Je te sais toute proche, caressant de ton regard l'environnement autour de mon visage, tandis que je parcours aussi les contours de ton propre visage, toutes deux prêtes à bientôt nous « retrouver » symétriquement et réciproquement dans l'échange de regard.

## 4.2.2 L'ESPACE-TEMPS DÉCOUSU

### 4.2.2.1 Patchwork d'espace-temps

Visuellement, chaque participant produit son cadrage personnel, avec son propre matériel informatique, parlant depuis son espace domestique, situé géographiquement. En cela, l'interface en mode « grille » se rapproche d'un patchwork fait de lumières, de décors, d'échelles inégales.

Dans les performances qu'elle propose, Annie Abrahams joue à complexifier l'hétérogénéité de cet assemblage de cases-à-visages, notamment en convoquant des participants qui viennent de lieux géographiques éloignés, et donc avec des fuseaux horaires différents, parfois des langues diverses, en plus de leurs multiples appareils et connexions. La série des *Huis Clos – No Exit* en particulier joue à mêler différentes langues et connaissances des langues plus ou moins avancées des différents participants. Certains sont à même d'accéder à certaines informations quand d'autres restent dans l'incompréhension. Cette difficulté de la traduction, de la perte du sens et de l'opacité de la langue traverse le travail d'Annie Abrahams, depuis son déménagement en France, où elle se confronte à la difficulté de l'incompréhension<sup>688</sup>.

Dans une performance récente *Online-Ensemble – Entanglement Training*, sur laquelle nous reviendrons au chapitre suivant, les sept participants ont des héritages culturels et linguistiques divers, viennent de lieux différents et sont positionnés pour la performance sur différents fuseaux horaires. Annie Abrahams est d'origine néerlandaise et habite en France ; Antye Greie est d'origine allemande et habite en Finlande ; Soyung Lee est en Corée, Huong Ngô est d'origine hongkongaise et habite aux États-Unis, Daniel Pinheiro est d'origine vénézuélienne et habite au Portugal, Igor Stromajer est d'origine slovène et habite en Allemagne, et Helen Varley Jamieson est d'origine néo-zélandaise et habite également en Allemagne. Chacun doit donc adapter son horaire pour rejoindre le rendez-vous de la performance.

Malgré cet isolement des différents performeurs, la connexion synchrone permet

---

688 Elle renouvelle et investit cette expérience de vie, notamment à l'occasion de son exposition personnelle *Mie lahkoo pomogate ? (can you help me ?)* à la galerie Aksioma à Ljubljana en Slovénie (du 21 octobre au 7 novembre 2014).

cependant d'être en lien. Les cases hétérogènes sont rassemblées sur un même tissu, qui permet de faire groupe malgré l'éloignement. Ce qui se donne à voir dans ces performances est donc une série de différents espaces-temps mis en lien sur une même interface. La similarité de chaque situation crée un lien entre les participants. Ils sont engagés les uns avec les autres dans la performance, mais tout en restant cependant seuls devant leur écran d'ordinateur personnel. Ils sont, comme le propose Maria Chatzichristodoulou, « en présence partagée, mais aussi en absence partagée » [*in shared presence but also shared absence*]<sup>689</sup>. C'est sur cette ambivalence que joue Annie Abrahams dans ces performances, dont les acteurs sont à la fois éloignés géographiquement et rapprochés sur l'interface. Comme le remarque la chercheuse Elena Pérez, à propos du travail d'Abrahams, cette « juxtaposition des images d'arrière-plan mises côte-à-côte rendent explicites les différences entre les performeurs, alors que la conversation vise à combler ces mêmes différences dans une performance unifiée »<sup>690</sup>. En cela, le groupe connecté peut être décrit comme étant « seul ensemble » [*alone together*], pour reprendre, encore une fois, la formulation de Sherry Turkle<sup>691</sup>.

Cette unification est visible dans les gestes des performeurs qui réagissent les uns aux autres. Certains moments des performances d'Annie Abrahams<sup>692</sup> sont explicites de ce point de vue, les performeurs donnant à voir des fragments de leur visage en gros plans pour former, une fois recousus sur l'interface, un visage collectif, comme dans *L'un la poupée de l'autre* [Figure 4.18.]. Chaque performeur impliqué dans la performance se trouve concrètement responsable d'une partie de l'image et dépendant de la coopération de chacun. Ainsi se joue à la surface de l'écran la formation d'une responsabilité commune de l'image parta-

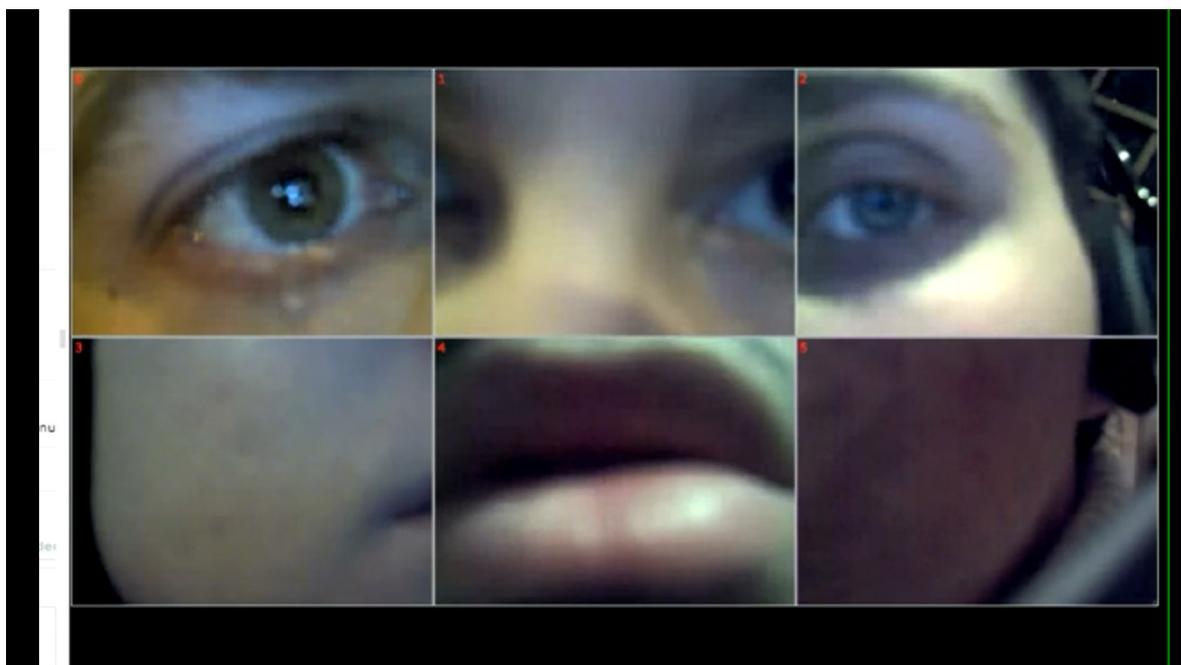
---

689 Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, *op. cit.*

690 “The juxtaposition between the images of the background put against each other make explicit the performer’s differences while the conversation aims at bridging those very differences into a unitary performance.”, Elena PÉREZ, « Meaningful connections. Exploring the uses of telematic technology in performance » [en ligne], *Liminalities: A Journal of Performance Studies* 10 (2014/1), disponible sur <<http://liminalities.net/10-1/meaningful-connections.pdf>>, (consulté le 30 août 2020), p. 10.

691 Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, *op. cit.*

692 Par exemple *Mutant II* (4'), *Huis Clos / No Exit - On Collaboration*, 15 oct. 2010 CECN, Le manège. Vidéo disponible à <https://vimeo.com/16666157>, voir également <http://bram.org/huisclos/oncollaboration/indexangCECN.html> (consultés le 03/06/2020).



**Figure 4.18.** Annie Abrahams, *Huis Clos / No Exit - On Collaboration*, « Mutant », 2010.

gée<sup>693</sup>. L'opération est un exercice de cohésion<sup>694</sup> qui permet de *faire visage ensemble* [*to be one face*<sup>695</sup>] : non plus face-à-face entre regardeurs et filmeurs-filmés, mais portrait impressionniste en réseau. Le visage composite mutant, sorte de Frankenstein à la peau froide, se tient dans le temps réel des cases assemblées, prêt à sauter à la moindre déconnexion.

#### 4.2.2.2 Délais et déconnexion

*Did you see me going away?*<sup>696</sup>

Pour faire ces compositions à plusieurs et collaborer, il faut donc appréhender un espace-temps particulier, marqué par l'accumulation du délai et des possibles déconnexions. Plus les participants sont nombreux, plus la communication se complexifie, à la mesure des variables techniques et géographiques que chacun apporte.

Dans une session d'*Angry Women* par exemple, Inès Kchaou, qui émet son image depuis la Tunisie, accuse un retard de plus d'une minute qui l'amène à rire à un moment dramatique. Ce décalage, rappelle Annie Abrahams « ne dépend pas de la distance, seulement, mais aussi de la qualité de la bande passante, de l'ordinateur »<sup>697</sup> :

Ce que j'envoie vers un serveur retourne vers moi et va vers les autres. Ça ne retourne évidemment pas vers moi avec la même rapidité que cela est envoyé vers les autres. Donc nous ne sommes pas dans le même temps, ce qui est formidable ! Qui dit différentes temporalités dit différentes réalités.<sup>698</sup>

Cependant, ces décalages ne sont pas immédiatement visibles, surtout au sein des protocoles artistiques d'Annie Abrahams. Les différentes étapes, en étant assez ouvertes, ne permettent pas de vérifier un délai aussi rapidement qu'une conversation pourrait le faire (tu réponds soudainement à une question que je posais plus tôt)<sup>699</sup>, comme on peut le deviner

---

693 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 15 Voir également dans le même ouvrage : « si l'on a deux images, l'image totale [...] est maîtrisée par deux personnes », p. 39.

694 Pour former ce même visage sur l'écran de chaque performeur, l'équivalence de l'affichage de l'interface chez chacun des participants est cruciale.

695 Packer RANDALL, Annie ABRAHAMS, *Annie Abrahams – Networked conversation*, [en ligne], *op. cit.*

696 *Ibid.*

697 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 30.

698 *Ibid.*, p. 30.

699 Plus la conversation est suivie et attend des réponses, plus les décalages seront saillants. Les transmissions en direct de la télévision par exemple donnent à sentir aussi ces frustrations pendant les matchs sportifs par exemple, où il est possible d'apprécier dans une rue bordée de bars, eux-mêmes pleins de supporters enthousiastes, la frustration d'entendre dans le bar d'en face une action qui n'a pas encore été retransmise sur le poste face à moi. L'événement du direct s'est déjà produit quelques part, et les

avec un exercice comme *Espoir ! Espoir !*

Or ces défauts techniques (délais, mais aussi possible *glitch* et images figées) n'apparaissent pas non plus de façon équivalente sur chacun des camécrans. Pendant un entretien visiophonique avec Randall Packer, Annie Abrahams s'inquiète un moment d'avoir disparu de son interface : « est-ce que vous m'avez vue partir ? » [*did you see me going away?*]<sup>700</sup>. Sur l'enregistrement disponible, l'interface (qui est celle de Randall Packer) n'a pas bougé, suggérant un défaut sur celle d'Annie Abrahams ou simplement un soupçon perceptif, qui nous est visuellement inaccessible. Si je pense être en maîtrise de mon image grâce au retour que j'en ai sur l'interface, rien ne permet de conclure que mon interlocuteur reçoit la même. Plus radicale encore que le délai, la possible déconnexion plane sur la conversation au moindre défaut que je perçois. Si l'un de nous est déconnecté, une absence surgit de façon impromptue, révélant en le cassant, le milieu de rencontre que nous avons formé.

Les configurations que propose Annie Abrahams pour ces performances impliquent ces possibles défauts techniques en multipliant les participants, et donc le matériel technique. Comme nous l'avons vu, dans la plupart de ses protocoles, elle enjoint les participants à continuer, contre ces doutes de déconnexion ou de délais. La fragilité du dispositif de rencontre provoque alors des frustrations, liées aux quiproquos qui sculptent nos conversations, mais aussi – et par voie de conséquence – enjoignent à apporter, par une attitude de prudence, mais aussi de confiance, un soin tout particulier à la conversation.

L'espace sonore, notamment, doit suivre une autre rythmique qui prenne en compte les délais, les échos (j'entends en retour une trace de mon existence vocale sur ta machine, dans ton propre milieu), et le mixage son (la bande-son est entièrement coupée lorsque tu arrêtes de parler, ce qui peut me donner l'inquiétude que tu ne sois plus « là », puisque je n'entends plus ton silence). Pour prendre la parole, je prends également en compte la médiation de la parole des autres, anticipant les éventuels décalages qu'ils pourraient expérimenter.

Ces frustrations, au départ indésirables, permettent ainsi de façon surprenante un exercice empathique : pour communiquer avec toi, je dois prendre en compte ta propre posture, je dois essayer de m'imaginer ce que tu vois.

---

hourras de la rue agissent en écho d'un temps réel plus ou moins décalé.

700 Packer RANDALL, Annie ABRAHAMS, *Annie Abrahams – Networked conversation*, [en ligne], *op. cit.*

Visuellement, l'ouverture d'*On Love*, déjà évoquée<sup>701</sup>, est symbolique de cette confiance. Les participants semblent hésiter avant de se retourner : la performance a-t-elle maintenant commencé ? Est-ce que d'autres participants sont déjà face caméra ? Suis-je bien connectée à l'interface ? Ai-je bien entendu ? Suis-je synchrone avec les autres ? Ce qui se joue dans ces moments de flottement impose prudence et confiance : prudence, car ce que je vois n'est peut-être pas ce que les autres voient, et confiance que tous les performeurs soient de dos – alors même que je ne peux pas vérifier, étant moi-même de dos.

Annie Abrahams expose ainsi, en nous proposant de l'expérimenter pour nous-mêmes, la différence entre nos visages : mon point de vue sur les choses (sur la rencontre par l'interface) n'est pas le même que celui des autres. Je peux avoir l'impression qu'une performeuse est en retard, alors que c'est peut-être moi qui le suis. Les difficultés techniques multipliées à la mesure de l'implication des différents appareillages donnent à penser la possibilité que chacun ait un accès différent à l'image de la rencontre, que chacun puisse penser qu'il a au premier abord « raison ».

Si l'interface visiophonique nous permet de tous nous voir en même temps (comme dans le selfie collectif qui nous invite à regarder dans la même direction pour nous voir les uns les autres), la différence des points de vue persiste. Nos visages ainsi appareillés à nos camécrans font ainsi naître une nouvelle distance de rencontre, non pas sociogéographique (une apparition malgré l'éloignement), mais sociotechnique (avec nos appareils et sur l'interface). La rencontre sur écran ainsi exposée par l'artiste met donc en relief des difficultés de communication propres au milieu (et non des déformations en comparaison de nos rencontres hors-écran).

Sur l'interface visiophonique, je ne sais donc pas qui voit quoi exactement. Cette instabilité est redoublée par les voyages de mon image : si j'ai une part de contrôle sur la façon dont je me présente, je ne peux pas être sûre de la façon dont j'apparais aux autres – si je suis regardée ou non.

---

701 Vidéo disponible à cette adresse : <https://vimeo.com/64228654> (consulté le 30/05/2020).

# **XD, ^ \_ ^ , : 3 , :-D**

**XD, ^ \_ ^ , : 3 , :-D (2019)**

**Session de travail sur le rire, organisée par Annie Abrahams dans le cadre du groupe de travail Constallations (première formation) et performance visio-phonique (20') dans le cadre du festival Magdalena le 12 octobre 2019.**

**Avec Annie Abrahams, Pascale Barret, Alix Desaubliaux, Carin Klonowski, Alice Lenay, Gwendoline Samidoust (qui deviendront Constallationss).**

Comment communiquer uniquement par le rire ?

Le protocole de cette performance consistait principalement à improviser pendant quinze minutes en utilisant uniquement le rire comme moyen de communication.

Nous pouvions retirer nos images et les remettre sur l'interface. La fin de performance est marquée lorsque « plus personne n'a rien à rire », et que nous sommes toutes sorties de l'écran. Si le silence est maintenu pendant trente secondes, la fin de la performance est marquée.

<https://intraface.net/XD-3-D>

#### 4.2.2.3 L'instabilité visuelle dans XD,^ ^,:3,:-D

Un exemple de cette indécision peut se trouver dans notre performance sur le rire, XD,^ ^,:3,:-D<sup>702</sup>, qu'Annie Abrahams a proposée au sein du festival Magdalena<sup>703</sup>. Lors de la représentation au festival, devant un public, les enjeux de visibilité (qui voit quoi, qui me voit, qu'est-ce que je vois) se renouvellent. Annie Abrahams est sur place tandis que nous sommes en place chacune chez nous. En attendant l'introduction d'Annie Abrahams (exactement comme dans cette préparation de *On Love*), nous sommes connectées sur l'interface visiophonique, mais sans avoir de retour direct de la présence du public dans la salle ni de notre mode d'apparition pour le public : sommes-nous d'ores et déjà affichées sur un mur de projection ? Est-ce que le son que nous émettons est coupé ? Mais c'est surtout la fin de la performance qui a mis en évidence un moment de flottement, alors que Gwendoline Samidoust oublie le protocole de la fin de performance (celui de quitter l'écran si elle n'a « plus rien à rire »).

Elle reste seule à rire pendant plusieurs minutes tandis que nous attendons, nos images masquées sur l'interface. La tension devient palpable à mesure que ses expressions oscillent, entre rire déterminé et rire inquiet, entre courage et interrogation. Plus elle s'expose, plus notre invisibilité devient critique. Nos images cachées, nous voyons ses efforts pour occuper l'interface. Nous pouvons la rejoindre, à condition alors de relancer la performance. Personne ne la rejoint, et la performeuse, tout en riant, rejoint la boîte de clavardage pour s'inquiéter de notre absence. C'est alors un rire sincère qui éclate dans le groupe à mesure que nous revenons toutes sur l'interface. Nous pensons alors, ayant largement dépassé les quinze minutes de performance, ne plus apparaître projetées dans la salle avec public (c'est en tout cas ma position). Il s'avère que ce final est encore regardé, alors que l'ordinateur sur place est tourné vers le public, révélant le groupe que nous pouvions seulement deviner, n'ayant jusque-là pas d'accès audio ou visuel à la salle (et donc aux rires éventuels que nous pouvions provoquer).

---

702 Les documents de cette performance sont disponibles sur le site de la thèse : lien vers les archives de *Constallations*, vidéo de la fin de la performance, et protocole détaillé : <https://intraface.net/XD-3-D> (consulté le 16/08/2020). Pour l'adresse directe des archives *Constallations* : <https://s.hotglue.me/?rire> (consulté le 30/05/2020). Pour l'adresse directe de la vidéo de fin de performance : <https://www.youtube.com/watch?v=hOMdtjRycEc> (consulté le 30/05/2020).

703 Le programme du festival est disponible ici : <http://theatredelaremise.com/wp-content/uploads/2019/08/MAGDALENAMF19-ProgrammeWeb.pdf> (consultés le 26/06/2020).

La performance et le flottement (non anticipé) de sa fin révèlent encore une fois les tensions propres à nos modes d'apparitions en ligne et le soin qu'ils requièrent. L'enregistrement de l'écran permet ainsi de capter des gestes pris dans le cours de leur relation. En l'occurrence ici, Gwendoline Samidoust donne à voir la confiance qu'elle porte au groupe en persévérant seule, sans comprendre pourquoi personne ne revient. Plus elle s'expose, plus elle révèle la tension asymétrique de notre position cachée et questionne l'effort de groupe pour tenir cette invisibilité et terminer la performance.

Le moment du retour sur l'interface est à la fois une libération (nous nous retrouvons, à nouveau à égalité des cases de l'interface) et la reconnaissance d'une nouvelle asymétrie par la présence enfin révélée du public. En rejoignant Gwendoline Samidoust sur l'interface, je me pense dans l'intimité du groupe. Je lance un commentaire sur la situation technique « ça fait dix minutes ! », sans savoir que nous sommes encore « en représentation ».

Ces retournements (trop vite compris comme des erreurs) sont précisément ce que cherche Annie Abrahams. Dans l'écran laboratoire, elle cherche à saisir des comportements qui échappent, au-delà de la représentation (technico-sociale). Ces flottements dans les retours d'information donnés par le camécran jouent bien sur une incertitude et une angoisse plus profonde, inhérente à des systèmes techniques suspectés de pratiquer de surveillance généralisée. Qui sait vraiment qui peut ou ne peut pas nous regarder quand nous communiquons sur Zoom ? Les polémiques soulevées à propos des failles de sécurité de la plateforme dont la croissance a été si spectaculaire au cours du premier semestre 2020 ont été le symptôme d'une suspicion généralisée sur toute forme de communication en ligne<sup>704</sup>. Ici encore, les dispositifs artistiques proposés par et autour d'Annie Abrahams permettent d'expérimenter activement, collectivement, et avec le sourire, ces nouveaux modes d'existence.

---

704 Pour donner quelques exemples des articles de blog qui ont fleuri sur la question pendant le confinement du printemps 2020, autour de l'interface Zoom notamment : « Using Zoom? Here are the privacy issues you need to be aware of », <https://protonmail.com/blog/zoom-privacy-issues/> ; « Move Fast and Roll Your Own Crypto A Quick Look at the Confidentiality of Zoom Meetings », <https://citizenlab.ca/2020/04/move-fast-roll-your-own-crypto-a-quick-look-at-the-confidentiality-of-zoom-meetings/> ; « Move Fast and Roll Your Own Crypto A Quick Look at the Confidentiality of Zoom Meetings », <https://techcrunch.com/2020/03/31/zoom-at-your-own-risk/> ; « Zoom : retour sur une accumulation de failles. La facilité n'excuse pas tout », <https://www.nextinpact.com/article/30168/108854-zoom-retour-sur-accumulation-failles> ; « What You Should Know About Online Tools During the COVID-19 Crisis », <https://www.eff.org/deeplinks/2020/03/what-you-should-know-about-online-tools-during-covid-19-crisis> (consultés le 30/08/2020).

### 4.2.3 L'APPARITION VACILLANTE

#### 4.2.3.1 Esthétique de la basse définition

Les images qui peuplent ces performances visiophoniques dites « domestiques », sont issues de nos appareils personnels, et se déroulent dans nos environnements quotidiens. Voyageant sur le réseau, ces images qui nous connectent semblent « affectées », le long des reliefs inattendus de ces milieux de rencontre particuliers.

L'esthétique particulière qui émane de ces performances domestiques a été analysée par la chercheuse Elena Pérez à l'aune d'une comparaison radicale entre deux types de télé-performances : haute ou basse définition. La première est une performance technique, on y compte par exemple des transmissions de l'image du corps entier en deux ou trois dimensions et en haute résolution. Ces performances sont coûteuses et rares. La deuxième implique des technologies domestiques, qui font parfois la concession d'une inscription commerciale (en utilisant Adobe Connect, Skype ou Zoom par exemple). Ce sont des performances peu onéreuses et peu envahissantes, car techniquement plus simples<sup>705</sup>.

La première catégorie mise sur un effet impressionnant, une « esthétique du Choc et de la Stupeur » [*Shock and Awe Aesthetic*]<sup>706</sup>, dont le caractère guerrier ne manque pas d'introduire un jugement de valeur dépréciatif. À l'inverse, la qualité moins ambitieuse du matériel domestique semble donner des « informations cruciales » sur l'environnement qui nous entoure en faisant occuper à la technologie, non pas le centre de la performance, mais le rôle qu'elle joue dans nos communications quotidiennes – de l'éblouissement par la technique, à la constitution de l'ordinaire<sup>707</sup>.

---

705 Elena PÉREZ, « Meaningful connections. Exploring the uses of telematic technology in performance » [en ligne], *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, *op. cit.*

706 Voir sa thèse : Elena PÉREZ, « The Impact of Digital Media on Contemporary Performance » [en ligne], disponible sur <[https://www.academia.edu/29520560/The\\_Impact\\_of\\_Digital\\_Media\\_on\\_Contemporary\\_Performance](https://www.academia.edu/29520560/The_Impact_of_Digital_Media_on_Contemporary_Performance)>, (consulté le 26 juin 2020), p. 7 : « This critique resonates with a tendency in the field of art and technology to rely on what I propose to call the Shock and Awe aesthetic, which I hereby define as: seeking to impress and overwhelm audiences with a theatrical technological display that enhances technology's innovative attributes. Shock and Awe performances are built around constructing the dramaturgy of the technology's spectacular display and its unfolding to the audience, rather than integrating the technology in a larger dramaturgy. »

707 À rebours de cette célébration du *streaming* domestique, Elena Pérez donne la voix à des critiques comme celle de Steve Dixon qui remet en question le caractère simpliste des dispositifs de type low-fi. Pour Dixon, ces performances prennent le risque d'utiliser la possibilité de « ne pas avoir à faire sens » comme un alibi pour créer des œuvres qui manquent d'élaboration dramaturgique en embrassant « le sens de l'inutilité » comme valeur esthétique », Elena PÉREZ, « Meaningful connections. Exploring the

La critique d'art Maria Chatzichristodoulou analyse cette dimension pauvre dans l'œuvre d'Annie Abrahams à partir de la pièce *Shared Still Life/Nature Morte Partagée*<sup>708</sup>. Cette installation d'Annie Abrahams présentée pour son exposition personnelle *If not you not me*, à la galerie londonienne HTTP (du 12 février au 20 mars 2010) assemble sur un même écran deux flux audio-vidéo similaires captant deux tables où se trouvent divers éléments (plantes, feutres, papiers crayons, etc.). Ces deux flux sont respectivement captés dans la galerie HTTP à Londres et à la galerie Kawenga – Territoire numériques à Montpellier. Les visiteurs sont invités à composer une image commune en agençant la partie de l'image sur laquelle ils peuvent agir en étant dans l'une des deux galeries. Même en l'absence de visage, c'est encore la ligne séparatrice qui agit comme lien, comme lieu de jeu et de relation. La couture permise par l'interface permet de rejouer la tension qui nous intéresse : en permettant des formes communes (qui s'inscrivent dans l'image globale) tout en signant l'hétérogénéité des deux milieux (dans la ligne séparatrice) qui est cependant le lieu du jeu (rencontre).

Maria Chatzichristodoulou évoque le caractère « simple » et « élémentaire », l'« austérité », la « nudité sobre » de cette installation d'Annie Abrahams, comme témoignant de la « tentative subtile et souvent futile d'interconnectivité » dans une pièce « ordinaire, sale et malléable »<sup>709</sup>. Or, remarque la critique, cette résistance aux technologies de pointe est « d'une importance poignante aujourd'hui dans l'environnement hyper-médiatisé, hyper-saturé, et en super-réseau qui est devenu, pour beaucoup d'entre nous, sujets occidentaux, un habitat quotidien 'naturel' »<sup>710</sup> (la critique signe son texte en 2010, c'est encore plus vrai actuellement, dix ans plus tard). Pour Maria Chatzichristodoulou, ce qui est montré renvoie à

---

uses of telematic technology in performance » [en ligne], *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, op. cit., p. 10 ; Steve DIXON, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT press, 2007, p. 427 (la remarque est à l'ouverture d'une section du Company in Space).

708 Maria CHATZICHRISTODOULOU, « La vie dans les réseaux d'Annie Abrahams », *Digimag* (2010/54).

709 “What is it then, one might ask, that makes Abrahams's piece -so simple, almost 'basic'- poignantly relevant today? To me, it is the stark simplicity and understated 'nakedness' mentioned above that makes this piece moving in its subtle, and often futile, attempt at interconnectivity. Abrahams's *Still Life* is commonplace, messy and malleable.” Maria CHATZICHRISTODOULOU, « If Not You Not Me. Annie Abrahams And Life In Networks • Digicult | Digital Art, Design and Culture » [en ligne], *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, le 3 mai 2010, disponible sur <<http://digicult.it/it/digimag/issue-054/if-not-you-not-me-annie-abrahams-and-life-in-networks/>>, (consulté le 3 juin 2020).

710 “poignantly relevant today within the hyper-mediated, hyper-saturated, super-networked environment that has become, for many of us Western subjects, a 'natural' daily habitat.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, ANNIE ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, op. cit.

« la réalité banale de la vie quotidienne, du temps qui passe, des gens qui se croisent dans des tentatives fracturées, désespérées ou indifférentes à communiquer », une « qualité quotidienne », qui « ouvre la pièce à la circulation, à la poussière, à la mauvaise communication, et à l’absence partagée »<sup>711</sup>. C’est dans cette banalité du quotidien que le travail d’Annie Abrahams s’inscrit, comme un outil qui éclaire nos relations en nous impliquant concrètement dans son observation par une participation active, encapacitante.

Les performances d’Annie Abrahams sont des invitations à explorer ces matériaux présents dans notre quotidien, en tant que celui-ci est désormais largement médiatisé par des communications en ligne. Mais en détournant l’usage habituel que nous en faisons, l’artiste remet aussi en question les processus de normalisation et d’anticipation de nos gestes par les interfaces. Ces techniques d’anticipation de nos comportements visent à nous rendre acritiques, dit-elle ; c’est pourquoi « il est important de prendre conscience de notre comportement, de le tester et de l’expérimenter. Mon travail artistique est basé sur cela, mais j’ai toujours eu beaucoup de difficulté à l’expliquer aux institutions d’art, etc »<sup>712</sup>. En effet, les œuvres d’Annie Abrahams pourraient aussi se penser comme des ateliers d’auto-défense à notre devenir-cobaye des applications. En détournant les applications de rencontre, elle nous permet de nous questionner sur nos relations, elle ménage pour nous un espace de recul pour reconsidérer nos gestes quotidiens et nos capacités d’actions et inventer de nouvelles façons d’être-ensemble.

Par exemple, ces performances, mais aussi dans les exercices qu’elle nous invite à accomplir lors de l’atelier « Du Centre au Milieu », détournent la présentation du visage dans la case-à-visage pour y apposer des surfaces de bois ou de tissus. D’une façon générale, les décors, les couleurs, la lumière, le cadrage, les éventuels mouvements deviennent de nouvelles formes d’expressivité. Toute la case finit par faire visage : en tant que surface d’expression, elle réagit aux mouvements du corps (« Espoir ! Espoir ! ») et en réaction aux autres. La case-à-visage ne donne donc pas seulement accès à une représentation du visage

---

711 “Abrahams’s *Still Life* is commonplace, messy and malleable. It is about the ‘banal’ reality of everyday life, time passing by, people crossing paths in fractured, desperate or indifferent attempts to communicate. This everyday quality opens up Abrahams’s *Shared Still Life* to movement, dust, miscommunication, and shared absence.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, « If Not You Not Me. Annie Abrahams And Life In Networks • Digicult | Digital Art, Design and Culture » [en ligne], *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, *op. cit.*

712 “it’s important to become aware of our behaviour, to test and experiment with it. My artistic work is based on doing that, but I always had great difficulties explaining it to art institutions etc.”, Annie ABRAHAMS, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

visible, mais au couplage du performeur avec les autres, et son environnement technique. Plus qu'une série de visages vus sur l'interface, ce qui est exposé est l'intrication de différents points de vue appareillés qui réagissent les uns aux autres. Le visage reste présent dans les mouvements du cadre qu'on pourrait qualifier de subjectifs. Pour le dire autrement, les cases produites par nos camécrans, comme le visage lui-même, sont vues-voyantes.

Ces détournements simples, et fragiles, mettent en valeur le fonctionnement quotidien des interfaces, leur capacité de transmission des informations et de nos présences. Dans une discussion avec Annie Abrahams, Gretta Louw ajoute qu'il y a « un aspect anthropologique dans l'utilisation de programmes que tout le monde utilise : dans dix ou quinze ans, ils seront dépassés, et il y aura alors une certaine valeur historique conservée »<sup>713</sup>. Cet attachement à nos outils actuels et quotidiens pourrait en effet devenir un témoignage futur de nos usages, participant à une archéologie anticipée, sauvegarde de nos pratiques actuelles, comme les « carottes de glace » ou sauvegardes internet produites par Gagnon. On pratique ainsi simultanément une anthropologie du présent et une archéologie au futur antérieur.

À mesure que nos interfaces deviennent plus transparentes, le fonctionnement des machines se fait plus complexe<sup>714</sup>. Les artistes s'emploient à faire émerger cette part cachée de la médiation. Igor Štromajer, l'un des collaborateurs d'Annie Abrahams, revendique également la pratique du « *lo-fi* », justement au moment où les interfaces deviennent si faciles à utiliser [*user-friendly*], et donc cachent de plus en plus leur fonctionnement interne<sup>715</sup>. L'enjeu est bien ici d'exposer l'aspect désordonné et négligé [*messy, sloppy*] des comportements humains, pour aller à rebours d'une esthétique *high-tech*<sup>716</sup>, pour « mettre en évidence le vulnérable, le fragile, l'incertain, l'imparfait, l'inabouti, le banal et l'ordinaire »<sup>717</sup>. En rendant publics ces aspects « sales », ces failles de la communication, les « choses trash, non avouables ou non consenties, cachées », c'est notre humanité que nous montrons<sup>718</sup>. Pour

---

713 Gretta LOUW, *et al.*, « Igor Štromajer & Annie Abrahams by Gretta Louw » [en ligne], *Bomb Magazine*, *op. cit.*

714 Citons encore la dialectique de Bolter et Grusin entre *immediacy* et *hypermediacy*, Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, *op. cit.*

715 Lors d'un atelier, Annie Abrahams s'est inscrite dans ce courants de l'archéologie des media qui s'attellent à révéler le fonctionnement de la « boîte noire » de nos machines, pour en comprendre le fonctionnement. Elle propose un « effeuillage d'ordinateur », notamment menée par des femmes. Voir par exemple ici pour quelques traces vidéo de l'atelier : <https://vimeo.com/38361339>, <https://aabrahams.wordpress.com/2011/11/07/effeuillages-dordinateurs/> (consultés le 03/06/2020).

716 Annie ABRAHAMS, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

717 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 11.

718 *Ibid.*, p. 11-12.

Igor Štromajer, les environnements « basse définition » permettent de prêter une attention plus fine à ce qui nous est présenté, ils permettent d’être au plus près du réel.

C’est également ce que suggère Annie Abrahams lorsqu’elle explique « ne pas raconter d’histoire », ou embellir la réalité : « Il n’y a pas de fiction. Je veux effectivement une distance, pas d’immersion ; je ne veux pas raconter des histoires »<sup>719</sup>. Cette distance réflexive va à l’opposé de la transparence que décrivent Bolter et Grusin<sup>720</sup>, elle vise à impliquer très directement les participants (sans les guider) : « Mes projets ne sont pas immersifs – je veux que les observateurs maintiennent une certaine distance, je veux les faire réfléchir »<sup>721</sup>. Autrement dit, il s’agit de prendre de la distance pour considérer la distance qui nous permet de nous rencontrer.

C’est à cette réflexivité et prise de recul que nous invite Annie Abrahams. Dans un univers où tout le monde se regarde soi-même et mutuellement comme dans autant de miroirs et de selfies partagés, cette visée de « réflexion » est inséparablement réflexive, réfléchie et réfléchissante. *Nous faire réfléchir à ce qui nous réfléchit* : telle pourrait bien être la formule magique de l’art d’Annie Abrahams.

#### 4.2.3.2 Faire vriller les images (*Angry Women*)

L’altération que subissent les images témoigne non seulement de la qualité des appareils des différentes personnes connectées, mais aussi des trajets sur le réseau qui connecte les camécrans, du nombre des participants, de l’utilisation commune de la bande passante. C’est donc également en tant que groupe que les participants provoquent des difficultés techniques. Très concrètement, plus nombreux sont les visages connectés, plus de données ils envoient (en hurlant par exemple), plus la fluidité de la connexion est mise à l’épreuve (on retrouve là la qualité des « images pauvres », qui témoignent d’une esthétique du trafic théorisée par Hito Steyerl<sup>722</sup>). Cette idée est particulièrement saillante dans *Angry Women*.

---

719 *Ibid.*, p. 11.

720 Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, *op. cit.*

721 “My projects are not immersive – i want the observers to keep a certain distance, I want to make them think.”, Maria CHATZICHRISTODOULOU, Annie ABRAHAMS, « Annie Abrahams Allergic to utopia » [en ligne], *Digimag*, *op. cit.*

722 “It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution.”, Hito STEYERL, « In defense of the poor image » [en ligne], *e-flux journal*, *op. cit.*

Dans cette série de performances, douze femmes partagent leur colère sur une même interface<sup>723</sup>. L'accumulation des nombreux visages de l'interface fait parfois vriller le processus de transmission, détraquant la fluidité de la conversation. À cela s'ajoute parfois la superposition des voix, qui montent et qui n'hésitent pas à hurler à travers le réseau. Cette exploration du sentiment de la colère met en relief les distorsions du milieu, notamment concernant l'ajustement de la tonalité sonore (je peux bien hurler, mais si tu coupes les écouteurs, mon cri ne te parviendra pas).

Dans les performances d'Annie Abrahams, l'altération des images se double d'une réflexion sur nos modes d'apparitions d'un point de vue plus social. Pour *Angry Women*, l'aspect genré de la performance, concentrée sur des femmes qui hurlent, pose également et autrement la question des cases, cette fois d'un point de vue social : les cases genrées dans lesquelles nous sommes socialement considérées. Les cases sur l'interface partagée désignent un espace d'expression libre, en même temps qu'elles enferment les femmes qui y apparaissent dans des postures qui rappellent les stéréotypes de l'hystérie. C'est ce dont témoigne Greta Louw, une des participantes :

Quand j'ai participé à une représentation de *Angry Women*, j'ai eu un sentiment étrange. En tant que femmes, nous sommes si souvent mises dans cette boîte d'être hystérique et gouvernées par nos émotions. Je pense que c'était assez difficile pour moi d'exprimer avec force ces émotions très importantes tout en étant gênée d'apparaître hystérique.<sup>724</sup>

L'interface introduit une distance d'observation de soi à soi-même qui va *a contrario* d'un entraînement dans la relation (quand c'est l'autre qui provoque ma colère). Sans se disputer *entre elles*, les participantes prennent le risque de s'observer de l'extérieur dans la performance. La mise à distance de soi-même est possiblement doublée si d'autres personnes autour de mon camécran et extérieur à la performance m'entendent (des voisins par exemple). Je m'imagine à travers leur regard, ce qui influence mon autocontrôle. L'interface révèle alors de façon sensible ce qui se peut se jouer dans la colère – comme dans le rire – d'un entraînement bien souvent social et collectif qui doit cette fois composer avec une distance, non pas seulement géographique, mais distance visuelle de soi à soi-même.

---

723 Documentations de cette série de performances disponibles à cette adresse : <https://bram.org/angry/women/> (consulté le 16/08/2020).

724 "When I participated in a performance of *Angry Women* I had a strange feeling. As women we are so often put in this box of being hysterical and ruled by our emotions. I think that was quite challenging for me, to be forcibly expressing these really big emotions while feeling that self-consciousness about appearing hysterical.", Greta Louw, *et al.*, « Igor Štromajer & Annie Abrahams by Greta Louw » [en ligne], *Bomb Magazine*, *op. cit.*

Les performeuses ont certes la charge de la production d'images (contrairement à la classique objectification du corps féminin au cinéma<sup>725</sup>), mais elles sont cependant forcées de se considérer comme images. Le dépassement de la situation se joue alors non seulement dans la sororité de l'interface (il n'y a que des femmes, comme dans le groupe *Constallations*), mais aussi dans l'attention aux autres voix et au déroulé du protocole qui me détourne de ma propre image. Par ailleurs, les hurlements lancés à travers le réseau, quand ils font vriller l'image en saturant la bande passante par trop d'informations, peuvent également agir comme une remise en question de la case même, à la façon d'une métaphore visuelle. C'est encore une façon pour l'artiste de faire vriller les images propres et lisses qui constituent les modèles que nous devons imiter.

Cette accumulation de visages pourrait ainsi s'inscrire dans une démarche accélérationniste<sup>726</sup>. Plutôt qu'une résistance aux modes de socialité numérisée dans lesquels nous nous trouvons, c'est avec ces mêmes outils et une surenchère de communication que le modèle peut être exploré (et explosé) de l'intérieur<sup>727</sup>. Dans nos sociétés du visage, parmi ces torrents de visages de plus en plus stéréotypés, l'art agit via la répétition (des cases), et via la réflexion (réfléchie et réfléchissante) pour saisir ce qui pourra échapper, là où le visage *fait visage*.

Si les images de nos visages se fondent toujours dans un système de références en circulation, frayant et creusant la voie d'une même esthétique qui s'homogénéise, suivant des flux de communication balisés qui organisent et gèrent nos rencontres, discrétisant nos individualités pour mieux les assembler, les performances d'Annie Abrahams réintroduisent des individualités. En proposant des processus de subjectivation, elles élaborent un anti-spec-

---

725 Laura MULVEY, « Plaisir visuel et cinéma narratif » [en ligne], *Débordements*, *op. cit.* ; Iris BREY, *Le Regard féminin - Une révolution à l'écran*, *op. cit.*

726 Nick SRNICEK, Alex WILLIAMS, « Manifeste accélérationniste » [en ligne], *Multitudes*, trad. Yves CITTON (2014), disponible sur <<https://www.multitudes.net/manifeste-accelerationniste/>>, (consulté le 16 août 2020) ; « Qu'est-ce l'accélérationnisme ? » [en ligne], *France Culture*, disponible sur <<https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/qu-est-ce-l-accelerationnisme>>, (consulté le 16 août 2020) ; Laurent DE SUTTER (éd.), *Accélération!*, Presses Universitaires de France, 2016.

727 La pratique d'Annie Abrahams entre précisément en écho avec l'un des principes du manifeste : « Nous voulons accélérer le processus d'évolution technologique. Mais nous ne promovons nullement une forme de techno-utopisme. Ne croyons jamais que la technologie suffira à nous sauver. Elle est certes nécessaire, mais jamais suffisante en l'absence d'action socio-politique. La technologie et le social sont intimement liés, et les transformations de l'un rendent possibles et renforcent les transformations de l'autre. », Nick SRNICEK, Alex WILLIAMS, « Manifeste accélérationniste » [en ligne], *Multitudes*, *op. cit.*

tacle<sup>728</sup>, où peuvent se développer d'autres formes de vie, souterraines, qui tentent d'échapper à l'uniformisation du réseau.

#### 4.2.3.3 L'entre-deux : matérialiser la relation dans la médiation

Ces réflexions de et sur la communication se retrouvent concrètement inscrites dans les accros techniques de la rencontre visiophonique. À l'image de la communication qui, comme le revendique Annie Abrahams, « n'est jamais simple et lisse, toujours difficile, voir impossible »<sup>729</sup>, les erreurs, *glitches* et décalages « deviennent la matière esthétique qui traduit ces difficultés »<sup>730</sup> et, pourrions-nous ajouter, qui traduit la rencontre (dans la divergence des points de vue), et expose les difficultés de communication. Les interfaces d'Annie Abrahams ne sont pas le lieu de la relation à proprement parler, mais sont bien une exposition de l'entre-deux, entre toi et moi, *inter-faces*.

L'interface peut reproduire des conditions de conversations stables, mais que le délai se fasse sentir, que le visage se brouille dans l'actualisation de l'image et l'appareil technique de médiation reprend le premier plan. Le *glitch* révèle le calcul qui fait exister le visage. L'action des pixels par l'effet de brouillage révèle les conditions qui permettent l'apparition du visage. En cela, les défauts techniques agissent comme des opacités résistantes à la transparence attendue du face-à-face. Au moment où le débit d'une voix se rompt, le visage à la voix soustraite perce la surface pour dire son absence, et donc sa présence inatteignable. L'image, en se déformant, rappelle que le visage est plus que cette image qui lui permet cependant d'être « là », et de me répondre. Ces images granuleuses peuvent nous aider à saisir les présences qui ont infiltré leur matière, les *glitches* redonnant une épaisseur à la surface écranique du visage, en la montrant justement comme interface, impossible à saisir ou à transpercer.

Dans les moments limites de la médiation, quand la transmission se manifeste, que les déformations éclatent, les apparitions à la surface de l'interface devenues immaîtrisables agissent comme des spectres. Le visage de l'autre qui se déforme dans le cours de la conversation semble plonger dans un au-delà ou un entre-deux, entre présence et absence – comme un fantôme. Je n'ai alors plus l'assurance que tu sois là, ou que tu m'entendes,

---

728 Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Gallimard, Paris, 1996.

729 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 12.

730 *Ibid.*

même si cela est encore *possible*. Je peux recevoir des traces de présence (le son cahotant, les raies de couleurs se brouillant), mais perturbées et menacées par le vide et l'absence.

Nous touchons là au cœur de l'image initiale qui lance cette recherche : le visage abîmé se fige dans son trajet, pris dans son élan vers moi, il révèle ainsi le milieu de rencontre dans lequel nous étions. Ton absence potentielle agit comme un miroir qui me renvoie à ma propre solitude devant l'écran (tandis que rapidement je retourne aux problèmes informatiques pour accuser un quelconque serveur de retenir le flux d'information).

Cet entre-deux de la présence fait surgir un *doppelgänger*, faux visage, ou visage spectral qui me fait soudainement sentir l'inertie des apparences et des représentations par rapport à ce qu'elles sont censées représenter. Et moi, où suis-je dans cet écosystème ? Suis-je encore seulement devant mon écran, ou mon image témoigne-t-elle encore de ma présence *autre part*, sur la machine de mon interlocuteur ?

Une autre approche de cette dualité entre mon corps et son apparition à l'écran peut se trouver dans la recherche phénoménologique de la danseuse Susan Kozel. Elle aborde la relation qu'elle entretient à ses doubles numériques à l'écran qui sont en fait des traductions de ses mouvements (à partir de capteurs placés à différents endroits du corps). Si elle peut danser *avec* ses figures, c'est bien en raison des déformations techniques qu'elles subissent et qui lui confèrent une forme d'altérité<sup>731</sup>.

Bien qu'ils soient des extensions directes de mon mouvement, il n'y avait pas de coïncidence entre le voyant et le visible, car les figures visibles n'ont jamais entièrement convergé vers moi avec enthousiasme. Nous avons emprunté l'un à l'autre, nous avons « empiété » l'un sur l'autre pour reprendre le terme de Merleau-Ponty, mais nous donnions également l'un à l'autre (1968, 261).<sup>732</sup>

La notion d'altérité est ici « plastique et poreuse » : ce sont des échanges entre des êtres de matérialité différente, mais non hiérarchisée<sup>733</sup>.

Nous pouvons nous servir de ces réflexions pour penser le rapport que nous avons à notre propre image, celle envoyée sur le réseau et qui peut être affectée par des difficultés techniques. Mais cette correspondance entre moi et mon image dans un système visiopho-

---

731 Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, *op. cit.*

732 “Despite their being direct extensions of my movement, there was no coinciding of the seer with the visible, for the visible figures never entirely converged with me. We borrowed from each other ; to use Merleau-Ponty’s term, we « encroached » upon each other, but we also gave to each other (1968, 261).”, *Ibid.*, p. 230.

733 “These were intercorporeal exchanges across beings of differing materiality. Any hierarchy between human and nonhuman was porous and plastic”, *Ibid.*, p. 230.

nique est double, elle correspond certes à la relation que j’entretiens avec l’image de contrôle, mais aussi à la relation (cette fois seulement devinée) que j’entretiens avec mon image sur l’écran de l’autre, une image de mon visage que je ne vois pas, mais dont je peux lire les effets sur le visage de l’autre.

#### 4.2.3.4 Le visage étendu

Dans *Médiarchie*, Yves Citton décrit cette modulation constante de nos modes de présence par nos appareils techniques, qui peut provoquer des états d’entre-deux :

En modulant nos modes de présence de façon toujours plus fine, toujours plus détournée et toujours plus complexe – toujours plus « compliquée », toujours plus étonnamment repliée sur elle-même –, nos media techniques multiplient les zones frontière où la communication suscite le spectre de l’excommunication, où le medium laisse deviner le fantôme du medium.<sup>734</sup>

Le visage ainsi *glitché* à mon écran, en provoquant chez moi un doute, une hésitation, me laissant dans un entre-deux de la présence, me fait l’effet d’un fantôme.

Les figures de fantômes hantent l’histoire des appareils de télécommunication. Le philosophe Eugene Thacker en retrace l’historique en évoquant « la face sombre des médias (*dark media*) », qui disent l’arrivée de l’inaccessible sur nos *media*, messages venus d’ailleurs, étrangers<sup>735</sup> et la menace de la déconnexion (*ex-communication*<sup>736</sup>). C’est aussi l’univers schizoïde des *technical delusions*, récemment exploré par Jeffrey Sconce, que les protocoles imaginés par Annie Abrahams nous aident à explorer, à ce point de fuite où la puissance effective des machines devient indiscernable de nos hantises d’être agis par elles<sup>737</sup>. En effet, les appareils de *télé-présence* impliquent d’être double : je suis devant l’appareil et présente là où mon image et mes sons captés sont diffusés, à travers l’espace.

---

734 Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*, p. 264.

735 “Dark media have, as their aim, the mediation of that which is unavailable or inaccessible to the senses, and thus that of which we are normally ‘in the dark’ about. But beyond this, dark media have, as another aim, the investigation into the ways in which all media-tion harbors within itself this blind spot, the minimal distance that persists in any instance of mediation, however successful or complete it may be.”, Eugene THACKER, « Dark media », *Excommunication: Three inquiries in media and mediation* (2014), University of Minnesota Press Minneapolis, pp. 77–149.

736 Sur l’ex-communication, voir notamment l’ouvrage dans lequel intervient Eugene Thacker, “*excommunication is a double movement in which the communicational imperative is expressed, and expressed as the impossibility of communication*. In excommunication, the very possibility of communication is annulled. Excommunication employs a logic of negation, a logic that dreams of an absolute negation, though the truth is that this negation is always shadowed by an enigmatic residue—the message that says ‘there will be no more messages.’”, *Ibid.*, p. 80.

737 Jeffrey SCONCE, *The Technical Delusion: Electronics, Power, Insanity*, Duke University Press, 2019.

Mon propre visage est possédé par l'objectif qui en prend une image et par les machines des autres qui l'animent à distance. Sans plus la maîtrise de mon image, je deviens possible-ment mon propre fantôme sur l'écran de l'autre, un écho de ma présence, avec lequel je perds une connexion, une échappée de moi-même, sans plus de corps (comme les vlogueurs autochtones du nord du Canada qui perdent leurs images dans le montage de Gagnon). Cette dualité de l'être revient régulièrement dans le travail d'Annie Abrahams :

L'existence du performeur ou de la performeuse dans deux espaces distincts (le monde physique et l'espace de l'image) le/la place dans une double impasse, qui laissera apparaître le bruit produit par le geste, le son de la solitude et nous conduira à une esthétique de l'attention.<sup>738</sup>

Une « esthétique de l'attention » telle que l'entend Annie Abrahams pourrait bien revenir à une éthique du visage : même si je suis face à mon propre visage à l'écran, il m'échappe, car il est d'abord dans le regard de l'autre (sur sa machine).

Pour décrire cette dualité des deux visages (qu'on pourrait distinguer comme étant « interoceptif » et « pour autrui »), nous pouvons convoquer le concept de « médiance » d'Augustin Berque. La médiance désigne une structure qui « partage l'être de l'humain pour ainsi dire en deux moitiés, dont l'une est notre corps animal, l'autre notre corps médial »<sup>739</sup>. D'un côté, le corps animal « est toujours localisable en tel ou tel endroit de l'espace » de l'autre, « notre corps médial s'étire ou se retire en fonction des dispositifs techniques et symboliques auxquels nous associons notre existence »<sup>740</sup>. Ces deux « moitiés » sont codépendantes : « dans la médiance, l'environnement fait structurellement partie de l'être », les deux parts de l'être, corps animal et corps médial se pensent ensemble, l'un prolongeant l'autre<sup>741</sup>. Il ne s'agit ni d'une extériorisation, au sens où le pense l'anthropologue Leroi-Leroi-Gourhan, par la technique et les symboles, ni d'une simple projection, de moi sur une chose, mais plutôt d'une *trajection* : « Le corps médial n'est pas le corps animal ; mais il n'en est pas non plus la simple *projection* ; il en est la *trajection* »<sup>742</sup>. Cette *trajection* ou ex-

---

738 À propos de l'atelier *Huis Clos / No Exit - Training for a better world* (du 6 au 10 décembre 2010) : "The existence of the performer in two separate spaces (the physical and the image space) put him/her in a double bind situation, which will let appear the noise gesture, the sound of loneliness and leads us to an aesthetic of attention.", <https://bram.org/huisclos/training/arson/indexang.html> (consulté le 03/06/2020).

739 Augustin BERQUE, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, op. cit., p. 204 ; Egalement cité dans Yves CITTON, *Médiarchie*, op. cit., p. 38.

740 Augustin BERQUE, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, op. cit.

741 C'est une « extériorisation, qui prolonge notre corporéité hors de notre corps », *Ibid.*, p. 207.

742 Le terme est hérité du philosophe Watsuji Tetsurô qu'Augustin Berque combine à la pensée de Leroi-Gourhan, mais qu'il dépasse en proposant non pas une extériorisation de l'humain, mais une *trajection*

tension ne revient pas à dire que nous sommes partout, ou équivalent aux choses, mais que ces différentes parts de l'être sont co-constitutifs : c'est parce que je suis aussi là-bas, dans le regard de l'autre ou sur sa machine, que je suis.

Ce *visage étendu* est en fait strictement équivalent au visage tel qu'on l'a défini en introduction : aveugle de lui-même, et s'accomplissant dans le regard de l'autre. Transposé dans le contexte visiophonique, à travers les écrans, mon visage étendu ne s'abstrait pas dans l'éther du numérique, mais s'incarne autrement, au fil de la matérialité des appareils, pour exister dans le regard d'autrui<sup>743</sup>.

Ainsi Annie Abrahams met au point un art de la rencontre sur nos systèmes visiophoniques, non pas comme lieu de perte, mais d'encapacitation [*empowerment*], laboratoire d'observation de nos comportements. En prenant le détour des écrans, ces rencontres produisent des traces de mon activité en ligne. Il m'est possible ensuite, à partir des enregistrements et des collages sur le site, de ré-fléchir, regardant mon image (miroir), non pas comme une image prise à mon insu (le trouble de se surprendre dans le moniteur d'une caméra de surveillance par exemple), ni une image selfie<sup>744</sup>, mais une image bousculée par la présence de l'autre. Les images filtrées par l'écran donnent à voir des visages affectés par le dispositif technique, et par la présence de l'autre. C'est cette altération, visible dans l'image, qui témoigne de la véritable inter-face, à savoir de la relation entre nous, de la relation entre nos visages<sup>745</sup>.

---

ou extension. *Ibid.*

743 À ce sujet, on pourrait également faire référence au concept de « cyberesthésie » forgé par l'artiste Yann Minh : « J'ai nommé Cyberesthésie cette capacité du corps et de l'esprit à pouvoir étendre ses extéroceptions et notre empathie à un dispositif technique, un outil. [...] Et la tendresse est une émotion qui se prête particulièrement bien à une transmission et amplification cyberesthésique au travers des réseaux sociaux numériques de type MMO ou métaverses. », Yann MINH, « Et la tendresse virtuelle ? bordel ! | Facebook » [en ligne], *Facebook*, le 22 juillet 2018, disponible sur <<https://www.facebook.com/notes/yann-minh/et-la-tendresse-virtuelle-bordel/10156489499588149/>>, (consulté le 23 juillet 2020) ; Voir également : Yann MINH, « De l'empathie à la cyberesthésie » [en ligne], *Le Cube (La Revue)*, *op. cit.*

744 Annie Abrahams déclare ne pas aimer se regarder elle-même dans l'image. Voir par exemple son entretien vidéo avec Randall Packer : “I don't like to look at myself so it's always difficult”, Packer RANDALL, Annie ABRAHAMS, *Annie Abrahams – Networked conversation*, [en ligne], *op. cit.*

745 Comme le dit l'artiste Emmanuel Guez, également partenaire de performance d'Annie Abrahams : « [...] les performances en ligne d'Annie Abrahams [...] ne cèdent rien aux utopies d'une société qui serait pacifiée et heureuse par le simple jeu des machines. Annie Abrahams commence par le commencement, c'est-à-dire par les relations intersubjectives – les affects et les affections, aurait dit Spinoza –, bref par l'éthique, pour mieux retrouver la politique. », Emmanuel GUEZ, « L'œuvre d'Annie Abrahams » [en ligne], *Magazine des Cultures Digitales (MCD)* (2012/66-Machines d'écritures), disponible sur <<https://www.digitalmcd.com/oeuvre-dannie-abrahams/>>, (consulté le 26 juin 2020).

C'est un art ouvert à l'inconnu, aux conséquences indéterminées, où l'autre m'échappe tout en influençant mes propres actions. Cet art de la rencontre est un art de l'improvisation, provoqué par les protocoles de l'artiste qui donnent au groupe des contraintes claires, et la liberté de leurs propres interprétations<sup>746</sup>. Les participants doivent composer avec les particularités de leurs camécrans pour suivre conjointement le protocole artistique, laissant affleurer à la surface du camécran l'attention qu'ils portent aux autres, mais aussi leur frustration et leurs interrogations. C'est ce que nous allons observer plus précisément au chapitre suivant.

---

746 Comme précisé en introduction, cette notion d'un « art de la rencontre » a fait l'objet d'un de mes ateliers à l'Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis, avec un groupe d'étudiants d'arts plastiques en Licence 2 : « Enregistrer la rencontre ». Quelques archives du cours sont disponibles sous la forme d'un collage collaboratif agencé par le groupe, en guide d'exposition virtuelle : <https://cav.hotglue.me/> (consulté le 28/08/2020).



## **Chapitre 5**

### **Accorder les enchevêtrements**

La résonance dans les improvisations  
visiophoniques



**CHAPITRE 5 Accorder les enchevêtrements**  
**La résonance dans les improvisations visiophoniques.....389**

**5.1 Portraits visiophoniques**

**Improvisation et intra-action dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*.....394**

5.1.1 Les combinaisons potentielles.....	395
5.1.1.1 <i>Online-Ensemble – Entanglement Training</i> (2018).....	395
5.1.1.2 Faire résonner les objets.....	398
5.1.1.3 L’art de l’agencement.....	402
5.1.2 L’improvisation. Être-ensemble sur l’interface.....	405
5.1.2.1 Exposer l’attention.....	405
5.1.2.2 Montrer un geste en train de se faire.....	407
5.1.2.3 Accordage et accrochage : le soin de l’interface.....	410
5.1.3 Intraface-à-face. Co-implication et responsabilité.....	413
5.1.3.1 Le portrait visiophonique, un portrait collectif en réseau.....	413
5.1.3.2 Embrasser l’indétermination (Karen Barad).....	416
5.1.3.3 Intrication, intra-action.....	418

**5.2 La pleine télé-présence**

**Méditations en ligne dans *Distant Feelings* et *Distant Movements*.....421**

5.2.1 Les <i>Distant Feelings</i> et <i>Distant Movements</i> .....	423
5.2.1.1 Rituel de contemplation en ligne.....	423
5.2.1.2 Anarchives de la pleine présence.....	425
5.2.1.3 Bulles de résistance attentionnelle.....	426
5.2.1.4 La webcam intermédiaire.....	429
<b>DISTANT MOVEMENTS.....</b>	<b>351</b>
5.2.2 Méditation sur les médiations.....	434
5.2.2.1 La pleine télé-présence.....	434
5.2.2.2 Texture et température de la médiation.....	437
5.2.2.3 Bourdonnement sonore.....	441
5.2.3 La rencontre sur le seuil.....	444
5.2.3.1 L’imitation à distance.....	444
5.2.3.2 Le corps-écran : empathie et focalisation interne.....	447
5.2.3.3 La réciprocité des caresses sonores.....	449
5.2.3.4 Le vide dans l’êtreinte collective.....	453
5.2.3.5 Milieu de rencontre synchrone.....	455



« Si tu poses ta main sur ton front, est-ce que je peux sentir ton front ? »<sup>747</sup>

Au chapitre précédent, nous avons cartographié le milieu d'apparition du visage sur des interfaces visiophoniques, à partir de la méthodologie d'Annie Abrahams. Cette artiste ouvre pour nous des pistes d'explorations fertiles, alternatives et enthousiasmantes de ces dispositifs qui occupent – plus que jamais à l'heure de pandémies mondiales – nos vies. Les difficultés techniques, nous l'avons vu, peuvent être considérées comme des façons de matérialiser la médiation et donc de mettre en relief la distance qui nous sépare (et qui, rappelons-le, permet notre rencontre). Reste à interroger la manière dont on peut habiter ce milieu commun : de quoi la distance qui nous sépare sur l'interface visiophonique peut-elle être le lieu ?

Dans ce chapitre, nous observerons les continuités qui s'établissent entre nos corps séparés. Au-delà de la discussion et des échanges d'informations, nous verrons comment l'artiste nous permet *d'habiter* des milieux de rencontre, en nous engageant plus sensuellement avec nos camécrans. À la façon des vidéos ASMR, mais cette fois synchrone, nos corps comptent parmi les médiations qui permettent notre contact au monde et nous font résonner d'une même chair.

Au fil de ses multiples collaborations ses dernières années, deux types de performances émergent, ouvrant des milieux de rencontre particulièrement originaux. L'apparition classique du visage dans le cadre y est dérangée : dans la première, on ne voit plus de visage dans les « cases-à-visage », dans la deuxième, les performeurs se présentent à la webcam, mais les yeux fermés. Ces contraintes bloquent l'une des deux faces du visage, le visage vu dans le premier cas (qui n'apparaît pas à l'image), et le visage voyant dans le second cas (qui se laisse voir sans voir les autres). Paradoxalement, dans ces cas limites de la performance visiophonique, les cases plus que jamais « font visage », au sens lévinassien que nous avons adopté en introduction, c'est-à-dire qu'elles imposent une présence déterminante, qui m'interpelle, vers laquelle je suis tendue. Aussi réductrice que soit cette case audiovisuelle sur une interface, Annie Abrahams constitue des milieux propices au partage, à l'attention et à la confiance.

---

747 Muriel Piqué pendant *Distant Movements* #7 : « Si tu touches ta joue Annie est-ce que nous on sent ta joue Daniel et moi ? Daniel, si tu poses ta main sur ton front, est-ce que Annie et moi on peut sentir ton front ? » (transcription en annexe, sur le site « intraface » : <https://intraface.net/Sitographie-d-Annie-Abrahams>, consulté le 03/09/2020).

(1) Ces performances ont été vues pendant le temps de la recherche. J'ai pu assister en direct à la première, *Online-Ensemble – Entanglement Training*. Je montrerai dans cette performance comment le visage, même s'il n'est pas directement vu, s'illustre dans les réactions visibles par le réagencement de l'interface. C'est un visage constitué par le collectif, invisible pour lui-même, constitué de liens et de relations.

(2) Pour la deuxième partie, je m'arrête sur deux séries de performances, *Distant Feelings* et *Distant Movements*. Dans ces performances que j'ai pu expérimenter en première personne, nous gardons les yeux fermés, attentifs aux indices de la présence des autres et à la façon dont elle peut nous affecter, à un niveau minimal et charnel.

## 5.1 Portraits visiophoniques

### Improvisation et intra-action dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*

Un canard en plastique, une pile et une lime à ongles, puis une branche et un bracelet tressé. Ces objets, présentés dans les cases-à-visages peuplent la performance *Online-Ensemble – Entanglement Training* (2018). Quels effets produisent ces images ? Quel est le statut de l'interface dans cet agencement instable d'objets et d'intentions ?

Dans cette première partie, nous analysons plus précisément les qualités d'improvisation propres aux performances d'Annie Abrahams, considérées encore une fois, comme un laboratoire d'observation (de nos relations, de nos conversations en général). Cet art de l'agencement au sein d'une interface commune, permet à la case-à-visage de « faire visage », quand bien même ce sont des objets qui s'y trouvent présentés. Le mouvement à l'intérieur du cadre, mais aussi le mouvement de la case elle-même au sein de l'interface lorsqu'elle disparaît et réapparaît, produit un art de l'agencement qui met au premier plan les relations entre les performeurs, les liens qui les animent et l'attention qu'ils se portent.

L'improvisation rend en effet sensibles des gestes de soin et d'attention, de rejet ou d'incompréhension qui n'appartiennent pas en soi à une case autonome. L'exemple de cette performance nous permet ainsi de considérer le visage comme le fruit de relations. Certes loca-

lisible en un lieu précis (en haut de mon corps, à cette place de l'interface), mon visage ne peut se penser individuellement, comme une réalité isolable, mais seulement dans la relation.

Plus encore, l'art de l'agencement qui se joue à la surface des camécrans dans ces performances collectives nous permettra de dépasser la notion commune d'« interaction » de visage à visage, pour préférer celle d'« intra-action », afin de considérer la relation comme première : ce ne sont pas nos deux visages, comme unités autonomes et finies, qui entrent en relation, c'est la relation qui nous constitue en formant nos visages<sup>748</sup>.

### 5.1.1 LES COMBINAISONS POTENTIELLES

*Sur mon écran tactile  
en une vague suivie d'un  
parapluie d'eau  
salée*  
Josèfa Ntjam<sup>749</sup>

#### 5.1.1.1 *Online-Ensemble – Entanglement Training (2018)*

La performance *Online-Ensemble – Entanglement Training* est proposée à l'occasion du colloque en ligne « Art of the Networked Practice symposium 2018 » coordonné par Randall Packer, le 29 mars 2018<sup>750</sup>. Annie Abrahams rassemble six autres participants : Antye

---

748 Karen BARAD, Adam KLEINMAN, « Intra-actions. Interview by Adam Kleinman », *Mousse* 34 (2012), pp. 76–81. ; Gilbert Simondon utilise la notion de « transduction » pour expliciter que la relation précède les termes qu'elle relie, Gilbert SIMONDON, *L'individuation psychique et collective, à la lumière des notions de forme et d'information, op. cit.*

749 Poème disponible sur le site de l'exposition, *Croyance, Faire et défaire l'invisible*, à l'Institut des Cultures d'Islam, Paris, du 12/03/2020 au 26/07/2020, ; voir le site de l'artiste : <https://ntjamjosefa.com/> et le site de l'exposition : <https://www.institut-cultures-islam.org/dossier-special-les-nouveaux-sacres/> (consultés le 27/06/2020).

750 Le colloque accueillait du 29 au 31 mars 2018 des conférences, des tables rondes et des performances comme celle d'Annie Abrahams. Bien qu'entièrement en ligne, l'événement était associé à la School of Art, Design & Media à Nanyang Technological University et au LASALLE College of the Arts à Singapour, et à la School of the Art Institute de Chicago, aux États-Unis. Partout ailleurs avec une connexion internet il était possible de suivre gratuitement les propositions des participants en téléchargeant et installant – gratuitement là aussi – Adobe Connect Webconference.

Greie<sup>751</sup>, Daniel Pinheiro<sup>752</sup>, Igor Štromajer<sup>753</sup>, Helen Varley Jamieson<sup>754</sup> avec lesquels elle a déjà eu l’occasion de travailler, ainsi que Soyung Lee<sup>755</sup> et Huong Ngô<sup>756</sup> (nous avons déjà évoqué la performance au chapitre précédent pour l’assemblage particulièrement ambitieux d’espace-temps qu’elle impose). À cela s’ajoutent les membres du public qui peuvent suivre la performance depuis chez eux en s’inscrivant au préalable sur la plate-forme de diffusion (ils peuvent aussi discuter sur une boîte de chat pendant la performance) – ce qui est mon cas.

Contrairement à ce qui est attendu de l’outil visiophonique, la performance vise à se débarrasser des images « distrayantes » du visage<sup>757</sup>, en proposant plutôt de converser par l’intermédiaire d’objets et de phrases que chaque participant a préparées en amont. Il ne s’agit plus d’explorer ensemble une thématique particulière, comme dans *Angry Women*, en présentant son visage face caméra. Ici, les performeurs sont plutôt invités à agencer différents éléments – des objets, des sons et des phrases<sup>758</sup> – sur l’interface commune, pour créer leur

751 Avec Antye Greie (AGF), artiste sonore, poète, féministe et activiste, elles avaient entrepris ensemble les séries de rencontres *A meeting is a meeting is a meeting* et *Duet – Satz 1, 2, 3, et 4* en 2011. Antye Greie est également compositrice, productrice de musique (label AGF Produktion), et curatrice ; elle mène une campagne pour la diversité dans les arts avec le collectif « female:pressure ». <http://antye-greie.com/> (consulté le 27/06/2020).

752 Avec Daniel Pinheiro, artiste visuel et performeur, ils mènent actuellement deux séries de performances qui feront l’objet du chapitre suivant : *Distant Feelings* et *Distant Movements*. Daniel Pinheiro développe un travail sur la vidéo et l’art télématique pour penser l’impact des technologies sur l’image de soi et l’identité dans nos sociétés connectées. Il est également curateur. <http://daniel-pinheiro.tumblr.com/> (consulté le 27/06/2020).

753 Avec Igor Štromajer, ils avaient notamment proposé en 2006 l’*Oppera Internettikka – Protection et Sécurité*. Igor Štromajer participe régulièrement aux performances d’Abrahams. <http://intima.org> (consulté le 27/06/2020).

754 Avec Helen Varley Jamieson, écrivaine, dramaturge et artiste numérique depuis 1999, elles avaient co-organisé en 2012 le colloque en ligne « Cyposium » et mènent ensemble la série de performances en ligne *Unaussprechbarlich* depuis 2015. Helen Varley Jamieson est également active dans les réseaux d’art et de théâtre numérique, elle s’intéresse au féminisme et à l’open-source. Elle co-fonde en 2003 « UpStage », une plate-forme en ligne de « cyformance », qui porte notamment sur des enjeux sociaux écologiques. <http://www.creative-catalyst.com/> (consulté le 27/06/2020).

755 Soyung Lee s’intéresse à l’héritage culturel d’une région, et les sensibilités personnelles qui s’y trouvent confrontées. Après avoir travaillé sur la diaspora coréenne en Asie centrale (2011-2013), elle poursuit son interrogation à travers des projets multimédia mettant en jeu les langues et les identités de minorités. Trois expositions personnelles lui sont consacrées : *Displaced* (Videotage, Hong Kong, 2016), *Doubtful Nest* (Boan Art Space, Seoul, 2015) et *Cloud-Cuckoo-Land* (Gallery Curiosity, Seoul, 2009). <http://www.soyunglee.com/> (consulté le 27/06/2020).

756 Huong Ngô s’intéresse à l’histoire de la surveillance dans le contexte de la colonisation en travaillant notamment sur les Archives Nationales d’Outre-Mer en France. Elle propose des performances, sculptures, et des installations. <http://www.huongngo.com/> (consulté le 27/06/2020).

757 “In order to avoid chit-chat and to get rid of the distracting images of the faces she proposes to converse using objects, prepared phrases and voices.”, présentation de la performance sur le site de l’artiste, <https://www.bram.org/en-semble/index.html> (consulté le 27/06/2020).

758 “Aiming to investigate how-to’s of being together in a connected world Annie Abrahams developed a conversational environment where the performers seek to negotiate the limits of their own agency by

« environnement conversationnel ».

Pour cette performance, Annie Abrahams établit un protocole qui reprend les grandes thématiques de son travail<sup>759</sup>. (1) Pour l'ouverture, les différentes cases assemblées sur l'interface sont noires (webcams éteintes ou objectifs obturés), tandis que différentes voix donnent les temps de latence affichés sur leurs écrans. Les cases noires sont entourées d'un liseré bleu, censé diriger l'attention vers celui ou celle qui prend la parole dans le contexte des réunions de travail. N'ayant qu'un terminal son, mon regard se déplace vers les différentes cases, chargeant l'obscurité d'une présence, quand bien même aucune information visuelle nouvelle ne s'y développe [**Figure 5.1.**].

(2) Les images des différents performeurs s'ouvrent ensuite sur des surfaces qui semblent être des plafonds, décrivant différentes nuances de blanc, comme un lever de rideau : de la noirceur de l'obturation à la blancheur du plafond, sorte de toile vierge où vont s'inscrire les gestes. Pour l'instant, aucun visage ne s'est dévoilé<sup>760</sup>. Des sons tenus, presque chantés et quelques sons d'harmonica rythment la mise en place [**Figure 5.2.**]. (3) Bientôt, des mains apparaissent tout contre les webcams en gros plan, bougeant lentement devant l'objectif ou l'enserrant [**Figure 5.3.**]. Des sons d'expiration – qui semblent parfois imiter la pluie ou le vent – se font entendre. Enfin, une des mains se retire pour laisser un espace vide, et y placer un objet. Les autres l'imitent.

(4) Commence alors le moment le plus développé de la performance (quinze minutes prévues dans le protocole, dix minutes lors de la performance)<sup>761</sup> qui consiste en une série de mises en scène d'objets et d'énonciations de phrases. Les fonds d'exposition sont toujours blancs et unis. Certaines cases sont soustraites à l'interface, puis réapparaissent, réagencant constamment le tableau collectif. C'est ainsi qu'*Online-Ensemble – Entanglement Training* déploie l'« environnement conversationnel ».

---

collectively interacting and creating a space through the sum of the relationships between between objects, sounds and phrases”, présentation de la performance sur le site de Daniel Pinheiro : <http://daniel-pinheiro.tumblr.com/post/172348237041/online-en-semble-entanglement-training-a-live> (consulté le 27/06/2020)

759 Protocole disponible à cette adresse : <https://bram.org/en-semble/protocolEntanglement.pdf> (consulté le 27/08/2020).

760 Exceptée Antye Greie un court instant, qu'on surprend dans le champ de sa webcam alors qu'elle règle le cadrage.

761 Voir le protocole : “The object will be on a neutral background (white if possible). You have each chosen around 10 objects and around 15 phrases (most in English but not all)”, <https://bram.org/en-semble/protocolEntanglement.pdf> (consulté le 03/06/2020).

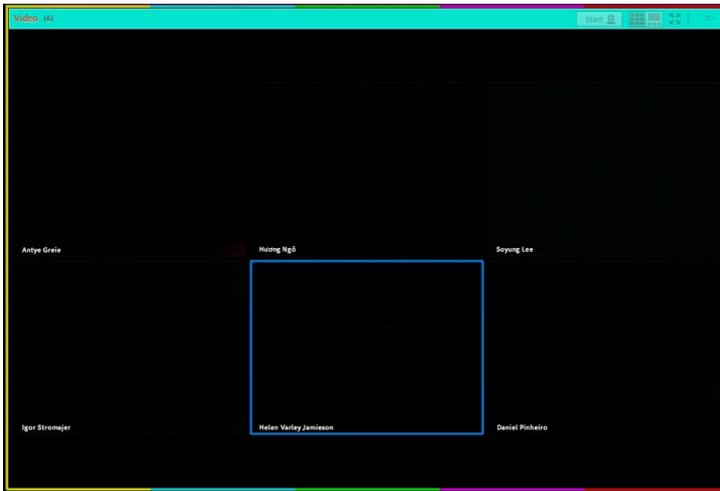
(5) Finalement, l'une des performeuses laisse voir son visage : c'est Annie Abrahams qui met visiblement en marche devant sa webcam un minuteur et ferme les yeux. Les autres la suivent. Pendant plusieurs minutes, les performeurs se donnent à voir à leur webcam, yeux fermés. Lorsque l'alarme se déclenche, les participants ouvrent un à un les yeux, à l'exception d'Helen Varley Jamieson dont le son ne semble pas fonctionner [Figure 5.4].

#### 5.1.1.2 Faire résonner les objets

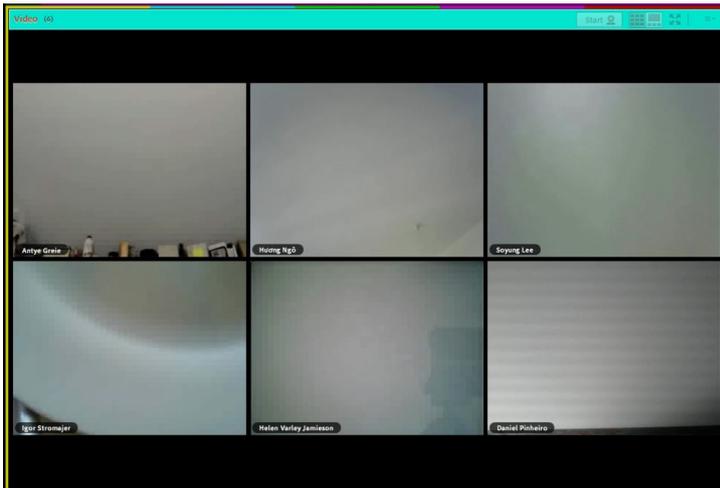
Dans la partie « conversationnelle » (4), les matériaux placés à différentes échelles entrent en résonance par leurs formes, couleurs, et mouvements. L'interface est également en mutation constante par le réagencement des images, les participants étant invités à retirer et afficher leurs images pour composer des tableaux d'images paires (à 2, 4 ou 6 images, ou bien une seule centrale). Les cases qui réapparaissent se trouvent redistribuées automatiquement par l'interface. Le raccord spatial qui s'effectue entre les différentes cases fait advenir des compositions plastiques suscitant chez chaque spectateur des liens plus ou moins forts à son expérience.

Décrivons quelques-uns de ces agencements pour saisir la façon dont la qualité sensorielle des objets en appelle à notre expérience et notre imagination. Les sons, les objets, et les phrases sont issus du quotidien des performeurs et sont plus ou moins personnels : éponge de vaisselle, petite figurine, miroir, dessous de verres, etc. Les premiers objets posés sur les fonds neutres blancs convoquent des tons jaunes : il s'agit d'un canard en plastique et d'une poire, bientôt rejoints par le vert d'une éponge. Ces premiers points de couleurs évoquent des sensations concrètes en suggérant des matières et des situations différentes, mais toutes familières. Le grattant de l'éponge, le tendre de la poire, la résistance molle du canard, convoquent l'imaginaire d'environnements ordinaires : l'eau du bain et l'eau de la vaisselle, la cuisine. Un souffle dans un harmonica accompagne ces premières apparitions d'objets [Figure 5.5].

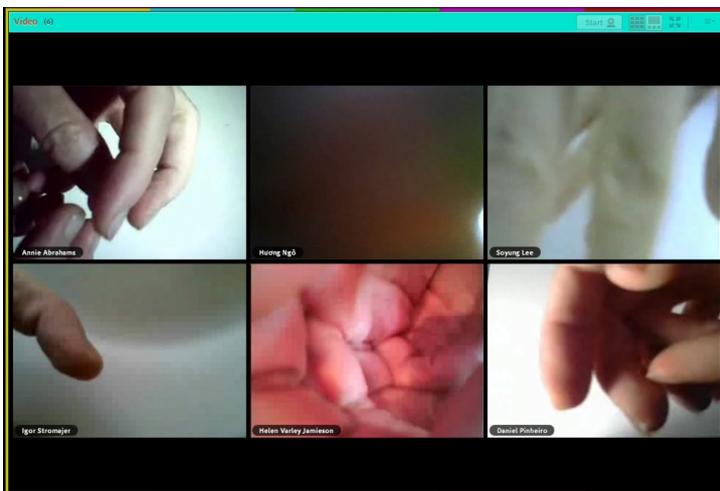
S'ajoutent successivement trois formes circulaires, d'abord une sphère jaune, marquée de motifs géométriques, puis un triangle en plastique mis en mouvement et enfin le cercle d'un bouton de métal. Le son laisse place à des frottements du micro légers, dont on ne sait pas s'ils sont intentionnels ou non. Enfin, une troisième occurrence circulaire apparaît sous



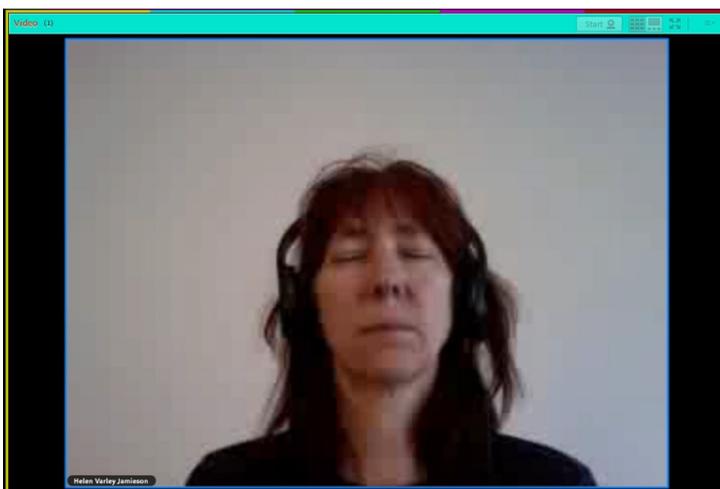
**Figure 5.1.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



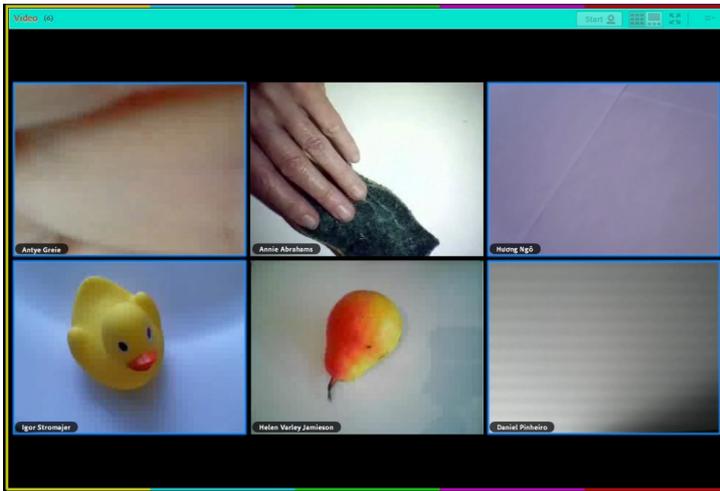
**Figure 5.2.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



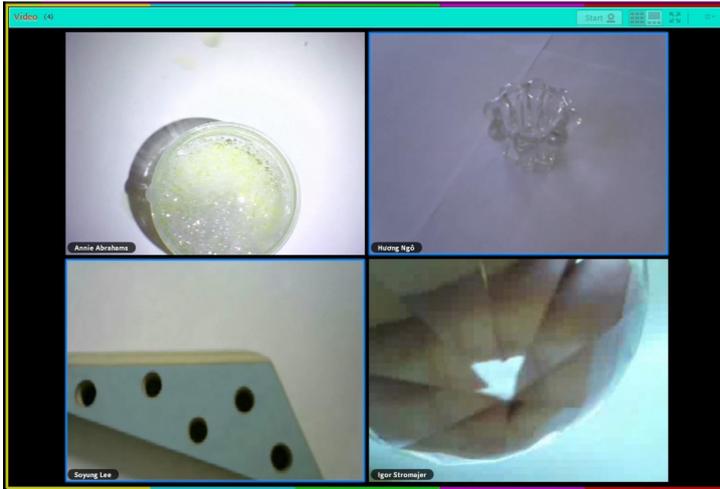
**Figure 5.3.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



**Figure 5.4.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



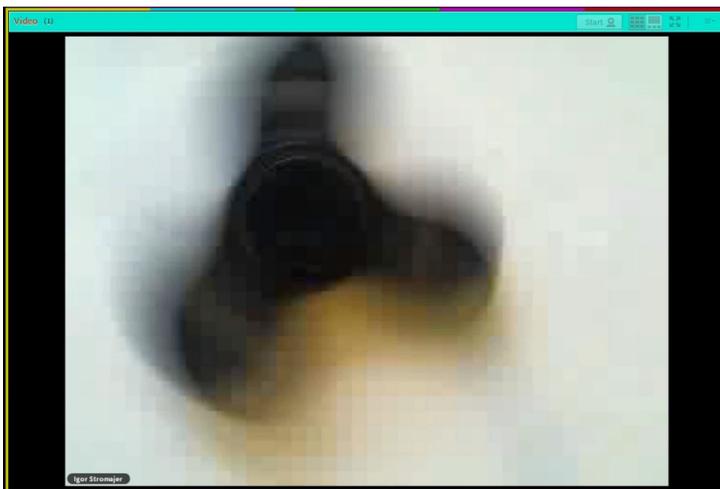
**Figure 5.5.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



**Figure 5.6.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



**Figure 5.7.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.



**Figure 5.8.** Annie Abrahams,  
*Online-Ensemble - Entanglement Training*, 2018.

la forme d'une boîte ou bocal dont le couvercle orange rappelle l'ombre de la poire. Le début de la composition se poursuit par une phrase en anglais : « les choses dans nos mains doivent être égales » [*things in our hands must be equal*]<sup>762</sup>. Cette phrase résonne avec la rigidité des cases de l'interface, équivalentes entre elles, dans leur taille au moins. Les échelles de plans, les couleurs et les objets diffèrent au sein de cette structure stable, introduisant du relief sur le sol commun, pour nous engager à un autre niveau, plus sensuel. Sur l'interface, je vois apparaître soudainement des formes et des matières que je peine d'abord à situer à une certaine échelle, et dans un certain contexte (comme Sobchack devant les tiges vertes du plan d'ouverture de *The Piano*). Comme dans les vidéos ASMR, je suis interpellée par une série d'objets du quotidien qui disent autre chose que leurs usages. Je reconnais et réagis à ces matériaux [Figure 5.6].

Par ailleurs, les mains des performeurs apparaissent de temps en temps pour poser, manipuler et reprendre les objets présentés sur les scènes produites par les plans quasi zénithaux. La manipulation tactile de ces matières, comme posées sur une table commune, suggère cependant une série de points de vue subjectifs auxquels je m'identifie non pas de façon narrative, mais sensuelle. Dans la fenêtre de chat de l'interface où le public peut échanger, l'expression « être touché » est ainsi déclinée dans un jeu de références aux sensations très tactiles qui se lisent visuellement à l'écran [*'how touching', 'very touching', 'not touching'*]. Le plan subjectif abstrait de l'ouverture de *The Piano* se trouve ici diffracté en une série d'images haptiques dont l'attribution individuelle devient incertaine. Se décline sous une nouvelle forme une mise en perspective de notre appartenance à une chair commune du monde, telle que la décrit Merleau-Ponty.

C'est aussi un jeu de forces qui fait émerger les formes et les couleurs des objets : forces physiques (les objets sont parfois poussés par d'autres objets, ils sont lancés en mouvements, tournent sur eux-mêmes), chimiques (du côté d'Annie Abrahams surtout qui mélange ce qui semble être du liquide vaisselle avec du sucre, de la confiture, du curry et de l'eau) [Figure 5.7.] sous une force sociale (les performeurs réagissent aux gestes les uns des autres en agençant leurs objets en fonction de que les autres proposent).

---

762 La « partie conversationnelle » s'étend de 9'25" à 9'55" sur l'enregistrement disponible en ligne : <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 03/06/2020).

### 5.1.1.3 L'art de l'agencement

Annie Abrahams considère cette partie conversationnelle centrale comme un prolongement de la recherche amorcée en 2015 avec Martina Ruhsam, *besides*<sup>763</sup>. Dans cette série de performances visiophoniques, les deux artistes présentent chacune, des objets et des phrases, préparées en amont, pour former sur l'interface des diptyques. Comme les autres séries, ce projet s'inscrit dans la durée et connaît de nombreuses itérations et variations. Pour la première connexion, les deux artistes utilisent seulement des objets impersonnels du quotidien, sans sophistication ; de même pour les mots sélectionnés en amont (emprunts de phrases entendues, de poésie, de magazine, de citations académiques, etc.). Les mots comme les objets empruntent au « commun »<sup>764</sup>, au double sens d'ordinaire et de partagé.

Le projet se déploie comme une recherche sur le pouvoir d'expression et d'action des objets [*on object agency*], et l'exploration d'un « art de l'agencement » [*agency art*]<sup>765</sup> :

En tant qu'assemblage de fragments de texte et d'objets quotidiens, cette performance en direct est une série de liens et de relations ouvertes entre les mots et les choses banales. Qu'est-ce que les mots, le crayon et la pierre ont en commun ? La pierre change-t-elle lorsqu'elle est confrontée à un marteau ? Qu'est-ce qui change si elle est remplacée par une pilule ? L'image d'une cuillère change-t-elle la pensée ou la pensée change-t-elle la chose ?<sup>766</sup>

Le jeu de confrontation rejoue en effet le principe du diptyque ou du montage (deux images en provoquant une troisième, fruit de leur rapprochement), mais contrairement à l'élaboration d'un troisième terme identifiable (à distance), les agencements de ces performances impliquent une dimension charnelle plus concrète en co-impliquant les performeurs. C'est surtout l'enjeu de l'improvisation synchrone qui peut se lire dans la confrontation des images, c'est la capacité à agir, à répondre et à (inter-)réagir qui donne aux objets leur valeur<sup>767</sup>. Dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*, l'inter-reconnaissance de ces différents points de vue est visibilisée par le jeu des objets introduits dans l'univers vitrifié de

---

763 Une session de *Constallations*, organisé par Annie Abrahams, est consacrée également à cette recherche, <https://constallations.hotglue.me/CritterTalk> (consulté le 27/06/2020).

764 Traces des performances disponibles sur le site de l'artiste : <https://bram.org/besides/> (consulté le 27/06/2020).

765 C'est ainsi que la recherche est exposée, <https://bram.org/besides/> (consulté le 27/06/2020).

766 “**On Object Agency**. As an assemblage of text-fragments and daily objects this live-performance is a series of linkages and open relations between words and banal things. What do words, a pencil and a stone have in common? Does the stone change when being confronted by a hammer? What changes if it is replaced by a pill? Does the image of a spoon change the thought or does the thought change the thing?”, <https://bram.org/besides/> (consulté le 03/06/2020).

767 La formule de Godard, « il faut être deux pour faire une image » prend ici une nouvelle dimension. Deux images donnent naissance à une relation.

l'écran, une organicité mouvante, faite de relations techniques, physiques et charnelles.

Annie Abrahams s'intéresse à cette composante interactive, à partir du concept d'*art de l'agencement*, qu'elle retrouve chez le critique et théoricien Arjen Mulder<sup>768</sup>. Elle y retrouve les gestes et les comportements comme « l'essence de l'esthétique de l'œuvre d'art », une approche qui pourrait bien correspondre à sa propre pratique<sup>769</sup>. La formulation d'un « art de l'agencement », explique Mulder, n'a pas connu le succès qu'elle méritait, probablement en raison de sa connotation avec un art décoratif, mais c'est pourtant une investigation qui occupe les artistes dans la continuité de la cybernétique et des développements informatiques. Penser un art de l'agencement pour prolonger un art technologique est crucial, défend Mulder, sans quoi les expérimentations artistiques utilisant ces outils et ces formes sont réabsorbées dans l'industrie (du design notamment)<sup>770</sup>, alors que ce qui les occupe au premier plan concerne les relations. Un art de l'agencement comprend, dans la définition de Mulder, une participation active du public – comme le pense l'art interactif<sup>771</sup>.

L'œuvre peut ainsi être considérée comme un système qui combine à une structure programmée en amont une dimension relationnelle avec le public (récepteur, visiteur, spectateur). Ces deux parts fonctionnent ensemble pour faire advenir l'œuvre<sup>772</sup> : « L'art de

---

768 Voir l'article qu'elle y consacre sur son site, <https://aabrahams.wordpress.com/2017/01/26/agency-art/> (consulté le 27/06/2020).

769 “Last year I got intrigued by a concept called Agency Art. (8) I (re)discovered it in Arjen Mulder’s The Beauty of Agency Art (9). Mulder uses the concept to designate art, in which interactivity is the essential component and where choice and behavioral gestures are the essence of the aesthetics of the artwork.”, Annie ABRAHAMS, « Preconditions for Online Participation » [en ligne], in *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, op. cit. Voir également : ; Annie ABRAHAMS, « L’Agency Art ou une Éthologie Participative dans des Environnements Artificiels ? », *LINKS*, op. cit.

770 “technological art will succumb to current social pressure and become design, something useful to people and the economy.”, Arjen MULDER, « The Beauty of Agency art » [en ligne], in *Vital Beauty: Reclaiming Aesthetics in the Tangle of Technology and Nature*, V2\_Publishing, Rotterdam, NL, 2012, disponible sur <[www.academia.edu/download/40694412/The\\_Beauty\\_of\\_Agency\\_Art.doc](http://www.academia.edu/download/40694412/The_Beauty_of_Agency_Art.doc)>, (consulté le 27 juin 2020).

771 L'image visiophonique pourrait être considérée comme une « image-relation », telle que la définit le spécialiste de l'art interactif Jean-Louis Boissier, dans la continuité linguistique des « images-temps » ou « images-mouvements » de Gilles Deleuze : « Je propose en effet de décrire et d'expérimenter une *image-relation* dont la fonction serait la *présentation directe d'une interaction* [...] », Jean-Louis BOISSIER, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Nouvelle édition augmentée (publication originale 2004), mamco, Genève, 2008, p. 264 ; Voir également la reprise dans son ouvrage suivant « J'ai proposé de désigner par *image-relation* une image qui résultait de relations, une image qui faisait relation. [...] Une analyse philosophique et logique de la relation mettait en évidence qu'elle n'était pas une propriété des objets mais qu'elle se situait entre eux, autrement dit qu'elle était toujours extérieure à ses termes. », Jean-Louis BOISSIER, *L'Écran comme mobile*, mamco, Genève, 2016, (consulté le 24 août 2017), p. 48-49.

772 “An interactive installation is also a system, partly technical, constructed and programmed – its « thing » side – and partly interactive and modifiable – its relational side. The audience and the work

l'agencement est un art qui montre clairement au récepteur, via son corps, ce qui est en jeu, quelles sont les opportunités pour l'action, et quels comportements virtuels il ou elle peut actualiser »<sup>773</sup>. Contrairement au seul accomplissement de l'œuvre dans le regard du spectateur (le tableau n'existe pas sans celui qui le voit), l'art de l'agencement implique une dimension corporelle centrale. C'est la participation du spectateur comme *potentiel d'action* qui fait l'œuvre : « quels sont nos choix comportementaux ? Combien de degrés de liberté ou de lignes d'approche sont à notre disposition ? »<sup>774</sup> On retrouve dans cette formulation des échos à la recherche sur les comportements que défendait Abrahams à partir de son passé de biologiste. Les œuvres d'agencement d'objets qu'elle propose depuis, à l'occasion d'invitations d'autres personnes, impliquent une réceptrice active, dont les choix, encore indéterminés au moment de la mise en place du protocole, vont orienter l'œuvre de façon décisive.

Cette action nécessaire des participants les rend donc aussi responsables de l'œuvre. Abrahams rappelle souvent l'évidente coresponsabilité de l'interface, chacun occupant une case-à-visage. De même, Mulder en fait une caractéristique essentielle de l'art de l'agencement : « Je veux un art de l'agencement qui me rende responsable, et non qui me divertisse, et qui me montre ce qu'il y a de génial dans une responsabilité vécue. Appelons ça une beauté écologique – c'est ce que je veux »<sup>775</sup>. On retrouve dans cette notion d'écologie la question du milieu qui nous intéresse. Quelles sont mes possibilités d'action avec les autres qui apparaissent à l'écran dans le milieu particulier ouvert par l'interface visiophonique ? La responsabilité ne réside pas seulement dans l'activation de l'œuvre, mais dans la compréhension de l'environnement dans lequel je m'inscris et qui est ouvert et éclairé par l'œuvre.

---

form a single system, and that makes it interactive art. They challenge each other and create focus.”, Arjen MULDER, « The Beauty of Agency art » [en ligne], in *Vital Beauty: Reclaiming Aesthetics in the Tangle of Technology and Nature*, *op. cit.*

773 “Agency Art is art that makes it clear to the receiver via his or her body what is at stake, where opportunities for action lie, and which virtual\* behaviours he or she can actualize.”, *Ibid.* ; Voir également les notions d'art interactif, notamment chez Jean-Louis BOISSIER, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, *op. cit.*

774 “that which our bodies must know before we can do something. And once we know it, what are our behavioral choices? How many degrees of freedom or lines of flight are at our disposal?”, et plus loin : “Agency Art is functional; it truly has an effect. So which feelings does a work of Agency Art cause to vibrate in your body?”, Arjen MULDER, « The Beauty of Agency art » [en ligne], in *Vital Beauty: Reclaiming Aesthetics in the Tangle of Technology and Nature*, *op. cit.*

775 “I want an Agency Art that makes me responsible instead of entertaining me, and shows me what's great about living responsibly. Call it ecological beauty – that's what I want.”, *Ibid.*

L'agencement de ces natures mortes(-vivantes) dans *Online-Ensemble – Entanglement Training* dépend également du réagencement des cases que les performeurs sont invités à retirer et remettre sur l'interface, reconfigurant constamment les tableaux collectifs, les maintenant en instabilité. Un art de l'agencement, en tant que système, agit ainsi comme une machine à potentiel, c'est une méthode ou une stratégie en premier lieu, explique Mulder, qui « provoquent de l'attention et de la capacité à agir – pour sentir l'espace »<sup>776</sup>. Les protocoles d'Annie Abrahams correspondent à un art de l'agencement, en ce sens qu'ils agissent comme des machines à potentiels. Ces protocoles ainsi appliqués sur écran ouvrent un milieu de rencontre en ouvrant des potentiels d'action, mais surtout, dans le cas des performances collaboratives d'Annie Abrahams, de réactions. Bien que vidées de leur visage, les cases témoignent activement d'un visage (voyant), qui interrèagit avec les autres.

## 5.1.2 L'IMPROVISATION. ÊTRE-ENSEMBLE SUR L'INTERFACE

### 5.1.2.1 Exposer l'attention

En déjouant nos habitudes conversationnelles sur ces interfaces (qui cherchent bien souvent à reproduire les conventions de nos rencontres hors-écran), l'artiste nous permet de reconsidérer non seulement la potentialité de nos rencontres visiophoniques et la façon dont elles nous permettent d'être-ensemble, mais aussi d'envisager l'écran comme un laboratoire qui nous informe sur notre façon d'être-ensemble en général. Pendant la performance en direct, nous sommes en effet témoin de geste en train de se faire, par l'attention mutuelle que se portent les performeurs, l'interface devenant moins une juxtaposition de cases qu'un enchevêtrement d'intentions tissant des relations.

Dans *Pour une écologie de l'attention*, Yves Citton élabore une analyse de cette « attention conjointe » qui consiste à « faire attention à ce à quoi l'autre prête attention »<sup>777</sup>. Ouverts les uns aux autres, les participants explorent ensemble la situation, mais à partir de leurs expériences personnelles. L'évolution de l'activité reste indéterminée, à mesure que les participants composent ensemble.

Faire attention à ce à quoi l'autre prête attention – définition minimale de l'attention conjointe –

---

776 “A work of Agency Art is effective as a system not because of the images or sounds it generates but because of the method or strategy it uses to generate attention and agency – feeling space.”, *Ibid.*

777 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 139.

conduit donc naturellement à inventer ensemble. Même si le micro-collectif engagé dans cette activité n'est nullement composé d'égaux (du point de vue des connaissances accumulées comme du point de vue des statuts institutionnels), c'est à chaque fois cet assemblage singulier d'individus qui réinvente une approche particulière d'un savoir commun, non sans lui apporter à chaque fois des infléchissements quelque peu nouveaux.<sup>778</sup>

C'est bien cet ajustement constant qu'Annie Abrahams donne à voir. La performance qu'elle élabore répond finement aux trois phénomènes qu'Yves Citton établit pour préciser encore le fonctionnement de l'attention conjointe.

Premièrement, le « principe de réciprocité » – qui est à la base du « temps réel » ou de la connexion synchrone – permet à chaque participant de percevoir la présence de l'autre (avec ses particularités, qui sont ici aussi techniques) et d'être perçu en retour, pourvu que chacun reste connecté. Les disparitions de la présence sonore et/ou visuelle, régulièrement mises en place dans les protocoles d'Annie Abrahams, proposent un jeu ludique sur ce principe de réciprocité, certes, en donnant à sentir des carences, mais pour mieux convoquer un gage de confiance : l'un de nous a disparu, il doit probablement nous regarder avec attention pour initier ses prochains gestes. En effet, si l'apparition-disparition des cases est radicale et sans transition d'approche ou de recul (elle est échantillonnée, 0 ou 1, elle est *on* ou *off*), elle ne signe pas nécessairement l'absence du performeur qui continue à regarder dans l'ombre de l'interface. Lorsque l'image du *handspinner* d'Igor Štromajer se trouve seule sur l'interface, le performeur occupe le devant de la scène. Il fait alors confiance aux autres, à leur présence qui veille sur l'interface commune [Figure 5.8.].

Cette confiance que l'on s'accorde les uns aux autres rejoint le deuxième phénomène identifié par Citton, celui de l'« effort d'accordage affectif »<sup>779</sup>. En effet, je ne peux être attentive à autrui « sans être attentionnée à son égard »<sup>780</sup>. On peut déceler ce travail d'ajustement sur l'interface dans la façon dont les cases interagissent entre elles, prenant en compte les mouvements des unes et des autres, « au fil d'accordages affectifs et cognitifs infinitésimaux, mais décisifs »<sup>781</sup>. En effet, les performeurs doivent constamment se prendre en compte et s'adapter aux réactions de l'autre :

[...] l'attention conjointe implique le sentiment partagé d'une coprésence sensible aux variations affectives des individus impliqués. Le cas le plus simple est sans doute celui où deux per-

---

778 *Ibid.*

779 *Ibid.*, p. 129 ; Avec Daniel N. STERN, *Le monde interpersonnel du nourrisson: une perspective psychanalytique et développementale*, *op. cit.*

780 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 129.

781 *Ibid.*, p. 40.

sonnes se font face en vérifiant périodiquement sur le visage et dans le regard d'autrui ses réactions à l'évolution de leur relation (par exemple dans le cours d'une conversation).<sup>782</sup>

Or cette sensibilité, explique Yves Citton, peut tout à fait se déployer sur des dispositifs de télé-présence : « cela ne change pas grand-chose à l'affaire (pour autant que des gels d'image ne viennent pas trop entraver la connexion) »<sup>783</sup>. Et justement : l'importance de ce travail d'accordage affectif apparaît d'autant plus clairement lorsqu'un défaut technique remet en question la co-présence, comme nous l'avons vu au chapitre précédent. L'image *glitchée*, et le son qui se brouille menacent de bloquer la circulation pour me maintenir dans un entre-deux, ni tout à fait ici, ni tout à fait là-bas.

### 5.1.2.2 Montrer un geste en train de se faire

Enfin, le troisième phénomène concerne les « pratiques d'improvisation », rendues possibles par la présence de l'autre, et ses gestes qui peuvent me surprendre. En effet, explique Citton, « se montrer attentionné envers l'attention d'autrui exige d'apprendre à sortir des routines programmées à l'avance, pour s'ouvrir aux risques (et aux techniques) de l'improvisation »<sup>784</sup>. À nouveau, c'est bien ce qui se joue dans les performances d'Annie Abrahams : les performeurs sont bousculés par les propositions non-anticipées des autres qu'ils doivent prendre en compte tout en considérant également les défauts et possibilités de l'interface qui les amènent donc aussi à improviser avec la machine.

Comme elle l'expliquait déjà dans un entretien avec Manuel Fadat, Abrahams évoque la puissance de cette confrontation de la rencontre qui met en jeu une multitude de possibles :

Lorsque deux personnes ou plus font une performance à distance, lorsqu'elles sont connectées, il n'y a pas de contrôle de la situation, il n'y a que des possibles en devenir. Tout simplement, car elles ne sont pas synchronisées. Pour ainsi dire, on ne sait pas où chacun se trouve et quand son intervention va arriver.<sup>785</sup>

Ce qui se joue à la surface de l'interface est donc un geste commun en train de se faire<sup>786</sup>. Dans cette « temporalité irréversible », les performances d'Annie Abrahams se basent sur

---

782 *Ibid.*, p. 127-128.

783 *Ibid.*, p. 128.

784 *Ibid.*, p. 130.

785 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 29.

786 Yves Citton évoque la fascination pour ce suspens gestuel : « rien ne titille davantage notre attention que vivre en direct un geste un train de se faire », Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 149 ; Voir également : Yves CITTON, *Gestes d'humanité: Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin, 2012.

« la part d'imprévisible – et donc d'improvisation – qui caractérise tout geste, en tant que celui-ci est toujours un peu en excès ou en défaut sur ses programmations »<sup>787</sup>. La « temporalité du *live* », visible dans les performances d'Abrahams implique le « partage d'un même espace mettant les spectateurs en présence locale des performeurs »<sup>788</sup>. L'interface visiophonique permet un tel milieu de rencontre, qui compose certes avec de nouveaux brouillages (techniques), mais qui cependant ouvre la possibilité de prendre en compte nos gestes.

Cette ouverture à l'indéterminé qui déjoue l'habitude de nos gestes est également au cœur de la recherche du SenseLab. Pour inventer des milieux propices à l'improvisation, Erin Manning et Brian Massumi élaborent des « contraintes encapacitantes »<sup>789</sup>. Celles-ci ne doivent pas à proprement parler cadrer l'interaction, mais la déclencher et créer l'occasion d'un lien. Ils envisagent ainsi des « techniques de relation » qui permettent de faire naître la rencontre pour mieux en révéler les potentiels – comme les protocoles d'Annie Abrahams. Pour l'un de leurs événements, ils imposent des contraintes encapacitantes (après une série de rencontres préparatoires) : les participants ne peuvent pas présenter un travail achevé, mais sont invités à présenter un élément essentiel de leur pratique (un mot, un objet, un système technique), à la façon d'une « auberge espagnole » – qui pourrait rappeler le patchwork des cases aux couleurs, lumières et échelles différentes. Ces apports individuels, au départ représentatifs de la pratique de celui ou celle qui l'amène, sont ensuite considérés comme des « offrandes » au groupe alors libre de s'en emparer au fil des discussions<sup>790</sup>.

Ces quelques exemples de contraintes visent surtout à détourner le confort de nos habitudes sociales, pour éviter également de nous installer dans des clivages sociétaux qui dans leurs mouvements de catégorisation rendent stérile le potentiel de collaboration. Ainsi, les contraintes encapacitantes sont justement ce qui permet de faire émerger l'inattendu. De la même façon, les protocoles d'Annie Abrahams jouent sur des contraintes du même type, en invitant les participants à se familiariser en amont avec le dispositif technique, puis en suivant un protocole rigide qui nécessite de prêter attention aux gestes des autres.

Dans le sillage du SenseLab (auquel elle se réfère souvent), Annie Abrahams établit à son tour quatre variables nécessaires au développement de la performance : « conscience

---

787 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 150.

788 *Ibid.*

789 Erin MANNING, Brian MASSUMI, *Pensée en acte - Vingt propositions pour la recherche-crédation*, *op. cit.*, p. 42.

790 *Ibid.*, p. 41-47.

des influences matérielles et logicielles, protocoles clairs et ouverts, familiarisation avec la technologie, rôle actif et environnement accueillant pour les participants »<sup>791</sup>. En effet, pour préparer et encourager le moment de la performance, Annie Abrahams fait en sorte d'accueillir les participants non seulement en amont (lors de la rencontre et des tests techniques), mais également en créant au sein de la performance des processus qui soient satisfaisants [*rewarding*] : les actions, gestes, confidences ou prises de risques sont excitantes, elles impliquent la performeuse directement dans l'action, et provoquent des réactions qu'elle peut constater immédiatement. Ces quatre variables encadrent et préparent le moment d'improvisation.

En laissant le protocole assez ouvert (chacun ayant été invité à choisir dix objets et quinze phrases), les compositions collectives d'*Online-Ensemble – Entanglement Training* demeurent imprévisibles, inséparables des expériences, personnalités et cultures différentes des participants, clairement affirmées par l'éclatement géographique et la multiplicité des langues, mais cependant rassemblées sur la même interface et accordées sur le même protocole.

L'agencement des objets, des phrases et des sons, mais aussi des images des participants, déploie ainsi une nouvelle pratique d'improvisation à partir de règles de base partagées (comme la conversation de deux humains d'une même culture ou le free jazz exploré au sein d'un groupe). La spontanéité du jeu doit s'exercer dans un cadre particulier (l'interface visiophonique, le protocole), et ses habitants (les autres performeurs).

Pour le dire avec le chercheur Mathieu Saladin, à propos de l'improvisation musicale : par l'attention au contexte et aux gestes des autres, l'individuation se formule « non pas à travers l'affirmation d'une subjectivité triomphante, mais dans le jeu de la relation empathique qu'il tisse avec le collectif présent et la situation sonore dans son ensemble »<sup>792</sup>. Mon geste au sein du collectif est habité (porté) par les autres et cet ensemble me dépasse : je ne

---

791 Annie ABRAHAMS, « Preconditions for Online Participation » [en ligne], in *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, *op. cit.*

792 L'ouvrage de Mathieu Saladin se termine par une mise en perspective des dimensions de l'improvisation, mêlant dans leur projet une liberté et une égalité qui doivent être vérifiées dans la pratique qui, elle-même locale et éphémère, est constamment renouvelée (à la façon des anarchives) : « À l'instar du processus improvisé lui-même, cet inachèvement serait la marque de l'exigence de son recommencement. », Matthieu SALADIN, *Esthétique de l'improvisation libre. Expérimentation musicale et politique*, Les Presses du réel, Dijon, 2014, p. 371 ; La phrase citée dans le corps du texte est également consignée dans l'ouvrage de Myriam SUCHET, *L'Horizon est ici. Pour une prolifération des modes de relations*, Éditions du Commun, Rennes, 2019, p. 50.

peux pas le comprendre, au sens d'une maîtrise globale, mais je peux cependant y réagir.

### 5.1.2.3 Accordage et accrochage : le soin de l'interface

Ainsi, le travail de l'artiste et l'invitation qu'elle fait aux performeurs est celui d'une attention conjointe, et plus particulièrement d'une relation de *soin* les uns pour les autres. Le *care*, cette spécification de l'attention conjointe, explique Yves Citton, renvoie à « la prise en compte attentionnée de la vulnérabilité d'autrui, de notre solidarité et de notre responsabilité envers lui »<sup>793</sup>. À nouveau, il discerne trois principes de soin : le premier est une écoute attentionnée (il s'agit de comprendre ce qui occupe l'autre et d'essayer d'y répondre), le deuxième est un soin pluraliste (essayer de valoriser ce que je ne comprends pas, en valorisant la sensibilité à l'autre et de l'autre), et enfin une « avance de confiance (écouter les autres en partant du principe qu'ils font de leur mieux et qu'ils ont en général de bonnes raisons pour sentir, penser et agir comme ils le font) », comme nous l'avons vu au chapitre précédent avec les difficultés techniques, qui m'invitent à nuancer mon interprétation du comportement d'autrui :

Si quelqu'un paraît sentir, penser ou faire quelque chose d'aberrant, c'est donc probablement parce que nous ne voyons pas les bonnes raisons qui le poussent à se comporter ainsi.<sup>794</sup>

Là aussi, ces trois principes s'appliquent finement au terrain visiophonique orchestré par Annie Abrahams. Composant avec les décalages techniques et les étapes d'un protocole inédit, je dois réagir face à des gestes qui peuvent parfois me paraître illogiques ou aberrants, mais qui se trouvent adoucis par la complexité de la situation, ses difficultés techniques, mais aussi la simple mise en forme de nos apparitions, qui impliquent des décors différenciés et du hors-champ<sup>795</sup>.

L'accordage de nos attentions n'est pas sans accrochages. Pour continuer à *filer* la métaphore, le tissu relationnel visible dans les patchworks des cases n'est pas sans accrocs. Dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*, on peut observer dans la performance des mo-

---

793 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 40.

794 *Ibid.*, p. 168.

795 La même démarche peut être observée dans *Being Human* : « La pièce Comprendre est basée sur une idée similaire: il t'est impossible de me comprendre parce que tu ne seras jamais moi! La seule issue dans tout ça, s'il y en a une, c'est l'attention qu'il faut donner à l'autre pour avancer ou pour repousser les frontières... et, ainsi, peut-être élargir les siennes! Il faut accepter la notion d'une identité floue, changeante, flottante. », Annie ABRAHAMS, Bertrand GAUGUET, « *Being Human* - Entretien avec Annie Abrahams » [en ligne], *Archée*, *op. cit.*

ments de flottement et d'hésitation – comme une superposition de voix, qui « coupe » la parole – lorsque cinq images apparaissent ensemble par exemple (alors que ce sont des paires qui sont attendues). L'un des performeurs doit alors s'en aller, mais cette décision ne peut pas être simultanée, au risque de provoquer une composition à trois images. Ces prises de décisions et prises de risques sont individuelles et subjectives, mais dépendent du groupe, elles s'y insèrent et restent au service de l'image commune.

Comme dans d'autres performances, Annie Abrahams encourage les performeurs à être particulièrement attentifs à la composition sonore, malgré les délais et les défauts techniques. Dans le protocole, elle annonce ainsi :

Nous avons un environnement sonore difficile – nous devons composer avec cela – utilisez la répétition – le silence – la traduction – s'il vous plaît, soyez conscient que l'interface coupe le son, alors essayons de créer un peu de silence de temps en temps, que quelqu'un puisse le remplir avec une phrase que nous pourrions alors réellement comprendre, mais alternons aussi avec des moments où nous nous parlons tous et où la 'machine/interface' influencera le paysage sonore.<sup>796</sup>

Ces moments de silence deviennent alors des moments de tension qui reflètent la recherche sensible d'Annie Abrahams. Espaces d'écoute réciproque et de potentielles prises de parole, ces suspensions sont des seuils, au bord desquels le prochain son produit est le fruit d'un pari, celui de sa liberté à prendre la parole à ce moment-là, l'aveu d'un aveuglement à savoir si la phrase sera entendue seule, ou superposée à une autre, ou encore couverte par le souffle d'un micro.

Ainsi, les performances d'Annie Abrahams sont également le lieu où s'exposent les difficultés de collaboration, révélant le défaut attentionnel, c'est-à-dire les moments où le tissu relationnel se déchire ponctuellement. Un exemple explicite de ce genre d'accrochage peut se trouver dans la performance *12 Angry Men*, composées d'hommes, qui fait suite à cinq sessions de recherche de la série *12 Angry Women*. Cette performance, bien que suivant les mêmes principes que les précédentes, est dominée par quelques cases qui saturent le niveau sonore. Le manque de prudence vis-à-vis des intentions et des positions des autres bloque la communication du groupe (en tant que groupe). Certains performeurs, forcés dans l'ombre de l'interface, restent immobiles et silencieux, en attente. L'un d'eux pleure. Annie Abra-

---

796 “We have a difficult sound environment – we need to compose with that – use repetition – silence – translation – *please be aware that the interface cuts up sound, so let's try to create some silence every now and then, that someone can fill up with a phrase we can actually understand, but also let's alternate that with moments where we talk all of us and where the “machine/interface” will influence a lot the soundscape.*”, <http://bram.org/en-semble/protocolEntanglement.pdf> (consulté le 03/06/2020).

hams revient ainsi sur cette série lors d'une discussion avec Gretta Louw :

Nous avons fait cinq représentations avec des femmes et nous essayons encore de comprendre comment le faire – comment être ensemble, et comment donner à chacune une place et trouver nos propres positions. Les hommes, ils l'ont prise du premier coup. Personne n'a posé de questions, ils étaient tous seuls dans leur propre cadre parmi les images des autres et chaque homme a fait ce qu'il avait prévu de faire. Ils se moquaient de ce que faisaient les autres autour d'eux.<sup>797</sup>

La pièce *12 Angry Men* remet au premier plan l'hétérogénéité des cases et l'isolement des performeurs (à rebours de l'enchevêtrement), elle renforce et appuie la limite comme séparation et non comme rencontre. La performance démontre la fragilité de l'être-ensemble et les limites du soin, tout en soulignant l'aspect genré des pratiques de soin ainsi que des dispositions attentionnelles<sup>798</sup>.

Les dispositifs d'Annie Abrahams que nous venons d'analyser rappelle que les performeurs ne sont pas seulement responsables de leur propre case, mais de l'ensemble de l'interface. Ils doivent réagir aux autres, mais aussi anticiper leur geste, en restant constamment sur le seuil<sup>799</sup>. Ce « souci relationnel » consiste à faire attention à ce à quoi autrui fait attention. Dans l'idée de la collaboration en ligne, l'attention réciproque autour de l'image commune vise une virtuosité attentionnelle, chacun étant attentif aux autres, en attente de mouvements et de gestes à prendre en compte, à accueillir, à intégrer. Ce qui s'expose alors sur l'interface est la communication même, non pas le message, mais la présence, comme nous l'avons vu dans les précédentes études de cas concernant les vidéos de compagnie. Une communication qui, comme l'entend Daniel Bougnoux, tient plus du soin et de la communion que du simple transfert d'information<sup>800</sup>. La « présence » partagée dans ces situations,

---

797 “We did five performances with women, and we are still trying to find out how to do it—how to be together, and how to give everyone a place, and to find our own positions. The men, they got it on the first try. No one asked questions, they were all alone inside their own frame among the others' images and every man did what he had planned to do anyway. They didn't care what the others around them were doing.”, Gretta LOUW, *et al.*, « Igor Štromajer & Annie Abrahams by Gretta Louw » [en ligne], *Bomb Magazine*, *op. cit.*

798 Carol GILLIGAN, Sandra LAUGIER, *Une voix différente: pour une éthique du "care"* [en ligne], Flammarion Paris, 2008, disponible sur <<http://dnspf.com/sciences-humaines/une-voix-differente-pour-une-ethique-du-care.pdf>>, (consulté le 1 novembre 2016).

799 Dans la performance *XD, ^, ^, :3, :-D*, la même contrainte concernant la possibilité de mettre ou retirer son image est appliquée. En tant que performeuse, je suis autant responsable de ma propre image que des images des autres par rapport auxquelles je dois réagir, en prenant le risque de proposer des gestes de retour, et en espérant – en faisant confiance – que mes réactions soient prises en compte à leur tour. J'essaie d'anticiper les réactions des autres, de me préparer à y répondre, tout en prenant en compte l'appareillage qui me connecte (être prête à retirer mon image ou mon son, selon les gestes que je dois ou veux opérer).

800 Daniel BOUGNOUX, *L'introduction aux sciences de la communication.*, coll. Repères, 2<sup>e</sup> éd., La Découverte, Paris, 2002.

visible dans l'image, est temporelle et sensible, plus que spatiale et physique<sup>801</sup>.

Dans les vidéos asynchrones et les dispositifs synchrones que nous avons analysés jusqu'ici, les visages manifestaient de façon privilégiée la présence ainsi que l'état mental des personnes figurées sur l'écran. Avec *Online-Ensemble – Entanglement Training*, des objets se substituent initialement aux visages. Le dispositif nous invite pourtant à penser que ces objets peuvent, d'une certaine façon, agir comme des visages. On les sent saisis dans un enchevêtrement [*Entanglement*] complexe d'attentions entrecroisées au sein de l'*Ensemble* de performeurs *Online*, que l'on voit opérer devant nos yeux une sorte de *Training* à l'agir attentionné. L'attention se déploie ici non pas sur le visage d'un autre performeur, mais sur son geste : nous ne voyons pas forcément les corps, mais nous captions cependant des présences et des intentions, des attentes et des hésitations.

C'est cette attention à l'intention qui donne ce sentiment fort de présence dans le groupe : la pièce nous plonge dans un milieu attentionnel fait d'intentions toujours tâtonnantes, en perpétuelle quête de la résonance avec autrui. Cet enchevêtrement est le fruit de nos singularités qui improvisent au sein d'un cadre commun (les contraintes encapacitantes), et qui se trouvent en retour transformées par le collectif. Encore une fois, Annie Abrahams nous aide à voir en premier plan ce qui constitue l'arrière-fond et le tissu (enchevêtré) de toute communication – en ligne comme hors ligne. Elle utilise les moyens de ce qui nous permet de rester séparés (les *media* de visiophonie à distance) pour faire apparaître ce qui nous fait tenir ensemble dans nos échanges quotidiens.

### 5.1.3 INTRAFACE-À-FACE. CO-IMPLICATION ET RESPONSABILITÉ

#### 5.1.3.1 Visages enchevêtrés. Le portrait visiophonique, un portrait collectif en réseau

Comme art relationnel, la performance visiophonique ouvre un milieu de rencontre constitué par la co-implication de différentes intentionnalités et de leurs interactions, visibles par l'agencement collectif de l'interface<sup>802</sup>. La présence du groupe, agissant ensemble, circule en deçà des coutures explicites des lignes qui circonscrivent visuellement les différents participants. Plus originaire que les distances et liens d'espaces et de temps, le

---

801 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 130.

802 La rencontre n'a pas d'objectivité machinique, puisqu'il y a autant d'interfaces que de personnes connectées, sinon, pour la postérité, l'enregistrement d'une des versions qui en a été faite.

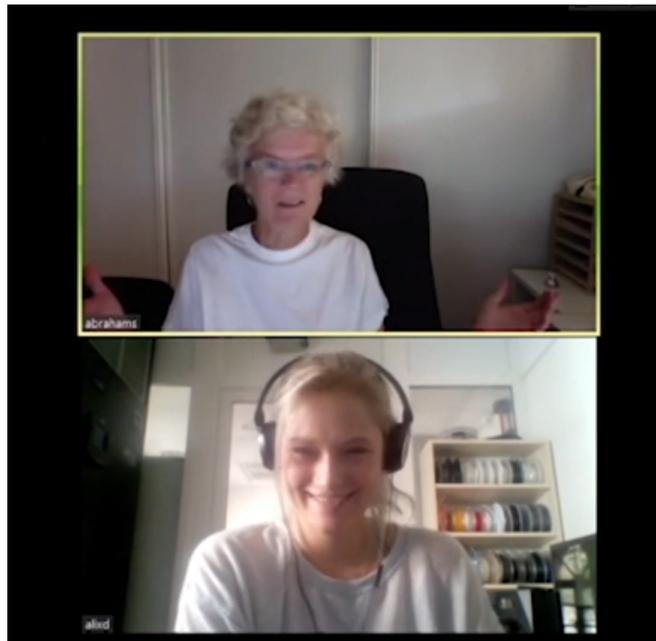
dispositif révèle un domaine « social » d'interactions qui sépare et lie les subjectivités dans les collectifs instables qu'elles constituent.

Cette écologie fragmentée forme des portraits collectifs en réseau qui débordent des cadres individualistes dominant nos imaginaires sociaux. Plus complexe qu'une représentation de visage supposée autonome, c'est bien la relation qui est en jeu, décrivant un visage impliqué dans la composition collective. L'écran saisit la trace de ce visage, qui dépasse sa propre représentation dans la case, existant d'abord dans le regard des autres. De même qu'un *medium* ne peut être considéré en dehors de ce qu'il met en relation, le visage se définit là aussi d'abord dans la relation qui le lie au monde et aux autres. Ainsi, c'est un portrait d'un nouveau genre qui est à l'œuvre dans les performances d'Annie Abrahams, un *portrait visiophonique* qui donne à voir *la dimension collective du visage* : non pas plusieurs visages sur l'interface, mais la présence des autres sur chaque visage. C'est un visage qui ne consiste qu'en son couplage à l'environnement, enchevêtrement de regards et subjectivité inatteignable en aucun lieu ponctuel. « Entre-les-visages » : en impliquant un espace d'entre-deux où se déploie la rencontre, l'*inter-faces* visiophonique fabrique une nouvelle forme de portrait, non pas basée sur une confrontation entre le modèle et l'artiste, mais sur l'investigation active du milieu de rencontre partagé (interface-à-face).

Un bon exemple de ces moments, aussi déterminants que triviaux peut se trouver dans un court moment entre Annie Abrahams et Alix Desaubliaux pendant une session de travail *Constallations*. Un larsen inattendu perturbe les deux artistes qui échangent un regard étonné. La qualité de ce regard saisi à la volée offre un « moment de visage particulier », pris dans son contexte<sup>803</sup> [Figure 5.9.]. Le regard échangé dit à la fois la vérification dans l'image de l'autre que le larsen est partagé et que l'environnement ressenti est bien commun. Le léger sourire et le haussement de sourcils en miroir l'une de l'autre dit l'étonnement mutuel pour ce larsen inattendu. Les deux visages suivent ainsi un même mouvement léger de réajustement, moment du quotidien qui se trouve là saisi par l'enregistrement des

---

803 L'observation du visage et de ses expressions pose problème, dans la mesure où les expressions reproduites méthodiquement en laboratoire comme chez Paul Ekman s'abstraient d'un contexte. Pour répondre à cette difficulté, la psychologue Anna Tcherkassof cherche à provoquer des « expressions émotionnelles faciales spontanées et dynamique », mais en laboratoire, en les captant à l'insu des participants. C'est le corpus « DynEmo » dans le cadre du Programme thématique en sciences humaines et sociales « Corpus et outils de la recherche en sciences humaines et sociales » de l'Agence Nationale de la Recherche (ANR), voir <https://dynemo.univ-grenoble-alpes.fr/> (consulté le 26/06/2020). L'écran-laboratoire d'Annie Abrahams nous semble répondre à cette recherche en offrant l'exploration de visages pris dans un certain dispositif et performant des expressions associées à ce dispositif.



**Figure 5.9.** Annie Abrahams et Alix Desaubliaux pendant une session de Constallations, 2018.

sessions de travail. L'extraction de ce moment de visage fait émerger une nouvelle forme de portrait en diptyque, un duo de portrait ou plutôt le portrait d'un moment de relation.

Le larsen produit par le dispositif technique de communication révèle, malgré la distance qui peut être importante entre les deux partenaires, un même milieu (en l'occurrence sonore). À travers les camécrans, nous partageons bien un même milieu sensoriel, traversé par ces nouveaux sons (larsen, échos) trop rapidement associés à des défauts techniques, et auxquels la focalisation sur les visages nous aveugle généralement.

### 5.1.3.2 Embrasser l'indétermination (Karen Barad)

Pour caractériser l'habitation de ce milieu commun, nous pourrions nous référer au travail de la philosophe et physicienne féministe Karen Barad qui nous donne une piste pour saisir l'indétermination à l'œuvre dans la pratique d'improvisation. À partir d'un éclairage venant de la théorie quantique des champs [*Quantum field theory*], qui permet d'observer au niveau de la particule (et donc à la base de la constitution de l'univers tel que nous pouvons le comprendre) une indétermination fondamentale. Barad qualifie ainsi cette discipline de radicalement *queer*, en ce sens que les éléments, à cette échelle, désobéissent à l'organisation compréhensive du monde en catégories stables.

Dans l'imaginaire de la physique classique, le vide est ce qui n'a pas de matière, donc ce qui ne « compte » pas [*doesn't matter*]. Or, explique Barad, le vide est considéré comme « vide » seulement dans la mesure où il y a une indétermination, car à cette échelle, il n'est pas possible de savoir ni de prévoir ce qu'il s'y passe. La théorie quantique des champs permet de considérer l'activité de ce supposé vide en observant des particules « virtuelles ». Les particules sont des éléments difficiles à saisir (littéralement), car leur action est encore indéterminée, elles sont bien réelles, mais ni tout à fait présentes ni absentes, ni complètement là, ni localisables ailleurs<sup>804</sup>. La virtualité qui qualifie les particules subatomiques doit ainsi s'entendre au sens de potentiels : « Ce sont des indéterminations quantifiées en action »<sup>805</sup>. L'indétermination implique une infinité de possibles, une insaisissabilité. Or, l'in-

---

804 “Virtuality is the indeterminacy of being/nonbeing, a ghostly non/existence. Virtual particles are real but not present/presence.”, *On Touching: The Alterity Within*, Karen Barad, [en ligne], disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=u7LvXswjEBY&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2-La1QEw8F9c9uroDhUVL0sachl0gLviwZOUbIV5v5Xav6AZj5g822LVWY>>, (consulté le 30 avril 2020).

805 “They are quantized indeterminacies-in-action.”, *Ibid.*

finité n'étant pas calculable, la science tend à en écraser le potentiel (*queer*) pour le classer dans un état stable. Pourtant, « l'indétermination ontologique et l'ouverture radicale à une infinité de possibilités est au cœur de la matière »<sup>806</sup>. Barad se saisit de cette observation à un niveau fondamental et microscopique pour interroger nos modes d'organisations sociétales, à un niveau plus politique.

En effet, l'activité de ce champ de force à la base de la matière, en remettant en cause des catégories établies, permet de reconsidérer des normes sociales ou morales sous un nouveau jour. Comme l'épistémologie des sciences de Donna Haraway qui rebat les cartes d'une interprétation virile et occidentale du monde, l'analyse de la physique quantique permet de réévaluer la compréhension de certaines actions, pratiques ou concepts utilisés à l'échelle macroscopique (dans un entretien avec Adam Kleinman, Karen Barad prend notamment l'exemple de l'appréciation morale de la sodomie<sup>807</sup>) :

À quoi servira la base [*ground*] pour les descendants *sapiens* de l'*Homo erectus* si Mère Nature elle-même est queer ? [...] (La nature est bien meilleure en déconstruction que n'importe quel théoricien de la culture !) Et si l'instabilité, ou plutôt l'indétermination de l'in/ stabilité, était la condition nécessaire pour prendre position ? Et si la base même, le « fondement » pour juger le bien et le mal, était une folle, un pédé, une lesbienne, une transsexuelle ou une queer ?<sup>808</sup>

Comme chez Haraway, la remise en question des catégories sociales et culturelles ne se base pas sur une pure relativité des discours, mais sur une observation de la matière. Or, à l'origine de la matière, l'activité est *queer*. Ce retournement remet en perspective les interprétations établies à partir de l'étude de « la nature » comme concept philosophique, mais qui continue pourtant d'agir comme argument d'autorité basé sur une objectivité scientifique.

À son échelle, Annie Abrahams orchestre cette indétermination en composant des conditions d'improvisation. Les formes, gestes et actions collectives qui en émergeront sont encore inconnus. À l'échelle de la case-à-visage (comme une particule), je suis en mesure d'agir en fonction de mes possibilités expressives, mais surtout des propositions des autres et nous formons ensemble un tableau collectif. Dans cet écosystème, la dimension éthique

---

806 “ontological indeterminacy and radical openness an infinity of possibilities is at the core of mattering”, *Ibid.*

807 Karen BARAD, Adam KLEINMAN, « Intra-actions. Interview by Adam Kleinman », *Mousse*, *op. cit.*

808 “What use will the ground be for the sapiens descendent of Homo erectus if Mother Nature herself is queer? [...] (Nature is far better at deconstruction than any cultural theorist!) What if instability, or rather the indeterminacy of in/ stability, is the condition for the possibility if taking a stand? What if the very ground, the ‘foundation’ for judging right from wrong, is a flaming queen, a faggot, a lesbo, a tranny, or gender-queer?”, *Ibid.*, p. 80.

concerne la capacité à répondre, qui peut se comprendre comme responsabilité [*response-ability*]<sup>809</sup>. Chez Barad, comme chez Haraway, la notion de responsabilité ne consiste pas à répondre *de* ses actes, en forme de justification, mais à répondre *à* et *dans* une certaine situation dans laquelle je compte [*matter*], à accueillir l'indétermination pour composer avec elle :

La « responsabilité » ne concerne pas la bonne réponse à avoir, mais plutôt une capacité à inviter, accueillir et permettre la réponse de l'Autre. Autrement dit, ce qui est en cause, c'est la responsabilité [comme] capacité à répondre [*response-ability*].<sup>810</sup>

Ainsi, je ne suis jamais seule, constamment en réponse, et donc en conversation avec le monde, je *compose* avec les situations que j'influence en retour. Mais si je suis constamment en improvisation (en réponse à l'environnement), je ne maîtrise pas l'ensemble des éléments qui m'affectent et me constituent, constamment dépassée par les situations auxquelles je participe. L'indétermination est constituée par cette co-dépendance des éléments qui s'inter-influencent constamment : nous bougeons ensemble.

### 5.1.3.3 Intrication, intra-action

Notre univers, explique Barad, est constitué de ces connexions, comme un enchevêtrement – *entanglement*, un terme également cher à Annie Abrahams, on l'a vu – d'inséparations. Chaque élément est pris au cœur d'une série de connexions et de liens qui le relie et le rallie au monde. De même, Annie Abrahams affirme : « nous écrivons du milieu, de l'intérieur »<sup>811</sup>. Nos actions se trouvent toujours comprises, ou *prises*, au sein d'un système plus grand. Pour caractériser cette inscription des éléments au sein d'un enchevêtrement en mutation constante, Karen Barad propose le terme d'« intra-action », considérée comme « la constitution mutuelle de capacité d'action enchevêtrée [*entangled agencies*] »<sup>812</sup>.

---

809 *Ibid.*, p. 81.

810 “‘responsability’ is not about right response, but rather a matter of inviting, welcoming, and enabling the response of the Other. That is, what is at issue is response-ability – the ability to respond. [...] So the conditions of possibility of response-ability include accountability of the specific histories of particular practices of engagement.”, *Ibid.*

811 L'atelier « Du Centre au Milieu » le 29 et 30 janvier 2020 a été soutenu par la SFR Création, <http://maisondelacreation.univ-grenoble-alpes.fr/fr/actualites/agenda/du-centre-au-milieu-atelier-avec-annie-abrahams--614295.kjsp> ; voir le compte-rendu d'Annie Abrahams : <https://aabhams.wordpress.com/2020/01/06/du-centre-au-milieu/> (consulté le 26/06/2020).

812 “the mutual constitution of entangled agencies”, Stacey KERR, Erin ADAMS, « Three Minute Theory: What is Intra-Action? » [en ligne], *YouTube - Three Minute Theory*, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=v0SnstJoEec>>, (consulté le 1 juin 2020).

Contrairement à l'inter-action qui considère deux entités séparées et préexistantes à leur rencontre, dans la notion d'intra-action, les « individus » ne préexistent pas en tant que tels, mais se matérialisent dans la relation. Les individus existent bien ; mais ils ne sont pas individuellement déterminés : « les 'individus' n'existent qu'au sein des phénomènes (relations matérialisées / matérialisantes particulières) dans leur reconfiguration itérative intra-active en cours »<sup>813</sup>. Les séparations émergent au sein d'un phénomène qui a lieu, elles ne sont pas le fruit de catégories pré-déterminées et inchangeables. Il y a donc bien des séparations ou des différenciations, mais « elles n'existent que dans les relations »<sup>814</sup>. Autrement dit, la matière émerge, car « quelque chose se passe », des éléments se transforment en participant à la même action.

Cette mise en perspective physico-biologique nous permet de renouveler notre regard sur les pratiques performatives d'Annie Abrahams. L'enjeu de ces rencontres à distance ne réside pas dans les objets qui permettent et portent la connexion, mais dans la médiation même – non pas dans les individus en communication, mais dans la communion des relations qu'ils construisent et qui les constituent.

Pour montrer les implications concrètes de ce changement de paradigme, à un niveau politique et sociétal, Stacey Kerr, Erin Adams et Beth Pittard, dans une vidéo de vulgarisation du concept d'intra-action, prennent l'exemple du virus Ebola<sup>815</sup> que le concept de Barad permet de considérer, non pas seulement comme un virus, mais comme « l'intra-action du virus avec des agents humains et non humains, comme les corps humains, les discours sur l'Afrique, la pandémie, le rôle de la politique, les experts politiques, les chaînes d'information et la peur »<sup>816</sup>. Ainsi, Ebola n'est pas « seulement un virus, mais un phénomène qui se fait et se défait grâce à l'intra-action entre la nature, la culture et la technologie »<sup>817</sup>. De même, le Covid-19 co-implique tout autant le virus en lui-même, le corps médical, les labo-

---

813 “Rather, ‘individuals’ only exist within phenomena (particular materialized/ materializing relations) in their ongoing iteratively intra-active reconfiguring.”, Karen BARAD, Adam KLEINMAN, « Intra-actions. Interview by Adam Kleinman », *Mousse*, *op. cit.*, p. 77.

814 “So it is not that there are no separations or differentiations, but that they only exist within relations. Putting the point another way phenomena are differential patterns of ‘mattering’”, *Ibid.*

815 Stacey KERR, Erin ADAMS, « Three Minute Theory: What is Intra-Action? » [en ligne], *YouTube - Three Minute Theory*, *op. cit.* Cette vidéo est citée par Annie Abrahams dans l'article suivant ; Annie ABRAHAM, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

816 Stacey KERR, Erin ADAMS, « Three Minute Theory: What is Intra-Action? » [en ligne], *YouTube - Three Minute Theory*, *op. cit.*

817 “Ebola is not just a virus, but a phenomenon that’s made and unmade through intra-action between nature, culture and technology”, *Ibid.*

ratoires pharmaceutiques, la légitimité scientifique, le traitement médiatique, les masques, les états de paniques politiques et individuels, ou les conversations visiophoniques.

Ainsi, chacun de nous fait partie du phénomène, il y joue un rôle, il en est donc (co-)responsable. Alors que l'inter-action facilite la possibilité de se retirer de la relation, de se désengager (difficile en effet de considérer une relation directe avec le virus Ebola ou le Covid-19), l'intra-action au contraire permet de considérer une responsabilité « répartie entre les entités constitutives »<sup>818</sup>. Les différences qui nous séparent sont alors renégociées au sein du phénomène global. On retrouve dans cet exemple le concret de la responsabilité. En considérant la co-implication de ces éléments, je suis à même d'être engagée dans le phénomène, et donc d'y répondre.

De même, Yves Citton reprend le concept de Karen Barad pour désamorcer les « confortables séparations » de l'intermédialité ou de l'interactivité. Nous ne sommes ni « *en face* » des images, ni « *devant* » des *media* :

Nous sommes *dedans*, immergés dans des circulations médiatiques – *in media res mediaticas* – dans un état à la fois parfaitement banal et parfaitement traumatique d'*im-médialité*.<sup>819</sup>

Le concept de Barad, ainsi associé aux *media*, permet de considérer « tout un agencement dont nous faisons partie qui agit sur lui-même à travers nous ; nous sommes l'un des intermédiaires de cette intra-action »<sup>820</sup>. Dans les performances d'Annie Abrahams, je dois donc composer avec toute une série d'éléments dans lesquels je suis prise et qui me dépassent : comme nous l'avons vu au chapitre précédent, ma propre image m'échappe, la connexion partagée aussi. L'interface devient alors un nœud de raccordement, une feuille d'un « mille-feuille »<sup>821</sup> enchevêtré de langues, images, objets, connexions, matériels, enjeux politiques, concepts philosophiques, héritage culturel, fuseaux horaires différents. Dans ce contexte, je suis un rouge de la relation, j'apprends, comme le suggère Yves Citton, « à *devenir-medium* »<sup>822</sup> :

---

818 “distributed among the constitutive entities”, *Ibid.*

819 Yves CITTON, « Immédialité intra-active et intermédialité esthétique (document de travail, en français) », *Paru dans Rivista di estetica* (2016/63), pp. 99–120. ; Ces réflexions apparaissent également dans Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*

820 Yves CITTON, « Immédialité intra-active et intermédialité esthétique (document de travail, en français) », *Paru dans Rivista di estetica*, *op. cit.*

821 Dans son entretien avec Annie Abrahams en 2012, Manuel Fadat convoque cette métaphore du mille-feuille, Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 16.

822 Yves CITTON, « Immédialité intra-active et intermédialité esthétique (document de travail, en français) », *Paru dans Rivista di estetica*, *op. cit.*

expérimenter *ce que peut* un medium, en tester les gestes-limites, en ne se figeant jamais dans l'identité qu'il nous attribue, mais en cherchant à exalter ses potentiels pour le faire devenir (et nous avec lui) *autre chose* que ce que nous sommes (nous et lui).<sup>823</sup>

Annie Abrahams fabrique ainsi des micro-systèmes au sein desquels nous éprouvons notre devenir collectif, dans une co-dépendance qui nous co-implique par le biais de l'interface. Ses performances sont des œuvres ouvertes, non seulement au sens qu'Umberto Eco donnait à ce terme<sup>824</sup>, mais surtout comme des pièces traversées de courants d'air, toutes portes et fenêtres ouvertes. L'accueil de l'indétermination inhérente à l'improvisation met alors au premier plan les liens et les séparations qui s'élaborent au sein du collectif. L'interface est un nœud dont les liens et les lignes se déploient bien plus loin, *hors-champ* aussi bien qu'*en ligne* – autrement dit, dans tout ce qui fait que le virtuel *matters* (importe et matérialise).

L'attention aux autres, qui devient alors synonyme de responsabilité, est l'objet même de la performance : « la rencontre est plus importante que le produit final [...] la rencontre est en elle-même le produit »<sup>825</sup>. C'est ce risque de la présence de l'autre qui fait œuvre, le spectacle d'une rencontre comme un événement, qui ne peut être anticipé.

## 5.2 La pleine télé-présence

### Méditations en ligne dans *Distant Feelings* et *Distant Movements*

Dans le travail actuel d'Annie Abrahams, deux séries de performances entrent en écho : *Distant Feelings* et *Distant Movements*<sup>826</sup>. Ces deux projets vont nous permettre de considérer plus en détail l'exploration des sensations du corps devant l'écran, par cette situation dé-

---

823 *Ibid.*

824 Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965.

825 Elle le dit par exemple dans Packer RANDALL, Annie ABRAHAMS, *Annie Abrahams – Networked conversation*, [en ligne], *op. cit.* : « the meeting is more important than the product in the end » ; « the meeting itself is the product » ; Et dans : Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 44 : « l'axe, c'est la rencontre, et ces rencontres mises en scène deviennent un terrain d'analyse des relations humaines. ».

826 Il y a des variations dans les titres de ces performances : le « s » du pluriel est parfois entre parenthèses ou en majuscule, parfois encore la formulation varie pour *Distanced Movements*, parfois encore entre guillemets ou en italiques. Nous privilégions la graphie *Distant Feelings* et *Distant Movements*, et respectons les autres graphies lors des citations. Les transcriptions (qui deviennent des partitions de gestes) de certaines séances sont disponibles en annexe.

routante qui leur est commune : les uns face aux autres sur l'interface, nous nous donnons à voir, mais les yeux fermés. L'attention est concentrée sur mon propre corps et sur les médiations qui me connectent aux autres, dans le même état de méditation, autre part, chez eux, visibles devant moi sur l'écran, mais non vus. [Figures 5.10.]

En fermant nos yeux, nous produisons un contre-usage du camécran : il s'agit de recentrer son attention, non pas sur les informations qui peuvent se lire à l'écran, mais sur son propre corps, pour méditer. Les yeux fermés diluent la surface séparatrice de l'écran, et l'environnement sonore partagé rassemble les participants au sein d'un milieu de rencontre imaginaire où nous devons à la fois nous faire confiance et faire confiance au dispositif, rejouant cette « esthétique de la confiance et de l'attention » qu'Annie Abrahams façonne dans son travail<sup>827</sup>. Nos corps en méditation s'influencent réciproquement à partir des indices que nous donnent nos médiations de la présence des autres. À partir des indices sonores, et des mouvements de mon propre corps, je peux m'imaginer les sensations des autres.

Cette fois, la distance qui nous sépare (en nous rassemblant) ne se mesure pas aux limites entre les cases de l'interface, mais par la sensation du corps devant le camécran : pour me connecter aux autres, je m'imagine, à partir de ce que je ressens à l'écoute des autres, ce que les autres, dans la même situation que moi, sentent. Les *Distant Feelings* et *Distant Movements* nous permettent d'observer la part d'imaginaire propre à la rencontre avec l'autre : puisque je ne peux pas savoir ce que tu ressens, ni occuper ta place, je dois m'imaginer. Nous entrons ainsi en *résonance*.

Après avoir présenté les deux séries de performance, je montrerai comment ces méditations en ligne nous invitent à un retour au corps devant l'écran. La particularité de l'attention qui se déploie est, comme nous l'avons vu avec les vidéos ASMR, une forme de méditation sur les médiations et la façon ici dont elles ouvrent dans mon milieu une ouverture à la présence des autres. Nous verrons comment la présence de l'autre dans la médiation affecte mon milieu, comment il m'est possible de prêter attention et de danser avec des médiations animées ou en tout cas traversées par la présence des autres.

---

827 Biographie sur le site de l'artiste, <https://www.bram.org/info/aaf.htm> (consulté le 26/06/2020).

Finalement, nous pourrions conclure sur la formation d'un milieu de rencontre très particulier sur l'interface visiophonique ouvert par les *Distant Feelings* et *Distant Movements* qui se base sur mes sensations corporelles (immédiates) pour imaginer tes sensations corporelles (distantes). Dans cet écart, la rencontre reste sur un seuil spéculatif incarné : j'essaye de m'imaginer l'autre dans les signes de sa présence médiée. Dès lors, l'écran ouvre la possibilité de cette distance très particulière entre nous, qui est aussi un laboratoire d'observation et d'expérimentation de la façon dont l'autre m'affecte à un niveau fondamental – car minimal – le bourdonnement du micro, le bruissement d'un vêtement, un mot.

## 5.2.1 LES *DISTANT FEELINGS* ET *DISTANT MOVEMENTS*

### 5.2.1.1 Rituel de contemplation en ligne

Les *Distant Feelings* et *Distant Movements* forment sur le réseau des bulles de résistance attentionnelle, qui redonnent du crédit à la lenteur et aux sensations du corps devant l'écran. Ces deux séries de performances visiophoniques jouent moins sur l'improvisation collective, comme c'était le cas avec *Online Ensemble – Entanglement Training*, que sur une forme de méditation en pleine conscience avec des protocoles qui invitent les participants à se recentrer sur leur propre corps, par ailleurs en connexion avec ceux des autres via l'interface visiophonique.

*Distant Feelings* est une série de performances développée au départ par Lisa Parra, chorégraphe états-unienne, Daniel Pinheiro, artiste visuel et performeur, et Annie Abrahams. Lisa Parra et Daniel Pinheiro partagent ensemble depuis 2013 le « Land Project » où ils imaginent des performances visiophoniques et des expérimentations en ligne, dans la même veine qu'Annie Abrahams. Ils invitent cette dernière à intervenir à distance lors de leur résidence *Placelessness* en octobre 2015, au CAAA (Centre for Art and Architecture Affairs) au Portugal. Lisa Parra et Annie Abrahams partagent à cette occasion six minutes en silence, yeux fermés devant la webcam, inaugurant le processus de *Distant Feelings*.

Le même principe est réitéré à de nombreuses occasions avec d'autres participants, présentant à chaque fois leur visage tout en fermant les yeux pendant quinze minutes<sup>828</sup>. L'ex-

---

828 La documentation du projet se retrouve notamment sur le site des artistes, le Land Project : <http://land-project.tumblr.com/distantfeelings> ; le site de Lisa Para : <https://parralis.tumblr.com/> ; Daniel Pinheiro : [daniel-pinheiro.tumblr.com/](http://daniel-pinheiro.tumblr.com/) et la page dédiée aux *Distant Feelings* chez Annie Abrahams :

périmentation est définie comme une « pleine conscience numérique » [*digital mindfulness*], et les rendez-vous comme des « séances de méditation en ligne » ou, maintenant réguliers et ouverts, comme un « rituel de contemplation en ligne » [*online ritual of contemplation*]. Cependant, et même si l'enregistrement d'une performance de *Distant Feelings* donne l'idée d'une méditation en ligne, les participants sont également libres de se concentrer sur ce qu'ils veulent, y compris de somnoler ou de penser à leurs tâches à venir.

Depuis octobre 2015, la série des *Distant Feelings* compte sept occurrences officielles, en s'ouvrant à des participants de plus en plus nombreux (elles sont ouvertes à tous à partir de la 4<sup>e</sup> séance), mais aussi des « satellites », comme une séance le 17 mai 2019 à l'occasion d'un atelier d'expérimentation d'une semaine aux Subsistances à Lyon, dirigé par Annie Abrahams<sup>829</sup>, puis lors du confinement en avril-mai 2020, à raison d'une fois par semaine, pour sept autres occurrences<sup>830</sup>. La fin d'*Online-Ensemble – Entanglement Training* pourrait également être considérée comme un satellite. J'ai participé à six de ces séances<sup>831</sup>.

Trois participants à nouveau initient la série des *Distant Movements* : Annie Abrahams et Daniel Pinheiro, qui se sont rencontrés à l'occasion des *Distant Feelings*, reprennent la formulation et suggèrent ainsi une évolution du projet<sup>832</sup>. La troisième initiatrice du projet est la chorégraphe française Muriel Piqué<sup>833</sup>. Comme pour *Distant Feelings*, l'enjeu est d'explorer l'être-ensemble à distance<sup>834</sup>, non dans l'immobilité, mais par des mouvements gui-

---

<http://www.bram.org/distantF/index.html> (consultés le 04/06/2020).

829 « Écrans : surfaces de projection et projections de soi. Qu'est-ce que l'écran fait de nous ? » du 13 au 18 avril 2018 aux Subsistances à Lyon. Voir la documentation du laboratoire de Traverse sur le site de la Compagnie In Vitro Marine Mane <http://labs.compagnieinvitro.fr/labs/labo-11/> (consulté le 02/06/2020).

830 L'ensemble des sessions est détaillé sur le site de l'artiste <https://bram.org/distantF/> (consulté le 04/06/2020).

831 Plus précisément : *Distant Feelings* #5, *Distant Feelings* #6, le satellite au laboratoire des Subsistances, puis les sessions 1, 4 et 5 lors du confinement d'avril et mai 2020.

832 La thématique de recherche du Land Project correspond rigoureusement à la recherche qui s'amorce avec les *Distant Movements* : "The pilot study proposed a series of online movement exercises between two to three people as a way to investigate embodiment via the internet using Nancy Stark Smith's Underscores. When one met up with another person in a different part of the world, the duet, or trio, were guided by a recording of the Underscores for exploration of motion within the digital sphere. Questioning terminology and abstract notions of "time" and "space" were some of the first key elements that triggered the research.", <https://landproject.tumblr.com/process> (consulté le 04/06/2020).

833 Muriel Piqué produit également une thèse de recherche création sur son travail de chorégraphe, notamment à travers les *Distant Movements*. Doctorat « Pratique et Théorie de la création artistique et littéraire », ED 354 Langues, Lettres et Arts d'Aix-Marseille Université, <http://www.theses.fr/s178435>. Voir également : <https://compose-danse.art/artist> (consultés le 04/06/2020).

834 « sur l'être-ensemble en ligne et les mouvements guidés » [*On online togetherness and guided movements*] : il s'agit du sous-titre du blog de *Distant Movements* <https://distantmovements.tumblr.com/> (consulté le 04/06/2020).

dés au son d'une des voix connectées. Les participants dansants yeux fermés recalibrent leur attention uniquement sur les sensations corporelles, sans s'aider visuellement de l'environnement (miroir, image vidéo ou ligne d'horizon). L'attention au corps dans le milieu se recentre sur la contraction des muscles, la sensation du froissement du tissu du vêtement et de l'air contre la peau, mais aussi, et surtout, du rapport aux appareils traversés par la présence des autres.

### 5.2.1.2 Anarchives de la pleine présence

Ces performances n'ont pas d'impératifs de résultats, l'enjeu principal réside dans l'expérience des participants eux-mêmes. Cependant, et puisque le camécran permet d'intercepter des traces de ces rencontres, les enregistrements des sessions permettent de considérer les postures des corps qui étaient invisibles pendant la performance pour les participants. La production de ces anarchives est particulièrement utile pour l'activation d'autres sessions, surtout dans les diverses explorations de *Distant Movements*.

Dans sa première occurrence, le 30 juin 2018, *Distant Movements* prenait une forme publique par une projection à Pise, dans le cadre du festival « /Prolegòmeni e Gómene/ », Performing Art 3Days, Teatro Rossi Aperto<sup>835</sup>. Les spectateurs étaient invités soit à suivre l'événement en regardant l'écran, soit à suivre eux-mêmes, yeux fermés, les indications de mouvements données par Muriel Piqué.

Par la suite, une quinzaine d'itérations explorent et développent le projet sous d'autres variations, cette fois sans public. Tout d'abord une phase de tests à l'été 2018 (cinq sessions en tout), permettent aux trois performeurs de guider chacun leur tour. Les sessions suivantes sont consacrées à des variations dans le protocole comme par exemple le partage de la guidance<sup>836</sup> (chacun peut reprendre la parole pour orienter le mouvement), l'usage d'autres camécrans, cette fois mobiles (*smartphones* plutôt qu'ordinateurs), ou encore un travail de reconnaissance du terrain yeux ouverts. À chaque fois, les traces agissent comme des anarchives pour orienter les futures explorations.

À partir de la session 9, des invités extérieurs expérimentent le protocole. J'ai pu avoir une approche particulière des sessions 10, 11 et 12 des *Distant Movements* en observant en

---

835 Programme du festival : [www.teatrorossiaperto.it/performing-art-3days/](http://www.teatrorossiaperto.it/performing-art-3days/) (consulté le 05/06/2020).

836 Les performeurs parlent de « guidances », nous utilisons également le mot « guidage », et parfois le mot « commande », pour suggérer un imaginaire informatique.

direct sur l'interface tout en étant « cachée » (sans diffuser d'images ou de sons de mon environnement). Par la suite, j'ai participé « en première personne » à des expérimentations de *Distant Movements*, tout d'abord lors du Laboratoire de Traverse #11 organisé par la Cie In Vitro (Marine Mane) au printemps 2019 où nous avons produit une itération de *Distant Movements* au camécran mobile ; puis à la treizième séance, à l'occasion d'une présentation publique de la recherche doctorale de Muriel Piqué à la journée d'étude « Recherche en création, Recherches transdisciplinaires en poïétique : méthodologies, enjeux et savoirs inhérents aux processus créatifs », le 17 janvier 2020. Muriel Piqué sur place avait invité un autre volontaire à participer, tandis qu'Annie Abrahams, Daniel Pinheiro et moi-même étions connectés depuis chez nous [Figure 5.11.]. D'autres expérimentations satellites ont été proposées par Annie Abrahams, notamment le 14 décembre 2019 à l'occasion de la biennale de Lyon<sup>837</sup> puis en janvier 2020 lors de son atelier « Du Centre au Milieu » que j'ai organisé à la Maison de la Création et de l'Innovation (UGA) de Grenoble en janvier 2020.

Enfin, comme pour *Distant Feelings*, lors des sept semaines de confinement en avril et mai 2020, sept sessions sont proposées, ouvertes à toutes et à tous<sup>838</sup>. Chacune de ces sessions explorait des thématiques ou des configurations différentes. Par exemple, pendant une de ces sessions, chaque participant était invité à guider les mouvements en parlant s'il le désirait ; pendant une autre, le groupe est laissé libre d'explorer un terme, comme « résonance », par une interprétation corporelle libre.

### 5.2.1.3 Bulles de résistance attentionnelle

Ces deux séries de performances agissent comme des bulles de résistance à la dispersion attentionnelle, tout en s'établissant sur le terrain même de la dispersion : nos camécrans connectés à internet<sup>839</sup>.

---

837 « Présences numériques », dans le cadre du séminaire IMPEC (Interactions Multimodales Par Ecran), dirigé par Christine Develotte, et de la 15<sup>e</sup> Biennale d'art contemporain de Lyon, à l'Usine Fagor, le 14 décembre 2019. Voir <https://www.biennaledelyon.com/agenda/12976/> et sur le site d'Annie Abrahams : <https://aabhams.wordpress.com/2019/12/08/biennale/> (consultés le 27/06/2020).

838 La documentation des sessions et l'anarchivage des traces peut se trouver à l'adresse suivante : <https://distantmovements.tumblr.com/> (consulté le 04/06/2020).

839 "We use ordinary webcams and domestic conditions, because we want everyone to be able to join us at a certain point.", Billet de blog du 09/09/2018, <https://distantmovements.tumblr.com/post/177905880303/dm-session6-alternated-guiding> (consulté le 26/06/2020).



Figure 5.10. Annie Abrahams, Lisa Parra, Daniel Pinheiro, *Distant Feelings* #5, 19 dec. 2018.



Figure 5.11. Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements* #13, 17 jan. 2020.

Tout au long de son travail sur les médiations techniques, c'est une des intentions principales qui guide Annie Abrahams : celle de créer « des environnements où les gens peuvent ralentir et avoir une capacité d'action [*agency*] plus subtile et nuancée »<sup>840</sup>. Si son travail s'établit souvent par le biais des écrans, elle insiste régulièrement sur les « limites de la 'communication hyper-interconnectée' » : comment la circonscrire pour en repérer les failles et espérer la maîtriser<sup>841</sup> ? C'était déjà ce que poursuivait une série de performance comme *Huis Clos – No Exit* :

Il y a trop d'informations disponibles. Nous vivons à une époque où nous sommes presque complètement immunisés contre les images de détresse venant de partout dans le monde, elles sont devenues, tout au plus, de la matière pour notre besoin continu d'adrénaline. C'est comme si les images (et le film) m'anesthésiaient.<sup>842</sup>

Dans ce projet, les *Distant Feelings* et *Distant Movements* fabriquent un milieu de repli face à la circulation des images ; ils introduisent une rythmique lente dans l'intense vélocité de la transmission d'informations.

En fermant les yeux, les participants sont invités à résister aux flux habituels qui guident l'usage de l'écran. L'attention ramenée sur le corps et non sur les informations disponibles à l'écran contrarie mon absorption dans les flux du réseau. En effet, si les *Distant Feelings* et *Distant Movements* permettent de délimiter un temps consacré à la méditation, ils ne se protègent pas non plus de la connexion, ils ne créent pas des remparts contre le réseau, mais proposent des détournements de l'usage de l'interface visiophonique – en l'occurrence une interface commerciale populaire comme Zoom. Le terrain est celui du quotidien (chez moi devant mon camécran), mais *a contrario* de nos usages habituels.

Les formes méditatives de *Distant Feelings* et *Distant Movements* déjouent également l'impératif de communication efficace pour inventer d'autres façons d'être-ensemble. Une des tentatives revendiquées de *Distant Feelings* est ainsi de « résister à la vitesse de la vie quotidienne », mais aussi de « produire des données inintéressantes pour les intelligences

---

840 “It is possible to create environments where people can slow down and have more subtle, nuanced agency, where they can participate and become aware and reflect on of their own behaviour.”, Annie ABRAHAMS, *et al.*, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *op. cit.*

841 Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, *op. cit.*, p. 8.

842 “There is too much information available. We live in a time where we are almost completely immune to images of distress coming to us from all over the world, they have become at the most material for our continual need for adrenaline. It is as if images (and film?) sedate me.”, <https://bram.org/huisclos/toutvabien/indexang.html> (consulté le 04/06/2020). Également cité dans Annie ABRAHAMS, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », *Journal for Artistic Research*, *op. cit.*

artificielles »<sup>843</sup>. En effet, ces rencontres sur Zoom sont considérées par défaut comme des espaces d'échange de parole qui imitent nos rencontres hors-écran. Les intelligences artificielles programmées pour analyser les relations alors en jeu dans ces rencontres sont elles-mêmes détournées, forcées de bifurquer dans l'analyse habituelle des gestes de conversation.

L'enjeu n'est pas de réformer le terrain commercial de nos rencontres sur internet en inventant une façon d'être-ensemble plus soutenable<sup>844</sup>, mais de détourner ponctuellement des plates-formes commerciales, pour en faire un usage contre-productif, au sens où aucune information ou message clair et circonscriptible n'y est échangé<sup>845</sup>. Plutôt que de se transmettre des informations ou des messages clairs, l'attention est ainsi reportée sur le corps et la connexion même comme lien avec les autres.

Les *Distant Feelings* et *Distant Movements* agissent ainsi comme une reprise du contrôle devant l'écran connecté, pour déjouer la dispersion en composant d'abord avec le corps – non pas absorbé par l'écran, mais considérant la distance qui le sépare de ses appareils et des autres.

#### 5.2.1.4 La webcam intermédiaire

Au centre de cette tension (yeux fermés devant l'écran), la webcam joue un rôle central. Les protocoles de *Distant Feelings* et *Distant Movements* donnent à la webcam une nouvelle dimension. Œil voyant quand les participants restent aveugles, la webcam assure ainsi le lien : en tant que connexion, elle est le visage délégué des autres (dans le temps réel de l'expérience), en tant qu'elle est enregistreuse, elle est également notre futur regard. Si l'œuvre se joue d'abord pour les participants eux-mêmes, la présence de la webcam introduit aussi une forme de public, un œil témoin, qui, lui, reste ouvert. La webcam assure la connexion dans le temps. Bien qu'à distance (je n'ai pas d'indices de son fonctionnement une fois les yeux fermés), son activité (devinée) produit une autre forme de connexion avec

---

843 “**DistantFeeling(s)** creates online communality while resisting the speed of daily live and producing uninteresting data for AI robots.”, Présentation du projet sur le site de l'artiste, <https://bram.org/distantF/> (consulté le 26/06/2020).

844 Ainsi, la question écologique de la production de données n'est pas un enjeu dans ces séries.

845 Annie Abrahams revendique une posture de « guérilla », plutôt que de « stratégie », Manuel FADAT, Annie ABRAHAMS, *Conversation avec Annie Abrahams*, op. cit., p. 9.

les autres<sup>846</sup>.

Dans *Distant Feelings* et *Distant Movements*, mes gestes ne se perdent pas dans le temps réel, ils ne sont pas gratuits en ce sens qu'ils vont compter pour plus tard, qu'ils vont faire trace. Les performeurs ne sont pas uniquement dans l'éphémère de leurs rencontres, mais sont en mesure d'imaginer les images qu'ils produisent et qu'ils pourront regarder plus tard. Cette projection de l'écran (à quoi doit ressembler l'interface visuelle pendant que mes yeux sont fermés) peut devenir un lieu de spéculation – qui sera confirmé ou infirmé au moment du visionnage de l'enregistrement (par exemple : je m'imaginai que nous regardions tous à gauche, ce n'est pas le cas). Ainsi les enregistrements de *Distant Movements*, agissent comme un miroir dans le temps, qui permet au groupe de s'entraîner de session en session e ayant des retours :

[...] l'interface ordonne l'accès à la trace, au regard de l'extérieur – pendant, je m'occupe de moins en moins, voir pas du tout du résultat, de la forme visuelle, mais en regardant les vidéos après coup je m'imprègne par ce qui me plaît ou pas et ainsi ma forme, mon espace et la qualité du mouvement sont lentement altérés par ce regard interfacié.<sup>847</sup>

La webcam introduit donc une spectatrice, qui me donne du recul sur mon propre corps et sa relation avec les autres. En imaginant la webcam, je peux m'imaginer de l'extérieur (mon image sur l'interface, mon futur-potentiel corps-objet pour les autres). En introduisant un regard extérieur et actif, la webcam sculpte la distance dans laquelle je me présente. Elle est ainsi régulièrement personnifiée, tantôt comme « partenaire »<sup>848</sup>, ou comme le visage imaginaire des autres partenaires<sup>849</sup>.

Ainsi, en faisant exister sur l'écran mon visage aveugle, la webcam produit non seule-

---

846 Pour préparer la session 6 (après plusieurs expérimentations donc), une attention est également donnée au fond, qui doit être neutre et uni, préférablement blanc, et le bruit qui doit être soigné. La trace vidéo prend une dimension de produit final. C'est d'ailleurs une des revendications du projet global sur le site : *Distant Movements* se manifeste aussi sous la forme de « traces vidéo dont certain[e]s auront le statut d'objet en soi », présentation du projet sur le blog de *Distant Movements* <https://distantmovements.tumblr.com/dm> (consulté le 22/06/2020).

847 Échange mail, du 28/03/2019 au 02/04/2019.

848 Annie Abrahams : « *You know...* Est-ce que vous savez ? On vous regarde. Il y a une caméra qui vous regarde. Elle vous enregistre aussi. Elle est là, devant vous. Elle regarde votre nez, elle voit votre front. Elle voit votre bouche. », *Distant Movements* #4.

849 Muriel Piqué : « Éloignez vos mains du visage, tout doucement, et approchez vos mains de la caméra sans la toucher. Et imaginez que vous touchez le visage de quelqu'un d'autre, d'un autre humain. Vous essayez de trouver ses yeux, imaginez le toucher. Vous essayez de trouver ses joues, ses pommettes, sa mâchoire, son menton, ses lèvres, son nez, le bout du nez, l'arrête du nez, le front. Vous pouvez lâcher les mains et ce visage est là devant vous. », *Distant Movements* #7.

ment des archives, mais assure (vérifie et surveille<sup>850</sup>) mon implication dans le protocole (si je désobéis au protocole en ouvrant les yeux, mon action sera visible à l'enregistrement) :

La caméra détermine notre relation à l'autre, c'est le point de connexion physique. C'est ce qui regarde, qui est témoin, traducteur, extension technologique. C'est l'invisible qui voit et produit notre image. Il fonctionne comme une sorte d'ancre et probablement aussi comme un vortex. Nous devons l'accepter comme faisant partie de notre corps, de notre danse.<sup>851</sup>

La webcam est prise en tension entre son inscription concrète dans l'environnement des connectés, devant eux sur leurs ordinateurs, et la connexion qu'elle permet vers les autres, au-delà ; entre l'ancre et le vortex.

---

850 Rejoignant l'idée de l'écran comme « moniteur », pour le dire avec Jean-Louis Boissier : « Les expériences de physique des particules les plus savantes ne sauraient se passer d'écrans qui détectent. Si un écran est nommé moniteur, c'est qu'il s'emploie à contrôler, à surveiller, à mettre en mémoire. », Jean-Louis BOISSIER, *L'Écran comme mobile*, *op. cit.*, p. 11.

851 “How relevant is the presence of the camera (the spectator) actually for you as a performer?” : cette question de Ienke Kastelein, la première invitée extérieure à participer aux *Distant Movements*, fait l'objet d'un article sur le blog, en forme de réponse : “Very relevant. The camera determines our relation to the other, it is the physical connexion point. It is the one who watches, who is the witness, the translator, a technological extension. It's the unseen that sees and produces our image. It functions as a kind of anchor and probably also as a wormhole. We need to accept it as part of our body, as part of our dance.”, Blog de *Distant Movements*, daté du 23/09/2018, <https://distantmovements.tumblr.com/post/178382124673/how-relevant-is-the-presence-of-the-camera-the> (consulté le 05/06/2020).

# DISTANT MOVEMENTS

**Recomposition du *Distant Movements* #1, le 27 septembre 2019.**

**Vidéo (11'41")**

**Avec Laura Fanouillet Martin Givors, Alice Lenay.**

La première expérience de *Distant Movements* n'est disponible en ligne que sous forme audio. Sans traces visuelles de l'événement, l'enregistrement audio agit comme un point de vue subjectif de quelqu'un qui fermerait les yeux. Avec les chercheurs et collègues en danse Laura Fanouillet et Martin Givors, nous avons reproduit cette première danse pour créer une trace visuelle manquante.

<https://intraface.net/Distant-Movements>

L'enjeu était alors de faire l'expérience incarnée des gestes yeux fermés, mais dans les conditions particulières de notre reconstitution, à savoir ensemble dans la même pièce. Martin Givors et Laura Fanouillet sont sur un canapé à ma droite. Je suis à côté sur la table du salon. L'atmosphère domestique (nous sommes chez Laura Fanouillet) et notre proximité, tant sociale que physique, influence notre concentration, d'abord dissipée au début de l'expérimentation. Rétrospectivement, cette agitation me semble due à la découverte de l'univers des *Distant Movements* pour mes deux collègues et plus généralement du travail d'Annie Abrahams, et à ma difficulté à partager les enjeux de l'expérience et l'atmosphère de l'enregistrement que j'avais pour ma part déjà écouté et transcrit.

Au fur et à mesure du déroulé cependant, les gestes que je m'étais jusque-là imaginés en écoutant le document audio, gagnent en épaisseur. Le poids que je porte à mes mouvements n'est pas seulement dû à l'expérimentation incarnée que je fais des commandes, mais aussi à la proximité de mes collègues que je sais tout proches effectuant les mêmes gestes. Le fait d'être ensemble, dans la continuité de l'enregistrement me prévient également de faire des pauses de prises de notes intempestives, pour me plonger dans l'expérience.

En reproduisant moi-même les premiers gestes de *Distant Movements* et en les par-

tageant à mon tour avec d'autres, un relais s'opère entre les traces qui deviennent ici concrètement réactivées, véritable archives. L'écho de la voix de Muriel Piqué, interprétée en italien par Ivana Gherbaz, rappelle constamment la présence d'un autre groupe, celui du premier public à Pise, auquel nous répondons, non plus à travers l'espace, comme l'interface visiophonique le permet, mais à travers le temps, grâce à l'enregistrement de la trace.

**Distant Movements au camécran mobile (satellite), le 14 avril 2018.**

**Vidéo (9'34")**

**Avec Pierre-Marie Baudoin, Amélie Berrodier, Christine Develotte, Maxime Freixas, Mathilde Gentil, Agathe Herry, Marion Julien, Alice Lenay, Marine Mane, Rachel Martin et Arianna Rodeghiero.**

**Guidage Annie Abrahams.**

Expérimentations pendant le Laboratoire de Traverse #11 : « Écrans : Surfaces de projection et projection de soi. Qu'est-ce que l'écran fait de nous ? », organisé par la Cie in Vitro / Marine Mane / Les Subsistances/ Labo NRV Lyon.

**Distant Movements #13, le 17 janvier 2020.**

**Vidéo (15'10")**

**Avec Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Alice Lenay, Muriel Piqué et un participant volontaire sur place, Guilherme.**

À l'occasion d'une présentation publique de la recherche doctorale de Muriel Piqué, journée d'étude « Recherche en création, Recherches transdisciplinaires en poétique : méthodologies, enjeux et savoirs inhérents aux processus créatifs », RIR-RA 21 (Représenter Inventer la Réalité, du Romantisme au XXIe siècle), Université Paul Valéry, Montpellier 3.

## 5.2.2 MÉDITATION SUR LES MÉDIATIONS

### 5.2.2.1 La pleine télé-présence

*Distant Feelings et Distant Movements* convoquent des techniques classiques de méditation en pleine conscience, notamment par un retour au corps et à ses sensations, à son inscription dans l'environnement et le temps présent, mais cette pratique de « pleine présence » (*mindfulness* : « présence attentive » ou « pleine conscience ») est paradoxalement à distance, éclatée en différents lieux. Est-il possible alors de penser une « pleine télé-présence » ?

Pour explorer une telle pratique, les performances nous invitent à considérer nos médiations d'un point de vue matériel : la contrainte des yeux fermés déjoue mon habitude visuelle de projection à travers l'écran (je suis au-delà de moi-même, là où je regarde), pour m'inviter à un rapport plus charnel avec l'appareillage que j'écoute et que je touche. En se trouvant brimé, le sens de la vue (sens à distance comme prise de contrôle ou de vérification de l'environnement), invite à se concentrer sur d'autres sensations plus locales. Je ne suis plus au-delà de moi-même, là où je vois, mais je reviens à la présence de mon corps de chair dans son environnement<sup>852</sup>.

Cette attention aux médiations ou « connexion aux connexions » me recentre, mais pour mieux éclairer la façon dont je suis affectée par mon environnement, en l'occurrence ici, un environnement technique. Le milieu que nous occupons chacun localement semble « troué », au sens où il est aussi investi par la présence des autres à travers mon camécran, une présence à laquelle je suis physiquement liée par le protocole et par ma machine (parfois très concrètement par des écouteurs). Ce lien contraint mes mouvements, notamment

---

852 Annie Abrahams et Curt Cloninger avaient également leurs yeux bandés pour leur performance *Double Blind (Love)* en 2009 : « Pour s'isoler de leur environnement et pour se rendre plus attentifs à l'autre ils auront les yeux bandés. Pendant qu'ils chanteront, ils vont évoluer, faire muter l'extrait pour expérimenter la communication hors espace, d'autant qu'il ne se sont jamais rencontrés autrement que par l'intermédiaire des moyens de communication à distance. », présentation de la performance sur le site du Living Room à Montpellier, où se trouvait Annie Abrahams (Curt Cloninger est au Black Mountain College à Asheville aux États-Unis), <http://www.livingroom-art.com/portfolio/double-blind/> ; voir également sur le site d'Annie Abrahams, <https://aabhams.wordpress.com/2009/10/30/double-blind-love/> ; et un extrait vidéo de la performance à cette adresse : <https://vimeo.com/8122362> (consultés le 26/06/2020).

dans les *Distant Movements* si je veux opérer une rotation<sup>853</sup>.

En 2002 déjà, Annie Abrahams proposait une attention similaire au corps devant l'écran et à la nécessaire lenteur des gestes dans *séparation/séparation*, une œuvre définie comme un « corps-machine/body-machine »<sup>854</sup>. Après un séjour à l'hôpital l'année précédente, l'artiste propose au visiteur des exercices issus du logiciel workspace, prévu au départ pour ré-éduquer et prévenir des troubles des muscles et du squelette. Ces outils sont destinés à celles et ceux qui travaillent sur ordinateur et qui, absorbés par les tâches et les informations disponibles à l'écran, en oublient la physicalité de leur propre corps et finissent par l'abîmer. Pour activer un texte écrit par l'artiste, les visiteurs doivent effectuer des gestes lents, cliquant lentement comme pour s'identifier aux victimes de ces troubles, qui doivent prendre leur mal en patience. Les mots sur l'écran apparaissent tout aussi lentement, un mot à la mesure de chaque geste (en l'occurrence un clic). Par moment, et même si un exercice est proposé, l'ordinateur bloque toute interaction.

Dans les *Distant Feelings* et les *Distant Movements*, chaque participant reste devant son écran et le mouvement du corps est minimal, et parfois même imperceptible. Dans *Distant Feelings*, il est possible de voir le mouvement des corps, notamment en accélérant les enregistrements. Les corps se relâchent, ils s'adosent à leur chaise, parfois l'un des participants bâille ou s'étire, parfois encore certains tendent l'oreille vers l'appareil, quand des bruits parasites se font sentir [Figure 5.12.].

Dans *Distant Movements*, les mouvements se concentrent parfois uniquement sur des sensations « intérieures », c'est-à-dire des mouvements qui, comme dans *Distant Feelings*, ne sont pas visibles de l'extérieur. Ainsi les performeurs travaillent sur leur respiration, ou sur la place de leur corps au sein de leur environnement, comme on peut le voir dans la session 5, quand Daniel Pinheiro invite les participantes : « essayez de sentir l'espace entre vos oreilles et vos épaules » ou encore « l'espace entre votre nez et l'écran. L'espace entre votre corps et l'écran et l'ordinateur »<sup>855</sup>. L'enjeu est bien en premier lieu de se situer, et plus précisément, de se situer par rapport à la médiation. La « pleine télé-présence » n'est donc pas

---

853 Ce lien électrique directement inséré aux abords du corps peut rappeler la métaphore du cordon ombilical précédemment mise en évidence dans *L'un la poupée de l'autre* (Annie Abrahams et Nicolas Frespech, 2007).

854 L'œuvre est disponible ici : <https://www.bram.org/separation/indexfr.htm> (consulté le 04/06/2020).

855 “Try to feel the space between your ears and your shoulders. The space between your nose and the screen. The space between your body and the screen and the computer”, *Distant Movements* #5.



**Figure 5.12.** Annie Abrahams, Lisa Parra, Daniel Pinheiro, *Distant Feelings #6*, 26 sept. 2018. Comparaison du début et de la fin de la performance.

ici une attention à mon « visage étendu » (sur le camécran des autres) tel qu'on le théorisait à la fin du chapitre 4 avec Augustin Berque, mon image trajectée chez les autres. La pleine télé-présence des *Distant Movements* s'appuie plutôt sur la continuité charnelle entre moi et mes appareils.

### 5.2.2.2 Texture et température de la médiation

Pour aborder le rapport aux médiations, d'autres invitations sont faites dans les *Distant Movements* qui incitent à prendre en compte la matérialité des appareils, notamment leurs textures, reliefs et températures.

Dès la session 1, guidée par Muriel Piquée, le groupe opère une série de contacts, d'abord avec le clavier, caressé pour sa matière et ses lignes. Muriel Piqué invite ses deux partenaires à un rapport tactile avec les *touches* du clavier, par une adresse distribuée à la deuxième personne du singulier : « Ferme tes yeux, pose tes mains sur le clavier devant toi sens les touches du bout du doigt, le bout des doigts. Sens le contour des touches, les lignes horizontales, et les lignes verticales »<sup>856</sup>. En revenant ainsi au clavier, j'approche différemment l'objet quotidien, je lui donne d'autres vertus, celle d'aspérités avec lesquelles la paume de mes mains peut jouer. Mais également, je suis en mesure d'interroger mes propres gestes quotidiens, la relation que j'entretiens avec les touches du clavier et dont le contact n'est pas conscientisé. Mon attention n'est plus consacrée au résultat de mes gestes utilitaires avec le clavier (tendue vers le texte que j'écris actuellement sur mon écran, ou cherchant une lettre ou un signe), mais recalibrée vers le point de contact sensible et charnel qui s'établit avec la forme particulière du clavier.

Par ces gestes simples, nous interrogeons les liens entre nos corps et la matérialité concrète de nos médiations techniques, leur place respective dans chacun de nos milieux à la fois individuels et partagés ou plutôt habités (au sens d'influencés) par d'autres (le son dans mes oreilles, la lumière de l'écran).

Les performeurs sont parfois invités à sentir la chaleur des appareils, parfois en appliquant leur visage ou leurs doigts contre l'écran. Tout près de la médiation technique, dans un rapport de contact charnel inhabituel, nous entendons le travail discret de la machine, ses moteurs, sa soufflerie, mais aussi sa chaleur, qui disent la connexion en cours. Je peux ainsi

---

856 *Distant Movements* #1.

sentir la présence des autres, ou tout du moins me l’imaginer en sentant l’activité électrique de mon camécran qu’ils animent de leur présence (car c’est bien la connexion avec les autres qui fait chauffer la machine).

Par exemple, Muriel Piqué dans la session 7 de *Distant Movements* invite les participants dont les mains sont posées sur les paupières à aller toucher l’écran, puis à ramener les doigts « imprégnés » de la lumière et de la chaleur de l’écran pour les appliquer à nouveau sur les paupières : « est-ce que la sensation est différente ? Est-ce que vous êtes bien là un humain ? Chaud ? Moelleux ? »<sup>857</sup>.

Les paupières agissent comme une surface sensible (un écran) où peuvent se comparer deux sensations différentes, avant et après le contact avec l’appareil. En ramenant les doigts sur mes paupières, je peux sentir sur la surface sensible une différence de température, je provoque une pression qui peut produire des points lumineux, j’y dépose aussi peut-être un peu de la poussière de l’écran.

Ce contact avec l’écran fait résonner l’ambiguïté de la connexion : à la fois chaude et froide, entre présence et absence. D’un côté, c’est une chaleur qui est révélée, celle de la connexion qui réchauffe les câbles, et de la lumière plus vive derrière mes paupières qui m’assure la connexion en cours et donc la présence des autres. Dans le même temps, c’est aussi la froideur qui s’affirme, celle d’une surface dure, contrairement au « moelleux » de la peau, et d’une lumière qui ne me réchauffe pas, sorte de soleil froid qui me rappelle au contraire à ma solitude loin des autres.

Un jeu d’équivalence entre ces différentes matérialités se développe au fil des sessions des *Distant Movements*, travaillant une continuité entre le « moelleux » d’une peau humaine et le plastique de l’écran, une continuité qu’on pourrait rapprocher de ce que les vidéos ASMR travaillent à un niveau asynchrone. Il s’agit de dépasser, comme le propose Raphaële Jeune l’opposition entre présence corporelle et absence numérique pour penser une présence « par-delà les découpages entre nature et artifice, organique et numérique, corporalité immédiate et médiation technologique »<sup>858</sup>.

La session 1 de *Distant Movement* travaille ce bouclage de différentes matières : entre le clavier et le crâne, entre la joue et l’écran. Il y a une émancipation de la substance du cla-

---

857 *Distant Movements* #7.

858 Raphaële JEUNE, « Vers différents régimes de présence? », *Multitudes* (2016/2), pp. 172–180., p. 173.

vier vers une autre substance, cette fois corporelle : c'est moi le clavier. Une vibration se diffuse entre moi et l'appareillage, entre moi et les autres, entre les bruits sourds de mon crâne, médiés par la peau et les os, les bruits du clavier, médiés par le plastique et les ressorts, et les bruits similaires de mes partenaires que j'entends par mes haut-parleurs ou mes écouteurs. Les multiples tapotements des corps humains et machiniques entrent dans une même résonance<sup>859</sup>. Muriel Piqué poursuit cette idée dans la session 6 : « en même temps que tes doigts suivent les touches du clavier, les autres doigts suivent les bords de ton visage »<sup>860</sup>. La sensualité de la caresse s'applique de la même façon sur les deux matières pour apprécier leurs différences, écrans et visages, peau et plastique, pores et pixels.

En écho, Annie Abrahams interroge cette comparaison entre l'ordinateur et les performeurs : « est-ce le même toucher ? *Does it feel the same way? The same touch?* », et Muriel Piqué d'ajouter « est-ce la même température ? »<sup>861</sup>. Daniel Pinheiro invite également à un mouvement d'association entre le corps humain et le corps de l'appareillage : « [...] alors que vous touchez votre visage, avec votre autre main touchez l'ordinateur de la même façon. L'ordinateur, pas la webcam, et essayez de sentir les bords de l'ordinateur, la connexion avec les bords de votre visage »<sup>862</sup> [Figure 5.13 et 5.14.].

Sur l'enregistrement vidéo, le visage se fait alors le relais d'une activité hors-champ (la caresse de l'écran est invisible puisque la webcam est posée dessus). En regardant la caresse du visage à l'écran, je devine ce qui est fait à l'écran invisible. Ce n'est plus l'écran qui affiche le reflet de son utilisateur, mais l'utilisateur qui, à partir de son corps, reflète ce qui est fait à l'ordinateur comme objet (et non plus ce qui s'y affiche). Dans ce geste se joue le miroir d'un point de vue subjectif, celui du camécran lui-même. Comme dans la première session, il y a une intention à faire résonner ensemble les deux corps de l'ordinateur et de l'humain qui lui fait face. La vibration sonore, voix et bruit blanc, câbles et os, rappelle le tissu commun dont nous sommes fait – la « chair du monde » merleau-pontienne.

---

859 Muriel Piqué dans *Distant Movements #1* : « On entend dans la tête le bout des doigts qui pianotent une petite musique de doigts qui pressent plus fort le crâne. Plus fort. Et relâche, s'élève à nouveau dans l'air, caresse l'air, et caresse en descendant, jusqu'à poser la main à nouveau sur le clavier, juste à côté de la main droite. Les deux mains se touchent, se croisent, se dépassent, et pianotent différemment [...] ».

860 *Distant Movements #6*.

861 “is it the same temperature?”, *Distant Movements #6*.

862 Daniel Pinheiro : “As you are touching your face, with your other hand, touch the computer in the same way. The computer, not the webcam, and try to feel the edges of the computer, the connection with the edges of your face.”, *Distant Movements #6*.



**Figure 5.13.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #6*, 6 sept. 2018.



*As you are touching your face, with your other hand, touch the computer in the same way. The computer, not the webcam. And try to feel the edges of the computer, the connection with the edges of your face.*

**Figure 5.14.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #6*, 6 sept. 2018.

### 5.2.2.3 Bourdonnement sonore

machines conversing across the network only when the noisy humans finally shut up –  
an organic acceptance of silence?<sup>863</sup>

Le « silence » constitue la majeure partie de la bande-son des *Distant Feelings*. Les micros domestiques, pensés pour distinguer des voix ou des sons qui émergent depuis un fond sonore unifié, produisent dans le silence une vibration légère. L'attention des performeurs silencieux (qui ne prononcent pas de parole) aux autres performeurs silencieux se base sur cette légère vibration qui permet d'assurer la connexion aux silences des autres. La sensibilité du microphone à cette vibration muette est cependant perturbée régulièrement par des micro-variations : bruissement d'un vêtement, respiration, chaise qui craque, expiration, qui dépendent des mouvements des corps, mais aussi cloches de tramways ou d'églises au loin, pas de voisins, fenêtre qui claque, coup de vent, nombreux oiseaux.

Ces bruits du quotidien prennent une autre dimension, en témoignant de la présence des autres connectés dans leurs environnements respectifs, mais sans être clairement identifiés (s'agit-il du vent ou d'une respiration, d'un objet tombé ou de la chaise touchant le mur ?), et sans être attribués à une personne en particulier (à qui cette fenêtre ou cette chaise?) Le bruit blanc de *Distant Feelings* témoigne des corps dans leurs milieux, à la fois les micro-mouvements qu'ils produisent, mais aussi les mouvements quotidiens du milieu qu'ils habitent, des indices de leur position sensible qui se trouvent mixés sur la même interface.

Connecté ensemble, le groupe dispersé produit un fond sonore partagé, fais des bruits des uns et des autres. La vie tranquille de ces différents corps que j'entends n'est pas différenciée, mon écoute n'étant pas spatialisée. Devant mon ordinateur, je reçois une même bande-son unifiée qui dit la présence des autres, rassemblée sur une paire d'écouteurs unique, la mienne. L'interface ne permet pas de considérer un assemblage disparate de lieux (le patchwork de cases-à-visages), ni d'en saisir les reliefs en suivant le liseré de couleur qui encadre la case qui prend la parole. Cette indistinction est appuyée dans les *Distant Feelings*, ouverts à tous, donc à des inconnus dont je ne connais pas les environnements sonores<sup>864</sup>.

---

863 “machines conversing across the network only when the noisy humans finally shut up – an organic acceptance of silence?”, <https://bram.org/distantF/> ; voir également <https://www.furtherfield.org/addictive-behaviours-interview-artist-annie-abrahams/> (consultés le 26/06/2020).

Nous pouvons donc avoir l'impression de constituer ensemble un paysage sonore commun, mais nous n'entendons cependant pas la même chose. Le bruit blanc, ou le bourdonnement des micros qui capte le silence des autres dépend pour chacun de son propre matériel de captation-diffusion et de ses réglages (volume dans les écouteurs ou les enceintes, dont le son activé peut être capté en retour par les micros, créant des effets d'échos<sup>865</sup>). Par ailleurs, certains participants peuvent décider de ne pas diffuser le son capté par leur micro, et dès lors de ne pas participer à la bande-son partagée (en revanche, chacun est tenu d'écouter, notamment pour entendre le réveil final). Nous n'entendons pas exactement la même chose ni tout le monde, car nous n'avons pas le même mixage de son (tu portes des écouteurs dans une pièce fermée, tandis que j'écoute avec des haut-parleurs, près de ma fenêtre ouverte).

Le paysage sonore fait du mixage de ces différents silences assure ma connexion aux autres, ma participation au partage de l'interface. Le bruit blanc agit comme le lien matériel et matérialisé du milieu commun, mais *tel que je le perçois*, c'est d'abord ma propre connexion au groupe que j'entends. *Distant Feelings* pourrait être une écoute attentive de nos médiations même, de nos machines conversant ensemble, cherchant à transmettre les informations en continuant l'échange de données.

La situation visiophonique rend l'expressivité de ces sons infra-ordinaires plus intense. Sur le modèle des gros plans de visage, définissant ce que Gilles Deleuze nomme « l'image-affection »<sup>866</sup>, ces gros plans sonores agissent comme des amplifications des présences. L'image-affection que constitue le gros plan ou le visage (qui est en lui-même considéré comme un gros plan), est un jeu d'inscription de micro-mouvements sur une plaque nerveuse, ou plaque réfléchissante qui a été immobilisée : les rides sur les joues à l'éclosion d'un sourire, les aiguilles d'un pendule<sup>867</sup>. De même ici, sur fond d'un bourdonnement sonore, on voit émerger dans les intimes variations l'inscription de ses micro-mouvements. Le bruissement du vêtement « fait visage ».

C'est également ce qui s'expose dans les traces visuelles des *Distant Feelings*. L'inter-

---

864 De performance en performance, il est possible de reconnaître l'environnement sonore de quelqu'un, si bien que dans la cloche de ce tram, j'entends le lieu où se trouve Muriel Piqué, et dans le chant de cet oiseau, le compagnon d'Annie Abrahams.

865 Les participants sont parfois invités à porter des écouteurs pour éviter ces effets.

866 Gilles DELEUZE, *Cinéma I. L'image-mouvement*, Critique, Les Éditions de Minuit, Paris, 1983.

867 *Ibid.*, p. 125-126.

face donne à voir une série de visages attentifs, qui entendent les micro-sons des autres. Ces visages sont traversés par une série de micro-gestes, affaissements ou auto-toilettage, gestes infra-ordinaires du quotidien. Nous sommes face à plusieurs façons d'attendre, de méditer, de compter, plusieurs styles de postures dans des décors différents. Le portrait visiophonique prend une autre allure, non pas d'un groupe qui compose ensemble l'interface en se reconnaissant les uns les autres comme dans *Online-Ensemble – Entanglement Training* ou les sessions de *Constallationss*, mais de visages isolés et tendus les uns vers les autres par l'attention aux médiations.

Contrairement aux pratiques méditatives qui tiennent à nous maintenir à distance des nos médiations techniques pour nous recentrer sur notre environnement immédiat, à même de nous connecter au « moment présent », l'invitation des *Distant Feelings* et *Distant Movements* est tout autre. Face à nos camécrans, c'est justement sur les médiations techniques que nous nous concentrons, en prenant le risque d'un « temps présent » peut-être diffracté au fil des connexions internet des uns et des autres et des enregistrements, embrassant l'idée de nos corps « étendus », *trajectés* dirait Berque<sup>868</sup>, sur les camécrans des autres. La méditation embrasse ainsi une diffraction fondamentale de l'être : je ne suis pas seulement « ici et maintenant », mais aussi toujours autre part (dans l'imagination des autres) et *autre* (images et sons sur les camécrans).

Même si l'écran disparaît derrière les paupières, la médiation n'est pas un repli sur soi, mais tendu vers les autres. Ma propre activité existe chez les autres, le camécran ouvrant le milieu que j'occupais jusque-là et qui se trouve, suggère Daniel Pinheiro, « étendu »<sup>869</sup>. La « pleine télé-présence » y est multiple, faite de la connexion entre différents lieux. Inter-réaction ou intra-action, enchevêtrement des médiations au sein desquelles nous agissons, influencés par la présence des autres.

---

868 Augustin BERQUE, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, *op. cit.*

869 “In DF we are indeed alone and we 'fade' away into the collective being seen or to be seen. Here I feel we practice a communicative challenge which is one of direct instructions or rather abstract ones which are specifically put into practice to investigate the fact that we are not together in the same room/space but we (perhaps) are trying to discover how movement is expanded through mediation.”, échange mail, du 16/01/2020 au 04/02/2020.

## 5.2.3 LA RENCONTRE SUR LE SEUIL

### 5.2.3.1 L'imitation à distance

Les participants des *Distant Feelings* et des *Distant Movements* sont certes séparés les uns des autres, chacun devant leur propre camécran, mais tous ont la même posture, au même moment. Cette convention au départ du protocole crée un alignement entre nous qui permet le développement d'une forme de « résonance » à travers le réseau, c'est-à-dire un lien qui s'établit entre nous, comme vibrant d'une même matière.

Cette résonance s'établit d'abord par l'imitation : je peux m'imaginer que les autres adoptent la même posture, et cette spéculation est appuyée par mon propre corps. Dans la session 7 des *Distant Movements* par exemple, Muriel Piqué invite les participants à sentir le geste des autres : « Est-ce que vous sentez la joue d'Annie ? Si tu touches ta joue Annie est-ce que nous on sent ta joue Daniel et moi ? Daniel, si tu poses ta main sur ton front, est-ce que Annie et moi on peut sentir ton front ? »<sup>870</sup>. La suggestion d'un transfert de la sensation (comme si l'on pouvait se toucher à distance) trouve une inscription bien concrète dans la chaleur de la main sur le visage pour Daniel Pinheiro [Figure 5.15.].

Muriel Piqué s'engage ensuite dans une description de la webcam qu'elle associe à un « visage imaginaire », comme nous l'avons évoqué plus haut dans la personnification de la webcam. Elle invite les participants à toucher les reliefs de ce visage (joues, yeux, pommettes, mâchoire, menton, lèvres, nez, front), puis à *l'imiter* : « Ce visage imaginaire. Si vous lui souriez, il sourit lui aussi. Si vous gonflez les joues il gonfle les joues lui aussi. Si vous lui montrez votre joue, il montre aussi sa joue. Si vous lui montrez votre cou, il montre aussi son cou. Si vous lui tendez la main, il tend lui aussi la main. Vous pouvez toucher sa joue et toucher votre joue en même temps »<sup>871</sup>. Il y a certes l'aporie que la webcam reste neutre, impassible objet enregistreur ; cependant, les visages sur l'interface suivent de fait les indications de Muriel Piqué<sup>872</sup> [Figure 5.16.]. Le visage imaginaire n'est alors pas celui de la webcam, mais celui des autres qui de pures faces sur mon écran se relocalisent sur les reliefs de mon propre corps. La notion d'imagination employée par Muriel Piqué

---

870 *Distant Movements* #7.

871 *Distant Movements* #7.

872 Muriel Piqué produit les gestes qu'elle décrit mais Annie Abrahams et Daniel Pinheiro ne suivent pas tout de suite. C'est au moment du toucher de la webcam que les trois performeurs se synchronisent.



Muriel Piqué : *Si tu touches ta joue Annie est-ce que nous on sent ta joue Daniel et moi ?  
Daniel, si tu poses ta main sur ton front, est-ce que Annie et moi on peut sentir ton front ?*

**Figure 5.15.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #7*, 30 sept. 2018.



Muriel Piqué : *Ce visage imaginaire. Si vous lui souriez, il sourit lui aussi. Si vous gonflez les joues il gonfle les joues lui aussi.  
Si vous lui montrez votre joue, il montre aussi sa joue. Si vous lui montrez votre cou, il montre aussi son cou.  
Si vous lui tendez la main, il tend lui aussi la main. Vous pouvez toucher sa joue et toucher votre joue en même temps.*

**Figure 5.16.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #7*, 30 sept. 2018.

semble renvoyer à une faculté perceptive, celle d'une attention conjointe qui reste sur le seuil : je n'ai pas de retours visuels de la part des autres qui nous permettraient de nous accorder (Stern), je dois me l'imaginer en comblant ce qu'il me manque d'indice visuel dans les indices sonores, et mes stimulations corporelles.

En posant leur main sur leurs visages et leurs appareils, les performeurs peuvent s'imaginer la sensation des autres, qui ressentent probablement la même forme de chaleur par leur propre main. Une circulation s'établit ainsi malgré les distances objectives qui nous séparent. Nous ne sommes pas littéralement les uns à la place des autres, mais nous pouvons sentir des choses similaires.

Ce processus pourrait renvoyer à des neurones miroirs inversés : le fonctionnement des neurones miroirs permettait de penser une stimulation des aires motrices, alors qu'immobile j'observe quelqu'un d'autre bouger. La situation inverse s'opère ici : en stimulant moi-même mon corps, j'imagine l'autre que je ne vois pas. La connexion avec le corps de l'autre se fait à partir de mon propre corps. Il y a un tâtonnement tactile imaginaire : ma seule connexion à l'autre, c'est moi-même (pour me connecter à l'autre, ou plutôt entrer en contact, je dépends de mon propre corps, comme premier *medium*).

Muriel Piqué poursuit : « Si vous lui montrez votre joue, il montre aussi sa joue. Si vous lui montrez votre cou, il montre aussi son cou. Si vous lui tendez la main, il tend lui aussi la main. Vous pouvez toucher sa joue et toucher votre joue en même temps »<sup>873</sup>. Le retour tactile déçu est cependant ramené à mon propre corps en contact avec les autres, si bien que la connexion tactile semble fonctionner : les trois performeurs touchent leurs joues. Le performeur se touche lui-même, en attribuant le toucher à une intention extérieure (dans cette caresse de l'autre auto-médiée se joue donc aussi le respect et le consentement : je m'applique à moi-même ce que je voudrais que l'autre me fasse, ou ce qu'il pourrait me faire).

Cependant, je ne peux pas vérifier visuellement que nous adoptons effectivement les mêmes positions, les mêmes gestes, ou que nous ressentions les mêmes choses. C'est dans cet écart spéculatif que se joue l'être-ensemble de ces performances : à la fois ensemble, participant à un même flux, mais chacun à notre façon, et depuis nos points de vue. Cette variation des mouvements est appréciable dans les enregistrements, qu'il s'agisse de la documentation de plusieurs façons d'attendre dans les *Distant Feelings* ou de différentes fa-

---

873 *Distant Movements* #7.

çons d'interpréter un geste dans les *Distant Movements*.

### 5.2.3.2 Le corps-écran : empathie et focalisation interne

en les écoutants, je peux recomposer leur visage derrière mes paupières<sup>874</sup>

Muriel Piqué parle d'une « danse interne » [*internal dance*] lors de la première session. Il s'agit d'une danse qu'elle faisait seule chez elle et qu'elle partage avec les autres en communiquant ce qu'elle ressent, sans se regarder elle-même et sans regarder les autres, en restant au plus près de la sensation corporelle. Il s'agit avant tout de transmettre, non pas une forme ou une ligne, mais une sensation, et donc, pour les auditeurs, de rentrer en *empathie* avec l'autre, pour sentir en soi ce que pourrait sentir l'autre. Le mouvement visible à l'écran est le résidu de ce processus attentionnel pour accéder à la sensation. De même, Daniel Pinheiro associe l'idée d'« internalité » de Muriel Piqué à un moyen d'accéder aux autres à partir de sa propre expérience<sup>875</sup>.

L'internalité serait ainsi le fruit d'un accordage entre sensation et imaginaire. Muriel Piqué décrit la co-existence de ces deux dimensions : « La guidance partagée conduit mon attention autant dans mon imaginaire que dans mon ressenti. Je ne pourrais pas décrire cela comme un aller-retour, mais plutôt comme une co-existence »<sup>876</sup>. En effet, la similarité de la sensation recherchée reste irréductible aux différents corps : c'est à partir de mes propres sensations que je peux ensuite m'*imaginer* ce que l'autre ressent. L'« internalité » ou la « danse interne » ferait ainsi écho à une focalisation *interne* (pour reprendre les catégories narratives classiques de Gérard Geéette), non pas par un processus d'identification de l'autre à moi, mais de moi à l'autre : depuis mes propres sensations, je m' imagine les sensations des autres.

La « focalisation interne » en jeu ici prend ainsi à rebours les explications narratolo-

---

874 « Entre Imaginaire et Empathie », Billet du blog *Distant Movements* daté du 14/01/2019, <https://distantmovements.tumblr.com/post/182004640293/entre-imaginaire-et-empathie> (consulté le 24/06/2020). On peut également cité ici le personnage Dupin dans *La Lettre volée* d'Edgar Allan Poe (1844) : « Quand je veux savoir jusqu'à quel point quelqu'un est circonspect ou stupide, jusqu'à quel point il est bon ou méchant, ou quelles sont actuellement ses pensées, je compose mon visage d'après le sien, aussi exactement que possible, et j'attends alors pour savoir quelles pensées et quels sentiments naîtront dans mon esprit ou dans mon cœur, comme pour s'appareiller et correspondre avec ma physionomie. », cité chez David Le Breton, *Des Visages*, *op. cit.*, p. 111.

875 “Through what Muriel describes about “**internality**” I believe we can be looking for how can we also activate others through my own experience...” échange mail, du 25/03/2019 au 02/04/2019.

876 « Entre Imaginaire et Empathie », Billet du blog *Distant Movements* daté du 14/01/2019, <https://distantmovements.tumblr.com/post/182004640293/entre-imaginaire-et-empathie> (consulté le 24/06/2020).

giques et sémiotiques utilisées pour décrire les processus d'identification en littérature ou au cinéma. Ce ne sont pas les aventures du personnage qui, une fois décrites, montrées, racontées, investissent le lecteur ou la spectatrice, ce qui reviendrait, comme on l'a vu précédemment, à considérer le corps du récepteur comme une coquille vide, prête à être remplie de l'identité d'un personnage. C'est bien le mouvement inverse qui s'opère, à savoir que la lectrice ou le spectateur investissent les aventures du personnage à la mesure de leurs expériences et de leurs corps (en se « branchant » à l'œuvre, comme le dit Yves Citton, par processus de « méta-embrayage attentionnel »<sup>877</sup>).

Dans la session 12, Johannes Birringer, un des invités de *Distant Movements* éprouve une difficulté face à l'idée d'« intériorité », qui renvoie pour lui au « spirituel ». Nous pourrions justement interpréter cette inquiétude comme renvoyant à la coquille vide de l'identification : l'intériorité soulèverait une dualité cartésienne, entre un corps disponible, et l'esprit d'un autre (une « âme ») qui viendrait l'habiter. Ce n'est cependant pas le cas pour Muriel Piqué, qui explique que l'intériorité est faite de muscles, de sang et de souvenirs.

En effet, considérer le corps comme *medium*, comme un écran sur lequel s'imprime l'autre dans le jeu du face-à-face, n'est pas une démarche purement intellectuelle et impalpable, mais s'inscrit bien à même des retours sensibles de chaleur, de lumière et de caresse. Muriel Piqué invite par exemple les participants à se souvenir du visage des autres « derrière les paupières »<sup>878</sup>. Ces visages sont ceux précédemment vus sur l'interface, mais également les traces de lumières sur la rétine maintenant protégée<sup>879</sup>.

L'impression de lumière sur l'envers des paupières transforme ces dernières en écran. Comme un écho de lumière embarquée derrière les paupières closes, la présence visuelle des autres est encore là, mais s'est transformée en tâche lumineuse, éclairs dans l'opacité relative des muqueuses. La paupière agit là comme l'écran où se projette, par persistance, l'impression lumineuse. Le repère de lumière définit alors la présence, ce qui fait visage, et vers lequel les performeurs se présentent. Il en va de même pour l'ensemble des guidances

---

877 Voir notre introduction, et Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 235.

878 « en les écoutant, je peux recomposer leur visage derrière mes paupières » : « Entre Imaginaire et Empathie », Billet de blog de *Distant Movements* daté du 14/01/2019, <https://distantmovements.tumblr.com/post/182004640293/entre-imaginaire-et-empathie> (consulté le 24/06/2020).

879 De même, pour démarrer la session 5, Daniel Pinheiro invite les participantes à se souvenir de ce qu'elles ont vu en dernier sur l'écran, lorsqu'elles étaient face à la configuration proposée par l'interface : “remember which/what you saw on the screen when you had your eyes open. Have that image with you.”, *Distant Movements* #5.

qui s'attachent à ressaisir le corps devant l'écran, en évoquant les traces visuelles ou musculaires qui l'habitent. Cette mémoire corporelle est convoquée par l'attention à la peau et aux muscles, qui agissent comme des surfaces-écrans, sur lesquelles peuvent encore se lire et se réactiver les contractions et impressions passées.

Le corps (comme écran) devient le lieu de cette rencontre médiatisée. C'est ce dont témoigne Annie Abrahams, après la première expérience de *Distant Feelings* : « Oui, nous nous sommes rencontrés. Dans l'espace. Où ça ? Dans mon corps peut-être ? »<sup>880</sup>. Cette intuition d'une attention à mon propre corps comme terrain de la rencontre s'est développée tout au long des occurrences de ces performances, et surtout dans *Distant Movements*, qui met les sensations du corps au cœur de l'expérience<sup>881</sup>.

Pour rencontrer l'autre, être en empathie avec lui, je suis dépendante de mon propre corps qui agit comme un écran : j'imagine la sensation de l'autre à partir de mes propres sensations. La distance de rencontre est dans l'écart entre ce que je ressens, et ce que j'imagine que l'autre ressent, entre mon propre corps et le tien *tel que je me l'imagine*. Comme un moteur spéculatif, l'empathie se joue dans cette distance, à la fois infranchissable (je suis contrainte par mon corps), et constamment tendue vers l'autre.

### 5.2.3.3 La réciprocité des caresses sonores

Cette distance, entre ce que j'imagine et ce qui s'accomplit, permet la rencontre, car c'est dans les variations et les différences avec ce que je m'imagine que la présence de l'autre (son visage) s'affirme avec le plus de force. *Distant Movements* explore ces interstices entre nos corps connectés, dans un contact charnel avec les médiations – comme dans la vidéo ASMR –, mais qui ici improvise à la mesure des indices de la présence des autres.

Dans la session 4 de *Distant Movements* par exemple, Annie Abrahams invite les participants à toucher directement la webcam, obscurcissant la lumière qu'ils produisent les uns chez les autres. Le cadre est envahi par les doigts et les mains en gros plan qui s'en sai-

---

880 “Meeting Lisa and Daniel. / Yes we met. In space. Where? In my body maybe?”, page de documentation sur le site d'Annie Abrahams, <https://bram.org/distantF/> (consulté le 28/06/2020).

881 “*Yes we met. In space. Where? In my body maybe? I was trying to much. Maybe. Why did I look more up than down? Was there, where we were, more up in the sky than here down? I was imagining I might be able to provoke an action, a telematic coordination of movement. It didn't happen. Slowly I went from the outside to the inside. I was with them on the floor of Lisa's dance studio. I could feel them. Bullshit of course. There was nothing to say when we opened our eyes.*”, présentation du projet sur le site du Land Project, <https://landproject.tumblr.com/distantfeelings> (consulté le 26/06/2020).

sissent, en obstruant le cadre. La lumière des cadres soudainement obscurcis et illuminés fait varier en retour la lumière sur les visages.

Les performeurs touchent différemment leur webcam. Muriel Piqué passe ses doigts comme des rideaux sur la webcam, tandis qu'Annie Abrahams la touche du bout des doigts et de façon plus latérale. Ces caresses provoquent des formes plus abstraites, des masses rouges qui produisent différents degrés de transparence : la caméra peut flouter les limites de la peau par la difficile mise au point de l'objectif. Les très gros plans évoquent parfois des visions in-utero, ou des intimités intimes, creux de la main et plis de la peau qu'on retrouve dans les premières images de *Online Ensemble – Entanglement Training* ou dans l'ouverture de *The Piano*, de Jane Campion, déjà évoqués [Figure 5.17.].

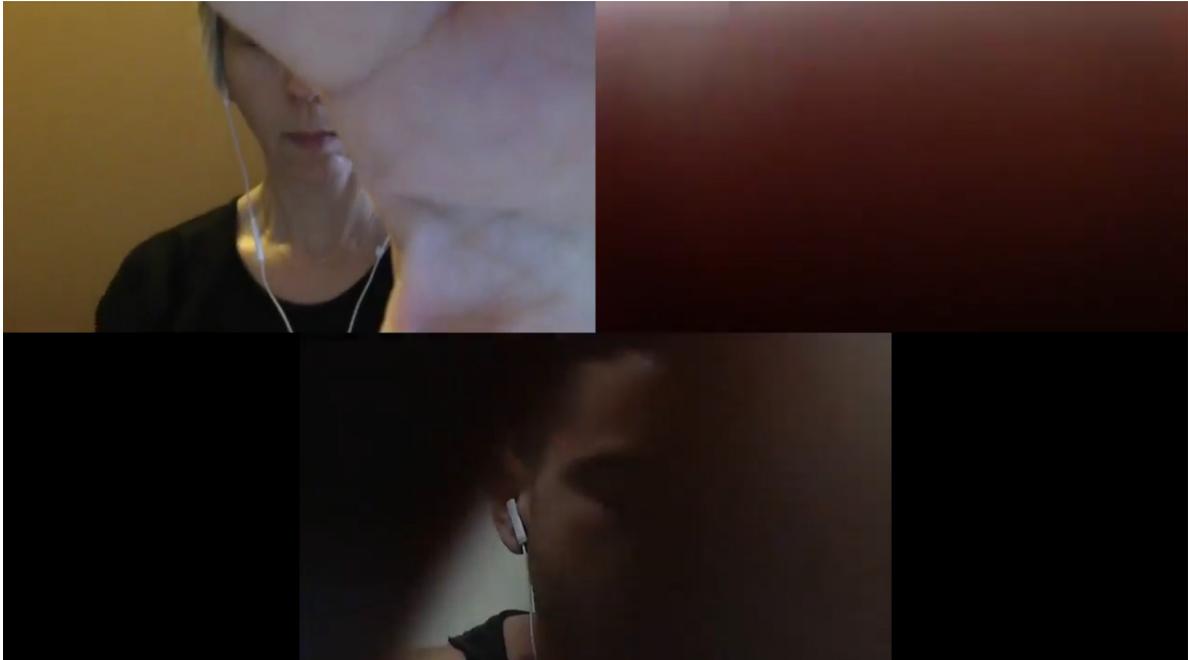
Annie Abrahams invite à prêter attention à ces variations de lumière qui s'établissent lorsque les doigts caressent la webcam<sup>882</sup>. La danse à distance avec les autres se fonde ici par la lumière et ses variations qui me donnent des retours des mouvements des autres. C'est la variation de lumière qui, d'une certaine façon, « touche » le visage, traversant les paupières pour indiquer une présence. Les yeux reçoivent cette information-sensation de la présence, mais qui n'est pas frontalement dévoilée (pour des personnes voyantes).

Cet effet est d'autant plus fort si l'image de l'autre est en plein écran (dans des configurations « face-à-face » ou « alternance »). En obturant le champ de la caméra, par le placement de mon corps, je bloque également l'arrivée de la lumière et modifie en conséquence l'image, bien moins lumineuse, que je produis chez l'autre (comme on l'a vu dans *L'un la poupée de l'autre*). Près de l'écran, les images de l'interface s'assombrissent, faisant varier la lumière.

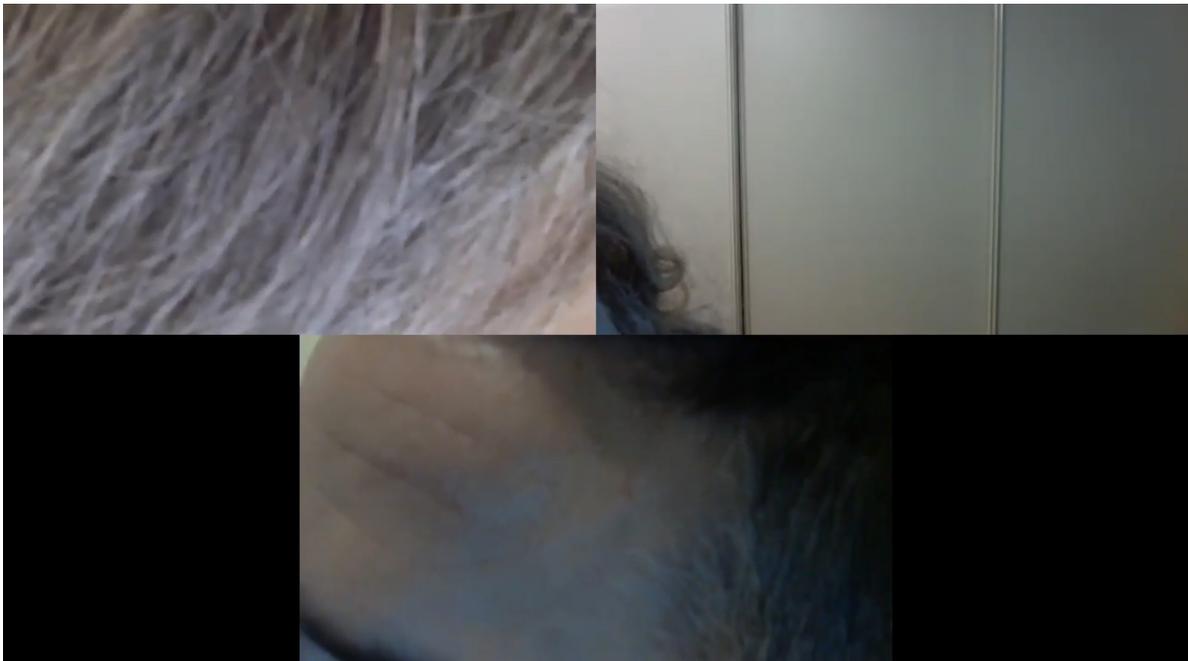
La variation de la lumière va de pair avec la variation du son, le micro se trouvant tout près de la webcam, sur les configurations classiques de camécran. Dans la caresse de l'œil webcam, on découvre en effet la proximité matérielle de l'oreille-micro. La caresse du cadre rappelle ainsi des gestes de vidéos ASMR, mais le temps réel qui rassemble les différentes cases-à-visages sur l'interface suggère une caresse collective et synchrone. Contrairement à la mise en scène ASMR d'une figuration de la caresse par la mise en scène du cadre et la stimulation des micros, c'est ici un étalement uni et flou, difficile à identifier,

---

882 « Est-ce que vous remarquez que si vous passez les doigts devant la caméra, la lumière de l'écran change ? Essaye de danser avec la caméra », *Distant Movements #4*.



**Figure 5.17.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #4*, 1er août 2018.



**Figure 5.18.** Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #4*, 1er août 2018.

mais qui produit aussi (et se trouve associé à) des variations très nettes du son. La caresse unidirectionnelle des vidéos ASMR trouve dans ce dispositif sa réciprocité : en touchant nos appareils, nous affectons nos sensations respectives, sans maîtrise des effets de nos actions, sans position de surplomb.

Contrairement aux vidéos ASMR, la caresse du cadre ne figure pas un faux visage pour simuler un milieu de rencontre en face-à-face. Elle signale le positionnement de chacun par rapport au camécran, au positionnement concret de la médiation (« le dur de la chose »<sup>883</sup>) qui le lie aux autres, produisant sur chaque case-à-visage la suggestion d'une certaine configuration matérielle. Devant l'enregistrement de l'expérimentation, nous sommes au cœur d'une caresse, pris entre plusieurs surfaces de mains, plusieurs interprétations (ou moteurs spéculatifs), qui tâtonnent la médiation pour se donner des indices de présence.

Dans les *Distant Movements*, un contact se produit par la mise en vibration commune, de médiation en médiation. Cette continuité met en évidence une participation enchevêtrée de différentes médiations : main, écran, imaginaire, wifi, câble, caméra.

Le concept de résonance semble décrire avec le plus de précision cette participation au milieu partagé ouvert par *Distant Movements* ou *Distant Feelings*. La vibration commune que nous construisons ensemble, par le biais de nos appareils, nous « accorde » également entre nous. Comme le dit Daniel Pinheiro à propos de la synchronisation des gestes : « nous ne sommes pas seulement connectés par une synchronisation visuelle, mais plutôt accordés [tune] »<sup>884</sup>. Il décrit ainsi le moment de réaction du corps, comme un nœud qui *résonne* de ce qu'il reçoit et de la façon dont il le transforme en le renvoyant :

Pour moi, l'idée de résonance est liée à une idée de connexion – quelque chose résonne en moi quand je fais ou je pense quelque chose à un moment donné qui me semble juste, et puis ce que j'en fais ou là où je l'emmène sont des actions de transformation. C'est là que je suis en résonance.<sup>885</sup>

---

883 Préparation de la session *Distant Movements* #6.

884 “It’s very interesting the perception while doing it and then afterwards when looking at the videos and how can the “distributed guidance” lead to producing the moments that when we after look at the recordings and perceive the connection amongst the participants – **this is not only connected with visual synchronization but rather “tune”** – when we perceive that even if each person’s translation of what is happening inside is different from all the others. And by “inside” I mean the process of translation of how each person receives a certain input and how that is transformed into something (else).”, Échange mail, du 25/03/2019 au 02/04/2019.

885 “For me the idea of resonance is connected to an idea of connection – when something resonates inside of me because what I’m doing or thinking at that specific moment feels right and then what do I do with it and where do I go with it are the things that are an action of transformation. That’s where I am with resonance.”, Échange mail, du 25/03/2019 au 02/04/2019.

La résonance semble renvoyer à un état attentionnel particulier, lorsque je suis ouverte, prête à me faire affecter par mon environnement et par les autres, et à y réagir.

Daniel Pinheiro évoque certains moments de connexion intense, des « *momentums* ». Ces *momentums* qui existent en danse et dans les pratiques de mouvements, définissent un moment qui relie l'ensemble des connectés, construisant quelque chose ensemble. Le *momentum* semble renvoyer à un moment de synchronie et d'empathie conjointe, un état de grâce<sup>886</sup>.

Cet état limite, permis par un indice minimal de la présence de l'autre, oscille entre un état de communion et de communication, entre identification totale (je deviens l'autre) et confrontation (dialogue). Habituellement, la distance qui nous sépare (par la différence de nos points de vue) est le lieu de l'accordage affectif : même sans parler, nous ne nous imitons pas littéralement, mais commentons nos gestes de variation en variation sur les plans de l'intensité, du rythme ou de la forme<sup>887</sup>. L'appariement entre nous n'est pas le strict écho en miroir de ce que nous faisons, mais une série de déviations qui ne cesse d'introduire la prise en compte respective de nos gestes<sup>888</sup>. Dans *Distant Movements*, cet accordage est mis à l'épreuve par l'impossibilité de s'appuyer sur les retours réciproques de mes gestes, sinon pas la médiation des mots. Lorsque j'opère un mouvement, je suis alors libre de m'imaginer que les autres font exactement le même et ressentent comme moi. Dans ces moments de grâce, il semble que l'alignement soit parfait : nous sommes en résonance, au sens où nous vibrons au fil d'une même intentionnalité projetée les uns sur les autres.

#### 5.2.3.4 Le vide dans l'étreinte collective

L'écart fondamental qui nous sépare (hors-écran), se rejoue à l'écran laboratoire des *Distant Movements*, à l'occasion d'une étreinte collective mise en place par Annie Abrahams dans la session 4 qui invite le groupe à s'approcher de l'écran jusqu'à coller la joue à la vitre de l'écran, surface contre surface.

Est-ce que vous sentez la lumière de l'écran ? Est-ce que vous la sentez ? Elle est là ? Peut-être on peut se rapprocher. On rapproche une joue de l'écran. On se rapproche jusqu'à toucher

---

886 Échange mail, du 25/03/2019 au 02/04/2019.

887 Daniel N. STERN, *Le monde interpersonnel du nourrisson: une perspective psychanalytique et développementale*, op. cit., p. 190.

888 *Ibid.*, p. 186-194.

l'écran. On touche l'écran avec une joue. Est-ce que ce toucher est chaud ou froid ?<sup>889</sup>

Sur la trace vidéo, les trois visages alors s'avancent conjointement pour former trois gros plans à l'image. Chacun des trois mouvements se particularise selon le contact appliqué aux trois camécrans personnels (petit écran d'ordinateur portable ou ordinateur fixe, posé sur une table ou sur des genoux) : le visage collé à l'écran donne à voir sur les cases-à-visages, les cheveux de Muriel Piqué, le vide chez Annie Abrahams qui a disparu dans le hors-champ, et le front de Daniel Pinheiro [**Figure 5.18.**]. Ces morceaux de visage sont tous attirés les uns par les autres et, rejoignant leurs l'écran, ils disparaissent en partie du cadre.

La proximité de la webcam avec l'écran (le camécran), fait qu'en s'approchant de la lumière de l'écran, elle s'affaiblit progressivement (au lieu de s'intensifier derrière mes paupières), me laissant au plus près des autres, non pas à leur contact, mais dans leur ombre. En nous approchant tous de l'écran et donc de la webcam, nous projetons tous nos ombres simultanément les uns sur les autres. Cette déformation est propre au milieu de rencontre : comme il est possible de faire face à chacun simultanément, il est possible de projeter simultanément les uns sur les autres nos ombres.

Devant l'enregistrement, nous sommes alors témoins d'un contact qui paradoxalement nécessite la disparition du cadre : plus les artistes s'approchent de la médiation, plus ils s'éloignent les uns des autres dans l'image. En voulant toucher leurs apparitions respectives, ils se ratent (même si les participants ne sont pas témoins de cette disparition des visages sur l'interface). Plus je me rapproche de l'autre, plus il disparaît visuellement, comme on peut le remarquer lorsqu'on s'embrasse.

Dans cette image de *Distant Movements*, les présences ne disparaissent pas avec la disparition du visage, au contraire : ces bouts de corps principalement hors-champ témoignent du contact, une étreinte qui joue toujours d'une distance. Ce contact est d'autant plus sensible quand le cadre tremble (l'image « somatique » de Richard Bégin), signalant le contact établi avec le camécran. La médiation technique agit alors comme un centre d'attraction – au milieu du milieu – vers lequel les présences sont attirées. L'interface ne montre plus les visages, mais les faces contre faces des visages à leurs écrans, une suture de surfaces.

La caresse visiophonique, si elle peut paraître vaine, a le mérite d'éclairer nos relations quotidiennes à un niveau plus fondamental : je souhaite entrer en contact, mais je ne peux

---

889 *Distant Movements* #4.

jamais tout à fait t'atteindre. Sans pouvoir prendre ta place, et dans l'impossibilité de fusionner, nous sommes constamment en médiation l'un avec l'autre. Au cœur du contact, le gouffre. C'est bien ce que figure cette caresse à distance.

De même, Karen Barad nous offre une explication de la caresse d'un point de vue physique en posant la question suivante : « Quand deux mains se touchent, à quel point sont-elles proches ? »<sup>890</sup>. Elle commence par la réponse de la « physique classique ». Si elle dépasse rapidement cette première approche, elle nous est utile pour considérer l'impossibilité d'un contact comme fusion. En effet, si l'on grossit l'échelle d'observation à l'endroit du touché des deux mains, la physique classique ne considère pas, explique-t-elle, un contact direct. Le toucher y est considéré, à l'échelle de l'électron, comme l'affrontement de deux forces contraires. C'est la répulsion électromagnétique (qui nous permet d'attraper, de toucher). Notre ressenti est lié à cette force électromagnétique. La physique classique du toucher est donc basée sur l'indication inverse : « la répulsion au cœur de l'attraction »<sup>891</sup>.

### 5.2.3.5 Milieu de rencontre synchrone

En retirant le sens de la vue comme mise à distance, on se refuse la vision de l'autre, mais pour mieux se concentrer sur la façon dont il affecte mon propre corps. Je ne suis pas en mesure de toucher l'autre ou de faire les mêmes mouvements que lui, mais je suis en mesure de sentir en moi ce que l'autre fait *peut-être*. C'est dans cette indétermination que se joue alors de façon concrète une esthétique de la confiance, et qui se trouve ici concrètement incarnée par le don (le cadeau, le « présent ») de nos images, confiées aux autres sur l'interface partagée.

Le milieu de rencontre n'est pas seulement celui que j'occupe dans la pièce (chez moi, dans mon salon, dans ma chambre). Il est directement constitué par l'ouverture que permet la médiation technique. Seule face à mon camécran, ma méditation est guidée par les autres dont je perçois la présence par mes haut-parleurs, mais aussi par les variations de lumière que je devine derrière mes paupières et par la contraction de mes muscles. Ces indices sont l'objet même de ma méditation : je porte attention aux liens charnels et techniques qui nous rassemblent en nous maintenant à distance. Ces indices ne sont pas à recevoir passivement,

---

890 “When two hands touch, are close are they? What is the measure of closeness?”, *On Touching: The Alterity Within*, Karen Barad, [en ligne], *op. cit.*

891 “repulsion at the core of attraction”, *Ibid.*

mais nous permettent de nous sentir réciproquement.

Nous sommes constamment attentifs aux médiations techniques qui nous permettent de « faire visage » les uns chez les autres. Autrement dit, la « pleine télé-présence » ici n'est pas seulement un retour au corps grâce aux informations que je retire de mon camécran, mais une façon de saisir comment nous influençons réciproquement nos milieux. Si l'on peut considérer une communication fluide lors de réunions visiophoniques de bureau, le milieu de rencontre ouvert par les *Distant Movements* a la particularité, non seulement de rassembler les participants par une attention aux autres plus charnelle, mais surtout de considérer une continuité entre les appareils et nos présences. En déjouant l'appréhension visuelle (pour des voyants, il faudrait probablement modifier l'expérience pour des personnes aveugles), ces deux séries de performances affirment la nécessaire médiation qui permet notre rencontre : il n'y a présence que parce qu'il y a médiation, peau ou écran ; et asymétrie d'un don, visage ou image.

L'idée d'une circulation des matières, des objets et des corps, explorée par l'imagination et les jeux avec les dispositifs ne fait pas l'économie de la rupture et des biais introduits par la médiation technique. Annie Abrahams se méfie d'ailleurs de la conception d'un milieu partagé qui pourrait être comparé à des rencontres hors-écran, et insiste sur la différence que la médiation technique introduit : non pas affaiblie ou augmentée, la rencontre est simplement différente<sup>892</sup>. Avec la connexion visiophonique, nous ne voyageons pas dans un autre espace plus ou moins réaliste ou intuitif, mais nous confrontons nos milieux de rencontre qui entrent en contact par l'intermédiaire de l'ordinateur.

Dès lors, le milieu de rencontre ouvert déjoue l'appréhension d'une médiation technique en charge de reproduire la réalité hors-écran le plus fidèlement possible. Le milieu de rencontre est fait de cette distance spécifiquement ouverte par nos camécrans. Nos relations construisent cette distance qui les rend par ailleurs possibles, une boucle qui caractérise le milieu de rencontre. Pour le dire avec Daniel Pinheiro : « l'espace est une somme des interactions qui s'y produisent »<sup>893</sup>. Ainsi, la médiation technique ne permet pas d'annuler les

---

892 C'est une idée qu'elle n'hésite pas à répéter. Voir notamment : "Did nobody understand that collaboration using machines wasn't easier, maybe not more difficult either, but simply different from ordinary face to face communication?", Annie ABRAHAMS, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », *Journal for Artistic Research*, *op. cit.*

893 Annie Abrahams: "It reminded me of something Daniel wrote a few days before: - **the space is a sum of the interactions that happen within it**", « DM session#6 Alternated Guiding », Billet du blog *Distant Movements* daté du 09/09/2018, <https://distantmovements.tumblr.com/post/177905880303/dm-ses->

distances ou d'abolir le temps et l'espace, *comme si cette distance préexistait à la rencontre*. C'est bien plutôt le face-à-face qui fait émerger l'espace-temps de la rencontre. La distance qui nous sépare constitue en cela immanquablement le milieu qui permet notre rencontre.

Ainsi, les participants de *Distant Movements* ne dansent pas ensemble malgré la distance, mais se servent de la distance qui les sépare pour explorer d'autres façons d'être ensemble. Les participants de *Distant Feelings* méditent ensemble, non pas car il est trop complexe de se retrouver hors-écran, mais parce que c'est bien en ligne que doivent s'inventer d'autres rythmes et d'autres continuités.

Le rapport charnel (détourné) que j'entretiens avec mon écran rend alors saillante la distance qui nous sépare : en manipulant les médiations, je manipule le lien qui nous connecte, sans jamais t'atteindre. À partir des indices de ta présence à travers ces médiations, une continuité s'établit entre nos corps, mais qui reste sur le seuil : tendus les uns vers les autres, nous avançons grâce à un « moteur spéculatif incarné » (ce que je peux m'imaginer à partir de mon corps-écran) dont l'activité inépuisable ne saisit jamais le point d'arrivée. La configuration matérielle des performances permet de mettre en évidence l'activité de cette spéculation propre à la rencontre, ce tâtonnement qui s'établit dans la distance entre nous.



## **Chapitre 6**

### **L'abîme dans l'interstice**

Intra-face au casque de RV :  
quand le visage résiste



## CHAPITRE 6 L'abîme dans l'interstice

Intra-face au casque de RV : quand le visage résiste.....459

### 6.1 Porter le visage en portant le casque ? L'empathie du point de vue

(*The Library of Ourselves* et autres expériences de caméras subjectives).....467

6.1.1 La machine à empathie ?.....468

6.1.1.1 Accéder au différent.....468

6.1.1.2 En première personne. Les récits de *The Library of Ourselves*....471

6.1.1.3 Empathie en face-à-face ou intra-face.....474

6.1.2 La participation du spectateur au film.....477

6.1.2.1 Entre moi et le film.....477

6.1.2.2 Entre moi et le personnage.....480

6.1.2.3 Entre moi et le casque.....483

6.1.3 Le corps-à-corps au casque de RV.....487

6.1.3.1 L'aspect du corps.....487

6.1.3.2 Monstre à deux têtes : champ visuel et champ attentionnel.....489

6.1.3.3 Empathie et rapport de force : la manœuvre serrée de l'intraface 491

6.1.3.4 Le visage en cage et le « tourisme de la différence ».....494

**EXERCICES DE RENCONTRE.....499**

### 6.2 Résistance du visage et co-dépendance de nos corps

*The Machine to be Another*.....503

6.2.1 La danse entre nos corps appareillés.....504

6.2.1.1 L'échange des corps [*body swap*] ?.....504

6.2.1.2 L'installation au CENTQUATRE-PARIS (104).....508

6.2.1.3 Synchronisation, coordination, comment danser avec l'image ?..509

6.2.1.4 Le ballet symétrique.....511

6.2.2 *The Machine to be (with one) Another*.....514

6.2.2.1 Mon corps-pour-autrui, à travers le miroir déformé.....514

6.2.2.2 *The Machine to be (with one) Another*.....515

6.2.3 Asymétrie radicale entre nos corps situés.....519

6.2.3.1 La différence entre nos corps.....520

6.2.3.2 La différence entre nos corps situés.....522

6.2.3.3 La responsabilité de nos corps situés.....524



*Des regards qui « s'échangent ».*

Cet échange, le mot est bon, réalise dans un temps très petit, une transposition, une métathèse, un chiasma de deux « destinés », de deux points de vue. Il se fait par là une sorte de réciproque limitation simultanée. Tu prends mon image, mon apparence, je prends la tienne. Tu n'es pas *moi*, puisque tu me vois et que je ne me vois pas. Ce qui me manque c'est ce moi que tu vois. Et à toi, ce qui manque, c'est toi que je vois.

Et si avant que nous allions dans la connaissance l'un de l'autre, autant nous nous réfléchissons, autant nous serons autres. Et tout le reste sera identique, et peut-être... commun !

Et plus nos regards se quitteront, plus nous nous perdrons de vue, plus nous serons indiscernables.

Je te vois, pour n'être pas toi, n'étant pas Toi.

Cette espèce d'analyse peut s'appliquer de soi à soi-même.<sup>894</sup>

Pour caractériser plus finement encore la distance entre nos visages, distance qui permet la rencontre, nous prêtons attention pour finir aux récits et aux expériences disponibles actuellement au casque de réalité virtuelle. Ce dernier terrain matérialise de façon exemplaire la conclusion que nous voulons donner à notre recherche : la rencontre produit nécessairement une distance dans laquelle elle s'accomplit. Ainsi, la différenciation de nos visages (même si nous prétendons avoir le même point de vue dans un récit « incarné ») est la condition de notre rencontre, et, par conséquent, la sentence d'une impossibilité, celle de s'« atteindre » et de se « comprendre » parfaitement : je ne saurai jamais ce que c'est que d'être toi. Cette impuissance est également la garantie du désir : en ne s'accomplissant jamais, la rencontre reste dans l'entre-deux, entre toi et moi, constamment en négociation (en improvisation) pour être-ensemble. Dans ce chapitre comme dans les précédents, nous espérons rendre sensible la logique du face-à-face explorée depuis longtemps par la phénoménologie, en prenant l'écran comme laboratoire, pour voir comment les nouveaux *media* numériques nous donnent de nouvelles expériences qui tout à la fois permettent, structurent et empêchent les rencontres auxquelles nous aspirons.

Jusque-là, nous avons vu plusieurs formes de rencontres et donc de distances. Dans le face-à-face asynchrone des vidéos de compagnie (vlogs et vidéos ASMR), la distance qui me sépare des visages accompagnateurs peut s'inscrire dans la relation avec mon propre ca-

---

894 Paul VALÉRY, *Tel quel*, *op. cit.*, p. 37-38 ; Cité par Giuseppe CAVALLARI, « L'être-en-ligne : notes pour une phénoménologie de la présence (présentation) » [en ligne], disponible sur <[http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo16/presentations/Cavallari\\_ppt\\_Ludovia\\_2016.pdf](http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo16/presentations/Cavallari_ppt_Ludovia_2016.pdf)>, (consulté le 13 juillet 2020), p. 18.

mécran, tenu au creux de la main. La sensation de présence se diffuse par le compagnonnage de mes appareils et l'activation de vidéos à ma demande. Cette distance locale (et surtout contrôlée) est construite par le contexte géo-politique dans lequel circulent les images, comme nous l'avons étudié avec la polémique d'*of the North*. Notre face-à-face à travers l'écran ne s'abstrait pas des asymétries politiques qui forgent notre monde, il s'y inscrit, il y participe en « intra-action ».

Dans les performances visiophoniques synchrones, la distance qui me sépare des autres visages s'inscrit non seulement dans le rapport que j'entretiens avec le camécran, mais plus directement dans les réactions que je peux capter des autres, qui réagissent à ma propre présence sur l'interface partagée. Les distances qui nous séparent se retrouvent dans les limites qui rassemblent nos cases-à-visage, au plus proche du hors-champ inatteignable de l'autre. De même, je dois composer avec ma propre situation, localisée en un certain lieu géographique, et dépendante de mon matériel technique, dans l'impossibilité d'être sûre que mes interlocutrices partagent la même chose que moi (la même interface ou les mêmes sensations du corps).

Avec le dispositif du casque de réalité virtuelle (RV) que nous allons étudier dans ce dernier chapitre, l'espace d'action qui me séparait de l'écran est supprimé : l'image bouge avec les mouvements de ma tête, associée à la caméra qui vise dans la même direction que mon visage. Dans ce monde qui diffère, visuellement au moins, du milieu dans lequel je me trouvais avant de porter le casque, que devient mon corps ? Quelle consistance ai-je dans cet univers virtuel ? Pour ce dernier chapitre, je m'intéresse aux récits et expériences qui m'invitent à me mettre « dans la peau » d'un autre. La rencontre se situe « intra-face » : je perçois en amorce un autre corps que le mien, dont je « porte » le visage. Quelle relation s'établit entre ce corps et le mien ? Comment voir *selon le cadre* d'un autre ? Cette « incarnation » en première personne peut-elle me rapprocher de l'autre ?

Pour explorer ces questionnements, j'ai suivi les expériences du collectif BeAnotherLab (littéralement le « laboratoire être un autre ») qui travaille depuis 2014 l'idée d'un rapprochement entre moi et l'autre par la fusion des corps perceptifs grâce au casque de RV. Le collectif cherche à nous sensibiliser à des problématiques politiques, notamment concernant les migrations, les rapports de genre ou de racisme, en nous donnant à expérimenter en première personne des récits individuels vécus par autrui.

Contrairement à l'ambition annoncée de BeAnotherLab, nous observerons dans ces dispositifs, non seulement une impossibilité de la fusion, mais parfois également un contresens plein d'enseignements dans la définition de l'empathie (comprise comme une capacité à se mettre à la place d'autrui pour « éprouver ses sentiments »). À partir de l'analyse des discours et des expériences de ces dispositifs, je proposerai une posture diamétralement opposée au projet de BeAnotherLab, en montrant l'impossible appropriation du visage de l'autre (dans une identification littérale), et donc en observant l'émergence d'un interstice inconfortable qui me laisse peu de recul pour me confronter à l'autre (si je décide de prendre la responsabilité de mon propre positionnement, différencié).

Pour ce dernier chapitre en deux parties, nous mettons à nouveau en dialogue deux types de rencontres synchrones et asynchrones. L'étude de ces dispositifs empathiques permet de revisiter et de préciser certains points centraux de notre recherche et de notre mouvement d'approche du visage, car les auteurs de ces récits en RV questionnent des tentatives de fusion avec l'autre (par la confusion de nos points de vue), au plus près de notre problématique de la distance.

Pour déplier les implications et les problèmes éthiques soulevés par ces prétentions à devenir l'autre, nous allons d'abord revenir sur le processus d'identification au cinéma (écran à distance) et au casque de RV, pour saisir la particularité de la caméra « subjective » qui y est proposée. Portant le casque, j'adopte le point de vue de l'autre en adoptant son visage-voyant. Cette posture engendre autour du casque de RV de nombreux discours sur l'empathie : ces dispositifs me permettraient littéralement de me mettre « dans la peau de l'autre » [*to be in someone else's shoes*] et donc, de mieux le comprendre. Pour observer le fonctionnement de cette caméra subjective et immersive, et les problématiques éthiques et esthétiques qu'elle provoque, nous nous appuyons sur les récits enregistrés *The Library of Ourselves*, un projet actuellement développé par BeAnotherLab [Figure 6.1.].

À partir de ce constat, nous pourrions alors nous intéresser à un autre dispositif du même collectif, *The Machine to be Another*, qui déjoue cette appropriation du visage en proposant une incarnation réciproque et symétrique à faire en direct et à deux<sup>895</sup>. Nous portons cha

---

895 Nos deux parties sont liées aux deux *set up* que propose le collectif : d'un côté les récits incarnés [*Embodied narratives*] (auxquels nous renvoyons par la série *The Library of Ourselves*), de l'autre l'échange de corps [*Body Swap*] (que nous désignons comme *The Machine to be Another*, c'est-à-dire le titre qui a été donné au premier dispositif du collectif, et qui est à l'origine de leur recherche).



**Figure 6.1.** BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.



**Figure 6.2.** AnotherLab, *The Machine to be Another*, 2014 (vidéo de 2018).

cune un casque de RV monté d'une caméra qui pointe dans la même direction que notre regard, autrement dit une caméra en mode « visage voyant », animée par les mouvements de notre tête. Les images diffusées dans le casque de l'une sont celles générées en direct à partir de la caméra portée par l'autre, et réciproquement. Je vois donc les images produites par la caméra portée par l'autre, depuis un autre espace perceptif (son visage voyant) [Figure 6.2.].

Même si cette expérience est également pensée comme une « machine à empathie », en ce qu'elle me donne accès à un autre point de vue, nous montrerons, au contraire, que c'est *parce que le point de vue de l'autre m'échappe* qu'elle peut me rendre sensible à l'existence de l'autre. L'écart entre nos deux points de vue incarnés expose alors de façon sensible la différence irréductible de nos expériences. Là où la distance semble être la plus réduite, les écarts sont les plus vertigineux.

## **6.1 Porter le visage en portant le casque ? L'empathie du point de vue (*The Library of Ourselves* et autres expériences de caméras subjectives)**

Dans cette première partie, nous interrogeons la déclaration répandue qui consiste à associer logiquement plan subjectif, identification et empathie. Cette triade postule qu'en donnant à voir ce que le personnage voit (plan subjectif), je suis en mesure de me sentir plus proche de lui en associant mon point de vue au sien (identification), laissant alors la possibilité de sentir en moi comme l'autre sent (empathie). La publicité autour du casque de RV insiste sur cette posture d'identification à un cadre subjectif, qui contribue au spectaculaire de l'expérience.

Nous observerons d'abord la formation et la performativité de tels discours au sein de contextes de dominations politiques précis. Nous remonterons alors aux racines de l'utilisation de ce type de plan subjectif, et des théories de l'identification au cinéma, pour saisir la particularité de l'expérience au casque. Nous pourrions alors constater un impensé narratif et

esthétique dans ces récits au casque de RV (l'impossibilité d'habiter le corps de l'autre), et les implications politiques concrètes qui s'y jouent (un risque de « tourisme de la différence »).

## 6.1.1 LA MACHINE À EMPATHIE ?

### 6.1.1.1 Accéder au différent. Les ambitions empathiques des dispositifs de RV

Une certaine rhétorique associe le casque de RV à une « machine à empathie »<sup>896</sup>, qui me permettrait d'être au plus près de l'autre en étant immergée dans son monde. En quoi le casque de RV peut-il devenir « l'ultime machine à empathie »<sup>897</sup>, comme le suggère le réalisateur Chris Milk ? Puis-je former avec le personnage d'un film une « unité psychophysique »<sup>898</sup>, ainsi que l'annonce le communiqué de presse de *Carne y Arena*, une expérience au casque du cinéaste Alejandro G. Iñárritu sur un groupe de migrants qui essaient de passer la frontière états-unienne ? Comme le demande le collectif BeAnotherLab : « Que serait le monde s'il était possible de voir à travers les yeux d'un autre ? »<sup>899</sup>. La question mérite certainement d'être reposée à la lumière des nouveaux dispositifs techniques propres à la RV. La réponse qu'on peut en tirer sera toutefois tout sauf univoque.

---

896 Chris MILK, *Comment la réalité virtuelle peut créer un dispositif empathique exceptionnel*, [en ligne], 2015., disponible sur <[https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine?language=fr](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=fr)>, (consulté le 31 octobre 2018) ; Voir également Jennifer ALSEVER, « Is Virtual Reality the Ultimate Empathy Machine? » [en ligne], *Wired* (2015), disponible sur <<https://www.wired.com/brandlab/2015/11/is-virtual-reality-the-ultimate-empathy-machine/>>, (consulté le 31 octobre 2018).

897 Chris MILK, *Comment la réalité virtuelle peut créer un dispositif empathique exceptionnel*, [en ligne], *op. cit.* ; Jennifer ALSEVER, « Is Virtual Reality the Ultimate Empathy Machine? » [en ligne], *Wired*, *op. cit.*

898 Communiqué de presse pour *Carne y Arena* d'Alejandro G. Iñárritu, 2017 : « Inárritu turns the exchange between vision and experience into a process of osmosis in which the duality between the organic body and the artificial body is dissolved. A fusion of identities arises: a psychophysical unity [...] It is a revolution in communication in which seeing is transformed into feeling and into a physical engagement with cinema: a transition from the screen to the gaze of the human being », disponible sur le site de la Fondation Prada : <http://www.fondazioneprada.org/project/carne-y-arena/?lang=en/> (consulté le 13/07/2020). Voir à ce sujet l'article d'Anna Caterina DALMASSO, « Réalité virtuelle et écarts du sensible. carne y arena de A. G. Iñárritu » (à paraître).

899 “What would the world be like if one could see through the eyes of another? Would it help us to understand each other? Would it help us to understand ourselves?”, site web de BeAnotherLab, <http://beanotherlab.org/research/> (consulté le 13/07/2020) ; voir également Philippe BERTRAND, Jérôme GUEGAN, Léonore ROBIEUX, *et al.*, « Learning empathy through virtual reality: Multiple strategies for training empathy-related abilities using body ownership Illusions in embodied virtual reality », *Frontiers in Robotics and AI* 5 (2018).

Le collectif BeAnotherLab définit l'empathie comme la capacité à « sentir l'état émotionnel d'un autre individu, tout en préservant le savoir des origines personnelles de cet état ». Plus particulièrement, si l'on poursuit cette définition de BeAnotherLab, l'empathie « est liée à la prise de perspectives » pour mener à un comportement « prosocial », comme l'altruisme ou la compassion<sup>900</sup>.

Les dispositifs de RV imaginés par ce collectif agissent comme des invitations à être plus empathique. La chercheuse féministe Carolyn Pedwell analyse ces appels (souvent politiques, à prétentions altruistes et sociales) à l'empathie et la façon dont ils agissent comme une « solution affective » [*affective solution*]<sup>901</sup>. Comme elle, nous allons interroger l'empathie en nous demandant ce que de telles invitations produisent et si même l'empathie, entendue en ces termes, est un horizon désirable.

L'argument de l'ambition empathique, accomplie dans l'expérience au casque, s'appuie sur une double négation technique, celle de la distance et celle de l'écran. En supprimant l'espace qui me sépare de l'écran, ma capacité d'action se relocaliserait dans le monde occupé. Les mouvements de ma tête, et les deux écrans associés à mes deux yeux me permettent d'actualiser visuellement le monde qui m'entoure (je ne considère pas la scène de l'extérieur, comme lorsque je regarde une image, qui possède un cadre qui me sépare d'elle). Je peux habiter ce monde avec mes propres sensations corporelles, mais à partir de nouveaux indices perceptifs (visuels, auditifs et parfois tactiles). Mon milieu est ainsi investi par un autre monde, celui de l'autre. Cette hybridation entre deux expériences, la mienne et celle du personnage, me permettrait de ressentir ce que l'autre ressent et de développer mon empathie à son égard.

Le rapprochement soudain de ce monde, « étranger » au monde que j'occupais jusqu'alors hors-écran, est d'autant plus spectaculaire que la réalité que j'y perçois est éloignée de ma propre expérience. Ainsi, certains récits au casque de RV sont-ils conçus pour un public spécifique, invité à considérer une autre réalité (politique), pour s'y sensibiliser.

---

900 “Empathy is defined in psychology and neuroscience as the ability of one individual to feel another individual’s emotional state while preserving the knowledge about its personal origin. Among several phenomena, *empathy is related to perspective taking that can lead to prosocial behavior* (e.g.: altruism and compassion). These abilities can drive individuals to learn from others experiences and to feel joy by helping another person in need.”, site du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/> (consulté le 15/07/2020).

901 Cette posture, explique Pedwell, va déjà *a contrario* de l'acceptation immédiatement positive de l'empathie.

C'est le cas notamment des Nations Unies qui développent un programme de RV pour considérer sur un mode sensible et individuel des crises humanitaires, et influencer alors la prise de décision politique de dirigeants, dans le but d'aider à rassembler des fonds.

Citons dans ces projets documentaires en RV deux films de Gabo Arora et Chris Milk : *Clouds over Sidra* qui invite à découvrir un camp de réfugiés en Jordanie, ou *Waves of Grace*, qui invite à suivre les prières d'une femme sur la plage. On peut lire sous une vidéo YouTube des Nations Unies décrivant ces projets : « Est-il possible de se mettre à la place d'un réfugié ou de savoir ce que c'est que de faire face à une épidémie d'Ebola ? Une nouvelle technologie pourrait rendre cela possible : la vidéo en réalité virtuelle »<sup>902</sup>. On retrouve les mêmes procédés dans des rassemblements de dirigeants (PCMA Convening Leaders, par exemple), avec des expériences qui visent à « soudainement nous rendre sans abris et forcés de dormir dans les transports publics », ou encore, nous permettent de sentir ce que cela fait de « grandir en tant qu'homme noir »<sup>903</sup>.

Dans ces expériences de réalité virtuelle<sup>904</sup>, l'altérité est considérée comme « extrême » par rapport au public destinataire (ce n'est pas ma collègue comme « autre que moi », mais une personne dont l'expérience est radicalement différente de la mienne). Ce sont ces « autres », désignés par rapport au « nous » que Christine Delphy questionne, et qu'il « nous » faudrait ici, accepter et aider<sup>905</sup>. Ainsi, celles et ceux qui visitent l'image en s'infiltrant temporairement dans le visage-voyant d'autrui ne partagent pas l'expérience quotidienne de ces populations, souvent discriminées, mises à l'écart ou en danger, pas plus qu'ils ne partagent l'histoire collective accumulée par ces expériences quotidiennes au fil des années.

Cet écart important entre moi et l'autre vis-à-vis de nos positionnements géographiques

---

902 “Is it possible to stand in the shoes of a refugee or know what it's like to face an Ebola epidemic? A new technology may make that possible: virtual reality video.”, “Virtual Reality: Creating Humanitarian Empathy”, <https://www.youtube.com/watch?v=vAEjX9S8o2k> (consulté le 01/07/2020).

903 “In a hallway at Pittsburgh's David L. Lawrence Convention Center during PCMA's Convening Leaders 2019 in January, you could take a deep dive into the ocean off the coast of Italy, find yourself suddenly homeless and forced to sleep on public transportation, or experience what it's like to grow up as a black male. All you had to do was strap on a VR headset at the Virtual Reality Empathy Experience, sponsored by IMEX.”, <https://www.pcma.org/virtual-reality-empathy-experience-convening-leaders/> (consulté le 01/07/2020).

904 Ces expériences sont mises au point par des chercheurs de prestigieuses universités états-uniennes (Stanford, Columbia). Voir par exemple dans la continuité de nos exemples, le Virtual Human Interaction Lab, <https://vhil.stanford.edu/#whatwedo> (consulté le 13/07/2020).

905 Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, op. cit.

et politiques, drastiquement rapprochés pendant quelques minutes dans l'expérience écranique, constitue l'intérêt de ces expériences de RV. On retrouve dans ce contraste un effet spectaculaire, qui s'inscrit dans la tradition du casque de RV, associé au divertissement (jeux vidéo notamment), encore assez rare et complexe dans sa mise en place actuel pour faire événement lorsqu'il est essayé<sup>906</sup>.

Ces expériences nous permettent d'interroger l'éthique des dispositifs techniques qui nous rapprochent et des distances qui nous séparent, en mettant en relief les inégalités qui forgent nos relations, à un niveau local (à travers le casque) et global (politique). Ce rapprochement se particularise lorsque je suis invitée, comme nous allons le voir avec la série de films *The Library of Ourselves*, à m'insérer dans ce monde étranger à partir d'une vision en première personne, dans laquelle j'adopte le corps d'un autre<sup>907</sup>. Ce choix de mise en scène vise à appuyer mon implication dans le monde virtuel, en m'y donnant une consistance, reconnaissable par les autres personnages.

### 6.1.1.2 En première personne. Les récits de *The Library of Ourselves*

Au sein du collectif BeAnotherLab, les projets de Philippe Bertrand (que nous avons suivi pour ce chapitre<sup>908</sup>) s'insèrent dans cette recherche entre technologie et empathie. Il développe notamment, avec le collectif, une série de récits dits « incarnés » au casque, *The Library of Ourselves*, destinés à nous rapprocher des autres, et en particulier de celles et ceux que je ne suis pas en mesure de comprendre, n'ayant pas leur vie, leur histoire, leur appa-

---

906 Le casque de RV est considéré comme une « nouvelle » technologie, mais l'adjectif est relatif. Citons en 1968, « L'Épée de Damoclès » [Sword of Damocles] d'Ivan Sutherland, qui propose pour la première fois un casque relié au plafond (d'où la métaphore). L'image suit les mouvements de la tête. Des images sont disponibles à cette adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=eVUgfUvP4uk> (consulté le 13/07/2020). Citons également, pour une deuxième vague d'innovations dans les années 1990, le travail de Char Davies : *Osmose* (1995) et *Ephémère* (1998). Cette artiste propose à l'immersant (celui ou celle qui s'immerge dans le monde virtuel), de naviguer par le biais de la respiration (la cage thoracique s'élève et s'abaisse, faisant monter ou descendre dans le monde virtuel), et de l'équilibre (en se penchant d'un côté ou de l'autre, l'immersant influence sa direction). Voir le site dédié à son travail : <http://www.immersence.com/> (consulté le 13/07/2020) et l'article Charlotte DAVIES, « Virtual space », *Space: In science, art and society* (2004), pp. 69–104.

907 Comme les précédents exemples, les projets de BeAnotherLab ont été associés à des événements internationaux et politiques : Wise Summit (Doha, 2019), UNESCO Forum for Global Citizenship Education (Hanoi, 2019), World Economic Forum (Davos, 2017), UN General Assembly for the Goals of the Milenium (New York, 2015). Voir le site du collectif, <http://beanotherlab.org/research/> (consulté le 13/07/2020).

908 Toutes ces observations, de *The Library of Ourselves* et *The Machine to be Another*, n'auraient pas été possibles sans le soutien et les discussions avec Philippe Bertrand, l'un des principaux concepteurs du dispositif. Qu'il en soit ici vivement remercié.

rence.

Ces documentaires sont produits à partir de la collecte de témoignages. Les personnes qui racontent leur histoire, parfois par le biais d'une voix off, sont également celles qui mettent en scène les images en portant la caméra sur leur tête (prise de vue réelle à 360° ou 180°). Lorsque je fais l'expérience de ces récits enregistrés, je me trouve donc positionnée là où était le corps de la personne qui filmait à ce moment-là, tout en pouvant actualiser l'image en tournant la tête (je vois le reste du corps en amorce en baissant la tête). En même temps j'entends sa voix (off), prélevée à un autre moment encore et qui agit dans le temps du récit comme l'illustration d'un flux de pensée et le lieu d'expression des intentionnalités éprouvées par cette personne que je suis appelée à devenir.

Le dispositif, présenté comme un moyen de faciliter l'empathie, est pensé pour des applications sociopolitiques. À partir de films d'une dizaine de minutes, le collectif cherche à aborder des sujets comme « l'immigration, le sexisme, les violences policières, le racisme, la xénophobie et la résolution de conflit »<sup>909</sup>. L'enjeu est de modifier des biais sociaux et d'influencer des décisions politiques. Par exemple, après avoir suivi l'histoire d'un réfugié syrien à Paris, je transforme ma vision du groupe social à travers lequel je l'identifie et le reconnais/méconnais dans mon paysage quotidien<sup>910</sup>. À partir d'une expérience locale, c'est un changement global qui est visé, à l'échelle de l'individu, mais aussi de communautés entières.

Le collectif est par exemple intervenu en 2015 à l'Assemblée générale des Nations Unies pour faire essayer à des délégués le récit de Nicole Goodwin, poétesse américaine qui a fait la guerre en Irak<sup>911</sup>. Dans un autre contexte politique, dans le camp de rétention pour réfugiés à Holot, BeAnotherLab a proposé à des citoyens israéliens de se mettre « dans la

---

909 “So far, the archive of Library of Ourselves have 12 Experiences from all over the world and addressing issues like immigration, gender bias, Police violence, racism, Xenophobia and conflict resolution among others, in average with 10 minutes long”, site du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/library-of-ourselves/> (consulté le 15/07/2020).

910 “Research using Virtual Reality (VR) has shown that playing with the perspective of a Super Hero can encourage altruistic behavior in real life. In another experiment researchers found that participants with white skin revealed a significant reduction of implicit ethnical bias after seeing themselves in the perspective of a digital avatar with dark skin using VR. *These studies point to a great potential use of Embodiment Virtual Reality (EVR) to stimulate pro-social behaviour and overcome intergroup social barriers.*”, <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/> (consulté le 15/07/2020).

911 Philippe BERTRAND, Floriane LAURICHESSE, « “Car Je est un autre”, Entretien avec Philippe Bertrand, membre de BeAnotherLab » [en ligne], Interview, le 19 septembre 2016, disponible sur <<https://balises.bpi.fr/culture-numerique/car-je-est-un-autre>>, (consulté le 31 octobre 2018).

peau » de réfugiés soudanais, pour « éprouver leur impuissance », explique Philippe Bertrand : « nous voulons faire entendre la voix de groupes sociaux qui sont dans des situations précaires ou stigmatisantes »<sup>912</sup>.

Le dispositif de tournage assez léger permet d'impliquer les groupes concernés au sein d'ateliers de tournage-diffusion. Le processus de *The Library of Ourselves* pourrait en cela être considéré également comme un outil de discussion et de réflexion sur la mise en scène du point de vue<sup>913</sup>. Le processus de création des films est une invitation : les futurs personnages sont des volontaires et activistes, intéressés par le partage de leur histoire personnelle. La bande-son préparée pour le film, et utilisée plus tard en voix off, est le fruit d'un échange autour de trois questions : que voulez-vous partager ? Que ressentez-vous par rapport à ça ? Qu'attendez-vous de celles et ceux qui vous écouteront ?

Par exemple, Philippe Bertrand a mené un atelier avec des élèves du secondaire sur le harcèlement. La classe a mis au point le scénario et joué dans le film pour donner à voir une scène de harcèlement (une nouvelle élève reçoit des boulettes de papier de la part de ses camarades), depuis différents points de vue, du côté de la victime et du côté des observateurs. À chaque fois, l'enjeu social est questionné par la mise en scène d'un « point de vue subjectif », c'est-à-dire par la mise en scène d'une caméra portée sur la tête d'une personne occupant une certaine position au sein d'une situation difficile.

Pour ma part, la première expérience issue de *The Library of Ourselves* que j'ai faite s'est déroulée au laboratoire du CRI (Centre de Recherche Interdisciplinaire)<sup>914</sup>, où Philippe Bertrand travaille au développement de ces ateliers<sup>915</sup>. Cette expérience concernait le récit d'un réfugié syrien à Paris, *Haytham* (2017). Visuellement, différents décors illustraient un témoignage écouté en voix off. Le corps en amorce se mettait en mouvement et interagissait avec d'autres. Ses gestes étaient visibles dans l'image (son corps se déplaçant) ou simplement par le décor défilant autour de moi (assise dans le métro ou marchant dans la rue, au-

---

912 *Ibid.*

913 “When we participate in site-specific events, we invite people that want to have an empathic response from that community or from foreign people to get involved with us. We like people to appropriate our technologies and protocols to utilize them in ways that they consider are appropriate for their context.”, site du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/embodied-narratives/> (consulté le 15/07/2020).

914 Le site du laboratoire du cri : <https://www.cri-paris.org/en/about> (consulté le 15/07/2020).

915 Philippe Bertrand est doctorant à l'Université Paris Descartes (psychologie) et au CRI (technologie et sciences de l'éducation), [https://www.researchgate.net/profile/Philippe\\_Bertrand6](https://www.researchgate.net/profile/Philippe_Bertrand6) (consulté le 15/07/2020).

quel cas mon corps est invité à suivre l'image en marchant sur place) [Figure 6.3].

Comment fonctionne l'identification avec ce corps dont je ne vois pas le visage, mais dont, d'une certaine façon, je *porte* le visage ? Quelle relation particulière se développe entre ces deux corps, le mien et celui à l'image ? Dans cette situation, le dispositif du casque de RV peut-il m'aider à me mettre « à la place de l'autre », et ainsi me rendre plus empathique ?

### 6.1.1.3 Empathie en face-à-face ou intra-face

L'empathie, dans sa définition classique, consisterait effectivement à se mettre *à la place* de l'autre pour sentir en moi comme l'autre *sent en lui* (*em-pathie*), pour faire *comme si* j'étais l'autre<sup>916</sup>. Or, remarque le philosophe Andrea Pinotti, cette notion d'intériorité, ce « dedans »<sup>917</sup>, pose problème dès lors que je n'ai d'autrui que son dehors, sa peau. Un terme reste « hypothétique », pour le dire avec Merleau-Ponty en reprenant son schéma de la relation intersubjective<sup>918</sup>.

Depuis le milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle, explique Carolyn Pedwell, l'empathie se comprend comme la capacité à saisir ce qui se trame dans l'esprit des autres, et comme notre capacité à y répondre éthiquement (pour David Hume). Quand bien même nous ne sommes pas en mesure de ressentir exactement ce que l'autre ressent, il serait cependant possible d'en saisir les sensations, peut-être à un niveau affaibli, en entrant dans le corps de l'autre par l'imagination (pour Adam Smith)<sup>919</sup>. Ces deux approches, entre la capacité intuitive de ressentir ce que l'autre ressent dans mon propre corps, et la capacité de reconstruction à partir

---

916 Sur le cnrtl par exemple (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) : « Capacité de s'identifier à autrui, d'éprouver ce qu'il éprouve. », <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/empathie> ou sur le site Larousse « Faculté intuitive de se mettre à la place d'autrui, de percevoir ce qu'il ressent. », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/empathie/28880> (consultés le 15/07/2020).

917 Andrea PINOTTI, *L'empathie. Histoire d'une idée de Platon au posthumain*, Collection "Matière étrangère", Vrin, Paris, 2016, p. 24.

918 Maurice MERLEAU-PONTY, « Les relations avec autrui chez l'enfant (1950-1951) », *Bulletin de psychologie*, *op. cit.* ; Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, *op. cit.*, p. 126-140.

919 Carolyn PEDWELL, « De-colonising empathy: Thinking affect transnationally », *Samyukta: A Journal of Womens Studies* 16 (2016/1), pp. 27-49 (1-32 pagination du document en ligne)., p. 4 Carolyn Pedwell renvoie au travail de Susans Leigh Foster qui suggère un lien entre le développement des théories de l'empathie et le colonialisme : "Susan Leigh Foster argues for the importance of situating the development of empathy as a concept 'within the context of Britain's discovery of the new world and subsequent colonial expansion' (2010: 11). Smith and Hume's founding analyses of sympathy and empathy, she suggests, depended on pernicious distinctions of nation and race, as well as those of gender and class."



Figure 6.3. BeAnotherLab, *The Library of Ourselves*, 2017.



Figure 6.4. L'acteur en haptique. BeAnotherLab, *The Library of Ourselves*, 2017.

d'un processus d'imagination, se maintiennent encore à l'heure actuelle.

La récente découverte des « neurones miroirs » vient confirmer ces hypothèses en montrant que lorsque je vois l'autre effectuer une action devant moi, s'activent également chez moi les mêmes neurones du cortex prémoteur. Autrement dit, ces neurones s'activent « lorsqu'on effectue une action, mais aussi lorsqu'on voit quelqu'un d'autre la réaliser lui-même »<sup>920</sup>. Pour cela, il faut donc voir l'autre, pour simuler ensuite en moi son comportement moteur. Les neurones miroirs seraient un dispositif neuronal nous poussant, antérieurement à tout appareillage technique, à « être un autre » [*be another*] et à « sentir comme un autre » [*feel like another*].

Cette simulation en moi des mouvements de l'autre s'applique également aux émotions. Comme l'expliquent Giacomo Rizzolatti et Corrado Sinigaglia ou encore Vittorio Gallese, qui sont à l'origine de cette découverte, les neurones miroirs ne sont pas seulement sensibles à des mouvements amples, mais aussi à des expressions faciales<sup>921</sup>. Par exemple, l'observation d'un visage éprouvant une émotion, comme le dégoût, active ces neurones du cortex prémoteur, provoquant alors l'activation des aires sensorielles associées au sentiment de dégoût. L'ensemble des chercheurs concluent que ce mécanisme serait « à la base de la compréhension des réactions émotionnelles d'autrui »<sup>922</sup>.

L'empathie consiste là, non pas à voir au-delà de la peau de l'autre<sup>923</sup>, ou à prendre concrètement sa place, mais à simuler en moi ce que l'autre voit et éventuellement ressent. Le visage de l'autre opère ici comme un écran-miroir, où se projette un affect que j'incorpore en moi. Je ne rentre pas *sous* sa peau pour éprouver ce qu'il éprouve depuis l'intérieur ; je vois *sur* son visage vu (visage-écran) quelque chose que je reproduis comme mien. C'est dans cette distance entre toi et moi que s'établit le mouvement empathique, par simu-

---

920 Giacomo RIZZOLATTI, CORRADO SINIGAGLIA, *Les Neurones miroirs*, Odile Jacob, Paris, 2008, quatrième de couverture.

921 Gallese explique : « l'action et l'émotion ne sont pas des domaines isolés car l'émotion exprimée dynamiquement par le visage d'un agent observé pendant qu'il prend des objets avec sa main, module les circuits moteurs corticaux observés pendant la perception de son action de prendre. Ces résultats montrent que le MR est modulé par l'état affectif des autres : le contexte émotif est combiné avec la représentation motrice de l'action observée au niveau du système moteur cortical. L'observation de l'expression faciale dynamique d'un agent module la simulation incarnée de l'action observée. », Vittorio GALLESE, DANIEL N. STERN, *Psychothérapie et neurosciences : une nouvelle alliance*, coll. Psychothérapies créatives, Fabert, Paris, p. 126.

922 Giacomo RIZZOLATTI, CORRADO SINIGAGLIA, *Les Neurones miroirs*, *op. cit.*, p. 199. Voir le chapitre « L'empathie et la coloration émotionnelle », pp. 196-203.

923 Andrea PINOTTI, *L'empathie. Histoire d'une idée de Platon au posthumain*, *op. cit.*, p. 26.

lation.

L'empathie comme mouvement vers l'autre implique en effet de savoir que je ne suis pas l'autre. C'est d'ailleurs également, explique Gallese, le fonctionnement des neurones miroir : pour que ces neurones de l'imitation s'activent, il faut que l'altérité reste intacte (je comprends le dégoût de l'autre, mais je sais que ce n'est pas mon dégoût)<sup>924</sup>.

Les récits de RV qui revendiquent une incarnation en première personne pour développer l'empathie semblent donc s'appuyer sur un contresens dans l'interprétation de cette définition, puisque la simulation incarnée s'appuie sur une observation des mouvements de l'autre en tant qu'il est face à moi. En étant « intra-face », passant derrière le visage de l'autre, je dois donc spéculer à partir d'une autre série d'indices, cette fois perceptifs, pour simuler en moi ce que l'autre pourrait sentir en voyant ce que nous voyons du même point de vue. Cette posture intensifierait la simulation, en la rendant littérale.

Dans ce contexte, le casque de RV prétend résoudre la problématique fondamentale de l'altérité (de l'extériorité du visage) : en m'offrant une narration actualisable depuis le point de vue de l'autre, il me donnerait accès à sa place, comme depuis l'intérieur de sa peau. Cette fois, je ne vois plus le visage de l'autre – comme je ne vois pas mon propre visage.

En quoi cette identification en première personne, « intra-face », fondée sur une compréhension de l'autre plus viscérale encore, non pas à partir d'un écran-visage-vu mais d'un écran-visage-voyant serait-elle plus efficace qu'une confrontation en « face-à-face » pour développer l'empathie ? Quels sont les nouveaux écarts entre ces deux corps rapprochés par la médiation technique ? Pour mieux saisir le fonctionnement et les limites de ce plan subjectif, remontons aux racines de son utilisation dans le contexte de la salle de cinéma.

## **6.1.2 LA PARTICIPATION DU SPECTATEUR AU FILM**

### **6.1.2.1 Entre moi et le film**

Comment comprend-on un film ? Dans les années 1970, des théoriciens comme Jean-Louis Baudry ou Christian Metz ont décrit la participation du spectateur au film sous le

---

924 Vittorio GALLESE, *L'empathie à l'épreuve de l'interface écran*, [en ligne], Université Jean-Moulin Lyon 3, 2017., disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=bnVOrvzX24>>, (consulté le 14 avril 2020).

prisme d'une identification à la caméra<sup>925</sup>. L'écran, en canalisant la perception du spectateur, l'invite à confondre son point de vue avec celui de la caméra. C'est pourquoi, comme le souligne Christian Metz, lorsque la caméra tourne, le spectateur ne tourne pas la tête, car il l'a déjà tournée dans et par le film, « en tant que tout-voyant, en tant qu'identifié au mouvement de la caméra, comme sujet transcendantal et non comme sujet empirique »<sup>926</sup>.

Ces approches, en se concentrant sur l'activité psychique du spectateur, prennent pour Vivian Sobchack le risque de considérer le corps du spectateur comme une enveloppe vide que le point de vue du film viendrait remplir. L'enjeu pour la théoricienne est de revenir à la présence du corps sentant, du corps vécu qui se trouve devant l'écran, de sa propre activité perceptive et de surtout de ses sensations. Anna Caterina Dalmaso résume ainsi sa pensée : il s'agit pour Sobchack de « revenir sur le rapport entre film et spectateur conçu non pas en tant que possession et identification, mais comme rencontre avec le regard de l'autre, en soulignant tout d'abord l'expérience esthétique-sensible, et non pas simplement l'identification psychique, se produisant dans l'expérience filmique »<sup>927</sup>. La théoricienne met au premier plan la relation charnelle qui s'établit entre la spectatrice et l'entité perceptive dont l'activité est rendue visible à l'écran.

En effet, je ne confonds pas ma vision avec celle du film. L'implication ou l'immersion dans le film reste partielle, dans la mesure où, d'une part, l'écran est vu de l'extérieur, il forme un contour dans le milieu que j'occupe, mais surtout dans la mesure où, d'autre part, il se différencie de ma propre conduite visuelle. Le film ne se présente pas comme ma propre vision vécue, puisque je le vois comme visible de l'extérieur<sup>928</sup> :

Je vois le comportement visuel autonome, intéroceptif, et mobile d'un autre sujet dans le monde, et cette conduite visuelle est contenue *dans* ma propre vision, mais elle n'est pas contenue *par* ma vision.<sup>929</sup>

Ces deux instances, la « vision du film et la mienne ne se confondent pas » : elles se ren-

---

925 Jean-Louis BAUDRY, « Le dispositif : approche métapsychologiques de l'impression de réalité », *Communications* 23 (1975/1), pp. 56–72. ; Christian METZ, « Le signifiant imaginaire », *Communications* 23 (1975), pp. 3–55.

926 Christian METZ, « Le signifiant imaginaire », *Communications*, *op. cit.*, p. 36.

927 Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, *op. cit.*, p. 265.

928 “it does not emerge as my own lived vision because I am seeing it as visible from without”, Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, *op. cit.*, p. 139.

929 “I see the autonomous, introceptive, and mobile visual behavior of an other subject in the world, and this visual conduct is contained in my own vision, but it is not contained by my vision (as might be the other's 'visual body').”, *Ibid.*, p. 139-140.

contrent. Quelle que soit la façon dont je m'abandonne au jeu des images que je vois et des sons que j'entends dans le cinéma, le film résiste toujours dans une certaine mesure à mon incorporation. En effet, il n'y aurait pas de 'jeu' s'il n'y avait pas cette résilience et résistance mutuelle que je ressens, cet échange de va-et-vient dont je fais l'expérience dans la rencontre entre moi et un film<sup>930</sup>.

L'approche ouverte par l'analyse phénoménologique de Sobchack évite de considérer le film comme une médiation entre le spectateur et les images orchestrées par un réalisateur qui communique à travers son film, ou comme une identification littérale avec la caméra. Le film est moins une médiation que le médiateur de sa propre exploration du monde<sup>931</sup>.

Ainsi, le spectateur regarde *avec* le film, en même temps qu'il ne se trouve pas concrètement là où se trouve le film. La relation qui s'établit est donc basée sur cette tension, ce « corps-à-corps » qui lie celui ou celle qui fait face à l'écran avec le visage-écran perceptif. Anna Caterina Dalmaso reprend ainsi l'analyse de Sobchack :

Quand nous regardons un film, notre existence en situation vient accueillir l'expression d'une autre perception : *ici*, où *je suis et je perçois*, je suis rejoint et décentré par un autre *ici* aussi bien perceptible – l'existence du film et *sa* perception – qui se présente en même temps comme le *là où je ne suis pas* – lieu d'un autre – et qui s'ouvre *dans mon* expérience perceptive – espace virtuel, ouvert et partagé – : *ici où nous voyons*.<sup>932</sup>

Ici aussi, il convient plutôt de dire que nous voyons *avec* le film, sans que nos corps ne coïncident. Anna Caterina Dalmaso le dit avec Merleau-Ponty :

mon regard *germine* avec le regard du film, il *erre* en lui, je vois *selon ou avec lui plutôt que je ne le vois*. Car c'est à travers *une vision intérieure qui ne serait possible qu'en étant extérieure*, que dans le film se déploie la relation perceptive et expressive entre un monde sensible et un œil de chair, un œil qui n'appartient pas seulement au réalisateur, à la caméra et au spectateur, et qui demeure invisible tout en rendant possible la visibilité.<sup>933</sup>

Yves Citton désigne cette connexion avec la vision d'une autre entité comme un « em-brayage méta-attentionnel »<sup>934</sup>. En regardant le film, je « branche » mon attention sur celle

---

930 “No matter how I give myself up to the play of images I see and sounds I hear in the theater, those images and sounds are always to some degree resistant to my incorporation of – or by – them. Indeed, there would be no ‘play’ were there not this mutual resilience and resistance I feel, this back-and-forth exchange I experience, in the encounter between myself and a film.”, *Ibid.*, p. 24.

931 “Watching a film is both a direct and mediated experience of direct experience as mediation.”, *Ibid.*, p. 10.

932 Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, *op. cit.*, p. 257.

933 *Ibid.*, p. 264.

934 « Au niveau de l'attention individuelle, musées, cinémas, narrations romanesques, salles de classe et de spectacle se caractérisent par une même structure d'EMBRAYAGE META-ATTENTIONNEL : *l'at-*

d'une autre, celle de l'œuvre elle-même, qui reste cependant extérieure à moi : « mon attention conserve une certaine marge d'*investigation* au sein de ce type de dispositif »<sup>935</sup>. L'embrayage méta-attentionnel nous branche sur une autre subjectivité, rendue disponible sur le support de l'écran ou du livre, autrement dit, sur une « subjectivité *objectivée* sous la forme d'une rétention tertiaire » (à savoir : d'un enregistrement). Ainsi, « ce à quoi nous sommes conjoints, ce n'est pas à l'auteur, à la cinéaste, à l'actrice ou au peintre, mais à l'œuvre elle-même, en tant que son attention objectivée constitue un vecteur de subjectivation »<sup>936</sup>.

Or, certaines œuvres proposent de nous mettre « dans la peau » d'un autre humain, pour nous rendre plus sensibles à sa vision. Si je reconnais dans le film une perception en train de se faire, comme nous l'avons vu avec Sobchack, je peux aussi y interpréter une nouvelle médiation, celle du visage intermédiaire d'un personnage.

### 6.1.2.2 Entre moi et le personnage

L'utilisation du plan dit « subjectif » au cinéma est calibrée pour m'impliquer plus avant dans l'histoire d'un personnage en me donnant son point de vue, incarné par la caméra, où les autres personnages sont censés voir le visage du protagoniste<sup>937</sup>.

Dans le film de cinéma, l'utilisation d'une caméra « subjective » repose bien souvent sur une opération de montage : je vois d'abord le visage du personnage, dont la vision est *ensuite* simulée-infiltrée par la caméra. Un regard-caméra par exemple appuie alors l'identification au personnage censé recevoir le regard. Pourtant dirigé droit dans les yeux de chaque spectateur dans la salle, il ne convoque pas les vertus d'une interpellation réflexive si l'identification au personnage n'a pas été préparée en amont<sup>938</sup>. L'identification agit comme

---

*tion du spectateur s'y trouve branchée sur l'expérience attentionnelle d'une autre perception du monde, plus ou moins fortement subjectivées, à travers laquelle est revisitée une certaine réalité.* », Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention, op. cit.*, p. 234.

935 *Ibid.*, p. 235.

936 *Ibid.*, p. 236.

937 C'est également la question que se pose le chercheur Philippe Bédard : « Pourquoi se fait-il qu'en réponse aux transformations imposées par de nouveaux dispositifs plus 'subjectifs' (qualificatif qu'il faut encore définir), le cinéma se soit rabattu sur des stratégies formelles et narratives propres aux séquences de films 'à la première personne' ? Comment peut-on rationaliser cette tendance du cinéma à enchevêtrer immersion et subjectivité à l'aune de sa transformation aux mains des technologies de la réalité virtuelle ? », Philippe BÉDARD, « La machine subjective? Les appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains », *Canadian Journal of Film Studies / Revue Canadienne d'étude cinématographique* 28 (2019/1), pp. 66-92., p. 68.

938 Qu'il me soit permis de renvoyer à mon article sur la question : Alice LENAY, « Le regard-caméra : variation de distances » [en ligne], *Réel / Virtuel, op. cit.*

un bouclier, qui protège la fiction d'un commentaire sur le dispositif lui-même : du regard-caméra au regard-personnage.

Dans *Rear Window* (Hitchcock, 1954) par exemple, Jeff est immobilisé dans son appartement après s'être cassé la jambe. Pour tromper l'ennui, il regarde ses voisins depuis sa fenêtre et commence à suspecter l'un d'entre eux d'avoir tué son épouse. Il tente tout au long du film de vérifier ses intuitions, provoquées et façonnées par le hors-cadre des fenêtres d'en face. Le film travaille ainsi tout au long de l'histoire l'identification du spectateur avec le héros, chacun d'eux occupant une place d'observateur, et croyant à des histoires qu'ils construisent en fait eux-mêmes, au moyen d'indices donnés par le cadre, celui de l'écran ou de la fenêtre. Ainsi, quand le héros se fait surprendre par le potentiel tueur, c'est par une caméra subjective que le regard est récupéré. Tout à fait identifié à Jeff, le spectateur est saisi par un regard qui démasque son voyeurisme, non pas dans la salle de cinéma toutefois, mais en tant qu'identifié à un personnage à l'intérieur du film. La distance entre le spectateur et l'écran a trouvé son écho à l'intérieur de l'espace fictionnel, entre Jeff et les fenêtres lumineuses. Lorsque le regard-caméra intervient, la distance est effectivement réévaluée, le spectateur est repoussé, renvoyé à son voyeurisme, mais encore à l'intérieur sécurisé de l'histoire. Le regard-caméra semble désigner le hors-écran en plongeant dans les yeux du spectateur, mais pour mieux le ramener à la place d'un personnage.

Dans ces conventions narratives particulières, le plan subjectif est ponctuel, il s'inscrit dans une dialectique entre confrontation et identification, entre face-à-face et intra-face. Lors du regard-caméra, l'écran devient un masque au travers duquel le spectateur récupère le regard, identifié à un personnage dont la représentation a disparu, pour laisser place au seul point de vue de la caméra, partagé par les deux sujets humains, réel et imaginaire. Parce qu'ils confondent le point de vue de la caméra avec celui d'un humain, ces plans subjectifs sont souvent ponctuels et statiques, pour éviter par leur sobriété de rappeler la technicité non-organique du dispositif.

Cependant, certains films ont tenté une narration intra-face continue, pariant sur une implication plus profonde du spectateur pour un personnage particulier. C'est le cas de *Lady in the Lake* de Robert Montgomery, en 1947 (déjà évoqué au chapitre 2). Ce film entièrement tourné depuis le point de vue du héros détective affiche clairement son ambition, celle d'impliquer le spectateur au plus près du personnage, voire de faire du spectateur lui-même

le héros du film (les affiches du film comptent une interpellation dans le casting « vous et Robert Montgomery »). Les longs plans-séquences invitent chaque spectateur à s'identifier en fait à un corps hybride, un personnage-caméra, à la fois humain (le héros détective), et mécanique (la caméra qui remplace son corps). Des bras et des jambes émergent parfois en bord cadre, tandis que les déplacements fluides du cadre évoquent le corps flottant d'un fantôme (dû aux mouvements de la machinerie alors conséquente). Interprétant ces conventions narratives particulières, les membres du public acceptent un régime particulier de perception (pourvu qu'ils décident de suivre l'histoire et de ne pas quitter la salle).

Cependant, les coordonnées de ce corps hybride sont instables, et régulièrement perturbées par certains gestes du détective, l'exemple le plus saillant concernant les miroirs. Pour figurer un croisement de regards avec lui-même (suivant la convention établie par la mise en scène), le héros me regarde droit dans les yeux en regardant l'objectif de la caméra placée hors-champ et qui constituait jusque-là notre « visage » commun, la continuité du montage permettant l'identification<sup>939</sup>. Présentant frontalement un visage dans lequel je ne me reconnais pas (un homme blanc d'un certain âge), le héros rappelle aussi, en la désignant du regard, la présence pourtant invisible de la caméra et des spectateurs logés en secret dans un autre espace-temps de perception. La déviation du regard provoquée par ce face-à-face impossible perturbe la vie trouble de l'entité perceptive qui flottait jusque-là.

Le film n'a pas récolté le succès escompté par son dispositif innovant. Comme l'analyse plus tard le critique Pascal Bonitzer, cet échec est dû à l'invisibilité du visage :

Ce n'est pas une réussite. La caméra subjective est une technique artificielle, naïve en ce sens qu'elle ne restitue pas, contrairement à ce que croient ceux qui en font usage, une vision 'naturelle', enfin lassante pour le public privé, comme on l'a noté, du visage du héros et donc de cette fameuse 'identification' qui le passionne pour ses aventures. Cette privation du visage apparaît dans le film comme insistante, redondante, ce qui n'est évidemment pas le cas du récit écrit. Le visage n'est pas le *je*. *La Dame du lac* fait donc fonctionner, involontairement, une énigme parasitaire, celle du visage du héros (certes, on connaît ce visage par le début du film et de brefs plans de miroirs, mais pourquoi dès lors le dérober?), alors même que celui-ci se trouve devoir débrouiller l'écheveau d'une intrigue complexe.<sup>940</sup>

En empêchant le face-à-face, le film bloque une série d'indices expressifs du visage, essen-

---

939 Voir à sa sortie le texte court et assassin de Chris Marker, « L'imparfait du subjectif » : « cette invraisemblable scène du miroir enfin, où, après que Miss Totter a fait faire un curieux détour au dit miroir afin d'éviter le reflet de la caméra, Montgomery se regarde, grimace et ferme les yeux – et se voit fermer les yeux. Ce n'est plus de la subjectivité, c'est du fakirisme. », Chris MARKER, « L'imparfait du subjectif », *Esprit* (1948), pp. 387-391., p. 388.

940 Pascal BONITZER, *Le champ aveugle : Essais sur le réalisme au cinéma*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, Gallimard, Paris, 1999, p. 57.

tiels pour comprendre l'intériorité affective de l'autre. Ainsi, je dois voir avec l'écran (comme visage voyant), en interprétant les indices perceptifs du monde diégétique, mais sans être sûre des gestes, des expressions, et des pensées qui habitent le héros auquel pourtant que je m'identifie positionnellement. Autrement dit, je dois devenir un autre que moi, mais sans savoir qui il est ; et je ne peux pas non plus l'habiter comme un coquille vide, puisqu'il fait des gestes (sans doute motivés) qui ne sont pas les miens (puisque les émotions qui le motivent me sont largement étrangères).

La compréhension du personnage en intra-face impose un flottement entre les différents corps : le mien, celui de la caméra, celui du personnage qu'elle figure. Contrairement aux visages vus à l'écran, qui m'invitent déjà à composer avec le point de vue de la caméra, la suggestion d'un visage intermédiaire impose un emboîtement fragile, puisque nous sommes censés à la fois fusionner mais tout en étant différents. Il me faut ainsi, pour naviguer dans le monde du film, composer avec le masque de l'autre, réussir à le porter.

Même si elles offrent des possibilités très différentes du plan subjectif du cinéma, les narrations en première personne au casque de RV héritent de ces problèmes et en renouvellent les tensions<sup>941</sup>. En portant le casque, je porte le masque de l'autre, que je peux cette fois animer individuellement par mes propres mouvements de tête. Quels nouveaux équilibres se mettent en place lorsque je porte littéralement le visage et le regard de l'autre en portant le casque ? Entre ces deux corps associés, quelles nouvelles interprétations s'ouvrent dans la mise en scène et quels nouveaux perturbateurs les remettent en question ?

### 6.1.2.3 Entre moi et le casque

Le processus d'identification au casque de RV se transforme radicalement, tout d'abord en raison de la distance entre moi et l'écran, drastiquement réduite, nous l'avons dit. En résulte une individualisation de la diffusion du film, uniquement pour moi-même (les différents spectateurs ne partagent pas le même écran)<sup>942</sup>. Cet isolement permet l'actualisation

---

941 "One way to understand virtual reality, therefore, is as a remediation of the subjective style of film, an exercise in identification through occupying a visual point of view.", Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, op. cit., p. 165-166.

942 Le Forum des Images à Paris 3<sup>e</sup> proposait une résolution à cet isolement de l'utilisateur du casque en lançant un film simultanément dans les casques individuels d'un groupe rassemblé dans un même lieu. Chacun de nous occupe la même place dans le film, et suit le même développement narratif en même temps, mais nous cadrons cependant différemment (chacun est installé sur un tabouret individuel rotatif), « Paris Virtual Film Festival », du 30 juin au 2 juillet 2017, <https://www.forumdesimages.fr/les-programmes/paris-virtual-film-festival-2017> (consulté le 15/07/2020).

singulière des images par les mouvements individuels d'une tête.

Pour reprendre la formulation de Christian Metz, l'identification à la caméra s'inverse, puisque c'est ma propre tête qui l'active. Au cinéma, quand la caméra tourne, je ne tourne pas la tête, mais au casque de RV, si la caméra tourne, *c'est parce que je tourne aussi la tête*. Ma position d'opératrice (camerawoman) implique ainsi que j'occupe le milieu diégétique et non plus la salle de cinéma, d'où l'effet (supposément supérieur) d'immersion.

Le casque de RV produit un « plan en première personne », comme le décrit Ruggero Eugeni, qui n'est pas établi sur un « modèle positionnel et statique, basé sur la perspective centrale, héritée des théories cinématographiques des années 1970 »<sup>943</sup>. Les théories de Christian Metz ou Jean-Louis Baudry suggéraient que c'est le cinéma, en tant que dispositif producteur d'images et de sons, qui constitue le spectateur en sujet<sup>944</sup>. La construction perspectiviste représentée dans l'image définit en effet *en l'anticipant* la position précise qu'occupera le spectateur. À l'inverse avec le casque, ce sont les mouvements de ma tête qui définissent la perspective (au sein de l'univers visuel programmé par les concepteurs du film).

Ainsi le casque travaille le fantasme d'une inclusion du spectateur « à l'intérieur » de l'image, « derrière » l'écran – fantasme déjà largement travaillé par le cinéma classique où des spectateurs « passent » dans le monde du film<sup>945</sup>. En cela le casque de RV se situe dans la tendance générale de l'*immediacy* décrite par Bolter et Grusin<sup>946</sup>, visant un effacement du *medium* en tant que *medium*. Comme les appareils optiques au XIX<sup>e</sup> siècle<sup>947</sup>, le casque de RV avec ses deux écrans pour chaque œil, se calque sur la physiologie humaine. Il y a hybridation, co-dépendance entre mon corps percevant et la machine. Augmentée du casque de RV, je dois faire corps avec la machine de captation de l'image pour accéder au monde diégétique. Le film nécessite concrètement, ainsi que Philippe Bédard l'explique, « la

---

943 Ruggero EUGENI, « Le plan à la première personne. Technologie et subjectivité dans le paysage postcinématographique », in *Techniques et technologies du cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*, op. cit., p. 196.

944 Selon Bolter et Grusin, le casque s'inscrit comme remédiant d'autres technologie de point de vue, comme le cinéma, une remédiation du style subjectif : “remediating other point-of-view technologies and especially film [...] One way to understand virtual reality, therefore, is as a remediation of the subjective style of film, an exercise in identification through occupying a visual point of view.”, Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, op. cit., p. 165, 166.

945 Mauro CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, op. cit., plus particulièrement le chapitre « Viens vivre chez moi : la séduction des écrans aujourd'hui », pp.129-150.

946 Jay David BOLTER, Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding new media*, op. cit., en particulier le chapitre 9 « Virtual Reality », pp. 160-167.

947 Jonathan Crary, *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*, MIT press, Cambridge, 1992.

contribution du sujet à l'expérience visuelle »<sup>948</sup>.

Cette configuration de l'image qui semble envelopper le corps a suscité le terme déjà usité pour la salle de cinéma d'« immersion ». En effet, j'ai l'impression d'être « immergée » dans l'image par les retours visuels et audio que je reçois par le casque, et la distance invisible qui sépare mes yeux des écrans. Cependant, si l'on entend immersion au sens d'une attention entièrement dédiée aux actions et intentions des personnages, les films au casque de RV sont confrontés à de nouvelles variables : la gestion du matériel (câbles à mes pieds, buées sur les écrans), et surtout la mobilité nécessaire de ce corps appareillé. Je ne peux plus me contenter de garder les yeux ouverts, pour recevoir les images ; je dois aussi sélectionner les plans de vision.

Au cinéma, le spectateur est « immergé » en ce qu'il est encouragé à mettre de côté son corps propre pour déléguer son point de vue à une instance de vision dotée d'une mobilité autonome (la caméra produisant les différents plans assemblés dans le montage). Dans la salle obscure et un fauteuil confortable, je suis concentrée sur le large écran lumineux qui capte mon attention. J'entre dans un état second<sup>949</sup> qui me permet d'investir le film en faisant abstraction de l'espace qui me sépare de l'écran. Je me sais devant un film, mais je me prends au jeu des personnages, je m'inquiète de leurs aventures, de leurs émotions et de leurs sentiments (un état résumé par la formule d'Octave Mannoni, « je sais bien, mais quand même »<sup>950</sup>).

Avec le casque de RV, pour rester immergé dans le déroulé narratif – et non pas seulement *dans l'image* – mon corps doit, de la même façon, se prendre au jeu de l'univers diégétique, mais tout en bougeant. Si mon corps devant l'écran de cinéma, absorbé par le film, est un corps à demi-éveillé, mon corps portant le casque doit devenir corps somnambule, puisque mes mouvements (de la tête au moins), nécessaires au film, ne doivent pas me déconcentrer de l'intrigue. Mon corps devient à la fois parasite et opératoire du dispositif.

Au sein de ce corps-à-corps humain et machinique, quels sont les effets produits lors-

---

948 Philippe BÉDARD, « La machine subjective? Les appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains », *Canadian Journal of Film Studies / Revue Canadienne d'étude cinématographique*, *op. cit.*, p. 74.

949 Voir également là-dessus les analyses de Christian METZ, « Le signifiant imaginaire », *Communications*, *op. cit.* ; Christian METZ, « A propos de l'impression de réalité au cinéma », *Cahiers du cinéma* (1965/166-167), pp. 75–82.

950 Le fameux « Je sais bien, mais quand même » constitue un des chapitres de Octave MANNONI, *Clefs pour l'imaginaire: ou, l'Autre scène*, *op. cit.*

qu'on interpose un corps entre moi et le monde exploré, un intermédiaire qui joue l'humain dans le cadre ? Le casque de RV permet-il de sauter l'identification primaire décrite par Metz, pour me donner un accès plus immédiat à l'identification secondaire, celle du personnage que j'incarne ? Étant déjà au centre du monde virtuel que j'actualise à partir de mon point de vue, je suis déjà pleinement « en première personne ». L'interposition d'un personnage semble alors agir comme un laissez-passer pour la fiction, un véhicule reconnaissable (identifiable) qui assure mon positionnement et ma navigation dans le monde virtuel.

Pour comprendre les mécanismes d'identification au cinéma ou au casque de RV, nous pourrions ainsi distinguer entre immersion et incarnation. L'immersion consisterait à sentir à partir de perceptions extérieures tandis que l'incarnation consisterait à sentir à partir de la chair historicisée de mon corps. Les récits qui me donnent à considérer un corps en amorce du cadre, comme je vois le reste de mon corps en baissant les yeux, misent sur un effet d'« incorporation » – un mot que nous pourrions utiliser pour traduire l'*embodiment*, en ce sens que c'est à partir de mon propre corps (indépendant) que je compose avec le film, contrairement à l'« incarnation » (impossible) qui consisterait à sentir dans ma chair historicisée depuis l'intérieur.

BeAnotherLab revendique pourtant une « illusion cognitive du ressenti du corps de l'autre grâce à des Illusions de Pleine Propriété du Corps [*Full Body Ownership Illusions*] »<sup>951</sup>. Cependant, l'illusion d'une prise de perspective, visuelle, auditive de l'autre et surtout de ses mouvements ne mène pas à l'appropriation du ressenti. La logique de ce développement se heurte à une conclusion invérifiable : comment savoir que je ressens ce que l'autre ressent ? Dans cet écart spéculatif se joue la différence qui nous intéresse.

---

951 “Neuroscientific research has been pointing out ways to create *cognitive illusions of feeling in the body of another person through Full Body Ownership Illusions*, also referred to as illusory embodiment. In these experiments, psychological and physiological responses of participants suggest that they can feel as if they had a different body, that of a digital avatar, or even a plastic mannequin. It has also been observed that *the effects of these interventions may be translated to real life.*”, site du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/> (consulté le 15/07/2020). Pour une explication de la notion de *Body Ownership*, Philippe Bertrand renvoie notamment à Botvinick, M. M., Braver, T. S., Barch, D. M., Carter, C. S., and Cohen, J. D. (2001). Conflict monitoring and cognitive control. *Psychol. Rev.* 108, 624–652 ; Petkova, V. I., and Ehrsson, H. H. (2008). If I were you: perceptual illusion of body swapping et Maselli, A., and Slater, M. (2013). The building blocks of the full body ownership illusion. (voir son article BERTRAND Philippe, GUEGAN Jérôme, ROBIEUX Léonore, *et al.*, « Learning empathy through virtual reality: Multiple strategies for training empathy-related abilities using body ownership Illusions in embodied virtual reality », *Frontiers in Robotics and AI* 5 (2018)).

## 6.1.3 LE CORPS-À-CORPS AU CASQUE DE RV

### 6.1.3.1 L'aspect du corps

En me donnant le corps d'un autre que moi à habiter en première personne, les récits au casque de RV m'invitent à composer avec les indices *perceptifs* qui pourraient spécifier l'identité et l'attitude de ce personnage. Avec ce corps qui, comme un passe-droit, me fait exister dans le monde virtuel, un autre flottement se met en place, entre appropriation (je fais comme si j'étais ce corps), comparaison (je me rends compte que je ne suis pas ce corps) et compréhension (j'essaie de comprendre ce qu'on m'invite à saisir de la vie de ce corps qui n'est pas le mien).

Plus le corps est spécifié dans le monde virtuel, plus l'écart entre moi et l'autre est visible. Prenons deux exemples opposés. Dans le film *Les Falaises de V* (Laurent Bazin, 2016), le corps du personnage que j'incarne en première personne est placé dans un lit d'hôpital sous des draps (prise de vue réelle à 180° qui me permet d'actualiser l'image en tournant la tête). Le dispositif s'expérimente dans la même position, c'est-à-dire en position allongée. La correspondance entre nos deux postures et la quasi-invisibilité du corps (sous les draps, derrière l'écran) nous rapprochent en m'impliquant corporellement dans l'intrigue, même si la spécification de son genre et de ses relations (un homme hétérosexuel) m'invite me reconnaître comme différente. À l'inverse, d'autres dispositifs travaillent le doute quant à l'entité perceptive formée, comme c'est le cas dans *I, Philip* (Pierre Zandrowicz, 2016) qui propose l'identification à un robot naissant, s'alignant avec le corps cyborg débutant que je forme couplée au casque. Les séparations ou symbioses qui peuvent s'opérer selon la narration affectent alors mon implication et ma possible identification à l'autre corps.

Dans *The Library of Ourselves*, le corps que j'incarne est spécifié d'un point de vue documentaire : il ne s'agit pas d'un personnage joué par un acteur, mais bien d'une personne qui raconte sa propre histoire, et qui a elle-même porté la caméra. L'écart entre moi et l'autre est évident : je suis dans une posture d'écoute (renforcée par les invitations qui me sont faites en amont, d'être empathique). Ce mouvement vers l'autre doit se jouer dans le suivi des gestes du personnage, visibles dans l'image et que je dois imiter, à la manière d'une « écoute active ». En effet, le corps que j'incarne en première personne est actif, il a

son propre mouvement. Contrairement au corps immobile dans *Les Falaises de V* (ou aux corps dans la salle de cinéma), ou même au robot de *I, Philip* qui est constitué d'une tête tournante dont j'initie les mouvements, c'est le personnage ici qui guide mon corps<sup>952</sup>. Le dispositif narratif compte sur ce suivi actif de ma part : si je n'adopte pas les gestes et la posture du héros, les images bougent sans mon retour proprioceptif, provoquant la caractéristique *motion sickness*, une nausée due à l'inadéquation entre mes sensations et mon référentiel perceptif.

La particularité des expériences de BeAnotherLab consiste également à inclure, près de la personne portant le casque, un « acteur du toucher » ou acteur *en haptique*, qui prend en charge la constitution tactile du monde virtuel. Près de moi, cet acteur en haptique suit sur un écran le film que j'expérimente au casque, pour me toucher quand d'autres personnages le font, me donner ou placer stratégiquement à la bonne place des objets pour que ma main les trouve en suivant les mouvements du personnage [Figure 6.4.]. Il peut également m'éventer quand le personnage que j'incarne est dans la rue, ou encore figurer les actions d'un groupe, en me présentant une surface rigide qui, dans le monde virtuel, représente une porte que d'autres personnages essaient d'enfoncer quand je tente de la maintenir fermée en la poussant.

Ce rôle particulier d'un acteur en haptique pourrait être pensé comme un nouveau métier, entre la danse, le cinéma et le théâtre<sup>953</sup>. Les images animées diffusées dans le casque figurent pour lui un costume qui prend pour moi dans le monde virtuel les traits d'autres personnages. Lors de mes expériences de ces courts récits au laboratoire du CRI, c'est Philippe Bertrand qui prend soin de me donner les retours tactiles. Sa participation à l'expérience du film se rapporte à un travail de soin : il tourne autour de moi, attentif à mes actions et à mes intentions, il veille au bon déroulé de l'expérience, tel un ange gardien ou un surveillant. Sa présence ne se dissout pas dans l'apparence des personnages qu'il figure tactilement, je continue à y être attentive, à la fois reconnaissante de l'attention qu'il porte à

---

952 Si, au contraire, c'est à partir des intentions de mon corps que l'image s'anime, l'interactivité est plus proche du jeu vidéo, avec un avatar qui répondrait à mes commandes, et provoquerait des réactions prédéterminées chez les autres personnages. Il serait alors possible de spécifier les corps, relativement aux individus essayant le film ou le jeu (changement de couleur de peau par exemple).

953 Par exemple le spectacle mêlant danse et casque de réalité virtuelle de Daniel González et Marguerita Bergamo, *Eve – Dance is an unplaceable place / Eve - La danse est un espace sans lieu*, Présenté à l'édifice Wilder – Espace danse, Montréal (CA), 2018, au Festival du Nouveau Cinéma, <http://2018.nouveaucinema.ca/fr/films/eve-dance-is-an-unplaceable-place> ; site des artistes : <https://compagnievoix.com/> (consultés le 17/07/2020).

mon expérience, mais aussi – et par conséquent –, dans une impossible intimité avec les images diégétiques multisensorielles, que je sais constamment supervisées et agencées par son regard et par son soin extérieurs.

La relation avec le corps diégétique est donc très particulière : à la fois je constate une différence, je suis en position d'un corps que je suis invitée à suivre et à vivre, mais en même temps, je me sais moi-même suivie par un acteur en haptique, dans le but de m'associer plus charnellement à ce corps en amorce. Je suis prise entre ces deux régimes temporels, à la fois attentive à l'histoire (différente de la mienne, ailleurs et dans un temps différencié), et la performant au présent (perçue par mon corps, ici et maintenant). De même que, malgré tous les effets d'identification agencés par le cinéma hollywoodien, Sobchack a raison de souligner la non-coïncidence de mon corps de spectateur assis avec celle du personnage en mouvement, de même ici mon corps muni de casque et alimenté de perceptions tactiles censées correspondre aux touches diégétiques ne peut-il pas coïncider « pleinement » [*full ownership*] avec son avatar – en dépit des louables efforts de l'acteur en haptique.

### **6.1.3.2 Monstre à deux têtes : champ visuel et champ attentionnel**

Ainsi cohabitent, dans ces deux temporalités asynchrones, deux intentions qui peinent à s'emboîter. Si le rapport de suivi des gestes à la fois par ma proprioception et le toucher de l'acteur en haptique travaille une association entre mon corps et celui de l'autre, le visage en revanche, échappe au rapport de suivi pour définir un champ d'action dont je suis en charge. Je dois assumer seule les mouvements du visage, invisibles dans le film, aussi bien dans les expressions qui peuvent s'y lire que dans la direction perceptive qu'il pourrait prendre, ici effacées par ma propre intention d'actualisation des images.

Par conséquent, même si j'essaye de jouer à être l'autre (en plus de mon rôle d'opératrice, je dois donc aussi devenir actrice), mes expressions faciales (dont l'amplitude est par ailleurs restreinte par le casque) peuvent entrer en contradiction avec ce que mon personnage « a fait » ou « aurait fait », s'il m'est permis de deviner et d'anticiper des comportements sociaux de base (qui agissent avec un temps de retard, à partir de la *réaction* d'un autre personnage définissant *après coup* l'expression que mon personnage manifestait). Par exemple, lorsqu'un autre personnage cherche à capter mon regard, il ne regarde pas

l'unique point focal de la caméra, mais une position précise, si bien que je peux ne pas récupérer le croisement de regards. Mon personnage produit alors un comportement socialement inapproprié qui n'est pas pris en compte dans la narration (« pourquoi tu ne me regardes pas ? »).

Les intentions gestuelles de ce corps sont donc partagées, sorte de monstre à deux têtes. Avec le contrôle que j'ai sur l'actualisation des images par les mouvements de ma tête, et donc sur l'endroit où se pose le regard, se produit un déchirement, entre le corps du personnage et mon corps portant le casque. Quand bien même je regarde dans la même direction que le personnage, je n'interprète pas les éléments de la même façon que lui.

Les plans de *Lady in the Lake* (1946) sont confrontés à la même problématique dans la mesure où le cadre agit à deux niveaux, celui du champ de vision, et celui de l'attention portée sur des éléments spécifiques de ce champ de vision. Comme spectatrice, je dois être attentive aux éléments qui pourraient attirer l'attention du héros pour résoudre l'enquête. Or, ces éléments ne sont pas forcément explicités ou confirmés à l'oral, dans les mouvements du cadre ou dans des effets de montage.

Par exemple, faisant face à une éditrice cherchant un papier, le héros indique après un moment l'emplacement du papier, en bord cadre. Avec un temps de retard, la spectatrice que je suis et qui était concentrée sur le visage de l'éditrice, rejoint le regard du héros (en même temps que la main de l'éditrice) là où était le papier. Ce type de retournement fait de l'image un terrain de jeu, dont les lignes de force (ici un face-caméra-subjective) sont enrayées par l'intention du personnage qui plane en-deçà ou au-delà de la construction du plan. Les mouvements de tête du héros (de la caméra donc) ne sont pas solidaires de ses mouvements attentionnels (si l'on considère par exemple que l'objet de l'attention doit occuper une place centrale dans le plan). Mon interprétation habituelle de l'image de cinéma est donc parasitée par une autre intentionnalité qui semble parcourir des parties seulement de l'image, comprise alors comme un champ visuel potentiel. Ainsi, je ne comprends pas seulement l'histoire policière, je cherche à trouver des indices dans l'image pour résoudre l'enquête *avec* le héros.

La narration au casque atténue la scission entre ces deux corps en me permettant de *faire suivre* au personnage la direction de mon propre regard dans le monde diégétique. L'interactivité est ainsi partagée entre mon corps suivant le corps à l'image et mon visage, d'une

certaine façon suivi par le personnage. Or, cette discipline est mise à l'épreuve de l'attraction du dispositif. En effet, l'image qui m'entoure décrit un terrain de jeu à explorer, et prend le risque de me désolidariser du personnage. Cela est d'autant plus vrai que la pratique des films au casque de RV est assez occasionnelle à l'heure actuelle pour que l'aspect inédit du dispositif, à savoir l'actualisation de l'image par les mouvements de ma tête, soit largement parcouru. L'examen ludique de l'image dans laquelle je suis immergée peut alors m'empêcher de m'immerger dans la narration développée.

On pourrait en déduire, au passage, qu'il y a à proprement parler *écran* dès lors que mon attention peut sélectionner certains aspects d'un donné sensoriel isolé de son environnement, pour se focaliser sur ces aspects aux dépens des autres. La question n'est donc pas limitée au support matériel de l'écran ni à la distance qui le sépare de mes yeux. Elle tient davantage à une certaine liberté de manœuvre attentionnelle au sein de ce qui m'est donné à percevoir. Cette liberté se mesurerait en termes (négatifs) de saillances qui commandent ma focalisation attentionnelle, plutôt qu'en termes de dispositifs techniques. Une certaine « éthique attentionnelle » se poserait dans les mêmes termes, qu'on regarde un film ou qu'on mette un casque de RV, contrastant les dispositifs exogènes, qui contraignent mon attention à se tourner vers des saillances impossibles à ne pas remarquer, avec des dispositifs endogènes, qui me laissent explorer à mon gré ce qu'il peut y avoir d'intéressant à observer au sein d'un donné dénué de contenus immédiatement agressifs ou irrésistiblement séducteurs.

### **6.1.3.3 Empathie et rapport de force : la manœuvre serrée de l'intra-face**

L'ambition du dispositif de RV consiste donc à faire cohabiter deux intentions : la mienne, et celle de l'autre, à laquelle j'accède par la voix off, les décors visualisés à travers le casque et les différents accessoires manipulés par l'acteur en haptique. D'un même mouvement, qui s'inscrit dans la perspective éthique d'une finalité de « compréhension de l'autre » en tant qu'il est l'objet de discrimination, je suis invitée à considérer la différence qui nous sépare, tout en l'absorbant partiellement, puisque je prends à l'autre son visage. Si je suis en mesure de le suivre et d'observer les images qu'il veut me montrer, je me trouve forcée de prendre son visage et de l'animer. Cette pleine appropriation [*full ownership*] inhérente à la mise en scène implique un rapport de force à l'endroit du corps discriminé : le visage de l'autre est invisibilisé au profit de mon propre regard, qui « mange » le sien, pour

reprendre la formulation de bell hooks<sup>954</sup>.

L'ambition fusionnelle du dispositif ménage alors une place inconfortable : je suis invitée à devenir l'autre, mais sans pouvoir le devenir « pleinement ». La différence persiste : nos deux regards d'humains ne se confondent pas, ils s'entrecroisent éventuellement par l'entremise du scan vidéo. Dans ce dispositif d'intra-face, il y a bien identification, voire incorporation, mais sans *incarnation* : je vois les images vues par le corps de l'autre, mais toujours à partir de ma propre chair, c'est-à-dire de ma propre expérience (nourrie de toute l'histoire de mon groupe social), de ma propre intentionnalité et de mes propres habitudes attentionnelles singulières. Nous ne sommes alors ni fusionnés (comme si nous faisons et ressentions la même chose), ni tout à fait différenciés dans un rapport de suivi où je pourrais suivre son regard. À la fois, je suis invitée à écouter le récit d'un autre, pour le découvrir comme différent de moi (face-à-face) et, en même temps, je dois m'identifier à cette personne en suivant ses gestes comme s'il s'agissait des miens (intra-face).

Une distance persiste donc, entre le désir de fusion et la différence. Dans le premier cas (la fusion), je me trouve dans une impasse. En effet, si l'on pousse l'ambition fusionnelle à bout, un paradoxe apparaît : si je deviens l'autre, alors où est l'autre ? En comprenant (saisissant) le point de vue de l'autre, je nie sa différence et je le fais ainsi disparaître. En niant la différence qui nous caractérise, la séparation annulée annule du même coup le mouvement empathique. S'il y a une appropriation du visage, il n'y a pas partage de la chair. L'illusion d'immersion n'est pas pleine, car le corps de l'autre, dans lequel je suis appelé à m'incorporer, reste *vide de la chair historicisée et socialisée* qui a subi des années et des traumas de discrimination.

En incarnant l'autre, je le fais disparaître, en voulant l'incarner, je lui prends du même coup son statut d'altérité, dans une entreprise « altericide », pour le dire avec Dominic Quessada<sup>955</sup>. Lorsque le philosophe reprend l'analyse du film de Spike Jonze *Being John Malkovich* (1999) où le corps de l'acteur éponyme devient magiquement accessible à la visite, il met en évidence l'impossibilité de la prise. Les visiteurs

sont les envahisseurs temporaires de l'esprit de quelqu'un d'autre, mais il s'agit d'un Autre à qui ce statut est dénié ; un Autre dont l'être même représente une

---

954 bell hooks, « Eating the Other: Desire and Resistance », in *Black Looks: Race and Representation*, op. cit.

955 Dominique QUSSADA, *Court traité d'altéride: précédé de À tombeau ouvert, dialogue avec Peter Sloterdijk*, Verticales, 2007.

mise en question de la catégorie d'Autre. Ils ne mesurent pas que John Malkovich, cet Autre supposé, par le fait qu'il est comédien et prête un corps unique à une multiplicité de personnages, matérialise d'un certain point de vue une suspension de la notion d'Autre : ils désirent être un Autre qui incarne une réduction de l'idée d'Autre. Un comédien peut être tous les Autres, il a une capacité d'accueil de l'Autre en lui. Mais en étant potentiellement tous ces Autres, il dilue du même coup la notion jusqu'à la faire s'évanouir. Il semble présentifier l'altérité, alors qu'en fait il est un point de sa disparition.<sup>956</sup>

Dans le cas des récits documentaires au casque de RV, la prise est d'autant plus problématique que le corps donné à expérimenter n'est pas un acteur dont le métier serait de se « fondre » dans d'autres personnalités. L'enjeu au contraire dans de telles expériences est bien au contraire de donner une consistance au corps de l'autre, en tant qu'il est autre.

Dans le deuxième cas, où je considère la différence avec l'autre, ma marge de manœuvre est très resserrée, car je n'ai que peu d'indices (expressifs notamment) pour entrer en empathie avec l'autre. La simulation incorporée ne provoque pas nécessairement un mouvement empathique plus ample, dans la mesure où elle refuse (comme le dit Bonitzer pour *Lady in the Lake*) une part des indices nécessaires à l'interprétation des émotions de l'autre, et que c'est à mon corps de combler ces lacunes. Les indices pour comprendre l'autre sont concentrés dans la voix off et les décors, mais l'analyse en est parasitée par la prise en charge nécessaire du corps que je dois m'approprier. Mon mouvement empathique vis-à-vis du personnage trouve là une marge de manœuvre complexe, travaillant dans l'écart, non pas du face-à-face, mais de l'intra-face (entre nos deux faces voyantes).

Se mettre à l'écoute de l'autre implique de jouer dans cet interstice, pour saisir la différence. L'efficacité empathique repose alors sur la capacité à me décentrer de moi-même pour me rendre attentif à l'expérience de l'autre-en-tant-qu'il-n'est-pas-moi, en tant que sa chair ne coïncide pas avec la mienne, pour considérer la différence de son incarnation. Autrement dit, l'enjeu consiste à faire que le cadre « fasse visage »<sup>957</sup>.

---

956 Dominique QUESSADA, *L'autre. Anatomie d'une passion*, op. cit., p. 14.

957 Le racisme, pour David Le Breton, revient à ne pas considérer un visage chez l'autre : « L'un des caractères de la violence symbolique mise en œuvre par le raciste consiste dans cette négation chez l'autre de son visage. [...] l'animalisation ou le rabaissement de son visage : l'autre a une gueule, une trogne, une face de rat, une tête à claque, un faciès. », David LE BRETON, *Des visages : essai d'anthropologie*, op. cit., p. 13.

#### 6.1.3.4 Le visage en cage et le « tourisme de la différence »

Cette différence dans l'interstice entre nos deux visages incarnés prend bien entendu toute son importance lorsqu'on considère l'asymétrie sociale dans laquelle nous nous trouvons, entre le public destinataire (au CRI ou aux Nations Unies) et les personnes réfugiées, sans abris ou en guerre. Nous retrouvons ici les mêmes enjeux d'appropriation culturelle observés dans *of the North* (chapitre 3), et l'importance d'un positionnement géopolitique dans la relation à l'autre, entre mon point de vue privilégié et le point de vue d'une personne discriminée. En portant le casque, l'accès que j'ai au point de vue de l'autre et de son monde ne fait pas l'économie de ma position par ailleurs hors-écran : j'observe le monde de l'autre incorporé par le dispositif technique tout en conservant ma position incarnée dans ma situation socio-historique.

En effet, il convient tout d'abord de souligner le contraste vertigineux entre une expérience au casque de RV et l'expérience quotidienne d'une discrimination. Lorsque je fais l'expérience d'un récit incorporé, je peux bien essayer de suivre l'histoire et m'immerger dans des décors, mais je ne suis pas *in fine* dans la situation charnelle du héros, je suis dans un lieu de projection, duquel je peux sortir à tout moment. Ainsi, la prise d'apparence d'une peau noire ne me donnera pas accès à l'expérience quotidienne et « pleine » d'une personne noire, en me donnant accès à son monde extérieur vu par le prisme des gestes de mépris qu'elle subit.

Le relief de nos différences s'intensifie alors au plus près de nos deux visages, tandis que l'asymétrie politique globale dans laquelle nous nous inscrivons se rejoue dans le déchirement de nos deux intentionnalités, ton corps enregistré d'un côté et mon corps te suivant et animant ton visage de l'autre. Cette prise du corps s'inscrit dans un contexte politique concret, souvent issu de la colonisation, qui forge les dominations politiques, et se rejoue esthétiquement dans la prise du visage.

L'ambition de ces récits au casque de RV suggère la possibilité d'une maîtrise de l'autre et de son point de vue, qui pourrait être capté, conservé et réactivé. Le spectaculaire en jeu dans l'expérience du casque serait ainsi l'accès inédit au visage de l'autre, alors en cage dans le cadre de l'écran, et que je pourrais m'approprier en le dirigeant.

Dès lors, le projet empathique de ces dispositifs se heurte à la simplification extrême d'une altérité dans un récit individuel enregistré. On imagine facilement comment les cri-

tiques soulevées contre *of the North* de Dominique Gagnon pourraient viser *The Library of Ourselves* du BeAnotherLab. Non seulement l'autre, comme représentant d'une discrimination, est réduit à une expérience de dix minutes, mais il se voit aussi rendu appropriable par tous – à peu de frais et avec peu de profit éthique puisque cette incorporation expérimentale est vide de toute incarnation expérientielle. Un tourisme faussement éthique pourrait ainsi se marchandiser – encore plus facilement en temps de confinement. Les tranches de vies pourraient ainsi être découpées et partagées par l'enregistrement d'un « point de vue », c'est-à-dire par la captation d'une caméra 360 ° ou 180 ° posée sur le crâne ou le front d'un autre humain situé à l'autre bout de la planète. Dans cette optique, nos visages pourraient ainsi être portés, échangés, partagés, concrètement appropriables<sup>958</sup>.

Avec le casque de RV, c'est le visage-voyant qui agit comme une prothèse dont je peux « m'augmenter » en portant le casque. Si le camécran des vlogs agit comme un quasi-visage, ou que les cases-à-visages de l'interface visiophonique se présentent comme des délégations du visage, le récit en première personne au casque de RV poursuit un processus d'extériorisation radicale, celui de sensations enregistrées par le biais d'une caméra portée par le visage. Le visage-voyant prendrait ainsi autant d'indépendance que la reproduction du visage vu<sup>959</sup>.

Ainsi se dessine, dans ce type de relation empathique au casque, un deuxième privilège (en écho à ma situation géo-politique privilégiée) d'exercer ou non une « empathie », qui serait comme *appliquée* à l'autre. Un rapport asymétrique s'établit donc entre les deux corps. Pour le dire avec Carolyn Pedwell

[...] si les capacités et les compétences affectives des sujets privilégiés (classe moyenne, blancs et/ou occidentaux) peuvent être cultivées, affinées et testées par l'empathie, l'« autre » moins privilégié (pauvre, non blanc et/ou du « tiers monde ») reste simplement l'objet de l'empathie et donc à nouveau fixé.<sup>960</sup>

958 Le casque de RV participerait en cela au projet transhumaniste : le numérique permettrait de mettre de côté la chair (toujours un peu souillée d'histoire toujours un peu sale) pour considérer une fluidité de l'esprit (bien plus pur), à même de se réincarner dans d'autres objets (mais en s'évitant les affres de l'incarnation). Cette fluidité est par exemple abordée dans la série *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018, d'après un roman de Richard K. Morgan, 2002) ; l'épisode de *Black Mirror* S4E6 « Black Museum » (sur un scénario de Charlie Brooker, réalisation Colm McCarthy, 2017).

959 Comme le remarquait Marion Zilio à propos des images de visage vu : « le visage participa au processus d'extériorisation systématique et totale de l'ensemble des organes qui suggérait, pour Leroi-Gourhan, une *libération de la servitude biologique* », Marion ZILIO, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, *op. cit.*, p. 34.

960 “That is, while the affective capacities and skills of privileged (middle class, white, and/or Western) subjects can be cultivated, honed and tested through empathy, the less privileged (poor, non-white and/or ‘third world’) ‘other’ remains simply the object of empathy and thus once again fixed in place

Dans *The Library of Ourselves*, le corps colonisé joue le rôle de l'objet d'empathie pour que s'exerce l'empathie du sujet privilégié. L'asymétrie politique se répercute dans l'asymétrie du dispositif (où l'un laisse ouvert son visage pour que l'autre l'habite). La problématique éthique de ces récits incarnés revient alors à « visiter » ces corps étrangers, à se les approprier pour visiter leur monde, faire leur expérience comme on fait un voyage, ouvrant la possibilité (bienveillante, fascinée ou curieuse) d'un *tourisme de la différence*<sup>961</sup>.

La personne à même d'entrer en empathie est, de façon sous-entendue, un sujet socialement privilégié. Pedwell montre que le contexte des appels euro-américains à l'empathie, développés comme des « solutions affectives » à des problèmes politiques, présuppose un sujet qui possède des privilèges (de couleur de peau, de classe sociale, de performance de genre) et « qui rencontre une 'différence' et choisit ensuite d'étendre ou non l'empathie et la compassion »<sup>962</sup>. En posant l'empathie comme universelle, les discours traditionnels s'appuient en fait sur l'image de ce sujet privilégié exerçant l'empathie, un « visage de référence », pour le dire avec Le Breton lorsqu'il observe la formation des physiognomonies racistes. Cette capacité à faire un choix dans le mouvement empathique, argumente Pedwell « peut en soi être un moyen d'affirmer son pouvoir »<sup>963</sup>.

Ce sujet privilégié est bien identifié par BeAnotherLab qui souhaite faire entrer en colli-

---

(Hemmings, 2011; Pedwell, 2012b, 2013).”, Carolyn PEDWELL, « De-colonising empathy: Thinking affect transnationally », *Samyukta: A Journal of Womens Studies*, op. cit., p. 14.

961 C'est également le scénario d'*Avatar* (de James Cameron, et également produit par Laeta Kalogridis, 2009), que l'anthropologue Audra Simpson décrit sous le prisme d'une colonisation du corps : « Le protagoniste central – un vétéran américain blanc, blessé (et handicapé) – a la possibilité de prendre l'apparence des personnes et de la culture qui sont assiégés. Lorsqu'il assume cette nouvelle forme améliorée de lui-même et de son apparence (celle d'un Autochtone), il n'occupe plus injustement le territoire indigène et, sous cette nouvelle forme, mène les « Na'vi » dans leur résistance à la dépossession, au déplacement et à l'écocide. », Audra SIMPSON, « Settlement's secret », *Cultural Anthropology* 26 (2011/2), Blackwell Publishing Inc Malden, USA, pp. 205–217., p. 206 ; Bruno CORNELIER, « Extracting Inuit: The of the North Controversy and the White Possessive », *American Indian Culture and Research Journal*, op. cit., p. 29.

962 “That is, in the vast majority of Euro-American calls for empathy as affective solution, it is an imagined subject with class, race and geo-political privileges who encounters 'difference' and then chooses whether or not to extend empathy and compassion.”, Carolyn PEDWELL, « De-colonising empathy: Thinking affect transnationally », *Samyukta: A Journal of Womens Studies*, op. cit., p. 14.

963 “Although mainstream liberal narratives pose empathy as universal (as something everyone has the potential to develop), these discourses routinely take for granted a socially privileged subject as potential 'empathiser'. That is, in the vast majority of Euro-American calls for empathy as affective solution, it is an imagined subject with class, race and geo-political privileges who encounters 'difference' and then chooses whether or not to extend empathy and compassion. Yet, as critical theorists have argued, the act of 'choosing' to extend empathy can itself be a way to assert power. Moreover, the repeated mapping of categories of 'empathiser' and 'sufferer' onto traditional social and geo-political hierarchies can function to fix such hierarchies and the privileges they uphold.”, *Ibid.*

sion, par ces expériences adressées, les positionnements de deux personnes. Ce faisant, il explicite (pour le meilleur et pour le pire) la binarité des deux « catégories d'«empathisant» [*empathiser*] et de «souffrant», au sein des hiérarchies sociales et géopolitiques traditionnelles », pour emprunter les mots de Pedwell. Les positionnements sont certes explicités, mais dans la relation mise en scène, c'est moi, en tant que personne privilégiée invitée à l'empathie, qui ait le pouvoir (en l'occurrence celui de m'incorporer dans le visage de l'autre).

À la lumière des controverses qui ont entouré *of the North*, le trouble que je ressens en prenant le visage de l'autre dans les récits enregistrés de *The Library of Ourselves* (considérés ici, répétons-le, à titre d'exemple) consiste en une appropriation de l'autre à partir de sa différence, depuis une position qui est en mesure d'initier la catégorisation de l'autre : c'est parce que je suis riche que je suis invitée à me sensibiliser à la pauvreté, parce que je suis blanche que je suis invitée à me sensibiliser au racisme. Au sein de cette asymétrie, dont je pourrais prendre la responsabilité en embrassant l'inconfort, je n'ai que peu de recul pour écouter l'autre.

La distance entre moi et l'autre se joue dans ce rapport asymétrique, devenu particulièrement inconfortable quand je suis invitée à « devenir l'autre », à l'assimiler. L'intra-face peut alors devenir suffocante dans la mesure où le mouvement de recul est rendu difficile par le casque qui colle à ma peau et à mes mouvements. Ces dispositifs de rencontre écranique mettent en évidence une distance très particulière, à la fois resserrée et vertigineuse, au plus près du visage de l'autre et paradoxalement au plus loin charnellement, culturellement et émotionnellement – un abîme éthique dans l'interstice esthétique.

Aussi pertinentes et nécessaires que soient les critiques qui peuvent être adressées à certaines prétentions de *The Library of Ourselves*, signalons que la possibilité d'incorporer, même brièvement et épisodiquement, le point de vue d'une personne en situation ponctuelle de discrimination n'est pas sans continuité avec ce qui s'imprime dans nos corps incarnés au fil de notre histoire collective et singulière. Notre chair est en effet nourrie et formée de telles impressions – répétées. Nos rencontres mettent toujours en rapport des visages incarnés dans l'inertie de corps sculptés par notre histoire passée. Nos rencontres sont aussi l'occasion de modifications de ces corps incarnés, et certaines rencontres nous affectent plus profondément que d'autres. Pour rendre justice aux potentiels et aux vertus propres à ce que

propose BeAnotherLab, il faut donc se pencher plus attentivement sur le type de rencontres parfaitement inédites rendues possibles par leurs créations.

Le dernier dispositif que nous étudierons dans cette recherche, auquel sera consacrée la section suivante, nous fera sentir cette distance extérieure depuis la position inédite d'une réalité virtuelle qui me place – ici aussi – derrière le visage de l'autre, mais pour me faire expérimenter la distance qui me sépare alors de moi-même.

# EXERCICES DE RENCONTRE

***Exercices de rencontre à l'usage de celles et ceux qui veulent mesurer la distance qui les sépare (2016-2020)***

**Ateliers et édition noir et blanc, 48 pages**

**9,5x9,5cm, papier recyclé.**

Depuis le début de cette thèse, nous tentons de caractériser les distances qui nous séparent, en observant les traces interceptées par les écrans, en suivant des artistes, et en lisant des écrits théoriques. Cependant, cette expérience de la distance est quotidienne, nous l'expérimentons tous les jours au fil de nos rencontres, de nos retrouvailles, et de nos multiples interactions. Si les camécrans nous permettent d'en observer les traces, en déplaçant les apparitions de nos visages, j'ai voulu développer un dispositif nous aidant à interroger ce qu'il y a entre nos visages dans le face-à-face dépourvu de médiations techniques.

Au fil de cette recherche sur le visage, amorcée lors de mon Master à l'Université Paris 8 en 2016, j'ai voulu mettre en question les théories de la rencontre consignées dans des livres pour les expérimenter « en première personne », avec quelqu'un d'autre, les « éprouver ». Pour cela, j'ai mis au point un manuel d'*Exercices de rencontre à l'usage de celles et ceux qui veulent mesurer la distance qui les sépare*, dans lequel je collectionnais, sur un mode ludique, des phrases de théoriciens de la rencontre, des distances, et du face-à-face.

Associés au manuel sont proposés des ateliers, considérés comme une courte formation à l'usage de celles et ceux qui veulent mesurer les distances qui les séparent. En partant des citations tirées de théories sur le visage, l'altérité, les impressions de présence, et le désir d'être ensemble, nous produisons ensemble des expérimentations immédiates, actives et concrètes. Le manuel peut être corrigé et augmenté au gré de nos expérimentations.

<https://intraface.net/Exercices-de-rencontre-1>

Prenons par exemple les observations de l'anthropologue Edward T. Hall qui analyse différents types de distance correspondant à différents types de relation : la distance « personnelle » se situe entre 0,45 et 1,20 mètre, la distance « sociale » entre 1,20 et 3,60 mètres et la distance « publique » entre 3,60 mètres et l'infini. La citation est reportée dans le manuel et soumise à une évaluation pour un binôme muni d'un mètre ruban. Nous suivons ainsi les citations des penseurs de la rencontre pour éprouver leurs idées avec nos gestes, nos positions et nos interprétations, afin de les vérifier (en les détournant) ici, maintenant et ensemble.

L'ambition du projet était de produire une collection de citations, de s'en emparer avec l'expertise du quotidien, mais aussi de donner naissance à des collectifs de recherche éphémères. En se levant pour mettre en pratique des théories descriptives de la distance et de la rencontre, nous produisons ainsi un laboratoire mobile, impromptu et décalé. Le détournement des citations pour l'expérimentation libre s'inscrit dans l'ironie de la mise en forme de l'objet : le lexique scolaire (« manuel », « exercice »), la rigueur universitaire de la note de bas de page et le détournement simpliste des citations, le titre très long, la couverture qui imite les panneaux d'évaluation ophtalmologique (des lignes de plus en plus longues, sur une typographie sans empattement « Avenir » d'Adrian Frutiger, 1988).

La mise en forme de ces manuels est conçue pour être peu coûteuse (comme un journal quotidien) et facilement transportable : impression noir et blanc (qui veut rappeler la photocopieuse utilisée pour la fabrication de fanzines), format carré qui se glisse dans la poche. Les manuels peuvent être annotés, jetés au fond d'un sac, pour être à portée de main. À la façon d'un prospectus, l'objet se glisse partout, discrètement dans des bibliothèques personnelles ou privées, dans des salles d'attente, ou des magasins. J'ai ainsi parfois utilisé du registre publicitaire : « Une rencontre inconfortable ? Vite, sortez le manuel et brisez la glace ! »

Outre les usages spontanés du manuel, les « ateliers » prenaient la forme suivante : après une présentation de la recherche, le groupe participant est invité à se mettre en binôme pour essayer les exercices. Du matériel est proposé pour les accompagner (comme le mètre ruban, mais aussi des miroirs, du maquillage, du tissu, du papier et des crayons). Les expérimentations sont suivies d'une discussion en groupe sur ce qui a été vécu, mais aussi plus généralement, sur l'expérience de la rencontre. Pour chaque atelier, le manuel est modifié et augmenté en fonction des propositions des uns et des autres. Enfin, chaque participant peut partir avec un (ou plusieurs) manuels.

L'ironie développée autour de l'objet et des ateliers ne fait pas non plus l'économie de possibles rencontres (et notamment lors des ateliers). Certes, les expérimentations que nous faisons détournent de façon libre et joyeuse les contextes théoriques des pensées consignées dans le manuel, mais elles fabriquent une autre forme de laboratoire, influencé par la situation de l'atelier (souvent dans des galeries d'art). En s'approchant et en se reculant, en étant attentifs à nos gestes quotidiens, mis en question par le manuel, nous élaborons ensemble un milieu de rencontre qui nous est propre.

Lors des ateliers, les participants sont invités à se disperser pour expérimenter les exercices un peu à l'écart, ou dans des espaces plus grands. Nous sentons la qualité de la distance, qui se densifie ou se disperse à la mesure des variables que nous appliquons à notre face-à-face. Chaque binôme est à la fois auteur et spectateur de cette œuvre intermédiaire : notre œuvre est pour nous-mêmes seulement, et entre nous. L'invitation n'est pas celle d'un rituel. Plutôt, les participants sont invités à commenter leurs gestes, à signaler leur gêne et à en analyser les raisons.

L'attention présentielle à l'autre est ici incarnée : nous nous observons pour mieux comprendre comment nous nous influençons, comment nous nous affectons réciproquement, attentifs à nos inter-réactions, attentifs surtout à nos singularités, à nos petits gestes de malaise ou à nos micro-mouvements de rejet ou d'adhésion. L'ambition de ces expérimentations est bien de porter mutuellement son attention sur l'autre et de considérer, dans le face-à-face produit, la distance comme une sculpture collective, en improvisation incessante.

Le manuel s'ouvre ainsi sous les hospices du philosophe Maurice Merleau-Ponty et de l'artiste Allan Kaprow. Ce mariage donne lieu à une pratique attentionnelle, entre la méditation philosophique et le *happening* (ou une méditation philosophique mise en pratique dans le *happening*) :

Peut-être, dans beaucoup de moments de ma vie, autrui se réduit-il pour moi à ce spectacle qui peut être un charme. Mais que la voix s'altère, que l'insolite apparaisse dans la partition du dialogue, ou au contraire qu'une réponse réponde trop bien à ce que je pensais sans l'avoir tout à fait dit, – et soudain l'évidence éclate que là-bas aussi, minute par minute, la vie est vécue : quelque part derrière ces yeux, derrière ces gestes, ou plutôt devant eux, ou encore autour d'eux, venant de je ne sais quel double fond de l'espace, un autre monde privé transparaît, à travers le tissu du mien, et pour un moment c'est en lui que je vis, je ne suis plus que le répondant de cette interpellation qui m'est faite.

Maurice Merleau-ponty, *Le visible et l'invisible*, Coll. Tel, Gallimard, Paris, 1979, p. 26.

Activité : type de *happening* directement impliqué dans la vie de tous les jours, ignore les théâtres et le public, est plus actif que méditatif et proche en esprit des sports physiques, des cérémonies, des fêtes, de l'escalade en montagne, des jeux simulés de guerre et des manifestations politiques. Il participe aussi des rituels journaliers inconscients du supermarché, des trajets en métro aux heures de pointe et du brossage de dents tous les matins. Le *happening* de type activité choisit et combine des situations où l'on peut participer plutôt que regarder, ou juste réfléchir.

Allan Kaprow, Jeff Kelley, Jacques Donguy, *L'art et la vie confondus*, Éditions du Centre Pompidou, 1996, p. 118.

Les ateliers étaient destinés à aborder d'une façon différente l'objet impalpable de notre recherche : la rencontre. Leur programmation m'a semblé témoigner d'un véritable intérêt pour ces questions, mais agissait parfois comme une réponse à la dispersion attentionnelle notamment provoquée par les écrans, et à la « perte »

de la rencontre qui en découlerait. Les *Exercices de rencontre* constituaient alors une proposition bienveillante, ménageant un espace-temps protégé où une relation « vraie » ou plus intense entre deux sujets-visages incarnés pouvait se réaliser.

Or, cette approche des *Exercices* n'était pas la mienne et me semblait manquer la dimension ironique de la proposition. Les « vraies » distances n'étaient pas « retrouvées », mais simplement observées, au sein d'un laboratoire étrange, et sans cadre fixe qui visait surtout à interroger nos propres gestes. Ainsi, les moments de discussion qui m'ont semblé particulièrement fertiles concernaient justement les échecs, lorsque deux personnes ont préféré discuter côte-à-côte des différentes propositions du manuel par exemple, ou lorsqu'un binôme tente, malgré la gêne, de faire un exercice qui tombe à plat. Les discussions de groupe étaient alors les plus riches : pourquoi faire ce geste ? Comment se rencontrer ? Pourquoi avoir ainsi discuté ?

C'est bien la distance qui constitue le matériau sculpté (généralement à notre insu quoique par nous-mêmes) lors de nos face-à-face présents – la distance des espaces laissés entre nos corps, celle des malentendus dans l'interprétation de nos visages, celle des ajustements infimes, nécessaires à ce que nos chairs singulières se trouvent à l'aise en présence l'une de l'autre, celle de l'ironie avec laquelle je peux me livrer sans y adhérer complètement à une lecture sérieuse ou à une opération de mesure. C'est une certaine fidélité à la réalité de ces distances multiples qui constitue l'horizon éthique interne à toute rencontre, qu'elle passe ou non par une médiation.

## 6.2 Résistance du visage et co-dépendance de nos corps

### *The Machine to be Another*

Dans cette dernière partie – du chapitre, mais aussi de la thèse – j’observe un autre dispositif de BeAnotherLab, qui aborde tout à fait différemment l’interstice de l’intra-face. *The Machine to be Another* montre la possibilité d’un milieu de rencontre partagé à travers le casque de RV en imaginant une connexion synchrone entre nos deux visages voyants. Cet exemple final fournit un argument décisif pour cette recherche sur les rencontres par camécran : celle d’un interstice minimum entre moi et l’autre (ici au plus proche, dans l’intra-face), qui doit pouvoir se penser au sein des collectifs que nous formons entre nous. Ce dispositif permet de saisir la particularité de nos rencontres, toujours uniques (indéterminées) et toujours situées au sein des systèmes qui nous englobent.

D’abord, je décrirai le dispositif de *The Machine to be Another* tel que j’en ai fait l’expérience, pour montrer comment le cadre subjectif peut me résister. Puis, je montrerai comment la fin de cette expérience éclaire de façon très suggestive la question de la distance à travers les écrans, en inversant le rapport entre proche (associé au toucher) et lointain (associé à la vision) : la proximité qu’implique une rencontre charnelle (sans écran) et la distance à l’autre imposée par l’écran (sans peau) s’intervertissent. En effet, le mouvement final de cette installation nous invite à nous toucher l’un l’autre, alors que nos visages restent masqués par le casque.

Enfin, en m’appuyant à nouveau sur la pensée de l’« autre » chez Christine Delphy, d’une empathie décoloniale avec Carolyn Pedwell, mais aussi de la notion de « privilège blanc », telle que la propose Peggy McIntosh, je préciserai la posture que j’ai voulu défendre et qui m’a semblé émerger des dispositifs observés jusque-là, à savoir l’inscription de nos corps sur une terre et dans une histoire.

## 6.2.1 LA DANSE ENTRE NOS CORPS APPAREILLÉS

### 6.2.1.1 L'échange des corps [*body swap*] ?

La deuxième expérience du collectif BeAnotherLab que nous allons observer, et qui a lancé la recherche générale du groupe et des récits que nous venons de décrire, est le dispositif *The Machine to be Another* (littéralement « la machine à être un autre »)<sup>964</sup>. Cette installation à faire à deux consiste à échanger en direct avec son partenaire ce que nos caméras respectives (posées sur nos casques) filment. Nous pouvons alors avoir l'impression d'échanger nos points de vue, mais aussi nos corps, à condition de synchroniser nos mouvements.

Redisons-le autrement en première personne : je vois par les deux écrans oculaires de mon casque le rendu visuel d'une caméra que tu portes sur ton casque (et qui pointe dans la même direction que tes yeux, par ailleurs masqués par le casque). Nous sommes au départ dans la même position, assises face-à-face l'une de l'autre, les deux mains posées sur chaque cuisse. Au moment où l'image s'affiche, le décor ne change pas radicalement : je vois deux mains posées sur deux cuisses sous mon regard, à l'endroit où sont habituellement mes cuisses, sauf qu'il s'agit du pantalon de ma partenaire. Là où sont posées mes mains, je vois les siennes, chargées de bagues qui ne m'appartiennent pas. Devant moi, là où était le corps de l'autre, un mur noir s'est interposé.

Si je décide de lever doucement la main droite de ma cuisse, pour vérifier à l'image qu'il ne s'agit pas de la mienne, la main à l'image se lève effectivement, comme magiquement ; et d'ailleurs, je lève également la main gauche, en pressant à l'image un mouvement de sa part aussi. En effet, l'incarnation en première personne me donne une grande familiarité avec l'image (j'ai l'habitude de voir ainsi mon corps), si bien que lorsque ma partenaire bouge sa main, et que je vois l'effet de ce mouvement à l'image en première personne, mon réflexe est de faire correspondre ma sensation au rendu visuel que je perçois<sup>965</sup>.

---

964 *The Library of Ourselves* est considéré comme un dérivé de cette première expérience. Le collectif parle d'« archives de narration incarnées, enregistrées avec *The Machine to be Another* » [*Archive of embodied narratives recorded with The Machine to be Another*], site du collectif : <http://beanother-lab.org/> (consulté le 17/07/2020).

965 Le point de vue en première personne avec un corps différent du mien me permet de questionner ma sensation d'incarnation, qui trouve dans les expériences sur les membres fantômes, par exemple, une application fertile

Il ne s'agit plus seulement de suivre les mouvements d'un personnage avec plus ou moins de virtuosité, comme on a pu le voir dans *The Library of Ourselves*, mais de négocier *conjointement* nos gestes communs. La transmission en direct implique une synchronisation incessante de nos gestes : pour faire correspondre nos corps à l'image que nous voyons, nous devons constamment nous imiter l'une l'autre. Le dispositif met en place un entraînement réciproque, fruit d'une série de micro-influences qui combine l'image et la sensation proprioceptive.

Comme pour *The Library of Ourselves* (qui hérite en fait de ce premier dispositif), la promotion du projet promet une rencontre empathique avec un corps différent du mien, cette fois par un « échange de corps » réciproque et en direct [*body swap*]. L'argument est le même : en prenant le point de vue de l'autre, et donc en ayant l'impression d'avoir son corps, en « occupant » son corps, je serais en mesure de mieux comprendre son expérience du monde [Figure 6.5.]. L'identification à l'autre qui serait activée par l'échange de nos points de vue encouragerait, selon le collectif, le développement de l'empathie, le dispositif me permettant de voir « à travers le regard de l'autre ». Mais cette fois, les indices perceptifs du monde qui entoure l'autre sont réduits : nous sommes dans la même salle, non loin l'une de l'autre. C'est donc seulement l'aspect du corps qui change, et d'une partie seulement de ce corps, le visage se trouvant supprimé, occupé par ma propre tête, aveugle d'elle-même.

C'est un « échange des genres » [*gender swap*] qui lance le collectif au départ, avec une vidéo du dispositif en 2014 qui récolte rapidement des milliers de vues (actuellement 3,5 millions<sup>966</sup>). Depuis, d'autres « échanges » ont vu le jour, qui insistent sur la combinaison de différences échangées sur un mode binaire : « être » un homme ou une femme, avoir la peau blanche ou la peau noire, être valide ou être handicapé<sup>967</sup>. À nouveau, l'enjeu éthique est celui d'une différence radicale, pour une expérience adressée [Figure 6.6. et 6.7.].

---

966 La vidéo est disponible sur Vimeo <https://vimeo.com/84150219> ; elle est également annoncée sur le site du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/body-swap/> (consultés le 17/07/2020).

967 D'autres expériences de body swap sont proposées à partir du même dispositif de base de The Machine to be Another, par exemple, en mettant au centre de l'expérience d'incarnation une personne seulement, suivie de près par un guide qui, lui, n'est pas masqué. Dans ces expériences, le guide porte une caméra devant lui, mais tourne la tête pour regarder les mouvements que fait la personne qu'il accompagne et pour l'imiter. Voir pour ce genre d'application : Elen Collaço De oliveira, Philippe Bertrand, Marte Ernesto Roel Lesur, et al., « Virtual body swap: a new feasible tool to be explored in health and education », in 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), IEEE, 2016, pp. 81–89.

Ces expériences se heurtent aux mêmes problèmes que nous avons soulevés jusque-là : si la vue en première personne crée une sensation d'incorporation, je n'accède pas au quotidien incarné de l'autre, aux regards qu'il reçoit quotidiennement, à son ressenti sédimenté au fil des rencontres, pas plus qu'à son émotion ou ses sensations physiques. Je ne peux que les imaginer à partir des indices (très minimes) qui me sont donnés, mais aussi de mon propre ressenti et vécu émotionnel, et de ma situation socio-géographique.

Cependant, en proposant une expérience réciproque et en direct, le dispositif de *The Machine to be Another* rend possible une exploration tout à fait inédite de l'être-ensemble à travers l'écran. La négociation mutuelle de nos images échangées donne lieu à une danse, qui dépasse, contrairement aux revendications du collectif, l'incorporation littérale promise jusque-là. En effet, la spécificité de cette expérience revient à porter un cadre (un visage-voyant), qui peut suivre mes mouvements, *mais également me résister*. Le « branchement méta-attentionnel » avec l'écran se fait au prisme d'une subjectivité que je peux influencer directement, avec laquelle je peux négocier et éventuellement être en conflit<sup>968</sup>. Parce qu'il est synchrone et réciproque au sein d'un même espace physique partagé, notre duo de camécrans en réseau nous engage à égale mesure dans la contemplation du point de vue de l'autre. Ce couplage très particulier avec l'appareil n'agit pas comme une *prise* du point de vue unidirectionnelle : je ne *porte* le visage de l'autre qu'à la mesure d'être moi aussi, portée par lui.

Dans nos usages communs des appareillages de communication numérique, nous sommes loin (dans le temps ou l'espace) et nous utilisons la technologie pour générer une coïncidence partielle. Ici, au contraire, moi et ma partenaire sommes dans une situation de coprésence, qui pourrait relever du face-à-face, mais l'incorporation rendue possible par l'appareillage technique nous permet d'invertir nos visages voyants au sein de cette situation de présence – et de voir quelles formes de troubles dans la présence en résultent, quelles distances insoupçonnées en émergent pour questionner différemment nos possibilités de rencontre.

---

968 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, op. cit., p. 234.



Figure 6.5. BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014.



Figure 6.6. BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014.



Figure 6.7. BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014.

### 6.2.1.2 L'installation au CENTQUATRE-PARIS (104). La rencontre avec Denis

Reprenons encore une fois la description de ce dispositif, tel qu'il a été présenté au 104 et tel que j'en ai fait l'expérience pour la première fois à l'occasion de l'exposition *Les Faits du Hasard*<sup>969</sup>. J'ai fait l'expérimentation de ce protocole particulier (entre dix et quinze minutes environ) à plusieurs reprises, mais aussi observé de l'extérieur d'autres participants. Avec l'aide du chef opérateur Raimon Gaffier<sup>970</sup>, nous avons filmé certaines séances à trois caméras pour observer la synchronie des gestes et documenter la particularité de cette danse écranique entre corps hybrides<sup>971</sup>.

J'arrive à l'exposition seule, sans partenaire donc, mais expressément pour faire l'expérience *The Machine to be Another* que je connais théoriquement depuis plusieurs années. Dans le grand hall extérieur, entourés par les bâtiments du centre, se trouvent différents accès pour des parcours d'exposition indépendants. Devant l'entrée d'une des salles sur le côté, celle où se déroule l'expérience *The Machine to be Another*, un médiateur prend les réservations. À côté de lui, un écran fait la promotion du projet sur le mode empathique, avec notamment des extraits de la première vidéo du *gender swap* (2014), montrant un homme et une femme en sous-vêtement, dont la nudité attrape le regard et inquiète quelques visiteurs qui ne veulent pas se prêter à une telle mise à nu.

Je suis appairée avec Denis. À l'heure dite, nous nous voyons pour la première fois, et le médiateur fait nos présentations. Nous nous serrons la main. C'est un homme adulte, plus âgé que moi (fin de la quarantaine), avec un regard bienveillant et un sourire timide. Sa peau semble propre, lisse, il est rasé. Le visage est plutôt rond, ses cheveux sont blancs. Quelques minutes d'avance nous laissent dire deux trois mots de convenance.

Dans la salle assez obscure où se diffusent les sons du parcours d'exposition adjacent,

---

969 Exposition « Les Faits du Hasard », art contemporain numérique, codirection artistique : Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves, avec Arcadi, dans le cadre de Nêmo, Biennale internationale des arts numériques - Paris / Île-de-France, du 9 décembre 2017 au 4 mars 2018, <http://www.104.fr/fiche-evenement/les-faits-du-hasard-exposition.html> (consulté le 17/07/2020).

970 Site internet de l'artiste : <http://www.raimongaffier.com> (consulté le 04/07/2020).

971 Un montage vidéo est disponible en ligne. La première partie (environ cinq minutes) donne à voir des gestes, de mains surtout, qui interroge la danse attentionnelle à travers l'écran. La deuxième partie suit les différentes étapes du protocole avec la voix off de Philippe Bertrand. Cette deuxième partie a été pensée en forme de remerciement pour le collectif, qui avait besoin d'images pour former les guides. Je remercie une fois de plus Philippe Bertrand, qui assurait le suivi de l'exposition et qui a bien voulu entendre mes propositions : [https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc&feature=emb_logo) (consulté le 04/07/2020).

deux autres médiateurs ou « guides » sont là. Après nous avoir invités à mettre nos affaires sur deux chaises pliantes dans un coin, l'une d'elles nous explique le principe de l'installation : nous allons avoir la sensation d'« échanger nos corps », pour encourager notre empathie l'un pour l'autre.

Nous nous installons sur deux autres chaises pliantes, en face l'une de l'autre, nos deux mains sur les cuisses. On nous installe avec des gestes très délicats le casque et les écouteurs. Une texture sonore électronique et les écrans noirs nous coupent de l'environnement de la salle, puis une voix off, avec l'accent portugais de Philippe Bertrand, annonce :

Bienvenue. Vous êtes sur le point d[e faire un] échange de corps avec quelqu'un d'autre. S'il vous plaît, prenez quelques instants pour respirer calmement, et vous détendre. Dans cette expérience, il y a trois instructions que vous devez suivre. Premier, bougez tout le temps très lentement. Deuxième, essayez de synchroniser vos mouvements avec les mouvements de votre partenaire. Troisième, si vous voyez l'image qui descend ou sur les côtés, suivez l'image en regardant vers le bas ou sur les côtés.<sup>972</sup>

Toujours sur la même musique d'ambiance, qui renforce l'aspect méditatif de l'invitation, l'image s'affiche. Dans le cadre apparaissent les genoux et les mains de Denis, qui se trouve donc correspondre à ma propre position. Les mains de Denis sont plus grosses que les miennes, il a deux bagues assez épaisses à chaque main. Ce ne sont pas mes mains, mais je peux m'imaginer avoir ces/ses mains. Devant moi, là où était Denis, se trouve la façade noire que les médiatrices ont interposée entre nous, une fois nos casques posés.

### **6.2.1.3 Synchronisation, coordination, ou comment danser avec l'image ?**

Le premier mouvement que nous faisons consiste à tourner la paume des mains vers notre regard. C'est un geste que j'initie – ou plutôt, c'est le geste que j'ai envie de faire – et les mains que je vois au casque le reproduisent parfaitement. L'image répond de façon totalement synchronisée et fluide à mes mouvements – très lents donc. Nous ouvrons nos paumes, écartons un peu les doigts, puis nous tentons un geste plus ample en levant les bras. Quelques interférences surviennent (c'est-à-dire un manque de correspondance) au niveau des doigts (qui demandent une attention plus grande dans le suivi, puisqu'il s'agit de membres plus précis).

---

972 Voir la deuxième partie du montage que j'ai produit sur l'installation (à partir de la cinquième minute) : [https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc&feature=emb_logo) (consulté le 04/07/2020).

Pour que l'identification réciproque fonctionne, pour que l'« échange » se fasse, il faut réussir à maintenir la synchronicité de nos mouvements : si je lève la main, tu lèveras aussi la main pour que le mouvement proprioceptif de nos deux corps corresponde à la vue que nous en avons. À l'inverse, pour que j'aie l'impression de bouger avec ce corps qui apparaît à l'image, pour que je me sente produire les gestes qu'il opère, il me faut suivre l'image que je vois. Certains moments de l'expérience laissent sentir un meneur et un suiveur, mais en étant tous deux attentifs aux mouvements de l'image, et en produisant des gestes lents, nous en venons à ne plus savoir qui initie quels mouvements. L'image semble répondre sensiblement à mon intention.

Le dispositif peut ne pas fonctionner, si nous ne prêtons pas attention aux mêmes choses. Là aussi, il y a interférence entre mon champ visuel et mon champ attentionnel : je peux regarder le bord gauche de mon champ visuel (sans bouger la tête), alors qu'en bord droit mon partenaire déplace sa main, ce qui m'empêche de le suivre. À l'inverse, si la connexion fonctionne trop bien et que les corps sont similaires, nous pouvons ne pas nous rendre compte que nous voyons à travers l'objectif d'une caméra portée par l'autre. Lors de mes observations, deux hommes blancs du même âge n'ont pas compris qu'ils voyaient l'image du corps de l'autre (précisons également que la qualité de l'image et la luminosité de la salle ne donnent pas une impression visuelle claire et précise, facilitant l'identification).

La fiction d'une réponse du corps en amorce ne s'accomplit que dans une attention fine à l'autre, déployée à partir de l'image et du suivi des gestes qui s'y inscrivent. Mes gestes s'appuient à la fois sur ma perception visuelle (chargée de ta présence) et sur ma proprioception kinésique (qui suit l'image de tes mouvements). L'équilibre du corps-capteur dépend ainsi de notre coopération réciproque. Nous devenons co-dépendants, travaillant conjointement pour synchroniser nos images et nos corps, sans que nous puissions vérifier cette correspondance visuelle : la concordance s'établit seulement entre le mouvement à l'image et la sensation proprioceptive (nous avons chacun une moitié du puzzle). Ainsi, nous ne finissons pas par échanger nos corps, mais, en nous imitant l'un l'autre, nous jouons respectivement à combiner une sensation visuelle et proprioceptive. L'installation produit deux corps-capteurs, fruits d'un alliage entre le dispositif technique et les intentions de l'autre.

Les mouvements du visage en particulier explicitent l'importance de cet échange d'information visuelle (et non de corps) en bougeant le cadre (et non pas seulement les membres, bras et jambes, qui apparaissent dans l'image). L'expérience de ce mouvement de tête m'arrive tardivement lors de la première expérience avec Denis. Je sens à un certain moment un changement dans la qualité de l'image, comme une mise à jour des écrans, et soupçonne un problème technique. Je ne le savais pas alors, mais il s'agissait d'un micro-mouvement de tête de Denis. Nos visages étaient jusque-là immobiles et je pensais que le cadre était fixe. Tout ce temps, nous étions en fait maintenus l'un et/à l'autre dans l'immobilité du cadre, nous nous « tenions » l'un l'autre immobiles<sup>973</sup>.

#### 6.2.1.4 Le ballet symétrique

Lors de l'exposition au 104, une série d'« exercices » sont proposés, au sein desquels nous pouvons improviser. Deux guides, attentifs à notre exploration et à notre rythme, nous font face, de chaque côté du paravent noir qui rend initialement les deux participants invisibles l'un à l'autre. Ces guides initient chaque nouvelle séquence à partir d'une console. Nous avons donc le temps de terminer un geste, et d'improviser plus ou moins longtemps. Pour chaque exercice, les guides nous accompagnent, notamment en nous donnant des retours tactiles, similaire au travail de l'acteur en haptique, déjà évoqué.

La première intervention consiste à placer nos mains tendues à la verticale comme posées à plat sur une vitre. Nous imitons les guides qui se sont placés face à nous et font le même geste (une imitation en miroir). Il est possible de deviner que les deux guides se donnent conjointement un signal pour accoler leurs mains sur les nôtres au même moment. Le contact fonctionne. Les mains vues à l'écran sont touchées en même temps que les miennes, appuyant l'identification à ce corps qui n'est pas le mien en jouant sur une confusion de sensations : je perçois *tactilement* ce corps *visuel* qui n'est pas le « bon » (c'est-à-dire qui ne renvoie pas l'image habituelle de mon corps) [Figure 6.8].

---

973 Denis m'explique par la suite, après l'expérience, qu'il était possible de tourner la tête dès le début, suggérant que je devais probablement produire des micro-mouvements de tête qu'il avait repérés. Plus tard, lors d'une autre expérience avec mon partenaire Raimon Gaffier, nous avons fait face à un autre type de difficulté. Nous nous connaissons bien et connaissons bien le principe de l'installation que nous observions et filmions depuis plusieurs jours. Nous avons voulu explorer les mouvements de la tête en particulier, mais nous sommes finalement restés bloqués, la tête penchée sur l'épaule gauche, nous ne parvenions plus à initier un mouvement de l'image pour remonter la tête. La familiarité que nous entretenions et l'audace que nous avons eue envers un appareillage que nous croyions pouvoir maîtriser ont troublé notre capacité à faire attention l'un à l'autre.



Figure 6.8. BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.



Figure 6.9. BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.



Figure 6.10. BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.

Les guides se basent sur deux écrans placés au-dessus de nous, dont les images correspondent à celles diffusées au casque. Suivant une partition orale et gestuelle commune, que j'ai pu observer ensuite de l'extérieur, les performeuses en haptique se synchronisent en se tournant le dos, s'accordant l'une et l'autre à partir de l'image, dansant, là aussi, avec l'image. Lors des observations, nous pouvions entendre différents décomptes avant le contact du toucher, déclamé par l'une des guides à voix basse, sur un rythme ternaire : « trois, deux, un : touche ! Un, deux, trois : lâche ! ». Leurs déplacements autour des deux participants connectés donnent aussi l'effet d'un ballet : les guides agissent en miroir pour créer une cohérence dans le milieu que nous habitons.

L'agilité des guides contraste également avec la lenteur de nos gestes et permet d'apprécier la particularité du milieu de rencontre que nous produisons à deux. Nos gestes, ralentis par la négociation constante, semblent pris dans un air plus épais, comme sous l'eau, flottants. Mes bras tendus vers moi semblent *portés* par l'autre (par l'image), non plus seulement au sens d'habités, mais de soutenus.

Les exercices suivants consistent à laisser les guides attraper nos mains et les caresser, là aussi dans une parfaite synchronie, puis à faire la même chose avec nos pieds [Figure 6.9.]. La concentration se relâche parfois un peu entre moi et Denis, nous nous désynchronisons par exemple lorsque je voudrais toucher mon genou, mais que Denis ne me suit pas jusqu'au bout (je sens mon toucher sans que l'image ne touche le genou). Les exercices semblent être de plus en plus difficiles en nous donnant plus d'indépendance.

Avant le final, on nous donne dans la main un globe qui représente la terre [Figure 6.10.]. Les guides nous invitent à placer nos deux mains jointes, paumes ouvertes vers le ciel et creuses, comme pour récupérer un liquide. Au même moment – à nouveau on devine un signal entre les deux guides – le globe est lâché dans nos mains. Dans la manipulation de la sphère, on retrouve la difficulté de synchronisation des dix doigts. Au début, le geste réflexe d'empoigner la balle est synchrone, mais en voulant la faire tourner, l'identification au corps visible à l'écran cahote. L'attention est tellement concentrée sur la préhension, que je ne prends pas le temps de considérer le dessin des différents pays qui apparaissent sur l'image. Dans le projet de l'expérience, la réflexion sur l'empathie se double d'une inscription géographique, mais qui est ici biaisée : nous ne voyons pas la même chose, puisque je peux penser regarder le Brésil, quand je présente (peut-être) à Denis la Russie.

## 6.2.2 *THE MACHINE TO BE (WITH ONE) ANOTHER*

### 6.2.2.1 **Mon corps-pour-autrui, à travers le miroir déformé**

Le final de l'expérience se déploie en deux temps, toujours sur la même texture sonore. D'abord, le paravent face à nous se révèle être un miroir jusque-là occulté. Je lève « les yeux » (la tête chargée de la caméra) du reste de mon corps virtuel pour faire face à un miroir, voyant un reflet qui me répond (suit mes mouvements), mais qui reste le corps de l'autre. Le miroir répond à mes gestes, comme j'en ai l'habitude au miroir, mais l'intimité que j'entretiens habituellement avec mon reflet, notamment par la possibilité de croiser mon propre regard, n'est que partiellement reproduite, puisque le visage est masqué par le casque.

Puis, le clou du spectacle est le déplacement latéral de la façade (sur roulette), rétablissant le face-à-face entre nous. Je me retrouve alors, non plus face au corps de Denis dans le miroir, celui que je suis censée incarner, mais face à mon propre corps, le corps d'Alice portant le casque. Cette partie de l'expérience m'amène à considérer la perception de l'autre sur mon corps : moi-même vue depuis la perspective d'une autre personne, mon corps-objet ou corps-pour-autrui (comme le permettait le miroir vidéo des vlogs ou des interfaces visiophoniques, mais cette fois par un écran porté). Cependant, personne n'est vraiment en train de me regarder dans ce regard porté, puisque Denis, en symétrie, est lui-même face à l'image de son propre corps (comme dans le double miroir en circuit fermé que nous observions lors de certaines conversations visiophoniques).

Cependant, dans cette expérience du casque de RV, nous sommes chacun derrière les images que nous voyons, habitant l'image de l'autre (et non pas habitant sa chair). Nous pouvons en effet tous deux influencer le cadrage de l'autre sur nous-mêmes. Le corps que je vois est bien celui que je suis en train de sentir et d'activer, encore contraint par notre co-dépendance. Je ne suis plus seule dans cette perception de mon propre corps (comme c'était le cas face au miroir).

Ce face-à-face avec mon image n'agit donc pas en miroir : en levant la main droite, le corps face à moi lève aussi la main droite (et non la main gauche comme au miroir). Ce biais saisissant implique l'accompagnement des guides qui nous aident à nous lever et nous accompagnent l'un vers l'autre. Nous nous levons donc en même temps, je me vois être ai-

dée dans ma levée (les retours tactiles que je reçois sont visibles devant moi). Nous nous approchons l'un de l'autre, en nous approchant progressivement de nos images respectives. Je vois mon corps, le corps que je reconnais comme mien, s'avancer vers moi pour me toucher. Les guides connectent alors nos mains l'une à l'autre. L'expérience se termine par ce contact avec moi-même, sous le toucher du corps de l'autre, poignée de main qui parfois devient étreinte ou danse. Je saisis et suis saisie par l'autre (qui touche aussi l'image de son propre corps en me touchant) [Figure 6.11. et 6.12.].

S'ensuit une grande confusion perceptive : je sens par exemple la paume de ma main, touchée par le dos de ta main, mais je vois l'inverse à l'image, ou plutôt, mon avatar (en amorce de l'image) fait l'inverse, tandis qu'Alice face à moi dans l'image reçoit effectivement la caresse sur la paume. J'ai la sensation visuelle de celui qui touche la paume, et la sensation tactile de celle dont la paume est touchée.

L'étrangeté de cette sensation revient à m'identifier à la fois du côté du point de vue, en mode visage-voyant (j'ai eu le temps de m'habituer à ce corps de Denis, je m'y suis attachée-identifiée, en tant que corps-captteur, corps hybride fait d'images et de sensations), et puis, retrouvant mon corps dans l'image, le reconnaissant comme je le reconnais au miroir, j'y trouve une intentionnalité plus intime, j'y reconnais une vie affective et une émotion que je suis en train de vivre, depuis ma sensation.

En produisant un rapprochement plus intime, ce toucher final pose aussi la question du consentement, la situation sociale étant reconfigurée par le dispositif : aurais-je ainsi touché le corps d'un autre s'il n'avait pris les traits familiers de mon propre corps ? L'image agit là aussi comme un déguisement, et le cadre comme un masque qui, bien que reconnus comme tels, influencent mon comportement vis-à-vis de l'autre. Enlaçant mon partenaire, je perds le contact visuel avec l'image de mon corps, révélant la chaleur particulière du corps de l'autre. Le contact final réaffirme alors l'hétérogénéité de nos peaux.

#### **6.2.2.2 *The Machine to be (with one) Another***

Ainsi, *The Machine to be Another* ne me donne pas « accès » au corps de l'autre, son « intériorité » incarnée reste impénétrable. Nous nous retrouvons au point de départ, caressant l'hétérogénéité de nos extériorités.

Cependant, la déstabilisation provoquée par le dispositif nous permet d'explorer d'autres



**Figure 6.11.** BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.



**Figure 6.12.** BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, Exposition « Les Faits du hasard », 2018.

seuils, qui révèlent autrement la partialité de nos corps. Ainsi, le dispositif met en évidence la part d'invisible qui constitue notre monde, il y persiste de façon plus sensible encore, un vertige : la présence de l'autre. Définitivement inatteignable, je tourne autour de lui, et je simule en moi son propre point de vue, sans pouvoir le contrôler, condamnée à l'impossibilité de la fusion.

Dans cette exploration, la co-dépendance de nos corps révèle également, dans cette dialectique du partiel (entre le visible et l'invisible), notre participation à une même chair du monde. *The Machine to be Another* est une expérience sur la réversibilité : nous sommes tous les deux voyants et visibles. Ce que Vivian Sobchack décrivait à propos du film de cinéma trouve dans le dispositif une inscription sensible, à la mesure de deux êtres humains négociant leurs visions respectives par l'entremise de camécrans :

L'implication entre film et spectateur dans l'expérience filmique ne peut pas être considérée comme un rapport unilatéral entre un sujet voyant et un objet vu. Il s'agit plutôt d'une relation dialogique et dialectique entre *deux* sujets voyants qui existent aussi bien en tant qu'objets visibles.<sup>974</sup>

La vision cinématique, donc, n'est jamais monoculaire, elle est toujours doublée, elle est toujours la vision de *deux sujets voyants*, habitant, signifiant et partageant un monde matériellement et consciemment, d'une façon à la fois universelle et particulière, un monde qui est mutuellement visible et herméneutiquement négociable.<sup>975</sup>

Si Sobchack fait ici référence à des films de cinéma (enregistrés), le dispositif de *The Machine to Be Another* pousse (et retourne) encore la description d'un emboîtement de points de vue ou visages voyants. La co-dépendance concrète des deux corps intensifie le rapport habituel que nous avons au cadre et nous rappelle que la vision n'est pas un acte objectif et détaché, mais un geste qui surgit du visible lui-même. C'est un mouvement réciproque et réversible :

quand notre réponse corporelle va à la rencontre de l'image filmique, le corps et l'image ne fonctionnent pas en tant qu'unités discrètes, mais comme des surfaces en contact, impliquées dans une activité de reconfiguration réciproque, lorsque les bornes entre ce qui est intérieur et

---

974 "The direct engagement, then, between spectator and film in the film experience cannot be considered a monologic one between a viewing subject and viewed object. Rather, it is a dialogical and dialectical engagement of two viewing subjects who also exist as visible objects (if of different material and in different ways to be elaborated further).", Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, op. cit., p. 23 ; Traduit par Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, op. cit., p. 260.

975 "Cinematic vision, then, is never monocular, is always doubled, is always the vision of *two viewing subjects* materially and consciously inhabiting, signifying and sharing a world in a manner at once universal and particular, a world that is mutually visible but hermeneutically negotiable.", Vivian SOBCHACK, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, op. cit., p. 24.

ce qui est extérieur perdent leur clarté présumée.<sup>976</sup>

Dans le sillon de la pensée de Merleau-Ponty, nous pouvons ainsi dire avec Sobchack que le corps du film et mon propre corps appartiennent à la même chaire du monde, « ils sont deux plis d'une même vision, d'une même chair »<sup>977</sup>. *The Machine to be Another* saisit de façon inédite ce dialogue entre moi et l'écran, à la mesure d'un engagement concret du corps, déterminé par le cadre. J'essaye de me l'approprier, mais je le vois résister<sup>978</sup>.

Ainsi *The Machine to be Another* déploie l'exploration d'un contact et d'une résistance entre nous. Comme la caresse finale qui dit la limite de nos peaux, la résistance du cadre, questionne les limites de nos points de vue. L'ambition d'atteindre l'autre en configurant un dispositif qui vise à me mettre à sa place, comme en-deçà des limites de sa peau, révèle ici une résistance, celle d'une altérité qui ne peut se laisser contenir. Ces décalages font transparaître la présence non-transparente, non-assimilable de l'autre. L'autre m'échappe, il résiste à mon contrôle. L'identification en première personne consiste en cet emboîtement flottant, décrivant les écarts où s'élabore notre attention mutuelle.

L'empathie alors en jeu, s'il nous est encore permis de parler d'empathie, consiste plutôt en l'aveu préalable de l'impossibilité absolue de me mettre à la place de l'autre – l'ultime réalité virtuelle, c'est toi. L'identification est détournée, pour faire naître une reconnaissance réciproque : l'intra-face redevient en quelque sorte face-à-face (mais cette fois sans la présence d'un visage vu), au sens où mon intention se confronte à la tienne. Je n'ai pas accès à une « intériorité », mais à une posture et des intentions gestuelles.

Une expérience comme *The Machine to be Another* ne prend donc pas son effet dans la seule identification au corps de l'autre, mais plutôt dans la sensation de son impossibilité, dans la constatation qu'une saisie totale et fusionnelle est impossible. C'est au plus près de l'autre, alors même que la synchronie s'accomplit et me donne l'impression d'agir avec l'image du corps, que les légers écarts ouvrent des interstices-abîmes où se révèle la pré-

---

976 Anna Caterina DALMASSO, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, op. cit., p. 267.

977 *Ibid.*

978 Dans le contexte d'une expérience au casque de RV, la résistance du cadre est particulièrement rare puisque l'enjeu est au contraire d'avoir le contrôle de ce qui est vu. La vision comme sens à distance, couplé aux écrans, développe une relation de domination par rapport au monde, bien incarnée par l'usage du casque. L'artiste de RV Charlotte Davies identifie cette « façon particulière d'être dans le monde, en terme de maîtrise, de domination et de contrôle » [“*a particular way of being in the world in terms of mastery, domination and control*”], Charlotte DAVIES, « Virtual space », *Space: In science, art and society*, op. cit.

sence de l'autre<sup>979</sup>. Le spectaculaire n'a pas pour effet de « changer de corps », mais bien de produire une sensation d'altérité dans une image que j'occupe *avec* l'autre : non pas *The Machine to be Another*, mais *The Machine to be with one Another*.

Pour qu'il y ait rencontre, il faut qu'il y ait séparation<sup>980</sup>. Un monde « sans autre », pour Quessada est bien un monde où le geste de distinction et division s'efface, là où le spectacle imposait une limite claire à la représentation, exposant hors de moi une opacité extérieure, le recul à la rencontre avec l'altérité est rendu possible :

[...] l'Autre demeure un mystère. Il conserve son statut de zone obscure. L'Autre reste, *parce qu'il est fait pour ça*, opaque – sauf à être réduit au Même par inclusion, absorption ou intégration ; un Même qu'il modifie pourtant dans l'acte de se dissoudre en lui.<sup>981</sup>

L'investigation n'est pas tant celle de l'empathie que du terrain commun que nous occupons chacun, ou plus exactement, de l'attention qui nous synchronise (toujours imparfaitement) lorsque nous cherchons à cultiver une relation commune (à l'ambition fusionnelle). Non pas avec ce qu'il y a *dans* l'autre (*empathie*), ou depuis l'autre, mais ce qu'il y a *entre* nous (*interpathie*). Le casque de RV ne me fait pas accéder à ce que l'autre sent et ressent, il m'invite plutôt à me tourner vers ma propre perception, pour comprendre comment la présence de l'autre m'affecte, me constitue.

### 6.2.3 ASYMÉTRIE RADICALE ENTRE NOS CORPS SITUÉS

Accepter les différences, c'est bien sûr bouleverser la hiérarchie du barème. Je « comprends » ta différence, c'est-à-dire que je la mets en rapport, sans hiérarchiser, avec ma norme. Je t'admets à l'existence, dans mon système. Je te crée une nouvelle fois. Mais peut-être nous faut-il en finir avec l'idée même du barème. Commuer toute réduction.

Non pas seulement consentir au droit à la différence, mais, plus avant, au droit à l'opacité, qui n'est pas l'enfermement dans une autarcie impénétrable, mais la subsistance dans une singularité non réductible.<sup>982</sup>

---

979 Là-dessus, Anna Caterina Dalmasso montre également, à partir de l'expérience de *Carne y Arena* que « la richesse et la générativité des créations en réalité virtuelle repose autant sur l'intensité de la présence, qu'elles sont à même de réaliser que sur la possibilité de faire l'expérience d'un écart perceptif fondamental. », Anna Caterina DALMASSO, « Réalité virtuelle et écarts du sensible. *carne y arena* de A. G. Iñarritu », *op. cit.*

980 « L'Autre est lié à la distinction de deux espaces dissociés par une division qui unit du fait même qu'elle sépare, qui relie par la mise en regard qu'elle nécessite. Dans cette vision du monde – celle de la séparation, donc celle de la métaphysique –, pour qu'il y ait un Tout, il faut qu'il y ait une division qui fonde le partage entre l'Un et le multiple, entre le Même et l'Autre, voire entre l'Un et l'Autre. », Dominique QUESSADA, *L'autre. Anatomie d'une passion*, *op. cit.*, p. 18.

981 *Ibid.*, p. 21-22.

### 6.2.3.1 La différence entre nos corps

L'hétérogénéité de nos deux corps ne signe pas l'impossibilité de notre communication. Au contraire, notre différence établit une distance qui rend possible la rencontre. L'installation *The Machine to be Another* élabore un *intermédiaire* technique, terriblement compliqué et merveilleusement ingénieux, qui met en évidence ce *milieu* créé par notre rencontre, ce milieu que nous habitons tous les deux – et cet intermédiaire rend sensible le fait que cette habitation est étonnamment *active* : elle requiert des gestes et des attentions en demande de constants ajustements.

Alors que nous avons spontanément tendance à considérer la coprésence dans le temps comme une coïncidence qui va de soi, l'incorporation induite par *The Machine to be Another* nous fait sentir à quel point ce sentiment du présent partagé est activement construit. Les communications synchrones que nous avons envisagées dans les chapitres précédents requièrent de constants ajustements temporels, indispensables à ce que nous restions en phase les unes avec les autres, afin de pouvoir rester sur la même longueur d'onde. En voyant *par le visage de l'autre*, je dois construire activement, par tâtonnements maladroits, cette synchronisation qui n'est jamais véritablement donnée lorsque deux sujets humains se rencontrent.

C'est au sein de cette matière commune, qu'on pourrait qualifier avec Merleau-Ponty de « chair », que se taille notre différence. La philosophe Susan Kozel adopte la notion de chair merleau-pontienne pour aborder son expérience de la danse et des écrans, mais elle en questionne les limites dans le rapport à l'altérité. Pour penser l'altérité au sein de cette chair du monde, Kozel convoque la philosophie d'Emmanuel Lévinas. Avec Lévinas, Kozel remet en question la compréhension de l'intersubjectivité corporelle comme « une unité de pensée qui subsume l'autre et élimine la différence »<sup>983</sup>. Autrui implique dans le réel une asymétrie radicale. Les éléments qui constituent le monde ne sont pas dans un pur rapport d'équivalence, mais se trouvent bouleversés et organisés par cette altérité. Ainsi, l'éthique lévinassienne « est 'une position expressive de moi-même face à l'autre' reflétant mon inca-

---

982 Édouard GLISSANT, *Poétique de la relation: Poétique III*, vol. 3, Gallimard, Paris, 1990, p. 204 ; également cité chez Myriam SUCHET, *L'Horizon est ici. Pour une prolifération des modes de relations*, *op. cit.*, p. 10.

983 “this is the basis of Levinas critique of Merleau-Ponty: that corporeal intersubjectivity amounts to a unity of thought that subsumes the other and eliminates difference.”, Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, *op. cit.*, p. 246.

pacité à contrôler ou à contenir l'autre »<sup>984</sup>. La pensée de Lévinas permet à Kozel de mettre au défi la symétrie de la réversibilité, pour introduire une asymétrie de l'irréversible.

À travers *The Machine to be Another*, nous pouvons observer comment cette irréversibilité s'expérimente à trois niveaux simples : dans l'impossibilité d'occuper le corps de l'autre, dans l'imprévisibilité de l'autre, qui implique de prendre le risque de sa présence, et enfin dans l'écoulement du temps, lui aussi irréversible, et qui implique une forme de don. Cette triple irréversibilité (spatiale, agentielle et temporelle) constitue à proprement parler la « présence » de l'autre, à la fois *présence* par rapport à laquelle je me définis, présence comme présentation de soi, d'une extériorité à laquelle je réagis, et *présent* comme cadeau, le don que nous faisons du temps passé comme du temps construit ensemble, et qui ne peut être repris (je ne peux pas remonter dans le temps). Comme le dit Susan Kozel :

Lévinas indique que l'altérité ne peut être soutenue que par l'irréversibilité, par une offre unidirectionnelle qui se rapproche d'un cadeau, pour lequel il n'y a aucune anticipation de retour. En étant un moment d'excès qui ne peut pas être intégré dans une relation d'échange prévisible et mesuré, le don se produit, selon les termes de Lévinas, en dehors des connaissances, 'autrement qu'en étant', et peut ouvrir l'espace à quelque chose d'entièrement nouveau ou inattendu.<sup>985</sup>

Cette irréversibilité dit l'impossibilité de se mettre à la place de l'autre, de pénétrer ce qu'il ressent, contrairement aux ambitions des récits et expériences au casque de RV.

*The Machine to be Another* donne à sentir une telle irréversibilité, en montrant une résistance dans l'ambition de la fusion, et une négociation constante avec l'autre. Notre improvisation compose avec l'indétermination, renouvelée par le dispositif technique qui nous permet d'explorer autrement la relation<sup>986</sup>, en même temps que nous continuons à user de moyens de communication partagés, des conventions sociales établies (comme agiter la main devant le miroir pour « faire coucou », par exemple). Au sein du cadre social et tech-

---

984 "Levinas, who maintains that the ethical relations is a 'performative doing', that ethics is 'an expressive position of myself facing the other' reflecting my inability to control or contain the other.", *Ibid.*

985 "Levinas indicates that otherness can only be supported by irreversibility, by a one-directional offering that approximates a gift, for which there is no anticipation of return. By being a moment of excess that cannot be integrated into a predictable and measured relation of exchange the gift occurs, in Levinas's words, outside of knowledge, 'otherwise than being', and can open space for something entirely new or unexpected.", *Ibid.*, p. 249.

986 Kozel s'appuie alors sur des expérimentations de danses avec des figures virtuelles, qu'elle anime à partir de capteurs situés sur son corps : « Si je tente d'imposer ma volonté à la figure, l'échange performatif devient profondément inintéressant, je perds le sens de la direction et du but, et la figure semble sans vie. L'éthique réside dans ma réponse à l'autre et donne un sens et une intégrité sociale à mes motions », "If I attempt to impose my will on the figure the performative exchange becomes profoundly uninteresting, I lose sense of direction and purpose, and the figure seems lifeless. Ethic resides in my response to the other and gives meaning and social integrity to my motions.", Susan Kozel, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, op. cit., p. 246.

nique, l'autre, puisqu'il n'est pas moi, ne peut être anticipé, explique Kozel, il « ne peut jamais être entièrement cartographié, prédit ou échangé »<sup>987</sup>. Ainsi, la relation à l'autre compose avec le potentiel, je prends un risque, celui d'être surprise par ton geste.

Cette triple acception de la présence – je suis là dans l'espace, là dans le temps et là dans le risque – constitue l'irréversibilité de la rencontre. L'écran peut ménager de tels milieux de rencontre, où se joue l'imprévu. C'est l'improvisation dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*, et l'échappée du cadre dans *The Machine to be Another*. L'altérité s'affirme alors non pas comme abstraction, mais comme différence concrète qui m'affecte en retour, à même l'écran.

### 6.2.3.2 La différence entre nos corps situés

La différence de l'autre ne s'établit pas seulement à un niveau fondamental, elle est aussi contextuelle, historique, politique. Comme le reprend Kozel : « aucune personne singulière ne partage l'histoire, la sexualité et la race d'une autre. Rien ni personne n'est réversible »<sup>988</sup>. L'asymétrie radicale qui forge ma relation à l'autre ne s'établit pas dans un espace abstrait, mais s'inscrit sur un terrain concret, dans un contexte politique, historique, géographique – dans des *milieux* qui se tissent au fil des relations que nous entretenons entre nous. Penser la différence de nos corps situés permet de constater non seulement l'impossibilité de rentrer l'un dans l'autre (je ne peux pas occuper ton corps, tu ne peux pas occuper le mien) à un niveau local, mais aussi la différenciation de nos expériences quotidiennes, à un niveau plus global. L'éthique lévinassienne s'ancre nécessairement dans les contextes géo-politiques dans lesquels nous sommes situés, dont nous héritons et que nous co-construisons – et la prise en compte de ces contextes, en introduisant des tiers dans la relation duelle que j'entretiens avec « l'autre » y fait émerger les questions que Lévinas assigne à la *justice*<sup>989</sup>.

C'est le deuxième dépassement qu'introduit Susan Kozel : le corps de l'autre, « n'est pas

---

987 “The other can never be fully mapped, predicted, or exchanged.”, *Ibid.*, p. 249.

988 “No singular person shares another’s history, sexuality, and race.”, *Ibid.*, p. 244.

989 La justice est liée pour Lévinas au fait qu'il y ait des « tiers » : nous sommes plus que deux. Je ne connais pas les relations qu'entretient mon prochain avec les autres, si bien que la « relation interpersonnelle que j'établis avec autrui, je dois l'établir aussi avec les autres hommes ; il y a donc nécessité de modérer ce privilège d'autrui ; d'où la justice. », Emmanuel LÉVINAS, *Éthique et infini*, op. cit., p. 86.

universel, n'est pas non plus neutre ou asexuel »<sup>990</sup>. Pour soutenir cette posture politique, elle s'appuie sur le travail de Luce Irigaray et son concept de « différence sexuelle »<sup>991</sup>. L'enjeu de ce concept n'est pas seulement de renvoyer à la masculinité ou à la féminité, mais d'enraciner les corps au sein de discours et de pratiques culturelles dominantes : « La différence sexuelle tente de reconnaître la possibilité d'autres points de vue, d'autres voix, d'autres vies, tous fondés sur l'expérience et la perception incarnées »<sup>992</sup>.

Irigaray se méfie aussi de la réversibilité, car celle-ci implique le risque de considérer les choses comme interchangeables. Or les mains touchantes touchées ne sont pas des « gants » qu'on peut enfiler ou changer<sup>993</sup>. « Réversibilité » ne veut pas dire « substitution » (même si Merleau-Ponty n'utilise pas les concepts de chiasme et de réversibilité comme des synonymes de substitution ou de remplacement<sup>994</sup>). Une ontologie de l'intersubjectivité corporelle, explique Kozel, ne consiste pas à penser le remplacement de l'un ou l'autre, ce qui nous condamnerait à « rester piégés dans un cycle d'échanges sans fin » ou à « jouer, sans possibilité de transformation »<sup>995</sup>. Pour sortir de la boucle, il nous faut la différence. L'enjeu est donc de penser une asymétrie *située*.

L'approche d'Irigaray, telle que la présente Kozel, déplace les philosophies de Merleau-Ponty et de Lévinas sur des terrains plus politiques, en l'occurrence féministes (que les deux auteurs n'ont pas abordé comme tels). Les philosophies de l'altérité se dépouillent de l'universalisme pour interroger nos positions incarnées dans « le monde », non pas ce lieu abstrait de croisement de regards romantiques, mais comme ensemble de contextes culturels et politiques, hérités d'une histoire, sur « la terre », où se confrontent des questions de justice et d'injustice.

---

990 “Just as a body is not universal, it is neither neutral nor asexual”, Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, *op. cit.*, p. 62.

991 Voir par exemple Luce IRIGARAY, « Sur l'éthique de la différence sexuelle », *Les cahiers du GRIF* 32 (1985/1), Groupe de Recherche et d'Information Féministes, pp. 115–119. ; Et pour l'ouvrage de référence : Luce IRIGARAY, *Éthique de la différence sexuelle*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1984.

992 “sexual difference attempts to recognize the possibility of other viewpoints, other voices, other lives, all grounded in embodied experience and perception.”, Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, *op. cit.*, p. 63.

993 Citée par Kozel, *Ibid.*, p. 244.

994 Merleau-Ponty's chiasmic relation, despite being called reversibility, is not a synonym for substitutability or replaceability. There is always the moment of ambiguity, of disequilibrium at the heart of the motion [...]”, *Ibid.*, p. 249.

995 “for the simple reason that we do not want to remain trapped within an endless cycle of exchange, or even play, without scope for transformation.”, *Ibid.*, p. 245.

L'altérité n'est plus face à moi comme un lieu d'investigation et de spéculation, mais c'est elle qui, en premier me définit, en définissant des parts (et des sans-parts). Essayons maintenant de saisir cette interpellation qui nourrit l'éthique de Lévinas, sur les terrains politiques spécifiquement ouverts par le casque de RV. En quoi mon histoire individuelle et collective, et mon positionnement géographique, influencent-ils ma façon de percevoir ce que donnent à voir mes écrans ? En posant ainsi la question, nous retournons le projet empathique en cherchant à caractériser nos positionnements au sein d'un système qui nous précède et nous dépasse, et avec lequel nous composons nécessairement.

### 6.2.3.3 La responsabilité de nos corps situés

Les discours portés par BeAnotherLab (encore une fois, comme exemples parmi d'autres) permettent de questionner la responsabilité de nos corps situés, en décrivant des situations politiques concrètes. En effet, dans les dispositifs que nous avons décrits, *The Library of Ourselves* ou *The Machine to be Another*, l'invitation à la rencontre s'établit au sein d'injustices et d'asymétries politiques comme les discriminations raciales. Le but du projet empathique, et les « résultats » qui en sont attendus consistent en un changement d'attitude envers la catégorie discriminée (incarnée par l'exemple individuel dans le récit), et la prise d'action, comme par exemple la contribution à des associations contre le racisme.

Si ces récits interrogent frontalement nos situations socio-géographiques, elles réduisent également l'autre à sa différence. La catégorisation sociale qui est employée dans les récits de RV porte un discours englobant (et donc discriminant) sur un « autre » (« noir », « femme », « pauvre »), compris au sein d'une catégorisation binaire et hiérarchique qui s'en trouve ainsi renforcée<sup>996</sup>. Le projet d'ouverture à l'autre (en raison de sa différence) risque de se transformer en une appropriation du corps de l'autre (qui lui nie sa singularité).

Or, ces catégories rythment nos relations, les organisent en organisant des rapports de domination. Les prendre en compte me permet de considérer mon point de vue situé au sein de ces rapports, soit en considérant mon privilège (celui de ne pas être nommée ou catégorisée), ou mon oppression (en m'emparant du nom qu'on m'a donné, en me le réappropriant, comme le font les « indigènes » de la république<sup>997</sup>). Le mouvement de catégorisation de

---

996 Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, *op. cit.*

997 « L'Appel des Indigènes » [en ligne], 2005, disponible sur <<http://indigenes-republique.fr/le-p-i-r/ap-pel-des-indigenes-de-la-republique/>>, (consulté le 19 juillet 2020) ; Christine DELPHY, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, *op. cit.*

l'autre est à la fois une condamnation (sous la forme d'une réduction) et une arme (en donnant prise à une réappropriation possible).

En nommant l'autre pour spécifier sa différence, je le réduis à sa catégorie, j'y dilue son infinie complexité ; en même temps, je dois prendre en compte ces catégories pour saisir la spécificité de nos positionnements, le sien, et le mien, face à lui. Reste à savoir si dans les relations que nous entretenons ou établissons à l'aide des différents dispositifs techniques analysés dans les pages et les chapitres qui précèdent, nous perpétons ou déplaçons les hiérarchies établies.

L'éthique de la rencontre s'annonce alors comme une recherche, ouverte à l'imprévisibilité que l'autre m'offre, et à ma capacité à répondre [*response-ability*] en prenant en compte mon propre positionnement. En effet, notre place sur terre, nos héritages culturels, nos moyens de communication et nos catégories forgent nos positionnements. En les prenant en compte et en les interrogeant à un niveau non pas local, mais systémique, nous ouvrons la possibilité de déjouer le confort de nos catégories ordinaires, pour nous laisser la possibilité d'être surpris. Cet équilibre quotidien, qui alterne entre l'habitude de glisser sur nos usages quotidiens (saluer un commerçant) et les remous d'un conflit toujours menaçant (choisir un mot qui ravivera la plaie d'une injustice béante) se complexifie à mesure que nos possibilités de communications s'étendent, mais aussi à mesure que nous comprenons plus finement les plis et replis de nos situations.

Ce travail de responsabilité vis-à-vis de nos positionnements respectifs est particulièrement crucial lorsque j'y suis aveugle. En effet, l'« autre », qu'on me présente dans les dispositifs de RV est tout aussi absolu qu'une jeune femme caucasienne qui me ressemble, mais n'implique pas les mêmes responsabilités.

C'est ce à quoi nous invite la théoricienne Peggy McIntosh lorsqu'elle conceptualise le « privilège blanc »<sup>998</sup> en 1987<sup>999</sup>. Elle constate la facilité des hommes à admettre que les

---

998 Peggy McINTOSH, *White privilege: Unpacking the invisible knapsack*, ERIC, 1988.

999 Le journal *Le Monde* établit dans un article récent des définitions succinctes de concepts « neufs » (peu usités en France) de l'anti-racisme. Pour la section du privilège blanc, Marc-Olivier Bherer signale avant la théorie de Peggy McIntosh d'autres auteurs : « Issue des sciences sociales américaines, la notion de privilège blanc est née aux Etats-Unis, au XIXe siècle. L'historien W.E.B. Du Bois (1868-1963) en jette les premières bases dans son livre *Black Reconstruction in America*, consacré au combat pour l'émancipation du peuple noir dans la période qui suit l'abolition de l'esclavage. [...] Dans les années 1960, l'historien marxiste Theodore Allen (1919-2005) s'inspire de cette idée pour analyser l'essor du racisme américain. [...] le terme de « privilège blanc » se répand sur les campus universitaires et figure dans le vocabulaire employé par les militants de la nouvelle gauche des années 1960. L'expression

femmes ont des désavantages, mais leur difficulté à reconnaître qu'ils ont (du même coup) de nombreux privilèges qui découlent de la même relation d'injustice. Peggy McIntosh s'interroge alors sur la part invisible de privilège qu'elle porte en ayant la peau blanche. Elle s'attelle ainsi, non pas à considérer les difficultés rencontrées par les victimes du racisme, mais à interroger son propre positionnement. Le retournement est important, car il déplace la différence et donc l'inégalité (la hiérarchie, pour le dire avec Delphy), localisée non plus sur le corps de l'autre (par rapport à moi), mais à partir de mon propre positionnement et de ma propre extériorité (vue par le regard des autres).

Cette proposition, qui m'implique plus directement, m'invite également à prendre la responsabilité de mon positionnement au sein d'un système global. McIntosh constate ainsi l'invisibilité de ces avantages en tant qu'avantages (comme un « sac à dos invisible »), injustement considéré d'habitude comme une forme de mérite. Le privilège de la peau blanche, explique-t-elle, revient surtout à ne pas avoir à s'interroger sur la couleur de sa peau. Le positionnement dominant est implicitement considéré comme une base neutre (invisible), à partir de laquelle il est possible d'évoluer<sup>1000</sup>.

En guise de recherche, McIntosh liste ainsi une série de cinquante points où des avantages liés à la peau blanche sont présentés. À titre d'exemple, et parce que ce point s'ajuste particulièrement à notre discussion citons le numéro 21 : « On ne me demande jamais de parler au nom de tous ceux de mon groupe racial »<sup>1001</sup>. Le processus de décentrement (paradoxalement pour mieux saisir la spécificité de son propre positionnement) permet de saisir le travail du neutre dans l'universalisme.

L'enjeu consiste à questionner mon positionnement dans la relation à l'autre, pour saisir comment la distinction qui nous caractérise à ce moment-là est construite par des relations plus larges, qui nous englobent tous les deux (à un niveau historique et géographique, temporel et spatial). La différence entre nous, ainsi considérée, ne signe pas l'impossibilité de

---

s'invite même dans les colonnes du New York Times, en 1969, dans un article rendant compte de la volonté de l'une des principales organisations étudiantes de livrer 'une lutte acharnée contre le privilège lié à la peau blanche'. Cette notion tombe malgré tout dans l'oubli au cours des années qui suivent. », « "Racisé", "racisme d'Etat", "décolonial", "privilège blanc" : les mots neufs de l'antiracisme » [en ligne], Le Monde.fr, 2020, disponible sur <[https://www.lemonde.fr/idees/article/2020/06/26/racise-racisme-d-etat-decolonial-privilege-blanc-les-mots-neufs-de-l-antiracisme\\_6044230\\_3232.html](https://www.lemonde.fr/idees/article/2020/06/26/racise-racisme-d-etat-decolonial-privilege-blanc-les-mots-neufs-de-l-antiracisme_6044230_3232.html)>, (consulté le 17 juillet 2020).

1000 Je n'ai pas été invitée à me voir « comme une oppresseuse, comme une personne injustement avantagée, ou comme une participante à une culture nuisible », Peggy McINTOSH, *White privilege: Unpacking the invisible knapsack*, *op. cit.*

1001 *Ibid.*

notre communication. Au contraire, elle fait émerger le contexte commun auquel nous participons. Le monde n'est ainsi pas compris comme une série d'unités discrètes, en inter-action, mais comme un milieu de relations qui produisent nos différences. Je peux alors tenter (toujours imparfaitement) de prendre la responsabilité de mon positionnement, au sein d'un collectif qui me contient et me dépasse, mais au sein duquel je suis cependant en mesure d'agir, ou pour le dire avec Karen Barad, d'« intra-agir ».

Ainsi la rencontre doit composer avec ces catégories, mais c'est elle aussi qui permet de les déplacer. L'enjeu de cette posture revient à tenir ensemble l'indétermination de l'autre, au sein de nos déterminismes sociaux – (le concept d'« Autre » qui nous occupe ne s'abstrait pas non plus d'une inscription socio-culturelle, objet d'une « passion occidentale », comme le dit le philosophe Dominique Quessada<sup>1002</sup>).

L'éthique, en ce sens, est la façon que j'ai de m'exposer à l'autre, autrement dit, de saisir la responsabilité de cette asymétrie, au sein du contexte culturel, géo-politique dans lequel nous nous trouvons. Penser une éthique de nos présences en ligne est plus que jamais nécessaire, à l'heure où nos rencontres et nos façons d'être-ensemble s'inscrivent de plus en plus directement par le biais de l'écran. C'est pourquoi nous avons voulu comprendre la relation des visages avec les camécrans, la façon dont ces derniers modifient nos modes expressifs et perceptifs, et la façon dont ils nous rapprochent ou nous éloignent.

Dans *The Machine to be Another*, l'autre conserve sa liberté, son indétermination, il m'échappe. À cette résistance du visage dans le cadre, à cette résistance de la chair, qui ne peut être pénétrée, répond une inter-dépendance. Le dispositif de *The Machine to be Another* invente un écart dans l'intra-face, écart dans lequel peut se jouer, non pas l'identification à telle ou telle catégorie préexistante, mais une négociation sensuelle des distances qui nous constituent relationnellement, en nous mettant en contact et en nous séparant.

Dans cet écart interstitiel entre mon visage-voyant et le cadre-voyant, un abîme se creuse, celui d'une altérité. L'exploration d'un écart fondamental dans la rencontre avec l'autre trouve dans ce dispositif une inscription esthétique et éthique dans la mesure où l'autre n'est pas catégorisé (absolutisé) depuis son extérieur mis devant moi, mais m'implique, m'appelle, et m'interpelle par sa présence. Son visage s'y présente comme inappro-

---

1002 « Aucun concept, aucune idée, ne se tient hors d'un ensemble culturel, qui lui donne à la fois une place et une possibilité de signifier. », Dominique QUSSADA, *L'autre. Anatomie d'une passion*, op. cit., p. 23.

priable, quand bien même je tente de le porter comme un masque en portant une caméra qu'il a portée (comme dans *The Library of Ourselves*) ou qu'il porte en direct (dans *The Machine to be Another*). Même au plus près du corps de l'autre, derrière son visage où le dispositif me porte, un écart surgit (visible dans les désynchronisations par exemple) qui ne révèle un autre (un sujet différent de moi) qu'en faisant émerger un nôtre (un processus d'ajustements partagés). Le milieu de rencontre ne peut s'établir que par la prise en compte d'une distance, distance ici mise en place et en visibilité par la médiation technique.

**Conclusion**

**Intra-face-à-face**

« Faire visage » sur nos écrans



En lui laissant cent mètres d'avance, Achille ne pourra jamais rattraper la tortue avec laquelle il fait la course. Car, le temps que le héros atteigne le point de départ de la tortue, cette dernière aura déjà progressé un peu plus, Achille devra donc s'avancer encore, pour parcourir cette distance supplémentaire : « Ainsi, toutes les fois où Achille atteint l'endroit où la tortue se trouvait, elle se retrouve encore plus loin »<sup>1003</sup>. L'espace, dont les mesures peuvent être divisées à l'infini, rend la distance interminable.

Ce sophisme pourrait caractériser la distance de la rencontre : entre nous deux, le point d'arrivée s'éloigne à mesure que nous avançons l'un vers l'autre. Le paradoxe de Zénon, en cherchant à exposer les limites de la mathématique grecque quand il s'agit de traiter l'infini et le continu, peut nous être utile pour métaphoriser le désir d'atteindre l'autre – pourvu qu'on retourne Achille pour le mettre face à la tortue.

Dans cette conclusion, reprenons une dernière fois la question de l'entre-deux, pour reprendre nos positions, et avancer d'un pas.

## 7.1 Reprise Intra-face-à-face Ou l'art de l'improvisage

### 7.1.1 LES « DISTANCES DE RENCONTRE » DANS LES RENCONTRES À DISTANCE

#### 7.1.1.1 Milieux de rencontre

Entre nous, la distance qui nous sépare se trouve remédiée par un dispositif technique qui rend possible la rencontre.

Ainsi s'est déployé le terrain de notre étude des relations avec des visages sur écran. Tout au long de la thèse, nous avons observé la formation de ces distances selon différentes configurations, pour observer autant de « milieux de rencontre » ouverts par nos

<sup>1003</sup> On trouve l'explication et surtout la réfutation du paradoxe chez Aristote : « Le second sophisme de Zénon est celui qu'on appelle l'Achille. Il consiste à dire que jamais le plus lent, quand il est en marche, ne pourra être atteint par le plus rapide, attendu que le poursuivant doit, de toute nécessité, passer d'abord par le point d'où est parti celui qui fuit sa poursuite, et qu'ainsi le plus lent conservera constamment une certaine avance. », disponible en ligne : ARISTOTE, *Leçon de Physique, Tome II, Livre IV : De la Divisibilité du Mouvement* [en ligne], trad. Barthélémy SAINT-HILAIRE, disponible sur <<http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/Aristote/phys614.htm>>, (consulté le 25 août 2020).

camécrans. À chaque fois, notre inter-face-à-face étend une distance qui dit notre séparation irréductible en même temps que la possibilité d'être-ensemble. Nos camécrans et les expérimentations artistiques qui les investissent animent toujours plus finement notre appréhension de ces distances et de leurs possibilités.

Reprenons encore notre développement logique d'une « distance de rencontre ». Dans la rencontre il y a distance, car il y a différence de points de vue. Nous ne percevons pas la même chose car nos corps incarnés sont situés (sur terre, dans un contexte sociopolitique, dans un vécu personnel) au sein d'une certaine perspective qui conditionne nos perceptions, nos pensées, nos valeurs. La question du visage a été notre point d'entrée pour comprendre ce donné : on ne perçoit pas la même chose car on ne perçoit pas ce que l'on donne à percevoir de nos corps. Or, ce que l'on donne à percevoir (la façon dont je me présente à l'autre, cette extériorité qui m'échappe) est la condition de notre rencontre. Par conséquent, ce qui permet la rencontre est également ce qui produit une distance. La distance est la condition de notre rencontre. Elle est le lieu où nous nous individuons (et divisons), en nous subjectivant dans le regard de l'autre.

Cette conclusion peut paraître évidente, mais elle est essentielle pour comprendre et développer nos rencontres par camécrans. Les appareils de prise de vue et d'affichage (caméra et écran) ont bouleversé nos façons d'apparaître et de percevoir. Entre des ambitions technophiles de fusion (nous allons pouvoir nous mettre les uns à la place des autres) et les frustrations de l'éloignement (la transmission cahotante des interfaces visiophoniques), les distances de rencontre sont un lieu de tensions passionnantes qui ne cesse de gagner en importance. Nos rencontres par écran, accélérées et intensifiées au fil des derniers mois de pandémie, nous poussent à nous interroger sur l'élaboration de ces distances (leur design), pour rendre possible l'émergence d'un milieu de rencontre.

Au fil de nos études de cas, nous avons observé de telles distances, comme un accord du proche et du lointain qui s'est manifesté de façon de plus en plus vertigineuse.

Dans la « Face A », la rencontre est simulée : le visage à l'écran me donne certes une sensation de proximité (le vlog dans le chapitre 1), parfois très charnelle (l'ASMR dans le chapitre 2), cependant qu'aucun des participants de ces rencontres asynchrones ne souhaite entrer directement en contact avec l'autre par un face-à-face immédiat. Nous sommes donc chacun en relation avec nos camécrans respectifs (double distance), qui se transforment en

quasi-visage. Ces vidéos de compagnie offrent des distances activables à la demande : je peux à tout moment avoir l'impression d'être regardée par un ami ou une hôtesse d'un spa de luxe qui prendra soin de moi. Seule face à mon camécran, j'active et désactive cette distance selon mon envie – sauf dans certains cas, comme nous l'avons vu avec la polémique d'*of the North* (dans le chapitre 3), où soudainement les visages cessent de se « donner ». Le regard distancié (au sens de détaché, éloigné) que je portais sur les images doit brusquement répondre de la relation qui s'inventait.

Dans la « Face B », le visage à l'écran est en mesure de me reconnaître : nous pouvons nous répondre réciproquement. L'interface visiophonique permet ce rapprochement en rassemblant, malgré l'éloignement géographique, nos apparitions sur une même grille de « cases-à-visage ». Les nouveaux biais introduits dans notre face-à-face mettent en relief de nouvelles distances (difficultés techniques, dans le chapitre 4), comme autant de nouveaux modes d'être-ensemble (l'accordage de nos enchevêtrements, dans le chapitre 5). Même « à distance », nous pouvons créer des connexions sensibles, au fil de gestes attentionnés. La sensualité des « danses à distance » (*Distant Movements*) fait apparaître cet effort d'harmonisation et l'écart spéculatif qu'elle implique. Cet écart est questionné de façon plus resserrée encore dans les expériences au casque de réalité virtuelle qui invitent à une synchronie totale entre les corps. Ces dispositifs « intra-face » inventent un nouvel écart entre nos visages, qui fait alors éclater, dans les microdécalages, la présence de l'autre (chapitre 6).

Tout au long de ce parcours, l'interface-à-face se resserre au niveau temporel et spatial, mais décrit à chaque fois une distance, qui met en valeur la différence de nos points de vue – de nos visages. À mesure que l'on s'approche, cet écart se fait plus sensible, en un sens plus « profond ». On peut facilement observer un effet de ce type lorsqu'on s'approche si près des yeux de l'autre qu'on perd son regard. À quelques centimètres de ton visage, lorsque la mise au point de ma pupille ne te rend pas flou, il faut nous donner « rendez-vous » sur l'un de nos deux yeux, pour que nos regards se croisent. Cet angle obtus (parcourant un paysage entre tes deux yeux) complexifie notre habitude du croisement de regards en angle aigu.

### **7.1.1.2 Nos corps impliqués (du visuel à l'haptique)**

Le parcours de la thèse a dessiné un mouvement d'approche qui peut également se lire

de façon transversale, d'abord par des distances plutôt visuelles dans les chapitres 1 (vlog) et 4 (visiophonie) qui ont éclairé la possibilité de faire émerger des visages dans la matérialité du camécran (quasi-visage ou case-à-visage), en relocalisant la distance entre moi et l'appareil quand nous étions éloignés géographiquement.

Les chapitres 2 (ASMR) et 5 (rituels visiophoniques) ont déployé des relations plus sensuelles aux camécrans. La continuité visuelle qui pouvait s'établir dans la reproduction du face-à-face devient cette fois une continuité de la vibration, qui circule de médiation en médiation. Ces deux chapitres mettent en évidence une cohésion et une consistance des matériaux qui nous lient les uns aux autres. Nous-mêmes, nos visages et nos corps participons à ce continuum, traversé par les vibrations, pris dans l'intrication des médiations.

Ainsi, nous nous sommes progressivement éloignés de la question du visage comme forme (présentation du visage devant une caméra) pour plutôt saisir ce qui peut « faire visage » sur écran par le comportement du cadre (qu'un visage y figure ou non). Quand la dimension visuelle du visage, dès son étymologie (du latin *visus videre*, participe passé de *videre*, « ce qui est vu »), impose une mise à distance par le sens de la vue, nous avons cherché les occurrences qui permettaient une continuité charnelle entre nos corps. La dimension haptique de ces images introduit dans le face-à-face *audio-visuel* une relation particulière à la peau et au touché, qui implique par exemple de caresser les appareils pour toucher le corps du récepteur des vidéos (vidéo ASMR), de se toucher pour imaginer la caresse de l'autre lors de rencontres visiophoniques (*Distant Movements*), ou de passer au travers des corps de personnages absents avec le casque de réalité virtuelle, quand je ne suis pas directement touchée par l'acteur en haptique. Cette série de « toucher-fantôme » a permis de souligner l'importance de notre participation charnelle aux rencontres par écran.

En impliquant plus directement mon propre corps au cœur de la rencontre, cette dimension charnelle éclaire la nécessité de se situer dans le face-à-face. Je ne suis pas seulement à distance, détachée par le sens de la vue, contrôlant à distance ce que je vois. Je suis directement impliquée par une série de réactions charnelles qui témoignent de mon positionnement géographique et politique – comme nous l'avons vu avec le rejet du film de Gagnon ou des récits « incarnés » en RV. La façon de nous faire face est politique, et cette dimension politique s'inscrit à même nos gestes et nos corps, devant le camécran, et dans nos images (la nausée dans la réception d'*of the North* et le suivi des mouvements dans les ex-

périences au casque de RV). Les chapitres 3 et 6 ont permis de mettre en évidence la dimension éminemment politique, car éminemment charnelle et incarnée, de la distance qui nous sépare.

La description logique de nos perceptions différenciées s'inscrit irrémédiablement au cœur d'enjeux historiques et politiques qui forgent la distance de rencontre. En effet, dès lors qu'une distance entre nous est ouverte, s'y insinuent également la possibilité d'être vus par d'autres. En créant une distance sur moi-même via le camécran (dans un selfie par exemple), je produis une distance par laquelle un autre peut s'insérer. Lorsque nous nous faisons face, présentant nos extériorités l'un à l'autre (nos visages), nous prenons également le risque du tiers, en ouvrant une distance (que vont abondamment investir les dispositifs de surveillance sur internet).

Dans le cas d'*of the North*, la distance de rencontre qui s'établissait entre filmeur et filmé, au sein d'une circulation locale des images, est détournée par Dominic Gagnon qui déploie son propre regard sur la relation (il s'insère dans la distance de rencontre rendue disponible en ligne). Dans *The Library of Ourselves*, la distance de rencontre entre nos deux visages alignés (caméra et casque-écran) m'invite à prendre la place de l'autre, pour éprouver ses propres distances de rencontre, et ainsi me sensibiliser aux difficultés de sa situation. L'exploitation de ces distances « retournées » ou « capturées » ouvre un laboratoire d'observation de nos propres positionnements individuels et collectifs. Dans les deux cas, l'appropriation des distances de l'autre (lorsque j'essaye de prendre sa place, de m'identifier à lui) implique une deuxième « remise à distance », qui rappelle la différence de nos corps : je ne suis pas l'autre – car si je deviens l'autre, alors il disparaît.

Notre parcours a ainsi voulu appliquer l'analyse phénoménologique de la perception incarnée et de l'altérité (Merleau-Ponty, Lévinas) sur écran (Sobchack, Kozel, Dalmasso), en la situant politiquement (Citton, Delphy, hooks, Pedwell).

### **7.1.1.3 Nos corps situés (identification / confrontation)**

Pour caractériser cet accord du proche et du lointain, une tension est apparue au fil de nos études de cas entre « identification » et « confrontation », tension qui sculpte ma relation avec le visage sur écran.

Les théories du cinéma ont cherché à caractériser cette association qui s'établit entre moi

et le personnage à l'écran en observant une série de modes d'identification : face à l'écran, je m'imagine – dans une certaine mesure – être celui ou celle qui apparaît à l'écran en fonction des indices qui me sont donnés à l'image. Dans ce face-à-face asynchrone maintenant classique, c'est moi (face à l'écran) qui organise la distance : dans l'image, je découvre un autre que moi, dont la différence peut me bouleverser et que j'essaie de comprendre et de m'approprier, dans cet écart spéculatif qu'on a compris comme l'empathie. De l'autre côté du spectre, on peut considérer des images où l'autre, celui ou celle qui apparaît à l'écran, me *confronte*. Mon mouvement d'identification est restreint par l'affirmation de la présence de l'autre qui m'interpelle, me remet « à ma place ».

Dans les objets audiovisuels qui nous ont intéressés, cette tension entre identification et confrontation se joue constamment à même le cadre. Dans le cas des vidéos de compagnie, les vlogueurs ou les guides ASMR ne cessent de considérer la présence d'un récepteur, ménageant pour lui une place dans l'appareillage. Je m'identifie au camécran de l'autre et en retour, mon propre camécran se trouve habité par la présence de l'autre. Ce double croisement d'une relation simulée par le biais des appareils fabrique non une incorporation des camécrans non pas comme des extensions de nos corps, mais bien comme des compagnons, à côté de moi, ou face à moi (confrontation).

Dans le cas des interfaces visiophoniques, nous nous faisons face (confrontation) par l'intermédiaire d'une interface commune, mais dont les configurations diffèrent. Pour mieux saisir les gestes de mes interlocuteurs, et comprendre leur façon d'agir dans la discussion, je dois parfois m'imaginer ce qui pourrait apparaître sur leurs propres camécrans (identification). Dans le face-à-face synchrone, la confrontation est première (nous tentons de reproduire la façon dont nous nous faisons face hors-écran), et ce sont les difficultés techniques qui imposent un travail d'identification (empathie). Dans tous les cas, je reste dans une activité spéculative, dans l'impossibilité de savoir exactement ce que l'autre voit, et comment il le voit – même par le biais d'une caméra subjective qu'il est en train d'animer.

Les chapitres 3 et 6, qui clôturent les deux parties, mettent en tension cette ambivalence entre identification et confrontation. Les deux études de cas témoignent d'un mouvement empathique : Dominic Gagnon comme BeAnotherLab cherchent à rencontrer l'« Autre » en élaborant des dispositifs qui permettent de s'identifier à lui, de s'approprier son expérience

par la récupération d'images « subjectives » (que l'Autre a produites). La projection de soi sur ces images (identification) se fait dans le cas de la récupération de vidéos amateurs pour Gagnon, et dans la captation d'images subjectives destinées à être incorporées pour le récit au casque de RV. Se dessine alors un projet impossible : celui de se raconter soi-même comme l'autre sans connaître l'autre ; celui de se confronter à l'autre en essayant de devenir l'autre. Dans les deux cas, le mouvement de projection ou d'incorporation s'oppose à la présence résistante de l'autre, qui réintroduit une distance – pour rendre à nouveau possible la rencontre. Ces images nous imposent de nous resituer dans le rapport à l'autre. Ainsi émerge un paradoxe : plus on bascule du côté de l'identification (en ramenant l'autre à soi), plus l'autre s'éloigne en affirmant sa différence (en me confrontant).

Nos relations sont faites de cette articulation entre identification et confrontation, qui décrivent toujours une distance entre moi et l'autre, un écart irréductible où se joue la négociation. Les mouvements d'interpellation-projections sont constamment confirmés ou infirmés par nos gestes de prise en compte l'un de l'autre, gestes qui, au fil d'accordages affectifs (Stern), trame le tissu toujours fragile de la communication.

## 7.1.2 LA RELATION CONSTITUTIVE

### 7.1.2.1 Intraface-à-face

Au fil de notre progression, ce qui apparaît plus clairement est l'intrication complexe d'une série de distances, non pas seulement entre nous, par la différence de nos points de vue, mais autour de nous, dans le milieu sociopolitique que nous habitons. Ces différents niveaux de distance composent ensemble comme les fils d'un tissu dont les bords restent invisibles.

Ainsi le préfixe de l'« inter »-face à parfois laissé place à l'« intra », dans le premier chapitre d'abord, pour caractériser la multiplication des caméras et de leurs usages qui diffractent nos subjectivités<sup>1004</sup>, puis dans le cinquième chapitre, avec la notion d'intra-action, forgée par Karen Barad, que nous appliquons aux performances visiophoniques d'Annie Abrahams pour prendre du recul sur la façon dont s'établissent nos relations à une échelle

---

1004 LISA CARTWRIGHT, ANDY RICE, « My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as technologies of Intra-Subjective Action » [en ligne], *S&F Online (The Scholar & Feminist Online)*, *op. cit.*

plus large. Enfin, le dernier chapitre propose une nouvelle approche de l'« intra »-face pour considérer, cette fois à l'échelle la plus resserrée possible du face-à-face, l'incorporation d'une expérience en première personne. Ces différents écarts, au plus près du visage, mais toujours pris dans des situations plus globales, pourraient apporter une conclusion à notre enquête, par l'élaboration d'un *intra-face-à-face*.

La notion d'intra-face-à-face nous permet de déplacer l'échelle du face-à-face, en situant la rencontre à la fois entre nous (dans la distance qui nous sépare), mais aussi dans notre chair (en nous), et dans les structures sociales et techniques (autour de nous) qui nous conditionnent à être ce que nous sommes et à faire ce que nous faisons. C'est l'intrication de ces différentes échelles qui compose notre milieu de rencontre.

Penser un intra-face-à-face nous permettrait de situer plus finement les tensions propres à nos relations par écran, qui nous engagent à la fois personnellement (charnellement), mais aussi toujours collectivement. Dans un dossier consacré aux « envoûtements médiatiques », Yves Citton, Frédéric Neyrat et Dominique Quessada observent ainsi comment l'ensemble des *media* qui traversent notre monde, depuis les lettres écrites « à la main », jusqu'aux sms, du journal à la télévision, du télégraphe au réseau social, ne circule pas seulement « entre des individus ni entre des machines : cela se diffuse à *travers et en nous* »<sup>1005</sup>. Il nous faut dépasser le paradigme des individus échangeant des informations pour envisager des milieux « dans lesquels nous sommes immergés, qui nous font respirer, inspirer, expirer les idées et les désirs qui nous animent tous, chacun de façon singulière »<sup>1006</sup>. Nous sommes pris au sein de structures qui nous précèdent et nous dépassent, tissant le terrain de nos rencontres qui, en retour, en nouent et dénouent les mailles.

Si le corps est situé, il est également constitué par l'environnement en retour. Comme le dit Susan Kozel, le corps n'est pas une entité autonome, ou un agent :

[...] l'être est changeant, c'est une construction dynamique, relié chiasmatisquement aux autres êtres et à la chair du monde. Mon être même contient les traces de mes rencontres corporelles avec les autres. Les façons dont je vois, touche et bouge avec les autres sont dans mon tissu même, les souvenirs et les histoires intégrés et transformés.<sup>1007</sup>

---

1005 Yves CITTON, Frédéric NEYRAT, Dominique QUESSADA, « Envoûtements médiatiques », *Multitudes* (2012/4), pp. 56-64., p. 58.

1006 *Ibid.*

1007 “one that can account for gaps, distances, and discordance. This also involves reconstructing the notion of a being: instead of a self-contained entity or agent, beingness is a changeable, dynamic construct, chiasmically connected to other beings and to the flesh of the world. My very being contains the traces of my bodily encounters with others. The ways I see, touch, and move with others are in my very fa-

Ainsi, la peau qui réagit dans la vidéo ASMR, ou les nausées éprouvées par certains spectateurs pendant le visionnage des films de Gagnon sont des symptômes de l'intraface-à-face. Liée à nos souvenirs et nos positionnements géo-politiques, la peau est un des échos de notre rencontre, feuilletée de multiples faces.

### 7.1.2.2 L'art de l'improvisage

Comment nous repérer au sein de l'intra-face-à-face ? Les études de cas que nous avons menées nous permettent d'observer une série de tensions qui questionnent à la fois nos positions (toujours mouvantes, dépendantes de l'autre), mais également un mouvement d'improvisation, qu'on pourrait comprendre comme notre capacité à répondre.

Ce double mouvement (interpeller / répondre) décrit une boucle dans l'intraface-à-face, comme un point de croix, un articulateur de maille, qui continue à tisser (ou découdre) notre tissu commun. Ce mouvement de raccordement dans le face-à-face, quand je réponds à ton interpellation, est une façon de me situer dans l'intraface-à-face : répondre de mon positionnement au sein de structures technico-sociales (responsabilité) et répondre à l'autre, qui devant moi m'interpelle (don), sans surplomber la relation. « Faire visage », c'est cette capacité à répondre qui se manifeste, la possibilité d'improviser ensemble – un *improvisage*.

L'art de l'improvisage serait un art de l'engagement dans l'indéterminé, un art de la rencontre qui implique de me situer (dans l'intraface-à-face), pour mieux embrasser un champ de possible, auquel je reste ouverte, prête à répondre<sup>1008</sup>. L'improvisage est un moment de bascule, où les distances se réorganisent : si nous agissons au sein de cadres socio-techniques qui préparent nos rencontres, que nous pouvons anticiper nos gestes, l'improvisage réintroduit de l'incertain, appelle une attention accueillante et curieuse de l'indétermination de l'autre : je ne sais pas ce que tu vas faire, et donc je ne sais pas ce que je vais faire.

---

bric, memories and histories integrated and transformed. This is predicated upon a 'prereflective corporeal openness to otherness' (Diprose 2002, 5).", Susan KOZEL, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, op. cit., p. 240.

1008 Comme le décrit Giuseppe Cavallari avec Lefebvre, l'espace social est à considérer comme un milieu de possibles : « Les distances qui encadrent et traversent ce milieu sont dessinées et embrassées par des actions qui, ayant lieu, forment ce même milieu dans lequel nous évoluons. Ces actions sont donc des médiations, car elles constituent le milieu d'où elles naissent », Giuseppe CAVALLARI, *Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique*, Université de Technologie de Compiègne UTC / Université de Montréal UdeM, op. cit., p. 6-7.

Nous l'avons dit, à chaque fois que l'on veut définir la distance en jeu, pour une situation corporelle et technique particulière, il est question d'un don : le don d'une extériorité, l'activité perceptive qui se donne à voir – mon visage. Dans la distance de la rencontre s'établit donc une asymétrie fondamentale : je donne mon visage à l'autre, sans avoir la maîtrise de ce qu'il en fera. Ceci est vrai même dans le cas du vlogueur qui produit une distance en se filmant lui-même. S'il a la maîtrise de la production de son image, la distance qu'il fait naître pour apparaître (partager son image) ne dépend plus de lui. Plongé dans sa propre image au miroir-vidéo, c'est le regard de l'autre qu'il imagine, mais qu'il ne pourra plus maîtriser, une fois l'image envoyée (à moins que l'image ne soit jamais envoyée – auquel cas, il n'y a pas rencontre).

La distance de rencontre dépend de ce don asymétrique, c'est-à-dire d'une chose transmise sans maîtrise, sans calcul sur le retour. Le don du visage est plus évident dans la visio-phonie, en particulier dans les performances d'Annie Abrahams quand, au fil des protocoles, je perds la maîtrise de mon image, que je renonce à la tentation d'une mise en scène constante de mon apparition pour l'autre. Les visages qui se laissent alors observer ne sont plus en train de spéculer sur le regard de l'autre, mais engagés et constamment déplacés par l'enchaînement des réponses et réactions du groupe. La rencontre, telle que nous l'avons analysée, semble ainsi résister à toute position stable de surplomb sur l'interaction. Nous sommes chacun situé, mais cette différence nous implique et nous emporte au fil d'enchevêtrements communs.

À partir des orientations (perceptives, expressives, émotionnelles) que nous donnent nos visages, nous intra-agissons au sein de notre relation construite et préparée par le collectif (culturel, social), pour à notre tour y contribuer. Pour nous situer dans l'intraface-à-face, il nous faut donc surtout improviser<sup>10091010</sup>, en réponse aux propositions des autres, en *intra-réaction* avec le monde. L'« improvisage » serait cette action de se situer dans l'intraface-à-face, désignant à la fois le visage et l'action d'une réponse dans l'indéterminé, qui *tente* quelque chose, qui tente une réponse ou une direction – en *impro-visant*<sup>1011</sup>.

---

1009 Sur les enjeux relationnels et politiques des situations d'improvisations collectives, voir Yves CITTON, « Politiques improvisistes », in *Politiques d'Uz. Vivacités critiques du réel*, Éditions du commun, Rennes, 2018, pp. 213-234.

1010 Sur les enjeux relationnels et politiques des situations d'improvisations collectives, voir Yves CITTON, « Politiques improvisistes », in Julie Denouël et Fabien Granjon, *Politiques d'Uz. Vivacités critiques du réel*, Rennes, Éditions du commun, 2018, p. 213-234.

On retrouve dans l'improvisage la dimension de l'adresse propre au visage, dans sa triple acception : l'adresse comme verbe qui désigne l'envoi, mais aussi l'adresse comme nom, qui désigne la destination à atteindre, et enfin l'adresse comme substantif, le fait d'être adroit. La « mal-adresse » peut désigner les perturbations du visage au sein de ces conversations, un visage dont on ne sait pas s'il « arrivera à destination ». D'un même mouvement, l'adresse concerne à la fois le déplacement (je t'interpelle), l'arrivée (l'endroit visé) et l'habilité à se déplacer. L'improvisage, c'est la dimension d'adresse du visage.

Pour qu'il y ait rencontre nous sommes donc dépendants de nos visages, de leurs façons d'apparaître, de leur « opacité ». Nous sommes cette opacité, pour le dire avec Édouard Glissant que nous citons au chapitre précédent<sup>1012</sup>. Cette opacité n'est pas autarcique, nous l'avons dit, au contraire : « Des opacités peuvent coexister, confluer, tramant des tissus dont la véritable compréhension porterait sur la texture de cette trame et non pas sur la nature des composantes »<sup>1013</sup>. Il s'agit de faire tissu ensemble, assemblant nos intentions pour que « pensée de soi et pensée de l'autre y deviennent caduques »<sup>1014</sup>. La pensée de l'opacité permet de nous maintenir dans une incertitude qui garantit le moteur spéculatif. Elle détourne, dit Glissant, des « vérités absolues, dont je croirais être le dépositaire », elle nous permet de rester sur le seuil, prêt à réagir et à répondre : « Loin de me rencogner dans l'inutile et l'inactif, elle relativise en moi les possibles de toute action, en me faisant sensible aux limites de toute méthode »<sup>1015</sup>. L'opacité s'affirme comme la condition de l'improvisage :

Je puis donc concevoir l'opacité de l'autre pour moi, sans que je lui reproche mon opacité pour lui. Il ne m'est pas nécessaire que je le « comprenne » pour me sentir solidaire de lui, pour bâtir avec lui, pour aimer ce qu'il fait. Il ne m'est pas nécessaire de tenter de devenir l'autre (de devenir autre) ni de le « faire » à mon image.<sup>1016</sup>

La « créolisation » de Glissant pourrait être un mode de l'emmêlement de l'intra-face-à-face, quand nous parvenons à « faire visage »<sup>1017</sup>. Les études de cas sur camécrans nous ont

---

1011 Cette formulation est au départ une faute de frappe : pour écrire « improvisation », mes doigts habitués à naviguer dans le même vocabulaire raccourcissent par « improvisage ». Cet inconscient du geste automatique et la dimension poético-drolatique qui peut en ressortir sont explorés par la chercheuse Erika Fülöp (sur Facebook notamment), par le *hashtag* : [#FautesQuiFrappent](#).

1012 Pour ouvrir la section 6.2.3.3 du manuscrit, Édouard GLISSANT, *Poétique de la relation: Poétique III*, *op. cit.*, p. 204.

1013 *Ibid.*

1014 *Ibid.*

1015 *Ibid.*, p. 206.

1016 *Ibid.*, p. 207.

1017 « La créolisation, qui est un des modes de l'emmêlement – et non pas seulement une résultante linguistique – n'a d'exemplaire que ses processus et certainement pas les 'contenus' à partir desquels ils fonc-

occupées questionnent les difficultés et les possibilités de « créolisation machinique », comme le propose Yves Citton, une façon imprévisible d'enchevêtrer nos opacités comme autant de faces interfacées dans la relation<sup>1018</sup>.

### 7.1.2.3 « Apparêtre »

Ainsi, il est important de savoir non seulement comment je peux faire face aux autres par le biais des camécrans, mais comment également je peux y être représenté : la face que j'offre à l'autre. Comme le dit Citton, la « force dont dispose ma personne me vient en grande part de sa 'représentation' dans l'attention d'autrui – ce terme étant à entendre dans le sens fort où l'on parle de représentation politique : il s'y joue des questions de pouvoir et non seulement d'apparence »<sup>1019</sup>. Si mon visage existe d'abord dans le regard de l'autre, qui me désigne et me constitue, interroger en retour ma façon d'apparaître s'affirme alors aussi comme une forme de réponse à l'interpellation de l'autre. Nous pourrions reprendre le verbe proposé par Eric Méchoulan d'« *apparêtre* », pour rendre compte de la nature intrinsèquement relationnelle de notre apparence<sup>1020</sup>.

La surface du visage comme la surface de l'écran s'offrent comme des surfaces à interpréter, elles donnent à voir, invitent à être déchiffrées, sans pouvoir être percées. La pénétration de l'écran ou du visage ne dévoile pas plus d'informations sur ce qui pouvait s'y dessiner. Impossible de percer la surface, en brisant l'écran ou en ouvrant le visage : les fils arrachés ou les organes écorchés ne révéleront jamais autant qu'un sourire. Nous dépendons de ces formes d'apparitions pour être au monde et pour nous faire face, nous ne sommes que cette extériorité, cette opacité.

Comment les camécrans, en tant que technologie à la fois perceptive et expressive vont-ils transformer nos apparitions, et donc nous transformer en tant que sujets incarnés ? Les mutations technologiques, explique Sobchack, marquent nos formes de compréhension du temps et de l'espace, de la conscience, de nos sens corporels et de nos sensations de pré-

---

tionneraient. C'est ce qui fait notre départ d'avec le concept de 'créolité'. », *Ibid.*

1018 « Alors que les innombrables mélanges que génère la mondialisation numérisée hybrident des éléments hétérogènes pour en faire des mélanges souvent assez fades et prédictibles, le propre de la créolisation est de rapprocher les étrangetés dont les rencontres et les accouplements génèrent des mutants imprévisibles. », Yves CITTON, *Médiarchie*, *op. cit.*, p. 353.

1019 Yves CITTON, *Pour une écologie de l'attention*, *op. cit.*, p. 251.

1020 Éric MÉCHOULAN, « Propositions pour une définition des médias », in *Attention Machines ! Actes du colloque "Attention Machines ! Pratiques artistiques et recyclages médiatiques, 7-9/02/2018*, *op. cit.*

sence au monde, à nous et aux autres : « Chaque technologie non seulement produit différemment la médiation [*mediates*] de la représentation de notre existence corporelle, mais elle les constitue également. [Chacune stimule] différents modes de présentation et de représentation pour différentes réponses esthétiques et responsabilités éthiques »<sup>1021</sup>. Sobchack montre la transformation de différents modes de perceptions relatifs à différentes technologies. Successivement, la photographie, le cinéma, et l'électronique ont constitué une nouvelle « techno-logique », et ont aussi été subjectivement incorporés [*subjectively incorporated*] pour permettre d'autres modes de perception : « Comme la vision humaine, la matérialité et les modalités de la perception et de la représentation photographiques, cinématographiques et électroniques ne sont pas des abstractions »<sup>1022</sup>, elles sont au contraire incarnées et surtout « incarnantes » ; elles affectent directement notre façon de percevoir les choses<sup>1023</sup>.

En transformant, démultipliant, feuilletant, nos façons de percevoir et d'apparaître (nos visages), nos caméras conditionnent de nouveaux modes de présentation de soi et d'approche de l'autre, à travers une subjectivité diffractée : prise dans le champ des caméras démultipliées autour de moi, interpellée par des écrans où parfois je croise mon propre visage, naviguant sur les écrans des autres et à travers leurs caméras personnelles, je dois également composer avec les multiples déviations de nos points de vue raccordés par les appareils<sup>1024</sup>. Comment prendre soin de nos façons d'apparaître dans nos faces-à-faces écranisés ? Comment ces modes d'apparitions peuvent-ils rendre compte de notre position dans le monde, de la façon dont nous sommes affectés par notre milieu ? Quelle sera l'éthique du

---

1021 “Each technology not only differently *mediates* our figurations of bodily existence but also *constitute* them.”, Everyone stimulates “different modes of presentation and representation to different aesthetic responses and ethical responsibilities.”, Vivian SOBCHACK, « The Scene of the Screen, Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic “Presence” », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, Sense of cinema, Univ. of California Press, Berkeley, 2004, pp. 135-162, p. 136.

1022 “Like human vision, the materiality and modalities of photographic, cinematic, and electronic perception and representation are not abstractions.”, *Ibid.*, p. 140.

1023 Ces trois technologies, photographie, cinéma et électronique peuvent suivre, selon Sobchack, la périodisation du capitalisme de Fredric Jameson, à savoir pour la première, le capitalisme de marché, et le courant du Réalisme autour de 1840, pour la deuxième le capitalisme monopole et le courant Moderne autour de 1890, et enfin pour la troisième, le capitalisme multinational, et le courant Post-moderne autour de 1940. Ces trois moments sont marqués par une révolution technologique et donc également la révolution de la sensibilité esthétique et de ses représentations, et révolution de la perception, Vivian SOBCHACK, « The Scene of the Screen, Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic « Presence » », in *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*, *op. cit.*

1024 Lisa CARTWRIGHT, Andy RICE, « My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as technologies of Intra-Subjective Action » [en ligne], *S&F Online (The Scholar & Feminist Online)*, *op. cit.*

visage sur écran dans le bouleversement de nos modes de perception et d'expression actuels introduits par les camécrans ? Comment introduire de l'incertain dans les interfaces de contrôle informatiques<sup>1025</sup> ?

#### 7.1.2.4 Les nouvelles apparitions

Lorsque je me fais apparaître sur le camécran, en produisant une image de moi-même partageable, mon visage vient avec un cadre. Cette simple apparition dans un cadre autogéré bouleverse la façon de se présenter. Mon visage s'affirme dans un décor, deux éléments – fond et figure – qui inscrivent la présence. Ces modes de traductions de notre expression-perception transforment notre engagement les uns avec les autres, à un niveau fondamental. Donnons quatre exemples de distorsions produites par les camécrans.

Sur l'interface visiophonique, je peux être face à mon propre visage, et donc aussi au décor derrière moi. Hors-écran, c'est dans le regard de l'autre que ces informations existent : c'est lui qui a la charge de l'environnement dans lequel je m'insère. Si la bibliothèque derrière moi venait à soudainement s'effondrer, c'est dans le regard de l'autre que je le verrais en premier lieu. Sur écran, mon regard se diffracte entre les différents décors qui s'accordent ensemble le long des lignes de l'interface.

À cela s'ajoute la manipulation directe (tactile) du camécran, qui me permet d'orienter la prise de vue. L'expressivité de mon cadre n'est pas seulement le visage et son décor, mais également la perception de ma caméra qui me permet de faire « voir le voir », pour le dire avec Sobchack. Lors de nos rencontres par écran, je peux exploiter cette possibilité inédite de mise en scène de mon apparition pour montrer à l'autre ce que je voudrais qu'il regarde. Pourra-t-on inventer des conversations de visage-caméra voyant à visage-caméra voyant ?

La manipulation de nos caméras connectées nous permet de ménager des distances différentes entre nous (je suis en gros plan, tu es en plan large) : comment vont s'inventer ces nouveaux rapports de proximités non-réciproque ? Quels sont les usages sociaux qui s'établiront sur la manipulation des appareils, comme orchestration de nouvelles proxémies de rencontre camécranisées ? Quelles seront les règles de politesse des échelles de cadre, et de

---

1025 C'est bien ce qu'interroge Serge Bouchardon dans son œuvre interactive *Déprise*, 2010 : « *Déprise* est une création numérique en ligne sur les notions de prise et de contrôle. Quand a-t-on l'impression d'être en situation de prise ou de perte de prise dans la vie ? », consultable à cette adresse : <https://bouchard.pers.utc.fr/deprise/home> (consulté le 01/09/2020).

la place des micros ?

Les camécrans , avec les interfaces de rencontre qu'ils ouvrent construisent de nouveaux postes d'observation, en nous donnant accès à des cadres « subjectifs », mais aussi en ménageant des espaces de replis, des recoins d'invisibilité (quand je retire ma case sur l'interface visiophonique par exemple). Il est urgent aujourd'hui de comprendre, comme le souligne Mauro Carbone à l'occasion de la pandémie du Covid-19, ce que nos relations par écran peuvent (nous) faire<sup>1026</sup>.

Car l'écran nous fait apparaître, mais il nous cache également, jouant plus que jamais sa double face. Comment nos visages *dissimulés* par les écrans sont-ils engagés dans nos rencontres *sur* écrans ? De nouvelles prothèses expressives, comme les smileys ou les mèmes, me permettent de laisser le visage « au repos » pour fleurir mes phrases ou mes commentaires de la tonalité appropriée. À moins que je ne sois surveillée par la webcam, qui m'engage à fournir des expressions faciales à l'interface, comme dans la recherche récente de Serge Bouchardon, *Story Face* (2018)<sup>1027</sup>.

Sur un site de rencontre stéréotypé, pour chatter avec l'un des profils sélectionnés, je peux choisir entre plusieurs phrases, liées à différentes expressions faciales (émojis de la colère, de la joie, de la tristesse, de la surprise, de la peur et du dégoût), et les envoyer à mon interlocuteur (fictif), mais à condition de reproduire moi-même l'expression liée. Ne le faisant pas, l'interface me reproche un mensonge et menace de me dénoncer à mon partenaire. Devant l'écran, mon visage habituellement « éteint » lors des rencontres asynchrones se contorsionne pour devenir-émojis [Figure 7.1]. *Story Face* interroge tout à la fois la discrétisation des émotions, mais aussi mon engagement corporel derrière l'écran. En effet, l'œil associé au camécran transforme notre rapport à un *medium* qui peut nous voir en re-

---

1026 « Pour les raisons exposées ci-dessus, je pense qu'il est à la fois important et urgent de développer une recherche transdisciplinaire axée sur l'étude non pas des écrans, mais de nos expériences écraniques multimodales actuelles et futures, avec la conviction de leur centralité persistante et de leur influence décisive sur l'ensemble de nos interactions sociales. », Mauro CARBONE, « Les écrans dans la pandémie, ou l'histoire d'une redécouverte » [en ligne], *The Conversation*, disponible sur <<http://theconversation.com/les-ecrans-dans-la-pandemie-ou-lhistoire-dune-redecouverte-138325>>, (consulté le 31 août 2020) ; Voir également Mauro CARBONE, « We'll Show You (Who We Are): Screens in the Pandemic » [en ligne], *Thinking C21*, le 24 avril 2020, disponible sur <<https://www.c21uwm.com/2020/04/24/well-show-you-who-we-are-screens-in-the-pandemic/>>, (consulté le 31 août 2020).

1027 On peut essayer l'application à cette adresse : <https://bouchard.pers.utc.fr/storyface/> (consulté le 30/08/2020). Serge Bouchardon, *Story Face*, 2018. Conception et Scénarisation : Serge Bouchardon, Franck Davoine, Alexandra Saemmer ; développement informatique : Théodore Bourgeon, Noan Cloarec, Axel Marbois, Antoine Schlegel, Igor Witz, Yihui Yang. Crédits complets : <https://bouchard.pers.utc.fr/storyface/fr/infos> (consulté le 30/08/2020).

tour<sup>1028</sup>.

Ainsi, les camécrans deviennent le lieu de ces transformations, mais également le lieu de leur observation. Pour chacun des artistes que nous avons suivi, l'écran comme un laboratoire permet une approche de l'autre, observé derrière l'écran asymétrique de Dominic Gagnon, ou à travers la loupe subjective de BeAnotherLab. Annie Abrahams quant à elle forge des environnements « encapacitants », où nous pouvons observer (en faisant) ce que les camécrans nous font. En nous emparant de l'outillage expressif et perceptif propre au milieu, nous sommes en mesure de nous interpeller et de nous répondre. Nous pouvons alors improviser, tâtonner les nouvelles expressions de nos différences de points de vue. Ce dont témoignent tous ces dispositifs, c'est un désir d'approche permis par l'écran, cet écran qui matérialise la distance de rencontre.

---

1028 Comment rester engagés les uns avec les autres à travers nos camécrans, au fil des filtres et des asymétries qu'ils introduisent ? Certaines applications imaginent des modes de surveillance de nos corps habitués à être cachés par leurs écrans. Il est par exemple possible sur des applications de visiophonie de savoir si mes interlocuteurs ont bien l'interface affichée sur leur écran en premier plan (pour vérifier qu'ils restent concentrés sur la conversation, ne font pas autre chose sur le camécran). L'activation de la webcam doublée de la reconnaissance faciale me permet également de me rappeler par exemple de cligner des yeux ou de faire des étirements (le camécran, dans un retournement, me rappelant de ne pas céder totalement à son absorption). Ce genre d'application peut être développée pour surveiller l'engagement des étudiants à distance en repérant les postures d'ennuis, les mouvements de déconcentration ) ou les possibles fraudes lors d'examens passés en ligne.

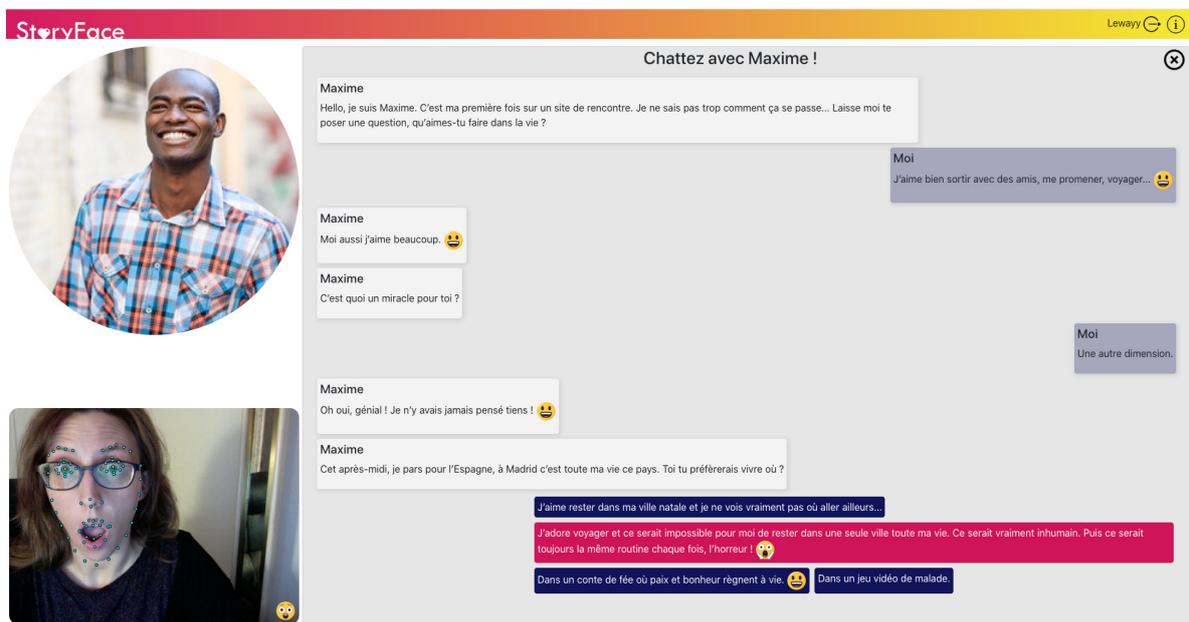


Figure 7.1. Serge Bouchardon, *Story Face*, 2018.

## 7.2 Mouvements

### Aller vers l'autre

#### 7.2.1 SE RETROUVER DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE LA FUSION : À DISTANCE

##### 7.2.1.1 Derrière l'écran

La distance qui nous sépare devient le lieu d'exercice de notre désir : celui d'avancer vers l'autre sans parvenir à atteindre son but. L'un face à l'autre, nous improvisons pour nous accorder, restant dans l'entre-deux. L'écran se fait le jeu de ce désir.

L'écran m'attire – sa luminosité et ses images *m'absorbent* – mais je reste sur le seuil, car pour l'habiter, une distance doit se maintenir. Mauro Carbone observe ce pouvoir de séduction des écrans<sup>1029</sup> :

[...] inviter le spectateur à vivre sur l'écran me semble un élément de séduction inséparable de l'expérience filmique comme telle, et plus généralement de l'expérience du film telle qu'elle est vécue, pratiquée et réélaborée par le spectateur lui-même : au fond, toute amélioration technique caractérisant l'histoire du cinéma peut être considérée comme une tentative pour alimenter une telle séduction.<sup>1030</sup>

Carbone analyse différents récits de passage d'un côté ou de l'autre de l'écran, à commencer par le personnage de l'oncle Josh qui, dans une excitation turbulente, finit par foncer sur la toile de cinéma pour atteindre le projectionniste derrière l'écran (*Uncle Josh at the moving picture show*, Edwin S. Porter, 1902) et se battre physiquement avec lui. Mais l'objet à atteindre – l'image qu'observait l'oncle Josh – n'est jamais saisi, et reste à l'état de « *promesse* » :

C'est précisément grâce à cette *imminence* constitutive que les écrans peuvent suggérer la *promesse perturbante* de nous faire vivre en leur sein, comme je le disais, sans pourtant arriver à la maintenir, à savoir sans finir par *con-fondre* les deux pôles – voyant et visibke – de la réversibilité qui, se réalisant pleinement, empêcherait la vision elle-même.<sup>1031</sup>

---

1029 « viens vivre chez moi. la séduction des écrans aujourd'hui » Mauro CARBONE, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique, op. cit.*, p. 129-150.

1030 *Ibid.*, p. 131.

1031 *Ibid.*, p. 140.

Nous restons sur le seuil, dans l'imminence du retournement ou de la disparition. Dans les installations de Tony Oursler, lorsqu'il projette des visages sur des volutes de fumée (*The Influence Machine*, 2000), je peux bien traverser l'écran, mais, comme l'oncle Josh, je perds l'image.

L'ensemble des études de cas que nous avons observées, mais aussi les expérimentations artistiques que j'ai voulu proposer jouent sur ce mouvement d'approche : le désir de rejoindre l'autre, celui ou celle qui apparaît à l'écran, mais en restant sur le seuil du contact physique. Ce délai introduit par l'écran se retrouve dans les impressions de présence des vidéos de compagnie, dans le frisson du *tingle*, dans les mouvements des cases-à-visage, quand je touche mes appareils, comme touchant la distance.

L'écran rejoue bien le désir de l'autre, désir d'une altérité qui ne s'« atteint » pas. Cependant, il est possible d'avoir l'impression d'avancer vers l'autre, en faisant sauter des médiations intermédiaires. Cette illusion de *passage* est ponctuelle, et implique un sentiment à la fois jouissif (nous nous sommes « approchés »), mais déceptif (nous ne sommes toujours pas « arrivés »). Ce mouvement d'approche est une réponse au mouvement de départ qui ouvrirait cette thèse, lorsque l'image brouillée sur mon écran me fait plonger dans l'entre-deux de ta présence : tu étais là, et tu n'es *peut-être* plus là. Cette fois, en passant la médiation de l'écran, comme lorsqu'on retire le casque après l'expérience de *The Machine to be Another*, nous avons l'impression d'être maintenus à distance, et nous nous « retrouvons », un peu plus proche.

Tout au long des études de cas et des expérimentations artistiques, l'écran a été le théâtre d'un mouvement d'approche : j'essaye de la traverser en éclairant les visages de mes collègues qui regardent les mêmes films que moi (*Face à Big Kiss Goodnight*), en reproduisant l'attachement de Gagnon à des images sur écran, dans ma relation avec Biggie, ou en répondant à l'appel de Vito Acconci par l'intermédiaire du réseau. Ce sont encore des mouvements d'approche, mais aussi de recul et de réajustement qui se jouent dans les expérimentations visiophoniques, alors que nous sommes rassemblés par les lignes de nos interfaces. Cet entre-deux imposé par l'écran, mais ainsi devenu observable a été le lieu de ces investigations, parfois imaginaires, comme l'entre-deux des images de *Sensations Autonomes*, ou sociale, comme dans la transposition de nos regards sur écran puis hors écran avec le *Double croisements de regards sacrifiés*.

Au plus près de l'autre, dans les *Exercices de rencontre*, le désir et la frustration (entretenant le désir) se renouvellent, alors que nous évaluons la distance qui nous sépare, car le mètre ruban ne peut pas mesurer l'accord du proche et du lointain qui s'affirme à chaque fois dans la rencontre. En revanche, ce qui apparaît, c'est que plus nous nous rapprochons, plus l'écart entre nous prend en profondeur, à la mesure de l'angle du regard lorsque nos visages sont tout proches l'un de l'autre. Ce gouffre au cœur du désir de fusion est métaphorisé dans les scènes de baisers visiophoniques d'Annie Abrahams, dans *L'un la poupée de l'autre* (2007) ou *The Big Kiss* (2008).

# TENTATIVES

## **Tentatives (2020)**

### **>Tentative 1 (par *split-screen*)**

#### **Série de trois impression d'écran**

#### **Avec Lucie Conjard et Jean Frémiot**

La recherche *Tentatives* a reçu le soutien du laboratoire LIDILEM (UGA)

J'ai voulu encore travailler cet écart dans le *split-screen* en mettant en scène une série de connexion dans *Tentatives*. Cette installation vidéo – originellement présentée sur trois écrans – travaillait une série de mouvements d'approche qui reprennent les différents corpus de la thèse : d'abord des visages de vlogueurs qui s'adressent à la caméra, puis des visages captés par leur webcam en pleine conversation visio-phonique, et enfin la documentation des corps dansants dans *The Machine to be Another*.

L'installation se voulait une méditation sur notre séparation, nos « bulles » dirait Annie Abrahams à l'évocation des tentes igloo où se déroulait *L'un la poupée de l'autre*. Les différents candidats à la rencontre sont isolés sur les écrans de gauche et de droite légèrement séparés les uns des autres, formant eux aussi des gouffres.

La dernière étape de cette exploration mettait en scène une série de duos. L'un face à l'autre (sur l'écran de gauche et de droite), ils s'approchent pour se retrouver sur l'écran central. Mais au moment du contact, ils plongent dans un *split-screen* jusque-là quasi-invisible. La partie centrale de l'image est extraite, masquant le lieu du contact et de l'étreinte. Reste visible quelques membres du corps qui varient au fil des mouvements de l'étreinte.

*Tentative 1 (par *split-screen*)* garde de cette installation une série de trois images, au moment de la collision des corps *split-screenés*.

<https://intraface.net/Tentatives>

**>Tentative 2 (par masque)**

**Vidéo (7'40") 1:85**

**Performeurs : Mario Valero & Élise Villain**

**Chef opérateur : Raimon Gaffier**

Je reproduis le même mouvement d'approche par une deuxième tentative, à l'occasion d'une diffusion massive des masques lors de la pandémie du Covid-19. Ces masques qui protègent nos orifices, nez et bouches agissent comme des écrans qui retiennent la propagation du virus. Les flux de miasmes et d'exhalaisons qui excèdent nos corps sont retenus tout contre le visage.

*Tentative 2 (par masque)* consiste à s'embrasser masqués jusqu'à percer l'écran, à avaler l'une des médiations qui nous sépare et à incorporer un peu des flux organiques de l'autre dans mon propre métabolisme, prenant le risque de sa complexion. L'opération comporte une part de violence, d'abord dans le risque de la propagation du virus, mais aussi dans le processus qui implique de se frotter à la matière du papier, et des fils qui tissent la protection. Tout près de l'autre, il s'agit de cracher et de ronger l'écran pour s'atteindre. Dans une collaboration des morsures, chacun attrape à travers son écran de papier le masque de l'autre, les deux tirant conjointement en force contraire – par répulsion-attraction.

Ces mouvements d'approche et de recul décrivent l'improvisation où se joue notre relation. Une fois le masque percé, le passage d'une barrière engendre une victoire, mais pour mieux donner suite à un autre terrain de négociation, entre nos bouches, batailles de langues qui, comme au cœur du *split-screen* reste invisible.

<https://intraface.net/Tentatives>

### 7.2.1.2 Rester dans l'entre-deux

Ces différentes propositions artistiques convergent sur une même constatation : il nous faut rester dans l'entre-deux, trouver comment occuper la distance pour nous *improviser* l'un l'autre. Les médiations techniques nous permettent de faire apparaître cette distance, en la matérialisant par les défauts techniques par exemple, comme nous l'avons vu chez Annie Abrahams<sup>1032</sup>, ou en mettant en valeur les appareils constitutifs de la relation, comme le font les vidéos ASMR, « en HD ». La distance s'inscrit dans l'image, ou encore dans les lignes des *split-screen* et autres grilles, mais aussi parfois de façon plus sculpturale – comme dans les *Exercices de rencontre* – en mettant face-à-face deux corps, machiniques ou humains.

Toute une série d'œuvres artistiques, récentes et moins récentes, exposent et explorent cette distance par la confrontation de deux éléments, comme dans l'installation *Face-to-Face* (1983) de Mit Mitropoulos, qui place deux personnes dos à dos, mais face l'une à l'autre par deux camécrans devant lesquels elles se trouvent. Le contact avec l'autre se rejoue dans la distance avec l'écran, tandis que dans une autre pièce, deux autres moniteurs transmettent une nouvelle distance dans un face-à-face écranique<sup>1033</sup>. On retrouve ce type d'expérimentation et de mise en scène de distance entre visages-écrans dans des œuvres récentes comme celle de Collective Void, *305440 of void* (2013), qui place face-à-face deux visages (à 305440 mètres de distance) qui peuvent se répondre avec un délai de latence d'une minute vingt-cinq [Figure 7.2.]<sup>1034</sup>.

C'est encore et différemment ce que propose l'artiste et chercheuse Carole Nosella, dans *Simulacres et impressions* (2014), quand elle filme séparément deux visages face caméra qui reculent devant l'objectif. Au fil d'une conversation hachée avec la filmeuse, les images des deux visages s'impressionnent sur les flux l'un de l'autre. Présentées par un face-à-face

---

1032 « Les pannes, virus, blocages et autres effondrements causés par [les] méfaits [des hackeront la vertu révélatrice de nous faire voir le medium pour ce qu'il est : un capricieux médiateur davantage qu'un fidèle intermédiaire. », Yves CITTON, *Médiarchie*, op. cit., p. 350-351.

1033 “The situation in which the communication takes place is extremely interesting and complex: the interlocutors are not distant from each other but are in the same place and are indeed in physical contact. However, although they are aware of each other and feel the other person near, they have to interact through a device which technologically mediates their presence, making it immaterial and distant.” [https://monoskop.org/Mit\\_Mitropoulos](https://monoskop.org/Mit_Mitropoulos) (consulté le 30/08/2020).

1034 Le délai est calculé à partir de la vitesse (symbolique) de propagation du son sur un fil de cuivre qui couvrirait la distance géographique : <https://www.collectivevoid.com/305440-meter-of-void> (consulté le 13/08/2020).

entre deux moniteurs, les images semblent traverser le gouffre pour se relocaliser sur l'écran de l'autre. Carole Nosella s'insère ainsi au cœur d'une négociation reconstruite. En effet, ces visages qui parlent et semblent s'imprégner l'un de l'autre ne se répondent pas, leur dialogue est désarticulé, quoique restant toujours adressé. Les regards et les paroles trajectent en perdant de leurs intentions, leurs adresses voyagent, mais se perdent en chemin, faisant éclore un autre jeu de question-réponse, plus désarticulé. À mesure que les visages s'impressionnent l'un vers l'autre, les corps des deux performeurs continuent de reculer devant la caméra, ne sachant pas dans quel milieu ils s'enfoncent<sup>1035</sup>.

Les écrans finissent par dialoguer entre eux, chez Adam Basanta par exemple, dans *A Truly Magical Moment* (2016) [Figure 7.3.], qui expose une transposition de nos faces-à-faces à travers les écrans, émancipés de nos corps de chair. Son œuvre place deux *smartphones* face-à-face (leurs caméras sont tournées l'une vers l'autre). Ils sont portés au bout de perches à selfie elles-mêmes fixées sur une plaque tournante. Deux visiteurs de l'exposition peuvent charger une image de leur visage sur les *smartphones*, de sorte que les deux visages affichés sur les deux écrans puissent se faire face. La plaque tournante se met alors en marche, faisant danser les visages ensemble. Cette chorégraphie, qui rappelle des scènes romantiques de danse, où les regards restent enlacés au sein du mouvement, est transférée aux appareils mêmes. Les deux écrans-visages décrivent alors par leur mouvement une intimité que les visiteurs observent de l'extérieur (en parfait respect des gestes-barrières).

En retour, l'apparition de cette distance permet de caractériser l'appareil lui-même, en l'occurrence l'écran comme un visage. C'est ce que met aussi en évidence Fabien Zocco dans *Ping Pong Stories* (2018) [Figure 7.4.], lorsqu'il fait dialoguer deux écrans qui affichent chacun à son tour des répliques de dialogues amoureux tirées de films à succès. Les deux écrans spécifient le genre des personnages en affichant les phrases sur un fond bleu ou rose appuyant l'hétéronormativité des dialogues. Cette fois, plus de visages, mais les écrans en dialogue suggèrent entre eux un face-à-face intime. En donnant l'effet de se prendre en compte (une phrase chacun), ces écrans produisent un « effet-visage »<sup>1036</sup>.

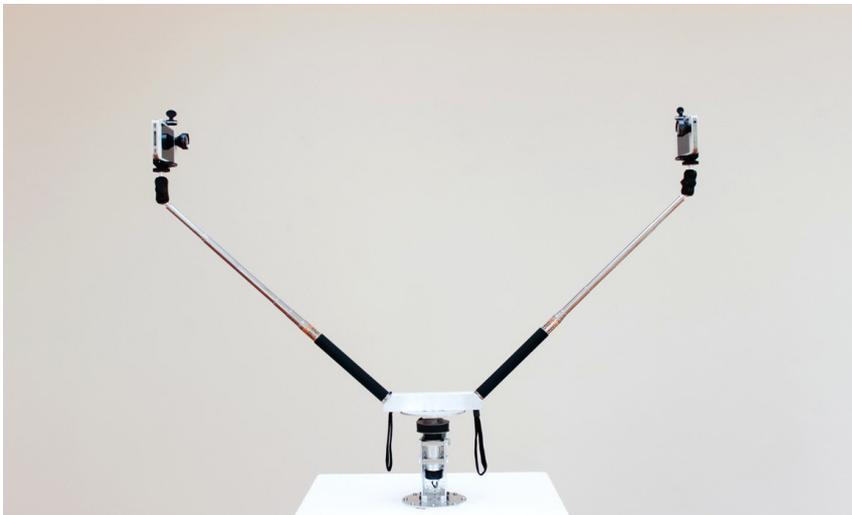
---

1035 Voir sa thèse : Carole NOSELLA, *Expérimenter les dispositifs écraniques, une esthétique du déplacement*. [en ligne], Toulouse - Jean Jaurès, Toulouse, 2016., disponible sur <<http://www.theses.fr/s103675>>, (consulté le 24 août 2017], et une vidéo disponible sur : <https://vimeo.com/189119435> (consulté le 30/08/2020).

1036 Nous expérimentons une forme d'autonomie des images similaire dans notre installation « Sensations autonomes » qui est présentée dans le chapitre sur les vidéos « ASMR », voir <https://intraface.net/Sensations-Autonomes> (consulté le 30/08/2020).



**Figure 7.2.** Collective Void, 305440 of void, 2013.



**Figure 7.3.** Adam Basanta, *A Truly Magical Moment*, 2016.



**Figure 7.4.** Fabien Zocco, *Ping Pong Stories*, 2018.

Ces différentes œuvres jouent à exposer la distance qui nous sépare en rapprochant dans l'espace d'exposition nos appareils autrement éloignés les uns des autres, appareils qui finissent par se confondre avec des visages. Ces « visages-écrans » ainsi mis face-à-face permettent de matérialiser la distance physico-géographique inscrite graphiquement dans les lignes de nos interfaces, ils remettent en scène dans l'espace l'entre-deux affiché à l'écran.

# FACE SURFACE

**Face Surface (2017)**

**Installation vidéo, 3 flux (adaptables, environ 4mx4m)**

**Alice Lenay & Nina Moro**

**Dispositif installation : Raimon Gaffier**

**Conseil, relecture, idées : Jacopo Rasmi.**

Projet soutenu par l'association OASIS

et le musée de Grenoble (Nocturne des étudiants, 29 mars 2017).

Avec l'artiste Nina Moro, nous avons collectionné une série de séquences vidéo décrivant des visages « sur le seuil » : sur le seuil du monstrueux, en transformation, des visages d'animaux, des visages de robot, des visages maquillés, chantants, chargés d'effets spéciaux. Nous cherchions à confronter les images pour voir comment elles pouvaient questionner la définition du visage.

Trois flux d'images étaient diffusés à travers le grand hall du Musée de Grenoble. Les deux premiers, côte-à-côte, provoquaient une première couture entre les confrontations d'images, confrontations qui n'étaient pas anticipées : la longueur des flux étant différentes, les confrontations ne cessaient de se réactualiser. Ces deux flux se projetaient en miroir dans la baie vitrée du grand hall, en transparence. Pour insister sur le double face-à-face ainsi produit, nous avons accentué la profondeur en projetant un troisième flux sur la coursive extérieure du musée, visible également à travers la vitre. Le grand hall du Musée de Grenoble, comme lieu de passage, nous permet de naviguer entre les images de visages, dont le face-à-face ne produit pas tant un dialogue qu'une mise en résonance de ce qui fait un visage.

<https://intraface.net/Face-Surface>

## 7.2.2 L'ÉCRAN COMME ENTRE-DEUX (PROJET DE FILM)

Au départ de ma recherche, il y avait un visage abîmé sur l'écran. Dans cette thèse, j'ai voulu mieux saisir cette sensation d'entre-deux, lorsque je plonge dans la distance qui nous sépare, matérialisée par le *glitch* à l'écran, lorsque nous sommes « peut-être » là.

À l'issue de ce travail, un film de recherche a été mis en préparation. *Dear Hacker* questionne le rapport charnel que nous entretenons avec nos camécrans à partir d'une enquête sur la diode de la webcam. Alors que je rédigeais le présent texte, tout en diffusant une image de mon propre visage en *streaming* [Figure 0.2], le clignotement soudain de ma webcam a produit une nouvelle forme de vertige : une présence (*hacker* ou fantôme) est venue me rendre visite. Une présence de l'entre-deux.

Ce « film d'ordinateur »<sup>1037</sup>, en montrant mon propre visage, engage mon corps, exposant un contrechamp de la recherche qui a, en retour, généré une nouvelle forme. Par ce dispositif de réalisation, je continue à sonder le sentiment qui a initié la recherche : quand je ne sais pas, ou je ne sais plus, si tu es là – ni qui est là.

En ouverture conclusive de cette thèse de recherche-crédation, je vais décrire ce dispositif qui est la fois le résultat de ces années passées d'études, et leur rebond vers d'autres perspectives de recherches et de créations.

---

1037 La chercheuse Anaïs Guilet travaille en ce moment sur la problématique du film d'ordinateur avec deux textes, en cours de publication, « “Where's that damn 'escape' key ?” : l'écran relié au prisme des *desktop movies*. » et « Au bord de l'interface : cadrage sur le *desktop movie Unfriended* ».

# DEAR HACKER

**Dear Hacker (en cours)**

**Film**

**Avec Annie Abrahams, Nicolas Bailleul, Vincent Bonnefille, Alina Buchberger, Alix Desaubliaux, Audrey Dominguez, Carin Klonowski, Morglaf, Seumboy Vrainom :€**

Avec le soutien du CNC - Dicréam

Lorsque ma webcam s'est mise à clignoter sans raison, une fiction a soudainement pris forme : il y a quelqu'un... ou quelque chose. La stabilité dérangée de la lumière vaut pour un signe, un « coucou ». Mais rien n'est sûr, ce balancement anormal peut aussi bien être purement mécanique. Ce qui se trame alors, c'est mon propre désir d'y voir une activité attentionnelle. À bien y réfléchir, mon espoir n'est pas si naïf, car l'œil de l'objectif, topos du cinéma, reste mystérieux. Vortex spatio-temporel, on peut bien y lancer un regard, sans jamais savoir qui le récupérera. J'investis cette perturbation technique comme un réservoir spéculatif : quelle entité, quelle présence pourrait en ce moment se loger dans ma webcam ? Quels sont les flux qui la traversent ?

<https://intraface.net/Dear-Hacker>

## **Un « film d'ordinateur »**

Le film est une enquête sur les formes de présence qui traversent l'ordinateur. Cette enquête s'accomplit par une série de collages d'images et de vidéos, mais aussi de performances collaboratives captées directement par l'enregistrement de mon écran d'ordinateur. L'interface visiophonique ouvre le cadre au sein duquel les spéculations narratives peuvent se jouer. Chacun des personnages est en mesure de se mettre en scène, en maîtrisant de façon autonome son image (je ne donne aucune indication de mise en scène) avec son propre matériel domestique.

L'interface ouvre alors une scène d'apparition où chacun « joue son propre rôle », produisant des « portraits visiophoniques », comme je l'ai analysé dans les performances d'Annie Abrahams. Nos visages sont pris dans un face-à-face avec l'ordinateur, parfois affectés par autrui, et par la transmission technique. Ainsi, chaque personnage vient non seulement avec sa propre expérience, son propre savoir et ses idées, mais aussi avec son propre environnement esthétique et technique. En

résulte différentes qualités d'image, qui dépendent également du réseau partagé (le film n'est donc pas uniquement dépendant de ma machine, mais d'une multitude de liens qui constituent la toile).

La part documentaire du projet s'inscrit dans des collages hérités des arts plastiques. Le dispositif filmique que je propose cherche à contribuer à l'émergence de nouvelles formes d'écritures numériques comme celle de Louis Henderson (*All That Is Solid*, 2014), de Camille Henrot (*Grosse Fatigue*, 2013) ou de Gwenola Wagon (*Globodrome*, 2012), qui traitent aussi de l'écran, à partir de l'écran. C'est pourquoi le projet se pense au plus près des arts plastiques, notamment par une collaboration avec le plasticien Stephen Loye, qui s'est amorcée en décembre dernier, à l'occasion d'une résidence d'écriture à l'école documentaire de Lussas.

En jouant sur la confrontation de plusieurs fenêtres, le montage n'est pas seulement temporel mais spatial. Les agencements de cadres, leurs confrontations et superpositions, jouent aussi sur des contrastes de qualité, et des régimes d'images différents (une transmission qui pâtit du réseau, et une modélisation en image de synthèse par exemple). L'enjeu n'est pas tant de donner à voir le fonctionnement des interfaces numériques commerciales, mais d'explorer les usages possibles qui en sont faits. Le film, en poussant techniquement à bout nos machines, cherche à exposer la part d'activité de l'ordinateur lui-même, ses capacités plastiques, sensibles.

### « Ami ou ennemi, même regard »

Mon premier réflexe est d'appeler Vincent, un ami qui est artiste et spécialiste du *darkweb*. Ce personnage revient tout au long du film. C'est avec lui que nous faisons les premières analyses de données « entrantes », « sortantes ». Vincent étudie également les logiciels de visiophonie que nous utilisons et la gestion des données que nous produisons. Je lui soumets l'hypothèse du hacker, qu'il met doucement de côté. Il suggère plutôt un défaut technique. Pourquoi un *hacker* ? Pour faire quoi ? Au fil de la discussion, il détaille les différentes formes de *hacking* et les intentions qui les motivent, le fonctionnement des virus informatiques. À la fin de la conversation, Vincent se souvient d'une citation de Jean Genet : « Ami ou ennemi, c'est le même regard ».

J'appelle une deuxième personne, Morglaf, un informaticien paradoxalement anti-technologie, et *hacker* anarchiste que j'ai rencontré sur une ZAD. Je lui soumets mon inquiétude, qu'il dégonfle à son tour. Bien souvent, explique-t-il, c'est moins un pervers lointain, un héros des réseaux qui t'observe, que la personne juste derrière toi. Avec Morglaf, nous discutons de la façon dont les technologies comprennent et transmettent les mouvements de nos corps. Comment la machine numérique, qui traduit tout en information, peut-elle être sensible à nos silences, à nos odeurs, à la sensualité de nos peaux ?

« Mais toi, c'est quoi ton utopie ? », je demande. « Appuyer sur le bouton rouge et tous les ordinateurs s'éteignent ». L'image de Morglaf s'évanouit soudainement. Mon visage reste seul à l'écran, étonné d'un tel départ.

Je me rends compte que la présence potentielle dans la webcam me manque. Il était doux de penser que peut-être, un regard était porté sur moi. Je confie mes doutes à Vincent qui me rassure : il y a toujours de l'attention sur toi en ligne, ce sont les grandes corporations, Microsoft ou Google, intéressées par tes informations, les traces que tu laisses en ligne, et jusqu'au moindre de tes clics. J'imagine un génie magique dans la lampe de la webcam, peut-être un de ces ingénieurs Apple, des *genius* comme ils se font appeler, qui essaieraient de me faire signe - ou un employé d'Amazon coincé dans un entrepôt qui m'appelle à l'aide. Nous cherchons à interpréter les signes : le clignotement correspond peut-être à du morse. Nous collectionnons les moments de ralentissement de nos débits de paroles : les *lags* désignent peut-être certains mots choisis à dessein. Nous en faisons des poésies.

Vincent me conseille de faire de mon inquiétude un moteur pour rencontrer d'autres personnes. Je pourrais aussi en parler sur des forums, et appeler vraiment un technicien pour lui faire part du clignotement. Personne ne me prend au sérieux. Mais plus je joue la naïve, plus les hypothèses se multiplient dans un espoir sourd de faire revivre la présence. Les spéculations collectives que nous faisons finissent par maintenir en vie l'entité. Elle reste dans un entre-deux, à la fois ici et là-bas, sur le seuil, tout au bord de l'objectif, une *quasi-présence*.

### **Cher œil...**

Au fil de l'enquête, je développe une relation avec la webcam. Je tente de m'adresser différemment à celui ou celle qui pourrait me regarder. Il y a la possibilité explicite que mon adresse soit lancée dans le vide (en même temps que le public du film finit bien, lui, par récupérer le regard et l'adresse). « Ami ou ennemi » : une amie chercheuse en littérature médiévale, Audrey Dominguez, me parle du mauvais œil. Le mauvais œil est menaçant ou accueillant, il n'est pas bon ou mauvais, il veille. Je lui demande de l'aide pour faire revenir le clignotement de la webcam, pour convoquer à nouveau la présence. Audrey cherche dans ses manuscrits des façons d'attirer ou d'éloigner le mauvais œil. En suivant et adaptant certains protocoles, nous essayons de nous renvoyer le mauvais œil à travers le réseau, comme une balle de ping pong. Au bout de plusieurs heures de travail, c'est la webcam d'Audrey qui se met à clignoter. Ça fonctionne : le mauvais œil est passé !

La recherche informatique, spéculative et poétique, prend alors la forme de plusieurs rituels, notamment avec Seumboy Vrainom :€ , qui se définit comme un apprenti chamane numérique. Il m'expose une nouvelle cosmogonie qui prendrait également en compte les entités numériques. Les flux informatiques et les mots, autant que les corps, y sont considérés comme des organismes. Tous les deux, nous chantons à travers le réseau en provoquant la machine pour faire des échos. Nous chantons avec les machines. L'entité que je cherche n'est plus un hacker, une corporation désarticulée, ou quelqu'un derrière moi, c'est un flux, un fantôme, une intelligence collective incarnée dans le réseau.

Ces personnages reviennent régulièrement, surtout Vincent. Je lui raconte mes avancées. Morglaf accepte également de nouveaux entretiens, parfois amers, où il me dit qu'il ne croit à aucune de ces présences, et que d'ailleurs, je n'existe pas

pour lui. Après tout, je ne suis qu'une image.

### **Corps étranger**

Je me demande où sont mes amis, ce qu'ils font. On les voit chacun leur tour chez eux, absorbés par leurs écrans. On se demande parfois qui prend le contrôle de l'ordinateur. Les fêtes et les réunions en ligne au moment du Coronavirus conquièrent progressivement l'écran. Le parasite de ma webcam s'apparente à un virus généralisé et partagé. Forcés d'être seuls, nous restons tendus vers l'ordinateur pour rester ensemble. La lumière verte qui clignote, parce qu'elle reste insaisissable, est celle d'une altérité extrême, indistincte - *veillante*, ce qui finalement compte davantage que de savoir si elle bien- mal- ou sur-veillante. La dernière étape de l'enquête implique mon amie Alina, qui me rapporte des récits de science fiction qui ressemblent à mon histoire. Elle suggère qu'il s'agit peut-être d'extra-terrestres, passant dans ma webcam pour préparer leur arrivée imminente.

\*\*\*

### **Partager la recherche**

La recherche d'un intra-face-à-face, à partir des références théoriques et artistiques parcourues au long de cette thèse, se donne à ainsi à voir directement sur l'écran. En faisant le lien entre mon vécu et ses traces à l'écran, j'invite les spectateurs et spectatrices à penser également leur propre corps devant l'écran qui agit alors comme un miroir. Je souhaite ainsi interroger le spectateur sur son propre rapport à l'écran, en l'interpelant directement par mon regard à la caméra. En effet, l'entité que j'imagine peut aussi bien être le public qui, à son tour devant l'écran, pourra me rendre mon regard – qu'est-ce en effet qu'un public, sinon une somme de visages invisibles porteuse d'une veillance disséminée, supposée, espérée, rêvée, fantasmée ?

Le dispositif sera d'abord présenté sous la forme d'une installation pour deux spectateurs ou spectatrices, sculptant la distance du face-à-face : deux écrans « dos-à-dos », sont consultables sur une même table. Le face-à-face entre les deux personnes consultant le film est ainsi masqué par les écrans interposés (projet pour le festival « Hors Pistes », Centre Pompidou, janvier 2021). L'émergence de cette forme filmique réaffirme l'entremêlement des gestes de recherches artistiques, à la fois pratiques et théoriques.

# Bibliographie

## des ouvrages cités

Bibliographie générale (milieu, visage, rencontre).....	565
Définitions.....	570
Recherche-créations.....	570
Étude des <i>media</i> .....	570
Philosophie et arts des <i>media</i> .....	570
Pratiques et usages des camécrans.....	573
Corpus.....	576
Sur la filmographie de Dominic Gagnon et la polémique d' <i>of the North</i> .....	576
Sur le point de vue au cinéma et au casque de RV.....	580
Sur l'ASMR (et problématiques associées).....	582
Sur le travail d'Annie Abrahams.....	584



Les liens ont tous été vérifiés le 02/09/2020.

## **BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE (MILIEU, VISAGE, RENCONTRE)**

- AGAMBEN Giorgio, *Moyens Sans Fins. Notes Sur la Politique*, trad. VALIN Daniele, Rivages, Paris, 2002 [1995].
- AHMED Sara, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2014.
- BAGGS Amanda, « In My Language », *silentmiaow* (chaîne YouTube), publication le 15 janvier 2007, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=JnylM1hI2jc>>.
- BAGGS Amanda, « Doing Things Differently », 20 novembre 2006, disponible sur <<https://ballastexistenz.wordpress.com/2006/11/20/doing-things-differently/>>.
- BELTING Hans, *Faces. Une histoire du visage*, Bibliothèque illustrée des Histoires, Gallimard, Paris, 2017.
- BARAD Karen, KLEINMAN Adam, « Intra-actions. Interview by Adam Kleinman », *Mousse* (2012/34), pp. 76–81.
- BARAD Karen, « On Touching: The Alterity Within », *Studium Generale Rietveld Academie* (chaîne YouTube), publication le 27 juin 2018, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=u7LvXswjEBY&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2La1QEw8F9c9uroDhUVL0-sachl0gLvivZOUBIV5v5Xav6AZj5g822LVWY>>.
- BERLANT Lauren, WARNER Michael, « Sex in Public », *Critical Inquiry* 24 (1998/2), The University of Chicago Press, pp. 547-566.
- BERQUE Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Belin, Paris, 2015.
- BRETON David Le, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie* (2002/222), pp. 491-509.
- CHAMAYOU Grégoire, « Avant-propos sur les sociétés de ciblage », *Jef Klak* (2015), disponible sur <[http://jefklak.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/Corps\\_schematiques.pdf](http://jefklak.org/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/Corps_schematiques.pdf)>.
- CHAMAYOU Grégoire, *Théorie du drone*, La Fabrique, Paris, 2013.
- CITTON Yves, NEYRAT Frédéric, QUESSADA Dominique, « Envoûtements médiatiques », *Multitudes* n°51 (2012/4), pp. 56-64, disponible sur <<https://www.cairn.info/revue-multitudes-2012-4-page-56.htm>>.
- CITTON Yves, *Gestes d'humanités: Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin, 2012.

- CITTON Yves (dir.), *L'économie de l'attention: Nouvel horizon du capitalisme?*, La Découverte, Paris, 2014.
- CITTON Yves, *Pour une écologie de l'attention*, coll. La couleur des idées, Seuil, Paris, 2014.
- CITTON Yves, *Médiarchie*, coll. La couleur des idées, Le Seuil, Paris, 2017.
- CITTON Yves, « Immédiatité intra-active et intermédialité esthétique (document de travail, en français) », *Paru dans Rivista di estetica* (2016/63), pp. 99–120.
- CITTON Yves, « Politiques improvisistes », *Politiques d'Uz. Vivacités critiques du réel*, Éditions du commun, Rennes, 2018, pp. 213-234.
- COURTINE Jean-Jacques, HAROCHE Claudine, *Histoire du visage : Exprimer et taire ses émotions (du XVI<sup>e</sup> siècle au début du XIX<sup>e</sup> siècle)*, Petite Bibliothèque Payot, Payot & Rivages, Paris, 2007.
- DALMASSO Anna Caterina, *Le corps c'est l'écran. La philosophie du visuel de Merleau-Ponty*, coll. L'œil et l'esprit, Mimésis, Sesto San Giovanni, 2018.
- DE SUTTER Laurent (éd.), *Accélération!*, coll. Perspectives critiques, Presses Universitaires de France, Paris, 2016.
- DEBORD Guy, *La société du spectacle*, Gallimard, Paris, 1996 [1967].
- DELPHY Christine, *Classer, dominer : qui sont les « autres » ?*, La fabrique éditions, Paris, 2008.
- DREVET Patrick, « Le désir de visage », *Les Cahiers de médiologie* (2003/15), pp. 17-23.
- ECO Umberto, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1965.
- FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », *Empan 2 - Espaces du social et du soin* (2004/54), pp. 12–19.
- FRANCK Georg, DEGOUTIN Christophe, « Capitalisme mental », *Multitudes* n°54 (2013/3), pp. 199-213.
- GALLAGHER Shaun, « In Defense of Phenomenological Approaches to Social Cognition: Interacting with the Critics », *Review of Philosophy and Psychology* 3 (2012/2), pp. 187-212.
- GIBSON James J., *Approche écologique de la perception visuelle*, trad. PUTOIS Olivier, Éd. Dehors, Bellevaux, 2014 [1979, Houghton Mifflin, Boston].
- GILLIGAN Carol, LAUGIER Sandra, *Une voix différente: pour une éthique du 'care'*, Flammarion, Paris, 2008, disponible sur <<http://dnspf.com/sciences-humaines/une-voix-différente-pour-une-éthique-du-care.pdf>>.
- GLISSANT Édouard, *Poétique de la relation: Poétique III*, vol. 3, Gallimard, Paris, 1990.

- GOLDHABER Michael H., « Principles of the new economy », *Site personnel*, le 23 août 1996, disponible sur <<https://people.well.com/user/mgoldh/principles.html>>.
- GRAMACCIA Gino, « Le visage invisible du demandeur d'asile », *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 169-174.
- HANNA Christophe, « Comment se mobilisent les publics (L'écriture comme écosystème) », *Explore (préface) de Florent Coste*, coll. forbidden beach, Questions théoriques, Paris, 2017, pp. vii-xxii.
- HARAWAY Donna, « Savoirs situés : question de la science dans le féminisme et privilège de la perspective partielle », trad. PETIT Denis, *Manifeste cyborg et autres essais*, Exils Editeurs, Paris, 2007, pp. 107–143 [Feminist Studies, Vol. 14, No. 3 Autumn, 1988, pp. 575-599].
- HARAWAY Donna, *Manifeste des espèces compagnes*, trad. HANSEN Jérôme, coll. Climats – Essai, Flammarion, Paris, 2019 [Prickly Paradigm Press, 2003].
- HOOBS bell, « Eating the Other: Desire and Resistance », *Media and Cultural Studies*, Blackwell Publishing Ltd., Oxford, 2012, pp. 366-380, disponible sur <[https://de.ryerson.ca/DE\\_courses/uploadedFiles/6052\\_Arts/CSOC202/Modules/Module\\_00/eating%20the%20other.pdf](https://de.ryerson.ca/DE_courses/uploadedFiles/6052_Arts/CSOC202/Modules/Module_00/eating%20the%20other.pdf)> [South End Press, 1992].
- IRIGARAY Luce, « Sur l'éthique de la différence sexuelle », *Les cahiers du GRIF* 32 (1985/1), Groupe de Recherche et d'Information Féministes, pp. 115–119.
- IRIGARAY Luce, *Éthique de la différence sexuelle*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1984.
- KENAAN Hagi, *Visage(s): une autre éthique du regard après Lévinas*, trad. SALEM Colette, Préface de Catherine Chalier, Édition de l'Éclat, Paris, 2012 [Hakibbutz Hameuchad Publishing House, 2008].
- KERR Stacey, ADAMS Erin, « Three Minute Theory: What is Intra-Action? », *Three Minute Theory* (chaîne YouTube), publication le 19 novembre 2014, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=v0SnstJoEec>>.
- KOZEL Susan, *Closer: performance, technologies, phenomenology*, MIT press, Cambridge, MA, 2007.
- LE BRETON David, *Des visages : essai d'anthropologie*, Éditions Métailié, Paris, 1992.
- LÉVINAS Emmanuel, *Le Temps et l'Autre*, Quadrige / Presses universitaires de France, Paris, 1991 [1948].
- LÉVINAS Emmanuel, *En découvrant l'existence avec Husserl et Heidegger: suivi d'Essais nouveaux*, Vrin, Paris, 2006 [1949].
- LÉVINAS Emmanuel, *Totalité et infini : essai sur l'extériorité*, Biblio Essais, Le livre de Poche, Paris, 2010 [1961].

- LÉVINAS Emmanuel, *Éthique et infini*, Biblio Essais, Le livre de Poche, Paris, 2014 [1981].
- MANNING Erin, « Towards a Leaky Sense of Self », *Always More Than One: Individuation's Dance*, Duke University Press, Durham, 2013.
- MANNING Erin, MASSUMI Brian, « Immediation Unlimited + Toward a Politics of Immediation », *Revista ClimaCom* (chaîne YouTube), publication le 16 janvier 2018, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=QqstLBgxGtg>>.
- MANNING Erin, MASSUMI Brian, QUERRIEN Anne, « Vivre dans un monde de textures. Reconnaître la neurodiversité », trad. ROSE-ANTOINETTE Ronald, *Chimeres* (2012/3), pp. 101–112.
- MANNONI Octave, *Clefs pour l'imaginaire: ou, l'Autre scène*, Seuil, Paris, 1985.
- MASSUMI Brian, « The Autonomy of Affect », *Cultural critique* (1995/31), pp. 83–109, disponible sur <<https://www.jstor.org/stable/1354446>>.
- MASSUMI Brian, *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*, Duke University Press, Durham, 2002.
- MASSUMI Brian, MCKIM Joel, « Of Microperception and Micropolitics An Interview with Brian Massumi », *INFLexions – a journal for research creation*, (2009/3), disponible sur <[http://www.inflexions.org/n3\\_massumihtml.html](http://www.inflexions.org/n3_massumihtml.html)>.
- McINTOSH Peggy, *White privilege: Unpacking the Invisible Knapsack*, in *Gender Through the Prism of Difference*, 3rd edition, Oxford University Press, 2005, pp. 278-281, disponible sur <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED355141.pdf?utm#page=43>> [Peace and Freedom Magazine, 1989].
- MÉCHOULAN Éric, *D'où nous viennent nos idées ? Métaphysique et intermédialité*, VLB éditeur, Montréal, 2010.
- MERLEAU-PONTY Maurice, « Les relations avec autrui chez l'enfant (1950-1951) », *Bulletin de psychologie* (1964/18), pp. 205-336.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Signes*, Folio, Gallimard, Paris, 1960.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, coll. Tel, Gallimard, Paris, 2004 [1964].
- MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et l'esprit*, coll. Folioplus Philosophie, Gallimard, Paris, 1985 [1964].
- MONS Alain, « La peau. Métaphore des interfaces », *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 97-108.
- MULDER Arjen, « The Beauty of Agency art », *Vital Beauty: Reclaiming Aesthetics in the Tangle of Technology and Nature*, V2\_Publishing, Rotterdam, NL, 2012, disponible sur <[www.academia.edu/download/40694412/The\\_Beauty\\_of\\_Agency\\_Art.doc](http://www.academia.edu/download/40694412/The_Beauty_of_Agency_Art.doc)>.

- NIQUILLE Simone C., *FaceValue* (mémoire), Sandberg Institute in Amsterdam, Amsterdam, 2013.
- PAQUIENSÉGUY Françoise, « La vie interfaciale : Médiation - Illusion - Injonction ? », *La vie interfaciale. Regards croisés en SIC et en Arts*, coll. Epistémologie, MSH Aquitaine, Pessac, 2019, pp. 19-31.
- QUESSADA Dominique, *L'autre. Anatomie d'une passion*, Les éditions du Cerf, Paris, 2018.
- QUESSADA Dominique, *Court traité d'altéricide, précédé de À tombeau ouvert, dialogue avec Peter Sloterdijk*, Verticales, Gallimard, Paris, 2007.
- PETIT Victor, « Le désir du milieu (dans la philosophie française) », *La Deleuziana* 6 (2017), pp. 10–25.
- SALADIN Matthieu, *Esthétique de l'improvisation libre. Expérimentation musicale et politique*, Les Presses du réel, Dijon, 2014.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *L'expérience esthétique*, Gallimard, Paris, 2015.
- SEBBAH François-David, *Lévinas et le contemporain: les préoccupations de l'heure*, Les solitaires intempestifs, Besançon, 2009.
- SIMONDON Gilbert, *L'individuation psychique et collective, à la lumière des notions de forme et d'information*, L'invention philosophique, Aubier, Paris, 2007 [1989].
- STERN Daniel N., *Le moment présent en psychothérapie: un monde dans un grain de sable*, Odile Jacob, Paris, 2003.
- STERN Daniel N., *Le monde interpersonnel du nourrisson: une perspective psychanalytique et développementale*, Presses Universitaires de France, Paris, 1989 [1985].
- STERN Daniel N., *The Interpersonal World of the Infant*, Basic Books, New York, 1985.
- SUCHET Myriam, *L'Horizon est ici. Pour une prolifération des modes de relations*, Editions du Commun, Rennes, 2019.
- SRNICEK Nick, WILLIAMS Alex, « Manifeste accélérationniste », trad. CITTON Yves, *Multitudes*, n°56 (2014/4), disponible sur <<https://www.multitudes.net/manifeste-accelerationniste/>>.
- TARDE Gabriel, *Psychologie économique. Tome premier*, Félix Alcan, Ancienne Libr. Germer Baillièrre et Cie., Paris, 1902, disponible sur <[http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde\\_gabriel/psycho\\_economique\\_t1/psycho\\_economique\\_t1.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/tarde_gabriel/psycho_economique_t1/psycho_economique_t1.pdf)>.
- THOMPSON John B., « The new visibility », *Theory, culture & society* n°22 (2005/6), Sage Publications London, Thousand Oaks and New Delhi, pp. 31–51.
- TOURNIER Michel, *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, Gallimard, Paris, 1972 [1967].

VALÉRY Paul, *Tel quel*, coll. Folio Essais, vol. 1, Gallimard, Paris, 1996 [1941].

ZILIO Marion, *Faceworld: Le visage au XXI<sup>e</sup> siècle*, Presses Universitaires de France, Paris, 2018.

## DÉFINITIONS

SENSELAB, « Anarchive - Concise Definition », disponible sur <<https://senselab.ca/wp2/immediations/anarchiving/anarchive-concise-definition/>>.

ARS INDUSTRIALIS, « Individuation », disponible sur <<http://arsindustrialis.org/individuation#sdfootnote2sym>>.

ARS INDUSTRIALIS, « Pharmakon », disponible sur <<http://arsindustrialis.org/pharmakon#sdfootnote1sym>>.

## RECHERCHE-CRÉATION

CANDY Linda, « Practice Based Research: A Guide », *Creativity and Cognition Studios Report* (2006), disponible sur <[https://www.academia.edu/download/38232000/Candy\\_Practice\\_Based\\_Research\\_A\\_Guide.pdf](https://www.academia.edu/download/38232000/Candy_Practice_Based_Research_A_Guide.pdf)>.

DELACOURT Sandra, SCHNELLER Katia, THEODOROPOULOU Vanessa, *Le Chercheur et ses doubles*, B42 et ESBA École Supérieure des Beaux-Arts Tours Angers Le Mans et ÉSAD École Supérieure d'Art et de Design Grenoble-Valence, 2016.

HASEMAN Brad, « A manifesto for performative research », *Media International Australia incorporating Culture and Policy*, n°118 (2006/1), pp. 98–106 et pp.1-11 en ligne, disponible sur <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1329878X0611800113>>.

MANNING Erin, « Creative Propositions for Thought in Motion », *INFlexions. A journal for research creation* (2008/1 How is Research-Creation?), disponible sur <[http://www.inflexions.org/n1\\_manninghtml.html](http://www.inflexions.org/n1_manninghtml.html)>.

MANNING Erin, MASSUMI Brian, *Pensée en acte - Vingt propositions pour la recherche-crédation*, Les Presses du réel, Dijon, 2018.

## ÉTUDE DES MEDIA

### Philosophie et arts des *media*

BOISSIER Jean-Louis, *L'Écran comme mobile*, mamco, Genève, 2016.

- BOISSIER Jean-Louis, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*, mamco, Genève, 2008 [2004].
- BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts - London, England, 2000.
- CARBONE Mauro, « We'll Show You (Who We Are): Screens in the Pandemic », *Thinking C21*, le 24 avril 2020, disponible sur <<https://www.c21uwm.com/2020/04/24/well-show-you-who-we-are-screens-in-the-pandemic/>>.
- CARBONE Mauro, « Les écrans dans la pandémie, ou l'histoire d'une redécouverte », *The Conversation*, disponible sur <<http://theconversation.com/les-ecrans-dans-la-pandemie-ou-lhistoire-dune-redecouverte-138325>>.
- CARBONE Mauro, *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, coll. Matières étrangères, Vrin, Paris, 2016.
- CARBONE Mauro, DALMASSO Anna Caterina, BODINI Jacopo, *Des pouvoirs des écrans*, Éditions Mimésis, Sesto San Giovanni, 2018.
- CARBONE Mauro, DALMASSO Anna Caterina, BODINI Jacopo, « Symposium: Réelles présences. Les écrans comme des quasi-sujets », *Actes du colloque Livret du colloque*, 2016, pp. 186-197, disponible sur <[https://impec.sciencesconf.org/data/pages/book\\_impec\\_fr\\_2.pdf#page=187](https://impec.sciencesconf.org/data/pages/book_impec_fr_2.pdf#page=187)>.
- CASETTI Francesco, « Mediascapes: A Decalogue », *Perspecta*, n°51 (2018/Medium), pp. 21-43.
- CASETTI Francesco, « Écrans, images, milieux. Une visite à la Fondation Vuitton », *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, pp. 175-293.
- CAVALLARI Giuseppe, *Performativité de l'être-en-ligne. Pour une phénoménologie de la présence numérique* (thèse), Université de Technologie de Compiègne UTC / Université de Montréal UdeM, 2019.
- CAVALLARI Giuseppe, « L'être-en-ligne : notes pour une phénoménologie de la présence (présentation) », disponible sur <[http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo16/presentations/Cavallari\\_pp\\_t\\_Ludovia\\_2016.pdf](http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo16/presentations/Cavallari_pp_t_Ludovia_2016.pdf)>.
- CRARY Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT press, Cambridge, 1992.
- CRAWFORD Kate, PAGLEN Trevor, *Training Human*, Quaderno Fondazione Prada #26, Milan, 2019.
- DIXON Steve, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT press, London – Cambridge, 2007.

FIGLIORE Quentin, McLUHAN Marshall, *The Medium is the Massage*, Bantam books, New York, 1967.

HANSEN Mark B.N., « Les media du XXI<sup>e</sup> siècle », trad. CITTON Yves, *Multitudes*, n°68 (2017/3), pp. 60–68, disponible sur <<https://www.cairn.info/revue-multitudes-2017-3-page-60.htm>>.

HAYLES N. Katherine, *How We Think: Digital media and contemporary technogenesis*, University of Chicago Press, Chicago, 2012.

HAYLES N. Katherine, *Lire et penser en milieux numériques: attention, récits, technogenèse*, UGA Éditions, Grenoble, 2017.

JEUNE Raphaële, « Vers différents régimes de présence? », *Multitudes*, n°63 (2016/2), pp. 172–180, disponible sur <<https://www.cairn.info/revue-multitudes-2016-2-page-172.htm>>.

JULLIER Laurent, « L'écran comme interface. Cinq rencontres possibles entre un regard et une image », *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, Dijon, pp. 151-170.

KRAUSS Rosalind, « Art vidéo : L'esthétique du narcissisme », *Le magazine du Jeu de Paume*, trad. IVARS Aurélien, 2016, disponible sur <<http://lemagazine.jeude-paume.org/2019/07/art-video-lesthetique-du-narcissisme-de-rosalind-krauss-2/>> [October 1, 1976].

MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Les Presses du réel, Dijon, 2010 [MIT Press, 2001].

MATWYSHYN M. Andrea, « The Internet of Bodies », *William & Mary Law Review*, n°61 (2019/1), pp. 79-128.

McLUHAN Marshall, *Pour comprendre les média : Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. PARÉ Jean, coll. Point Essais, Seuil, Paris, 2015 [McGraw-Hill Book Company, 1964].

MÉCHOULAN Éric, « Propositions pour une définition des médias », *Attention Machines ! Actes du colloque Attention Machines ! Pratiques artistiques et recyclages médiatiques, 7-9/02/2018*, Direction de publication : Guillaume Bourgois, Pierre Jailloux, Alice Lenay, Julie Valero, à paraître.

NOSELLA Carole, *Expérimenter les dispositifs écraniques, une esthétique du déplacement* (thèse), Université Toulouse - Jean Jaurès, Toulouse, 2016., disponible sur <<http://www.theses.fr/s103675>>.

PARIKKA Jussi, « Media ecologies and imaginary media: Transversal expansions, contractions, and foldings », *Fibreculture*, n°17 (2011), pp. 34–50.

PÉREZ Elena, *The Impact of Digital Media on Contemporary Performance* (thèse), Norwegian University of Science and Technology, 2016, disponible sur <<https://www.aca->

[demia.edu/29520560/The\\_Impact\\_of\\_Digital\\_Media\\_on\\_Contemporary\\_Performance](http://demia.edu/29520560/The_Impact_of_Digital_Media_on_Contemporary_Performance)>.

- SCONCE Jeffrey, *The Technical Delusion: Electronics, Power, Insanity*, Duke University Press, Durham, 2019.
- SOBCHACK Vivian, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992.
- SOBCHACK Vivian, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Sense of cinema, Univ. of California Press, Berkeley, 2004.
- SOBCHACK Vivian, « What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh », *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Sense of cinema, Univ. of California Press, Berkeley, 2004, pp. 53-84.
- SOBCHACK Vivian, « The Scene of the Screen, Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic “Presence” », *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Sense of cinema, Univ. of California Press, Berkeley, 2004, pp. 135-162.
- SOBCHACK Vivian, « Comprendre les écrans : une méditation *in medias res* », *Vivre par(mi) les écrans*, Les Presses du réel, Dijon, 2016, pp. 29-46.
- STEYERL Hito, « En défense de l’image pauvre », trad. DESTRIEATS Frédérique, in *Jeux sérieux : cinéma et art contemporains transforment l’essai*, mamco-HEAD, Genève, 2015, pp. 321-331 [*e-flux journal* 10, 2009, disponible sur <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>].
- THACKER Eugene, « Dark media », *Excommunication: Three inquiries in media and mediation*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2014, pp. 77–149.

### **Pratiques et usages des camécrans**

- ALLARD Laurence, « Du géofiltre à l’égofiltre: les territoires de jeu des individus-marques à l’épreuve des applications de messagerie sociale », *Questions de communication*, n°34 (2018/2), PUN-Editions universitaires de Lorraine, pp. 95–106.
- ALLARD Laurence, « Partages créatifs: stylisation de soi et appsperimentation artistique », *Communication langages*, n°194 (2017/4), pp. 29–39.
- ALLARD Laurence, « Seuls ensemble... really? », *L’Observatoire*, n°48 (2016/2), pp. 96–97.
- ALLARD Laurence, CRETON Laurent, ODIN Roger, *Téléphone mobile et création*, Armand Colin, Paris, 2014.
- ALLARD Laurence, « *Express Yourself 3.0 !* Le mobile comme technologie de la voix intérieure. Entre double agir communicationnel et continuum disjonctif soma-technologique », *Téléphone mobile et création*, Armand Colin, Paris, 2014, pp. 139-161.

- ALLARD Laurence, *Mythologie du Portable*, Le Cavalier Bleu Editions, Paris, 2010.
- ALLARD Laurence, « Termitières numériques », *Multitudes*, n°21 (2005/2), pp. 79-86.
- ALLARD Laurence, « Express yourself 2.0! Blogs, pages perso, fansubbing...: de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé », *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin et INA, Paris, 2005, pp. 145-172.
- BAILLEUL Nicolas, « Enquête de chambre », *La Revue Documentaires*, n°30 Au milieu des nouveaux media (2019), pp. 41-48.
- BAILLEUL Nicolas, *Filmeurs amateurs, Vidéos partagées* (mémoire), Haute École des Arts du Rhin, Strasbourg, 2015.
- BÉGIN Richard, « GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images », in Dominique CHATEAU et José MOURE (éds.), *Screens*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2016, pp. 107-115.
- BÉGIN Richard, « L'image au corps », *Vertigo Images et Visions Mutantes*, n°48 (2015/1), pp. 5-16.
- BÉGIN Richard, « Perdre le nord, l'image au corps. Une écriture de la mobilité », in *Les récits visuels de soi. Mises en récit artistiques et nouvelles scénographies de l'intime*, Presses Universitaires de Paris Ouest, Paris, 2015, pp. 97-108.
- BORRADORI Giovanna, « De selfie en selfie. Revus, entrevus et vite oubliés », Colloque international *Des pouvoirs des écrans* (équipe « Vivre parmi les écrans »), résumés disponibles sur <[https://4a4c68f5-0d1d-4e70-bd9d-641593e71eb7.filesusr.com/ugd/e6627f\\_3d9dda12a7aa44e8a245ccaa43c8fe44.pdf](https://4a4c68f5-0d1d-4e70-bd9d-641593e71eb7.filesusr.com/ugd/e6627f_3d9dda12a7aa44e8a245ccaa43c8fe44.pdf)>.
- BOUGNOUX Daniel, *L'introduction aux sciences de la communication.*, coll. Repères, La Découverte, Paris, 2002 [1998].
- BURGESS Jean, GREEN Joshua, *YouTube: Online video and participatory culture*, coll. Digital Media and Society Series, Polity Press, Cambridge, UK, 2018 [2009].
- CARDON Dominique, *A quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure des big data*, Le Seuil, Paris, 2015.
- CARTWRIGHT Lisa, RICE Andy, « My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as technologies of Intra-Subjective Action », *S&F Online (The Scholar & Feminist Online)*, 13.3-14.1 (2016), disponible sur <<http://sfonline.barnard.edu/traversing-technologies/lisa-cartwright-d-andy-rice-my-hero-a-media-archaeology-of-tiny-viewfinderless-cameras/>>.
- FORNEL Michel DE, « Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique », *Réseaux*, n°64 (1994/2), pp. 107-132, disponible sur <[https://www.persee.fr/doc/reso\\_0751-7971\\_1994\\_num\\_12\\_64\\_2473](https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_64_2473)>.

- FORNEL Michel DE, « 'ALORS, TU ME VOIS?' : Objet technique et cadre interactionnel dans la pratique visiophonique », *Culture technique*, Centre de recherche sur la culture technique, Neuilly-sur-Seine, 1992, disponible sur <[http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/32711/C&T\\_1992\\_24\\_113.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/32711/C&T_1992_24_113.pdf?sequence=1)>.
- HORTON Donald, RICHARD WOHL R., « Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance », *Psychiatry*, n°19 (1956/3), Taylor & Francis, pp. 215–229, disponible sur <[https://www.participations.org/volume%203/issue%201/3\\_01\\_hortonwohl.htm](https://www.participations.org/volume%203/issue%201/3_01_hortonwohl.htm)>.
- MANILÈVE Vincent, *YouTube. Derrière les écrans. ses artistes, ses héros, ses escrocs*, Lemieux Éditeur, Paris, 2018.
- MERZEAU Louise, « La présence plutôt que l'identité », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, n°47 (2010), pp. 32–33, disponible sur <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00489655/document>>.
- NOVA Nicolas, *Smartphones. Une enquête anthropologique*, Métis Presses, Genève, 2020.
- PARISER Eli, « Beware online 'filter bubbles': Inspiring: Informative: Ideas », *TalkDocumentary* (chaîne YouTube), publication le 23 mars 2012, disponible sur <[https://www.youtube.com/watch?v=EsjQLB\\_jTBA](https://www.youtube.com/watch?v=EsjQLB_jTBA)>.
- PARISER Eli, *The filter bubble: How the new personalized web is changing what we read and how we think*, Penguin, New York, 2011.
- PAULSEN Kris, *Here/there: telepresence, touch, and art at the interface*, Leonardo book series, MIT Press, Cambridge, 2017.
- PEREZ Patrick, « No picture ! no picture ! Les conflits autour de la photographie chez les Hopi (Arizona, États-Unis) », *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues* (2000/80-81), Association française de anthropologues, pp. 283-296.
- ROUVROY Antoinette, *Des données sans personne: le fétichisme de la donnée à caractère personnel à l'épreuve de l'idéologie des Big Data, Le numérique et les droits et libertés fondamentaux*, La Documentation française, Paris, 2014, disponible sur <[https://www.academia.edu/7754350/Des\\_donn%C3%A9es\\_sans\\_personne\\_le\\_f%C3%A9tichisme\\_de\\_la\\_donn%C3%A9e\\_%C3%A0\\_caract%C3%A8re\\_personnel\\_%C3%A0\\_l%C3%A9preuve\\_de\\_lid%C3%A9ologie\\_des\\_Big\\_Data](https://www.academia.edu/7754350/Des_donn%C3%A9es_sans_personne_le_f%C3%A9tichisme_de_la_donn%C3%A9e_%C3%A0_caract%C3%A8re_personnel_%C3%A0_l%C3%A9preuve_de_lid%C3%A9ologie_des_Big_Data)>.
- RYAN Marie-Laure, « Will new media produce new narratives », in *Narrative across media: The languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln and London, 2004, pp. 337–359.
- SENF THERESA M., *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*, Peter Lang, New York, 2008.
- THÉLY Nicolas, *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Les Presses du réel, Dijon, 2002.

TURKLE Sherry, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, trad. RICHARD Claire, L'Échappée, Paris, 2015 [Basic Books, 2012].

## CORPUS

### Sur la filmographie de Dominic Gagnon et la polémique d'*of the North*

ARNAQUQ-BARIL Alethea, WINTON Ezra, « Curating the North: Documentary Screening Ethics and Inuit Representation in (Festival) Cinema », le 22 février 2015, disponible sur <<http://ezrawinton.com/2015/12/22/curating-the-north-documentary-screening-ethics-and-inuit-representation-in-festival-cinema/>> [Art Threat, 17/02/2015].

ARNAQUQ-BARIL Alethea, WOLFE Judy, « The POV Interview: Alethea Arnaquq-Baril », *Point of View Magazine*, le 23 décembre 2015, disponible sur <<http://povmagazine.com/articles/view/the-pov-interview-alethea-arnaquq-baril>>.

BARRERA Jorge, « Tanya Tagaq 'out for blood' over 'racist' experimental documentary by Quebec filmmaker », *APTN. National News*, le 25 novembre 2015, disponible sur <<https://aptnnews.ca/2015/11/25/tanya-tagaaq-out-for-blood-over-racist-experimental-documentary-by-quebec-filmmaker/>>.

BEAULIEU Simon, EMOND Bernard, CÔTÉ Denis, *et al.*, « Of the north : un groupe de cinéastes dénonce un cas apparenté à la censure », *Voir.ca*, le 25 février 2016, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2016/02/25/of-the-north-un-groupe-de-cineastes-de-nonce-un-cas-apparente-a-la-censure/>>.

BÉLIVEAU Jason, « Le cas "of the North" », *Magazine Spirale*, le 1 décembre 2015, disponible sur <<http://www.magazine-spirale.com/article-dune-publication/le-cas-north>>.

CARON-OTTAVI Apolline, GAJAN Philippe, « Entretien avec Dominic Gagnon. L'homme sans caméra », *24 images*, n°162 Industrie en crise. Cinéma en mutation! (2013), pp. 18-25.

CARPENTER Max, « Of the North/Tabu. Paradises Lost », *Reverse Shot*, le 9 juin 2016, disponible sur <[http://www.reverseshot.org/symposiums/entry/2218/tabu\\_north](http://www.reverseshot.org/symposiums/entry/2218/tabu_north)>.

CHEMIN Anne, BHERER Marc-Olivier, PASCUAL Julia, KODJO-GRANDVAUX Séverine, « "Racisé", "racisme d'Etat", "décolonial", 'privilège blanc' : les mots neufs de l'antiracisme », *Le Monde.fr*, 2020, disponible sur <[https://www.lemonde.fr/idees/article/2020/06/26/racise-racisme-d-etat-decolonial-privilege-blanc-les-mots-neufs-de-l-antiracisme\\_6044230\\_3232.html](https://www.lemonde.fr/idees/article/2020/06/26/racise-racisme-d-etat-decolonial-privilege-blanc-les-mots-neufs-de-l-antiracisme_6044230_3232.html)>.

CORNELLIER Bruno, « Of the North. L'appropriation culturelle et la romance du "copleft" », *Liberté - cahier critique cinéma* (2018/321), pp. 69-70, disponible sur <[https://www.academia.edu/download/57509803/321\\_LIBERTE.pdf](https://www.academia.edu/download/57509803/321_LIBERTE.pdf)>.

- CORNELLIER Bruno, « Extracting Inuit: The of the North Controversy and the White Possessive », *American Indian Culture and Research Journal* 40 (2016/4), pp. 23–48, disponible sur <<https://www.academia.edu/download/52931913/aicrj.40.4.cornellier.pdf>>.
- DUDEMAINE André, « Inventer l’Inuit pour mieux l’asservir. Le cinéma colonialiste et ses fantômes », *Hors champ* (2016), disponible sur <<https://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article620>>.
- EVERETT-GREEN Robert, « Debate rages on over Dominic Gagnon and consent in the age of YouTube », *The Globe and Mail*, le 25 mars 2016, disponible sur <<https://www.theglobeandmail.com/arts/film/debate-rages-on-over-dominic-gagnon-and-consent-in-the-age-of-youtube/article29392709/>>.
- EVERETT-GREEN Robert, « Tanya Tagaq blasts ‘incredibly racist’ Quebec film ‘of the North’ », *The Globe and Mail*, 27 octobre 2015, disponible sur <<https://www.theglobeandmail.com/arts/film/tanya-tagatq-blasts-incredibly-racist-quebec-film-of-the-north/article27505649/>>.
- FASSIN Eric, LE MONDE, « Eric Fassin: ‘L’appropriation culturelle, c’est lorsqu’un emprunt entre les cultures s’inscrit dans un contexte de domination’ », *Le Monde.fr*, le 24 août 2018, disponible sur <[https://www.lemonde.fr/immigration-et-diversite/article/2018/08/24/eric-fassin-l-appropriation-culturelle-c-est-lorsqu-un-emprunt-entre-les-cultures-s-inscrit-dans-un-contexte-de-domination\\_5345972\\_1654200.html](https://www.lemonde.fr/immigration-et-diversite/article/2018/08/24/eric-fassin-l-appropriation-culturelle-c-est-lorsqu-un-emprunt-entre-les-cultures-s-inscrit-dans-un-contexte-de-domination_5345972_1654200.html)>.
- GAGNON Dominic, « Derrière l’écran. Entretien avec Alice Lenay », *La Revue Documentaires*, n°30 Au milieu des nouveaux media (2019), pp. 49-63.
- GAGNON Dominic, « Masterclass Dominic Gagnon | Visions du Réel - Atelier 2016 », *visionsdureel* (chaîne YouTube), publication le 9 octobre 2016, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=8wABv2zlabs>>.
- GAGNON Dominic, LANOÉ Johan, « Dominic Gagnon. Vers un cinéma-Frankenstein », *Débordements* (2018), disponible sur <<https://www.debordements.fr/Dominic-Gagnon>>.
- GALIERO Simon, « Un peu à l’Ouest », *Panorama-cinéma, La revue de cinéma en ligne*, le 24 mars 2016, disponible sur <<http://www.panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=9&id=436>>.
- HABIB André, « Positions », *Hors champ* (2016), disponible sur <<https://horschamp.qc.ca/spip.php?article621>>.
- HERVÉ Jean-Baptiste, « *Of the north* retiré de la programmation des RVCQ : Un débat à poursuivre », *Voir.ca*, le 8 février 2016, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2016/02/08/of-the-north-retire-de-la-programmation-des-rvcq-un-debat-a-poursuivre/>>.

- HERVÉ Jean-Baptiste, « Of the North, un film raciste? », *Voir.ca*, le 30 novembre 2015, disponible sur <<https://voir.ca/cinema/2015/11/30/retour-sur-la-polemique-avec-tanya-taqaq-et-dominic-gagnon-of-the-north-un-film-raciste/>>.
- JEAN Marcel, « Fragments d'une Amérique en morceaux : Deux films de Dominic Gagnon / *Pieces and Love All to Hell / Big Kiss Goodnight* », *24 images*, n°159 Le film-essai ou l'œil sauvage (2012), disponible sur <<https://www.erudit.org/en/journals/images/1900-v1-n1-images0348/67828ac/abstract/>>.
- LAFORÉST Kevin, « OF THE NORTH : L'inconfort et la différence », *Extra Beurre*, disponible sur <<https://extrabeurre.com/post/138625542245/of-the-north-linconfort-et-la-diff%C3%A9rence>>.
- LANOÉ Johan, *Le « saved footage » de Dominic Gagnon* (mémoire), Université Lumière Lyon II, Lyon, 2020.
- LARDEUX Anne, « Sur une controverse, et les meubles qu'elle a déménagés », *Liberté* (2016/313), Collectif Liberté, pp. 72–73.
- LECHNER Marie, « “Même tenir une caméra me paraît dépassé” Entretien avec Dominic Gagnon et Gwenola Wagon », *Libération*, 2012, disponible sur <[https://next.liberation.fr/cinema/2012/12/04/meme-tenir-une-camera-me-paraît-depasse\\_865101](https://next.liberation.fr/cinema/2012/12/04/meme-tenir-une-camera-me-paraît-depasse_865101)>.
- LEMIEUX René, LABRECQUE Simon, « L'affaire of the North: penser l'appropriation par la traduction », *Trahir 8* (2017), disponible sur <[https://www.academia.edu/34063901/Laffaire\\_of\\_the\\_North\\_penser\\_lappropriation\\_par\\_la\\_traduction](https://www.academia.edu/34063901/Laffaire_of_the_North_penser_lappropriation_par_la_traduction)>.
- LOISELLE Marie-Claude, « Avoir ou voir. Entretien avec Dominic Gagnon », *24 images*, n°172 Révolution du spectateur mutant (2015), pp. 43-46.
- MACDONALD Scott, « Dominic Gagnon », in *The Sublimity of Document*, Oxford University Press, New York, 2019, pp. 245-273.
- MAL Cédric, « “Visions du Réel” dévoile sa programmation 2015 », 2015, disponible sur <<http://leblogdocumentaire.fr/visions-du-reel-devoile-sa-programmation-2015/>>.
- MONTAL Fabrice, « L'auguste cas », *24 images (chroniques)*, le 1 décembre 2015, disponible sur <<https://revue24images.com/les-articles/lauguste-cas/>>.
- MONTPETIT Caroline, « “Of the North”: la controverse se poursuit », *Le Devoir*, le 2 mars 2016, disponible sur <<https://www.ledevoir.com/culture/464367/cinema-of-the-north-la-controverse-se-poursuit>>.
- MULLEN Pat, « What's Up, Doc? Doc Talk for Jan. 11 », *Point of View Magazine*, le 11 janvier 2016, disponible sur <<http://povmagazine.com/blog/view/whats-up-doc-doc-talk-for-jan.-11>>.

- MURPHY David, « Controversial film “Of the North” gets revised: it’s now blank », Nunatsiaq News, le 18 mars 2016, disponible sur <[https://nunatsiaq.com/stories/article/65674controversial\\_film\\_of\\_the\\_north\\_get\\_s\\_revised\\_its\\_now\\_blank](https://nunatsiaq.com/stories/article/65674controversial_film_of_the_north_get_s_revised_its_now_blank)>.
- PARENTEAU-RODRIGUEZ Dolorès, GARNEAU Michèle, « “Mon medium, c’est une salle de cinéma”, Entretien avec Dominic Gagnon », *Imaginations: Journal of Cross-Cultural Image Studies* 6 (2015/1), pp. 122–140.
- PUSKAS Stephen, *Stephen Puskas* (entretien), McGill International Review Online, 2018, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=595ikKQi7uQ>>.
- PUSKAS Stephen, « Petition Remove “Of the North” from Museum of the Moving Image film festival & Other Film Festivals », disponible sur <<https://www.ipetitions.com/petition/remove-of-the-north-from-museum-of-the-moving>>.
- ROGERS Sarah, « Inuk filmmaker gathers online clips for his version of the North », Nunatsiaq News, le 1 novembre 2016, disponible sur <[https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuk\\_filmmaker\\_turns\\_camera\\_back\\_in\\_the\\_north/](https://nunatsiaq.com/stories/article/65674inuk_filmmaker_turns_camera_back_in_the_north/)>.
- SIAG Jean, « Tanya Tagaq dénonce un film québécois ‘raciste’ », *La Presse*, le 27 novembre 2015, disponible sur <<http://www.lapresse.ca/cinema/nouvelles/201511/27/01-4925337-tanya-tagaaq-denonce-un-film-quebecois-raciste.php>>.
- SICINSKI Michael, « First Look 2016: Of the North. The Down Low », *Reverse Shot*, le 6 janvier 2016, disponible sur <[http://www.reverseshot.org/features/2163/first\\_look\\_of\\_the\\_north](http://www.reverseshot.org/features/2163/first_look_of_the_north)>.
- SIMPSON Audra, « Settlement’s secret », *Cultural Anthropolog*, n°26 (2011/2), Blackwell Publishing Inc Malden, USA, pp. 205–217.
- STANIFORTH Jesse B., « Opponents of controversial Inuit film confront screening organizer in Montreal », *The Nation: Cree News*, le 18 mars 2016, disponible sur <<http://formersite.nationnewsarchives.ca/opponents-of-controversial-inuit-film-confront-screening-organizer/>>.
- STANIFORTH Jesse B., « Of of the North: A Filmmaker’s “Vision of the Arctic from the Imagination” vs. the Reality of Post-traumatique Indigenous Experience », *Medium*, le 10 janvier 2016, disponible sur <<https://medium.com/@jbstaniforth/of-of-the-north-a-filmmaker-s-vision-of-the-arctic-from-the-imagination-vs-2c4298f4bf58>>.
- STANIFORTH Jesse B., « “of the North” - Quebec filmmaker uses YouTube and unauthorized music to portray the Inuit », *The Nation: Cree News*, le 8 décembre 2015, disponible sur <<http://formersite.nationnewsarchives.ca/of-the-north-racist-documentary-quebec-filmmaker-uses-youtube-and-unauthorized-music-to-portray-the-inuit-people/>>.
- STEWART Michelle, « Of Digital Selves and Digital Sovereignty: Of the North », *Film Quarterly*, n°70 (2017/4), pp. 23–38.

UZEL Jean-Philippe, « Appropriation artistique versus appropriation culturelle / Artistic Appropriation Versus Cultural Appropriation », *esse arts + opinions* (2019/97), Les éditions esse, pp. 10-19.

UZEL Jean-Philippe, LAMOUREUX Johanne, MARTELLY Stephane, *et al.*, *Table ronde : L'appropriation artistique aujourd'hui*, Montréal, 2019, disponible sur <<https://vimeo.com/338268919>>.

WACHOWICH Nancy, SCOBIE Willow, « Uploading selves: Inuit digital storytelling on YouTube », *Études/Inuit/Studies* (2010/2), Association Inuksiutiit Katimajit Inc., pp. 81–105.

### Sur le point de vue au cinéma et au casque de RV

ALSEVER Jennifer, « Is Virtual Reality the Ultimate Empathy Machine? », *Wired* (2015), disponible sur <<https://www.wired.com/brandlab/2015/11/is-virtual-reality-the-ultimate-empathy-machine/>>.

BAUDRY Jean-Louis, « Le dispositif : approche métapsychologiques de l'impression de réalité », *Communications*, n°23 (1975/1), pp. 56–72.

BÉDARD Philippe, « La machine subjective? Les appropriations cinématographiques des dispositifs immersifs contemporains », *Canadian Journal of Film Studies / Revue Canadienne d'étude cinématographique*, n°28 (2019/1), pp. 66-92.

BÉDARD Philippe, « L'espace exo-centrique au cinéma », *Ecranosphère* (à paraître).

BERTRAND Philippe, GUEGAN Jérôme, ROBIEUX Léonore, *et al.*, « Learning empathy through virtual reality: Multiple strategies for training empathy-related abilities using body ownership Illusions in embodied virtual reality », *Frontiers in Robotics and AI* 5 (2018).

BERTRAND Philippe, LAURICHESSE Floriane, « “Car Je est un autre” », Entretien avec Philippe Bertrand, membre de BeAnotherLab », Interview, le 19 septembre 2016, disponible sur <<https://balises.bpi.fr/culture-numerique/car-je-est-un-autre>>.

BRENEZ Nicole, « Jean-Luc Godard, Witz et invention formelle (notes préparatoires sur les rapports entre critique et pouvoir symbolique) », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies* (2005/15), pp. 15-43.

BREY Iris, *Le Regard féminin - Une révolution à l'écran*, coll. Les feux, Edition de l'Olivier, Paris, 2020.

BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : Essais sur le réalisme au cinéma*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, Gallimard, Paris, 1999.

DALMASSO Anna Caterina, « Réalité virtuelle et écarts du sensible. *Carne y Arena* de A. G. Iñárritu » (à paraître).

- DELEUZE Gilles, *Cinéma I. L'image-mouvement*, coll. Critique, Les Éditions de Minuit, Paris, 1983.
- DE OLIVEIRA Elen Collaço, BERTRAND Philippe, LESUR Marte Ernesto Roel, *et al.*, « Virtual body swap: a new feasible tool to be explored in health and education », in *2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)*, IEEE, 2016, pp. 81–89.
- DAVIES Charlotte, « Virtual space », *Space: In science, art and society* (2004), pp. 69–104, disponible sur <<http://www.immersence.com/publications/char/2004-CD-Space.html>>.
- EUGENI Ruggero, « Le plan à la première personne. Technologie et subjectivité dans le paysage postcinématographique », *Techniques et technologies du cinéma. Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l'histoire*, Le Spectaculaire, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2015, pp. 195-208.
- GALLESE Vittorio, « L'empathie à l'épreuve de l'interface écran », *Université Jean Moulin Lyon 3* (chaîne YouTube), publication 24 novembre 2017, disponible sur <<https://www.youtube.com/watch?v=bnVOrzvX24>>.
- GALLESE Vittorio, STERN Daniel N., *Psychothérapie et neurosciences : une nouvelle alliance*, coll. Psychothérapies créatives, Fabert, Paris, 2015.
- GUNNING Tom, « Le Cinéma d'attraction: le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *1895, Revue d'histoire du cinéma* (2006/50), pp. 55–65 [*Early cinema: space, frame, narrative*, BFI Publishing, 1990].
- JEANNELLE Jean-Louis, CAVALIER Alain, « Alain Cavalier : le filmeur, la caméra et le spectateur », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n°4 Pour une histoire de l'intime et de ses variations (2009), pp. 175-191.
- LENAY Alice, « Le regard-caméra : variation de distances », *Réel / Virtuel*, n°5 (2016/8), disponible sur <<http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5/lorsque-lecran-revele-le-hors-ecran/Le-regard-camera>>.
- MARKER Chris, « L'imparfait du subjectif », *Esprit* (1948), pp. 387-391.
- METZ Christian, « Le signifiant imaginaire », *Communications*, n° 23 (1975), pp. 3–55.
- METZ Christian, « A propos de l'impression de réalité au cinéma », *Cahiers du cinéma*, n°166-167 (1965), pp. 75–82.
- MILK Chris, *Comment la réalité virtuelle peut créer un dispositif empathique exceptionnel*, 2015, disponible sur <[https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine?language=fr](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=fr)>.
- MINH Yann, « Et la tendresse virtuelle bordel ! | Facebook », *Facebook*, le 22 juillet 2018, disponible sur <<https://www.facebook.com/notes/yann-minh/et-la-tendresse-virtuelle-bordel/10156489499588149/>>.

- MINH Yann, « De l'empathie à la cyberesthésie », *Le Cube (La Revue)*, n°1 L'empathie (2011), disponible sur <<http://lecube.com/revue/empathie/de-lempathie-a-la-cyberesthesie>>.
- MULVEY Laura, « Plaisir visuel et cinéma narratif », trad. HARDY Gabrielle, *Débordements*, le 20 février 2012, disponible sur <<http://debordements.fr/Plaisir-visuel-et-cinema-narratif>>.
- NINEY François, *Le subjectif de l'objectif. Nos tournures d'esprit à l'écran*, Klincksieck, Paris, 2014.
- NINEY François, *L'épreuve du réel à l'écran: essai sur le principe de réalité documentaire*, De Boeck Supérieur, Bruxelles, 2002.
- PEDWELL Carolyn, « De-colonising empathy: Thinking affect transnationally », *Samyukta: A Journal of Womens Studies* 16 (2016/1), pp. 27–49 (1-32 pagination du document en ligne, disponible sur <[https://kar.kent.ac.uk/54869/3/Pedwell\\_Decolonising%20Empathy%20Samyukta%20Jan%202016.pdf](https://kar.kent.ac.uk/54869/3/Pedwell_Decolonising%20Empathy%20Samyukta%20Jan%202016.pdf)>.
- PINOTTI Andrea, *L'empathie. Histoire d'une idée de Platon au posthumain*, coll. Matière étrangère, Vrin, Paris, 2016.
- RASMI Jacopo, *Une écologie des méthodes documentaires. À partir d'écritures filmiques et littéraires de l'Italie contemporaine* (thèse), Université Grenoble Alpes, Grenoble, 2019, disponible sur <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02169554>>.
- RIZZOLATTI Giacomo, SINIGAGLIA Corrado, *Les Neurones miroirs*, Odile Jacob, Paris, 2008.
- ROBLES Amanda, *Alain Cavalier, Filmeur*, De l'Incidence, Saint-Vincent-de-Mercuze, 2014, disponible sur <<https://www.delincidenceediteur.fr/alaincavalierfilmeur>>.
- SHAVIRO Steven, *The Cinematic body*, University of Minnesota Press, Minneapolis-Londres, 1994.
- STRAUVEN Wanda, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006.
- WILLIAMS Linda, « Corps de film », trad. HARDY Gabrielle, *Débordements* (2012), disponible sur <<http://debordements.fr/Corps-de-film-Linda-Williams>>.
- WILLIAMS Linda, « Film bodies: Gender, genre, and excess », *Film Quarterly*, n°44 (1991/4), pp. 2–13.

### **Sur l'ASMR (et problématiques associées)**

- AHUJA Nitin K., « 'It Feels Good to Be Measured': Clinical Role-Play, Walker Percy, and the Tingles », *Perspectives in Biology and Medicine* 56 (2013/3), pp. 442–451.

- ANDERSEN Joceline, « Now You've Got the Shiveries: Affect, Intimacy, and the ASMR Whisper Community », *Television & New Media* 16 (2014/8), pp. 683-700 et en ligne pp. 1-18, disponible sur <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1527476414556184>.
- BARRATT Emma L., DAVIS Nick J., « Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state », *PeerJ* (2015/3).
- BENNETT Emma, « Relief from a Certain Kind of Personhood in ASMR Role-Play Videos », *The Restless Compendium*, Palgrave Macmillan, New York, 2016, pp. 129–136.
- BJELIĆ Tasha, « Digital care », *Women & Performance: a journal of feminist theory*, n°26 (2016/1), pp. 101–104.
- CHEADLE Harry, « What is ASMR? That Good Tingly Feeling No One Can Explain », 2012, disponible sur [https://www.vice.com/en\\_us/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain](https://www.vice.com/en_us/article/gqww3j/asmr-the-good-feeling-no-one-can-explain).
- CONNOR Michael, « Notes on ASMR, Massumi and the joy of digital painting », *Rhizome (blog)* (2013), disponible sur <https://rhizome.org/editorial/2013/may/08/notes-asmr-massumi-and-joy-digital-painting/>.
- DALMASSO Anna Caterina, « 'Like Organs of One Single Intercorporeality'. Notes on ASMR Video Culture », *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität als medien- und bildtheoretische Konzepte der Technosphäre*, Böhner-Verlag, Darmstadt, 2019, pp. 244-272.
- FREDBORG Beverley K., CLARK James M., SMITH Stephen D., « Mindfulness and autonomous sensory meridian response (ASMR) », *PeerJ* (2018/6), disponible sur <https://peer-j.com/articles/5414/>.
- FREDBORG Beverley K., CLARK Jim, SMITH Stephen D., « An examination of personality traits associated with autonomous sensory meridian response (ASMR) », *Frontiers in Psychology*, n°8 (2017/247).
- GUTERMAN Lila, « Do You Smell What I Hear? Neuroscientists Discover Crosstalk Among the Senses », *Chronicle of Higher Education*, le 14 décembre 2001, disponible sur <https://www.chronicle.com/article/do-you-smell-what-i-hear-neuroscientists-discover-crosstalk-among-the-senses/>.
- KLAUSEN Helle Breth, « 'Safe and sound' », *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience*, n°8 (2019/1), pp. 87–103.
- KUNTSMAN Adi, « Introduction: Affective Fabrics of Digital Cultures », *Digital Cultures and the Politics of Emotion. Feelings, Affect and Technological Change*, Palgrave Macmillan UK, Londres, 2012, pp. 1-17.
- LACHAUX Jean-Philippe, *Le Cerveau funambule: comprendre et apprivoiser son attention grâce aux neurosciences*, coll. Sciences, Odile Jacob, Paris, 2015.

- LACHAUX Jean-Philippe, *Le Cerveau attentif : Contrôle, maîtrise, lâcher-prise*, coll. Sciences, Odile Jacob, Paris, 2011.
- LENAY Alice, « Le public des vidéos ‘ASMR’ : des sentinelles sensibles ? », *Multitudes*, n°79 (2020/2), pp. 93–99.
- LOCHTE Bryson C., GUILLORY Sean A., RICHARD Craig AH, *et al.*, « An fMRI investigation of the neural correlates underlying the autonomous sensory meridian response (ASMR) », *BioImpacts: BI*, n°8 (2018/4), pp. 295-304.
- SMITH Naomi, SNIDER Anne-Marie, « ASMR, affect and digitally-mediated intimacy », *Emotion, Space and Society*, n°30 (2019), pp. 41–48.
- SMITH Stephen D., FREDBORG Beverley K., KORNELSEN Jennifer, « An examination of the default mode network in individuals with autonomous sensory meridian response (ASMR) », *Social neuroscience*, n°12 (2017/4), pp. 361–365.
- TOLAN Claire, HUGILL Alison, « Sound Spectrum // Interview with the ASMRtist Claire Tolan », *BerlinArtLink* (2015), disponible sur <<https://www.berlinartlink.com/2015/07/14/sound-spectrum-an-interview-with-the-asmrtist-claire-tolan/>>.

### Sur le travail d’Annie Abrahams

- ABRAHAMS Annie, « L’Agency Art ou une Éthologie Participative dans des Environnements Artificiels ? », *LINKs* n°1 Le Virtuel (2019), pp. 87-90, disponible sur <<http://links-series.com/wp-content/uploads/2019/10/L%E2%80%99Agency-Art-ou-une-%C3%89thologie-Participative-dans-des-Environnements.pdf>>.
- ABRAHAMS Annie, « Preconditions for Online Participation », *PAIC Participatory Art for the Invisible Community*, 2019, disponible sur <<http://paic-project.eu/category/blog/>>.
- ABRAHAMS Annie, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », *Journal for Artistic Research* édition bram.org, 2011, disponible sur <<https://www.jar-online.net/exposition/abstract/trapped-reveal-webcam-mediated-communication-and-collaboration>>.
- ABRAHAMS Annie, « Learn together what it means to be connected », *CyPosium - The Book*, disponible sur <[https://www.academia.edu/40052680/Learn\\_together\\_what\\_it\\_means\\_to\\_be\\_connected](https://www.academia.edu/40052680/Learn_together_what_it_means_to_be_connected)>.
- ABRAHAMS Annie, CATLOW Ruth, GARRETT Marc, « Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams », *Furtherfield*, 2017, disponible sur <<https://www.furtherfield.org/addictive-behaviours-interview-artist-annie-abrahams/>>.
- ABRAHAMS Annie, GAUGUET Bertrand, « *Being Human* - Entretien avec Annie Abrahams », *Archée* (2000), disponible sur <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=116>>.

- ABRAHAMS Annie, GUEZ Emmanuel, « “The machinic author” Artist’s Statement: The Reading Club », *Journal of Creative Writing Studies* 4 (2019/1), disponible sur <<https://scholarworks.rit.edu/jcws/vol4/iss1/8>>.
- CHATZICHRISTODOULOU Maria, « If Not You Not Me. Annie Abrahams And Life In Networks • Digicult | Digital Art, Design and Culture », *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, le 3 mai 2010, disponible sur <<http://digicult.it/it/digimag/issue-054/if-not-you-not-me-annie-abrahams-and-life-in-networks/>>.
- CHATZICHRISTODOULOU Maria, « La vie dans les réseaux d’Annie Abrahams », *Digimag*, n°54 (2010), disponible sur <<https://www.poptronics.fr/La-vie-dans-les-reseaux-d-Annie>>.
- CHATZICHRISTODOULOU Maria, ABRAHAMS Annie, « Annie Abrahams Allergic to utopia », *Digimag*, n°58 (2010), disponible sur <<http://digicult.it/digimag/issue-058/annie-abrahams-allergic-to-utopias/>>.
- FADAT Manuel, ABRAHAMS Annie, *Conversation avec Annie Abrahams*, Art et politique, Lulu-bram.org, 2011.
- GUEZ Emmanuel, « L’œuvre d’Annie Abrahams » [en ligne], *Magazine des Cultures Digitales (MCD)*, n°66 Machines d’écritures (2012), disponible sur <<https://www.digitalmcd.com/oeuvre-dannie-abrahams/>>.
- LOUW Gretta, ABRAHAMS Annie, ŠTROMAJER Igor, « Igor Štromajer & Annie Abrahams by Gretta Louw », *Bomb Magazine*, 2014, disponible sur <<https://bombmagazine.org/articles/igor-%C5%A1tromajer-annie-abrahams/>>.
- TROUDAIR, « Murmures dans la nuit », *fluctuat.net*, 2008.
- PÉREZ Elena, « Meaningful connections. Exploring the uses of telematic technology in performance », *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, n°10 (2014/1), disponible sur <<http://liminalities.net/10-1/meaningful-connections.pdf>>.
- RANDALL Packer, ABRAHAMS Annie, *Annie Abrahams – Networked conversation*, Third Space Network, 2017, disponible sur <<https://vimeo.com/222911980>>.
- RIVOIRE Annick, « Annie Abrahams, Nicolas Frespech, l’un l’entretien de l’autre », *Poptronics*, le 6 mars 2008, disponible sur <<https://www.poptronics.fr/Annie-Abrahams-Nicolas-Frespech-1>>.



## Liste des figures



---

## INTRODUCTION

### Figure 0.1

Raimon Gaffier pendant une conversation visiophonique (2016).  
Impression d'écran et recadrage.

### Figure 0.2

Interface de *streaming* pendant la rédaction de l'introduction (2020).  
Impression d'écran.

---

## CHAPITRE 1.

### Figure 1.1.

Dominic Gagnon, *Rip in Pieces America*, 2009. Montage d'images. Archives personnelles de l'artiste.

### Figure 1.2.

Dominic Gagnon, *Going South*, 2018. Montage d'images. Archives personnelles de l'artiste.

### Figure 1.3.

Vito Acconci, *Theme Song*, 1973. Disponible sur : <https://www.daily-motion.com/video/x7yphc> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.4.

Dominic Gagnon, *Parapluie Bomb City*, 1996. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=fJDWHSg1xiA&t=24s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.5.

Dominic Gagnon, *Beluga Crash Blues*, 1997. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=LOSizW-ToSXC&t=563s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.6.

Dominic Gagnon, *Du moteur à explosion*, 2000.

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=xiIv03jxEJ8&t=178s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.7.

Dominic Gagnon, *Blockbuster History*, 2005. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ybzrjvn3nNM&t=74s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.8.

Dominic Gagnon, *High Speed / Haute Vitesse*, 2007. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ltH-pyYhx4KQ&t=30s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.9.

Dominic Gagnon, *DATA*, 2010. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=PqNrgdHo5c4> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.10.

Dominic Gagnon, *Rip in Pieces America*, 2009. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Gbr4yo8kUkE&t=19s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.11.

Dominic Gagnon, *Pieces and Love All to Hell*, 2011. Disponible sur : [https://www.youtube.com/watch?v=eQ\\_GgrrOSiI](https://www.youtube.com/watch?v=eQ_GgrrOSiI) (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.12.

Dominic Gagnon, *Big Kiss Goodnight*, 2012. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=rpCDff80dXQ> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.13.

Dominic Gagnon, *Hoax Canular*, 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Pr0eW9xW-siw&t=86s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.14.

Dominic Gagnon, *Hoax Canular*, 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Pr0eW9xW-siw&t=86s> (consultée le 15/04/2020).

### Figures 1.15.

Dominic Gagnon, *Hoax Canular*, 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Pr0eW9xW-siw&t=86s> (consultée le 15/04/2020).

### Figure 1.16.

Vito Acconci, *Centers*, 1971. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=BIZOIoklszI> (consulté le 23/04/2020).

### Figure 1.17.

James Montgomery Flagg, « I want you in the US Army », 1917. World Digital Library – Library of Congress : <https://www.wdl.org/en/item/576/> (consulté le 23/04/2020). La comparaison entre Acconci et l'affiche est également utilisée par Kris Paulsen, *Here/there : telepresence, touch, and art at the interface*, Leonardo book series, MIT Press, 2017, p. 47.

### Figure 1.18.

Dominic Gagnon, *Du Rouge à Lèvres*, 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ulpOIIxtss8> (consulté le 23/04/2020).

### Figure 1.19.

Nicolas Bailleul, *Les Survivants*, 2018.

### Figure 1.20.

Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

### Figure 1.21.

Dominic Gagnon, *of the North*, 2015.

### Figure 1.22.

Birgit Hein, *Abstrakter Film*, 2013.

**Figure 1.23.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.24.**  
Agostino Ferrente, *Selfie, avoir 16 ans à Naples*, 2019.

**Figure 1.25.**  
Barbara Kinney-Hillary for America, Hillary Clinton à Orlando, Floride le 21 septembre 2016.  
<https://time.com/4508252/hillary-clinton-epic-selfie/>  
(consulté le 24/04/2020).

**Figures 1.26.**  
Un exemple de plan subjectif retourné. Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.27.**  
Arriflex, *American Cinematographer*, mars 1965, p.145.  
Archéologie de la GoPro.  
Merci à Philippe Bédard de m'avoir indiqué cette image.

**Figure 1.28.**  
Installation d'une GoPro sur casque.  
<https://www.outdooractivities.co.uk/product-reviews/action-cameras-in-the-uk/> (consulté le 26/04/2020).

**Figure 1.29.**  
Vito Acconci, *Blink*, 1969.  
Nov 23, 1969; afternoon. Photo-Activity. Greenwich Street, NYC; Kodak Instamatic 124, b/w film  
[https://www.vitoacconci.org/portfolio\\_page/blinks-1969/](https://www.vitoacconci.org/portfolio_page/blinks-1969/)  
(consulté le 24/04/2020).

**Figure 1.30.**  
Émilie Brout et Maxime Marion, *Ghosts of your Souvenirs*, 2014-2016. <http://www.eb-mm.net/fr/projects/ghosts-of-your-souvenir>  
(consulté le 27/08/2020).

**Figure 1.31.**  
Dominic Gagnon, réflexion sur les personnages principaux de *Going South*. Archives personnelles de l'artiste.

**Figure 1.32.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.33.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.34.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.35.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 1.36.**  
Dora Moutot, *Webcam Tears*, 2012.  
<https://webcamtears.tumblr.com/>  
(consulté le 24/04/2020).

**Figure 1.37.**  
Natalie Bookchin, « My Meds », *Testament*, 2008-2017.  
Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=PzFhEdht5bo>  
Site de l'artiste : <https://bookchin.net/projects/testament/>  
(consultés le 27/08/2020).

**Figure 1.38.**  
Molly Soda, *Me Singing Stay by Rihanna*  
Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ZCKoFkAipbk>  
Site de l'artiste : <https://mollysoda.exposed/>  
(consultés le 27/08/2020)

## CHAPITRE 2.

**Figure 2.1.**  
Dominic Gagnon, *Going South*, 2018.

**Figure 2.2.**  
Bob Ross, « Blue Ridge Falls » (Season 30 Episode 13) *The Joy of Painting*, 15 février 1994.  
<https://www.youtube.com/watch?v=fz0YjqtHW84&list=PLAE-QD0ULngi7EkzzzLDI33ibKHMD-dUFc0&index=13>  
(consulté le 24/04/2020).

**Figure 2.3.**  
Quelques exemples d'images issues de vidéos ASMR.

Colonne de gauche  
(de haut en bas) :

>ASMRMagic, « ASMR 50+ Triggers over 3 Hours (NO TALKING) Ear Cleaning, Massage, Tapping, Peeling, Umbrella & MORE », 17 juin 2018.

83 102 938 vues au 11/05/2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=oXp0hTkXiks>  
(consulté le 11/05/2020).

>StacyAster, « Satisfying ASMR To Tingle You Immediately - Fast ASMR No Talking », 20 janv. 2020. 3 608 837 vues au 11/05/2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=sHLvsboM8I4>  
(consulté le 11/05/2020).

>Gentle Whispering ASMR, « Sleep-inducing Haircut ASMR | Shampoo | Page Flipping | Scissors », 9 avr. 2018.

20 547 702 vues au 11/05/2020.  
[https://www.youtube.com/watch?v=gf\\_MqDBBMPI](https://www.youtube.com/watch?v=gf_MqDBBMPI)  
(consulté le 11/05/2020).

Colonne de droite (de haut en bas) :  
>StacyAster, « Satisfying ASMR sounds for sleep, tingles and relaxation (ASMR Slime, foam, snow sounds) No Talking », 13 janv. 2019.

4 406 851 vues au 11/05/2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=3Q2QDwQXOZA>  
(consulté le 11/05/2020).

>ASMR Bakery, « ASMR Pure Brain Massage (No Talking) », 11 déc. 2018

1 047 036 vues au 11/05/2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=tz900nUjVgM>  
(consulté le 11/05/2020).

>ASMRrequests, « Lymphatic Massage - ASMR Medical Role Play », 29 déc. 2016.

2 106 754 vues au 11/05/2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=wdLB3udjOR0>  
(consulté le 11/05/2020).

Image centrale en bas de page :  
>ASMR Glow, « ASMR Spa (Scalp Massage, Face Massage, Personal

Attention, Lotion, Gloves, Cottons, Tapping..) », 19 avr. 2017. 3 018 585 vues au 11/05/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=OOkiD7noeV8> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.4.**  
TingleBelleASMR, « ASMR 3Dio Test - Ear to Ear, Case Tapping, Mouth Sounds, Unintelligible Whispering, MORE », 5 septembre 2016, 5 763 723 vues au 24/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=0Orv5RXfWDg> (consulté le 24/04/2020).

**Figure 2.5.**  
Tableau et graphique de l'évolution de quelques chaînes spécialisées dans l'ASMR.

**Figure 2.6.**  
Gibi ASMR, « ASMR | Relaxing Spa Facial ♡ », 24 juill. 2019. 3 263 380 vues au 21/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=loSRjKd3xKE&t=320s> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.7.**  
ASMR Darling, « ASMR Relaxing Head Massage ♥ Face and Scalp Massage », 6 juin 2017. 8 539 964 vues au 11/05/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=zltEvOK03Hs> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.8.**  
Alice Lenay, Schéma du cadre subjectif de l'ASMR, 2020.

**Figure 2.9.**  
Robert Montgomery, *Lady in the Lake*, 1947.

**Figure 2.10.**  
Ilya Naishuller, *Hardcore Henry*, 2015.

**Figure 2.11.**  
Le dispositif du film d'Ilya Naishuller, *Hardcore Henry*, 2015. <https://www.iamag.co/hardcore-henry-behind-the-scenes/>

(consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.12.**  
Gibi ASMR, « ASMR | Making You a Brand New Face », 6 décembre 2019. 1 969 621 vues au 21/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=z9RZM3T3Snc&t=147s> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.13.**  
ASMR Darling, « ASMR Drawing Features On Your Face - The Face Clinic Roleplay », 15 août 2017. 10 092 410 vues au 21/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=G2O1UFiKHZI> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.14.**  
jenesuispasjolie, « Papa, maman : Bande de cons ! », 12 janv. 2017. 297 690 vues au 11/05/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=zRp-WXKNYdQ> (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.15.**  
mads asmr, « ASMR | INAUDIBLE/UNINTELLIGIBLE WHISPERING », 8 sept. 2019. 555 099 vues au 11/05/2020. [https://www.youtube.com/watch?v=PMM\\_jTVEuGI](https://www.youtube.com/watch?v=PMM_jTVEuGI) (consulté le 11/05/2020).

**Figures 2.16.**  
L'interface d'observation « BTV Replay » (conçue par Florian Sipp). Jean-Philippe Lachaux, Benoît Chataud, Alice Lenay, Expérience ASMR, 2018-2019.

**Figures 2.17.**  
Jane Campion, *The Piano*, 1993. Champ-contrechamp d'ouverture.

**Figure 2.18.**  
edafoxx ASMR, « [ASMR] Fluffy Mic Scratching With Long Nails ♥ Simulated Scalp Massage », 2 avr. 2019. 207 554 vues au 11/05/2020. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_YPNw9atpMQ](https://www.youtube.com/watch?v=_YPNw9atpMQ) (consulté le 11/05/2020).

**Figure 2.19.**  
Laurie Anderson, *The Handphone Table*, 1978. Dimensions : 79 x 152,5 x 91 cm Œuvre acquise en 1999, n° d'inventaire : 999.1.1. Image issue de *Listening*, Sheffield Institute of Arts Gallery, Sheffield, 2015. Photo: Julian Lister.20. <https://www.sambelinfante.com/work/listening/> (consulté le 11/05/2020).

### CHAPITRE 3.

**Figure 3.1.**  
André-Adolphe-Eugène Disdéri, Carte de visite (demi-mondaine), c. 1855. Site Monovision, Black & White Photography. <https://monovisions.com/andre-adolphe-eugene-disdery-biography-19th-century-portrait-photographer/> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 3.2**  
Alphonse Bertillon, *Tableau synoptique des traits physiologiques : pour servir à l'étude du "portrait parlé"*, ca. 1909. Gelatin silver print, 39.4 x 29.5 cm (15 1/2 x 11 5/8 in.) Domaine public. Crédit Twentieth-Century Photography Fund, 2009. Site du musée du MET (New York) <https://www.metmuseum.org/art/collectio/lection/search/289245> (consulté le 11/01/2020).

**Figure 3.3.**  
Georges Franju, *Les yeux sans visage*, 1960.

**Figure 3.4.**  
Hiroshi Teshigahara, *The Face of Another*, 1966.

**Figure 3.5.**  
John Woo, *Face/Off*, 1997.

**Figure 3.6.**  
Pedro Almodóvar, *La Piel que Habito*, 2011.

**Figure 3.7.**  
'Aram Bartholl' Google search german, 70 x 70 cm, stamp ink on paper Pace Gallery NYC, 2011.

Aram Bartholl, *Google Portraits*, 2007 – 2013.  
<https://arambartholl.com/google-portrait-series/>  
(consulté le 13/01/2020).

**Figure 3.8.**  
Julien Prévieux, *Pickpocket*, 2015. Aluminium brossé, médium, placage chêne, h: 250 cm, Ø: 150 cm, 2015 © photos : Julien Prévieux  
<http://www.previeux.net/fr/works-pickpocket.html>  
(consulté le 13/01/2020).

**Figure 3.9.**  
Fabien Zocco, *Spider and I*, 2019. spider © Fabien Zocco  
<https://belordinaire.agglo-pau.fr/ressidences/104/fabien-zocco>  
(consulté le 13/01/2020).

**Figure 3.10.**  
Paolo Cirio et Alessandro Ludovico, *Face to Facebook*, 2010 – 2012.  
<https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/>  
(consulté le 13/01/2020).

**Figure 3.11.**  
Kate Crawford et Trevor Paglen, *Training Humans*, 2020. Osservatorio Fondazione Prada, 12 September, 2019 - 24 February, 2020. Photo Marco Cappelletti  
<http://www.fondazioneprada.org/project/training-humans/?lang=en>  
(consulté le 13/01/2020).

**Figure 3.12.**  
Dominic Gagnon, *Big Kiss Goodnight*, 2012.

**Figure 3.13.**  
'JoeTalk has disappear...', chaîne YouTube de JoeTalk100, «Where is Joetalk100», 7 août 2019.  
[https://www.youtube.com/watch?v=gsWVM6\\_5BpE](https://www.youtube.com/watch?v=gsWVM6_5BpE)  
(consulté le 15/04/2020).

**Figure 3.14.**  
Dominic Gagnon, *of the North*, 2015.

**Figure 3.15.**  
Dominic Gagnon, Masterclass festival « Visions du réel », 2016.

Vidéo disponible à l'adresse suivante :  
<https://www.youtube.com/watch?v=8wABv2zlabs>  
(consultée le 15/04/2020).

**Figure 3.16.**  
La géographie tordue. Documents de travail. Archives personnelles de l'artiste.

## CHAPITRE 4.

**Figure 4.1.**  
Annie Abrahams, *Being Human*, 1997-2007 (une des centaines de pages du réseau).  
<https://www.bram.org/ifr.htm>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.2.**  
Le dispositif.  
Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007. Photo disponible sur le site d'Annie Abrahams (Sébastien Bourdoiseau [www.parazits.com](http://www.parazits.com)), <https://www.bram.org/confront/sphere/indexeng.html> (consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.3**  
Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007.  
<https://vimeo.com/2825201>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.4**  
Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007.  
<https://vimeo.com/2825201>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.5.**  
Annie Abrahams, *Being Human*, « rassur », 1997-2007.  
<https://www.bram.org/confort/rassur.htm> (consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.6.**  
Le baiser.

Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007.  
<https://vimeo.com/2825201>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.7.**  
Annie Abrahams avec Mark River, *The Big Kiss*, 2008.  
<https://vimeo.com/2070207>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.8.**  
Double visage.  
Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007.  
<https://vimeo.com/2825201>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.9.**  
Final  
Annie Abrahams et Nicolas Frespech, *L'un la poupée de l'autre / One the Puppet of the Other*, 2007.  
<https://vimeo.com/2825201>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.10.**  
Annie Abrahams, *Angry Women*, « Take 5 », 2012.  
<https://www.bram.org/angry/women/index.htm> (consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.11.**  
Annie Abrahams, *Angry Women*, « On Love », 2013.  
<https://vimeo.com/64228654>  
(consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.12.**  
Un exemple de « licriture » lecture + écriture. Une session organisée par *Constallationss* / Annie Abrahams, dans le cadre de l'Open Publishing Fest, 21 mai 2020. Avec Sylvie Roques, Simona Polvani, Yolande Brener, Emmanuelle Ghibello, Annie Abrahams, Marie Muzerelle, Marie Julie, Molly O'Leary, Mathilde Gentil, Muriel Piqué, Alix Desaubliaux, Benjamin Efrati et Pascale Barret. Anarchivé vidéo de Benjamin Efrati :  
[https://www.youtube.com/watch?v=TdZ4x0yL35A&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=TdZ4x0yL35A&feature=emb_logo) (consulté le 22/08/2020).

<https://constallationss.hotglue.me/?OPF> (consulté le 22/08/2020).

**Figure 4.13.**

Une configuration « face-à-face » (reconstruction), images issues de *Constallationss* (2020).

**Figure 4.14.**

Une configuration « grille » à deux personnes, images issues de *Constallationss* (2020).

**Figure 4.15.**

Une configuration « grille » (reconstruction), images issues de *Constallationss* (2020).

**Figure 4.16.**

Une configuration « alternance » (reconstruction), images issues de *Constallationss* (2020).

**Figure 4.17.**

Session de travail *Constallationss*. Carin K. voit notre image sur un autre écran (elle regarde de biais), Alice L. en gros plans quand les deux autres sont en plan rapprochés, mars 2020.

**Figure 4.18.**

Annie Abrahams, *Huis Clos / No Exit - On Collaboration*, « Mutant », 2010.  
<https://vimeo.com/10229176> (consulté le 22/08/2020).

## CHAPITRE 5.

**Figure 5.1.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.2.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.3.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.4.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.5.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.6.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.7.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.8.**

Annie Abrahams, *Online-Ensemble – Entanglement Training*, 2018. Enregistrement d'écran de Randall Packer, disponible sur <https://vimeo.com/263684670> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.9.**

Annie Abrahams et Alix Desaubliaux pendant une session de *Constallations*, 2018. Le croisement de regards a été extrait à cette adresse (chaîne d'Alix Desaubliaux) : <https://www.youtube.com/watch?v=U92qg6HO->

[https://constallationss.hotglue.me/?feature=emb\\_logo](https://constallationss.hotglue.me/?feature=emb_logo) (consulté le 28/08/2020). Voir également les anarchives de la session : <https://constallationss.hotglue.me/?Trois%20Cerveaux%20un%20%C3%A9cran> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.10.**

Annie Abrahams, Lisa Parra, Daniel Pinheiro, *Distant Feelings #5*, 19 décembre 2018.

**Figure 5.11.**

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #13*, 17 janvier 2020. Trace vidéo disponible sur le site de la thèse : <https://intraface.net/Distant-Movements> ; anarchives : <https://distantmovements.tumblr.com/post/190400611438/dm-13-traces> (consultés le 28/08/2020).

**Figures 5.12.**

Annie Abrahams, Lisa Parra, Daniel Pinheiro, *Distant Feelings #6*, 26 septembre 2018. Comparaison entre le début et la fin de la session. <https://vimeo.com/371966868> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.13.**

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #6*, 6 septembre 2018. Vidéo disponible : <https://distant-movements.tumblr.com/post/177905880303/dm-session6-alternated-guiding> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.14.**

Daniel Pinheiro : *As you are touching your face, with your other hand, touch the computer in the same way. The computer, not the webcam, and try to feel the edges of the computer, the connection with the edges of your face.* Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements #6*, 6 septembre 2018. Vidéo disponible : <https://distant-movements.tumblr.com/post/177905880303/dm-session6-alternated-guiding> (consulté le 28/08/2020).

**Figure 5.15.**

Muriel Piqué : *Si tu touches ta joue Annie est-ce que nous on sent ta joue Daniel et moi ? Daniel, si tu poses ta main sur ton front, est-ce que Annie et moi on peut sentir ton front ?*

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements* #7, 30 septembre 2018.

**Figure 5.16.**

Muriel Piqué : *Ce visage imaginaire. Si vous lui souriez, il sourit lui aussi. Si vous gonflez les joues il gonfle les joues lui aussi. Si vous lui montrez votre joue, il montre aussi sa joue. Si vous lui montrez votre cou, il montre aussi son cou. Si vous lui tendez la main, il tend lui aussi la main. Vous pouvez toucher sa joue et toucher votre joue en même temps.*

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements* #7, 30 septembre 2018.

**Figure 5.17.**

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements* #4, 28 juillet 2018.

**Figure 5.18.**

Annie Abrahams, Daniel Pinheiro, Muriel Piqué, *Distant Movements* #4, 28 juillet 2018.

## CHAPITRE 6.

**Figure 6.1.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.2.**

Présentation du dispositif : BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2014 (documentation de 2018).

Vidéo de documentation sur la chaîne YouTube « Art and Techno-

logy », « BeAnotherLab Creates Transformative Experiences with Tech – Brought to you by Hyundai », 13 août 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=hjIOUa10YpI> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.3.**

BeAnotherLab, *The Library of Ourselves*, 2017.

Vidéo de documentation sur la chaîne Vimeo de BeAnotherLab, « Library of Ourselves with The Machine To Be Another - project description », 23 août 2017, <https://vimeo.com/230830279> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.4.**

L'acteur en haptique.

BeAnotherLab, *The Library of Ourselves*, 2017.

Vidéo de documentation sur la chaîne Vimeo de BeAnotherLab, « Library of Ourselves with The Machine To Be Another - project description », 23 août 2017, <https://vimeo.com/230830279> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.5.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014.

Voir le site web du collectif : <http://beanotherlab.org/home/work/mtba/body-swap/> et la vidéo originale « Gender Swap - Experiment with The Machine to Be Another », <https://vimeo.com/84150219> (consultés le 01/09/2020).

**Figure 6.6.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014

Image tirée de l'article « BeAnotherLab wants you to swap bodies with Oculus Rift », 27/06/2014. Entretien avec Philippe Bertrand de Zing Tsjeung. Photo titrée « An able-bodied user is transported into the body of a disabled performer with Oculus RiftBeAnotherLab », image issue du site « Dazed Digital », <https://www.dazeddigital.com/art-and-culture/article/20554/1/beanotherlab-wants-you-to-swap-bodies-with-oculus-rift> (consulté le 01/09/2020).

**Figure 6.7.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another* (bodyswap), 2014.

Impression d'écran d'une vidéo de présentation de BeAnotherLab sur la chaîne YouTube du collectif, « Embodied Narratives by BeAnotherLab TheMachineToBeAnother HD 2 », publié le 8 janv. 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=8zAKKvBkUA> (consulté le 01/09/2020).

**Figure 6.8.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.9.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.10.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.11.**

Deux partenaires jouent à « toucher » leur visage perceptif : du regard-caméra au toucher-caméra. BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

**Figure 6.12.**

BeAnotherLab, *The Machine to be Another*, 2018.

Image Alice Lenay.

Extrait vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=kKENPIEnExc> (consulté le 30/08/2020).

---

## CONCLUSION

### Figure 7.1

Serge Bouchardon, *Story Face*, 2018.  
Conception et Scénarisation : Serge Bouchardon, Franck Davoine, Alexandra Saemmer ; développement informatique : Théodore Bourgeon, Noan Cloarec, Axel Marbois, Antoine Schlegel, Igor Witz, Yihui Yang.

<https://bouchard.pers.utc.fr/story-face/fr/> (consulté le 30/08/2020).

### Figure 7.2.

Collective Void, *305440 of void*, 2013.  
<https://www.collectivevoid.com/305440-meter-of-void> (consulté le 22/08/2020).

### Figure 7.3

Adam Basanta, *A Truly Magical Moment*, 2016.  
Sculpture cinétique interactive  
2 iPhones 4S, selfie sticks, aluminium, electronics, bluetooth chips, FaceTime video chat software  
1m x 1m x 1m

<https://adambasanta.com/atruylmagicalmoment>  
(consulté le 24/04/2020).

### Figure 7.4.

Fabien Zocco, *Ping Pong Stories*, 2018.  
Installation, 2018. two computers mini mac, two screens. 2 artificial voices are interpreting well-known film dialogues.  
Production : L'Assaut de la menuiserie. © Fabien Zocco  
<https://belordinaire.agglo-pau.fr/residences/104/fabien-zocco>  
Voir aussi [https://www.fabienzocco.net/pingpongstories\\_en.html](https://www.fabienzocco.net/pingpongstories_en.html)  
(consultés le 24/04/2020).



# **Table des matières**

RÉSUMÉ.....	1
ABSTRACT.....	3
REMERCIEMENTS.....	4
<b>INTRODUCTION</b>	
<b>INTERFACE-À-FACE</b>	
<b>Les visages sur nos écrans.....</b>	<b>17</b>
<b>0.1 Scène Des visages sur écrans.....</b>	<b>19</b>
<b>0.2 Cadrage théorique Milieux de rencontre sur camécran.....</b>	<b>21</b>
0.2.1 Cadre phénoménologique : mon visage, ton visage.....	21
0.2.2 Cadre mésologique : milieux de rencontre... <i>sur écran</i> ?.....	27
0.2.3 Cadre cinématographique : le film comme sujet voyant.....	29
0.2.4 Cadre phénoméno-technique : les camécrans.....	32
0.2.5 Cadre socio-technique : le visage constitué par le collectif.....	35
<b>0.3 Problématique Interface-à-face : la distance de la rencontre.....</b>	<b>40</b>
0.3.1 Le milieu ouvert par le face-à-face (séparation).....	41
0.3.2 Entre absence et fusion, la crête de la rencontre (distances).....	42
0.3.2.2 Distance médiatique.....	44
0.3.2.1 Distance intime.....	42
<b>0.4 Méthodologie L'écran comme laboratoire.....</b>	<b>48</b>
0.4.1 Les relations écraniques comme terrain.....	48
0.4.1.1 Le milieu technique invisible.....	49
0.4.1.2 Partir du milieu.....	51
0.4.1.3 Enquête à partir de nos corps situés.....	52
0.4.1.4 L'écran comme toile, les images comme traces.....	56
0.4.2 Corpus & recherche-crétion.....	57
0.4.2.1 Veille artistique. Le blog « Vuvoyant ».....	57
0.4.2.2 Sélection du corpus.....	58
0.4.2.3 C'est en faisant que l'on fait (rencontres).....	60
0.4.2.4 Un « art de la rencontre » ? [ <i>practice-led</i> ].....	63
0.4.3 Parcours.....	65

**FACE A.  
RENCONTRES ASYNCHRONES**

**CHAPITRE 1 Si loin si proche**

**Le quasi-visage du camécran dans les vlogs.....71**

**1.1 Face aux images Du viseur-écran à l'écran-miroir.....76**

1.1.1 Les images comme terrain. Le corps engagé du réalisateur fantôme.....79

1.1.1.1 À distance. Les terrains de Dominic Gagnon.....79

1.1.1.2 Vers un cinéma « hyper-direct » (voir à distance).....84

1.1.1.3 Sous l'influence des images (croire à distance).....87

**BIGGIE.....89**

1.1.2 Le miroir du mode confessionnal (entre l'image et l'objectif).....90

1.1.2.1 L'adresse unidirectionnelle.....90

1.1.2.2 La boîte-miroir : regard-caméra et regard de biais.....93

1.1.2.3 La brèche dans la boucle narcissique.....94

1.1.2.4 L'adresse à la caméra dans *Theme song*, Vito Acconci (1973).....98

1.1.2.5 Un contrechamp : *Du rouge à lèvres*, Dominic Gagnon.....102

1.1.2.6 Le miroir empathique.....104

**1.2 La proximité tactile avec l'appareil L'articulation du camécran mobile.....107**

1.2.1 L'écosystème subjectif.....108

1.2.1.1 Regarder-avec. Le cadre vibrant des images somatiques.....108

1.2.1.2 Au creux de la main.....113

1.2.1.3 Le selfie mobile.....115

1.2.1.4 Le plan subjectif retourné.....119

1.2.2 Décrocher le viseur.....121

1.2.2.1 Le corps-capteur, le corps-caméra.....121

1.2.2.2 Intra-subjectivité : la collaboration avec l'appareil.....124

**1.3 Les vidéos de compagnie Le compagnonnage des appareils.....129**

1.3.1 Les fictions accompagnantes.....131

1.3.1.1 La relation aux images-personnages.....131

1.3.1.2 La vacuité du contenu.....132

1.3.1.3 L'interaction para-sociale (Horton & Wohl).....134

1.3.1.4 La temporalité des fictions accompagnantes.....136

1.3.2 Présence à la demande [*Presence on Demand*, POD].....138

1.3.2.1 La communauté de partage.....138

1.3.2.2 Le camécran comme compagnon.....142

1.3.3 Le quasi-visage du camécran.....	145
1.3.3.1 Le camécran comme espèce de compagnie.....	145
1.3.3.2 L'œil attentif.....	147
<b>THEME SONG 2.0.....</b>	<b>153</b>

## **CHAPITRE 2 Contact à distance**

### **Le visage-écran dans les vidéos ASMR.....155**

#### **2.1 Connecter les sensibilités À la rencontre de la communauté ASMR.....161**

2.1.1 La formation du public ASMR.....	161
2.1.1.1 La Communauté du Chuchotement.....	161
2.1.1.2 Public prédestiné ou public en puissance ?.....	166
2.1.1.3 Expérience personnelle.....	169
2.1.2 Simuler le face-à-face. Le visage comme membre fantôme.....	170
2.1.2.1 Jeux de rôle vidéo :	
l'attention asynchrone adressée au futur regardeur.....	170
2.1.2.2 Le fonctionnement du cadre « subjectif »	
comme membre fantôme.....	173
2.1.2.3 Confrontation plutôt qu'identification.	
Empathie et neurones miroirs.....	181

#### **2.2 Rester dans l'entre-deux La médiation comme proximité distante.....185**

2.2.1 Le soin en ligne. L'intimité en jeu dans la vidéo ASMR.....	186
2.2.1.1 L'ambivalence du soin digital.	
La vidéo ASMR comme <i>pharmakon</i> .....	186
2.2.1.2 La « vidéo-médicament ».....	188
2.2.1.3 <i>In a non-threatening way</i> . L'étrange familiarité des vidéos ASMR.	
Entre reproduction hétéronormée et invention queer.....	192
2.2.2 <i>The medium is the mAssage</i> , la voix plutôt que les mots.....	196
2.2.2.1 La voix du message, la matière de l'objet.....	196
2.2.2.2 Recalibrer l'attention. L'ASMR comme processus méditatif.....	199
2.2.2.3 La « petite voix » : une expérience de neurosciences	
sur l'aire de Broca.....	201

#### **2.3 La médiation comme milieu Résonner d'une même chair.....206**

2.3.1 La chair indisciplinée, le corps affecté.....	207
2.3.1.1 Engagement multisensoriel et réponse automatique.....	207
2.3.1.2 L'affect à la surface de la peau.....	209
2.3.1.3 Toucher à distance : le contact digital.....	213
2.3.2 La vibration traverse les membranes.....	217
2.3.2.1 Faire chanter les os.....	217

2.3.2.2 Peau percée.....	220
2.3.2.3 <i>In my Language</i> , Amanda Baggs (2007).....	223
2.3.2.4 La chair du monde.....	225
<b>SENSATIONS AUTONOMES.....</b>	<b>228</b>

## **CHAPITRE 3 Collision**

### **Du nuage à la terre, Des images aux visages.....231**

#### **3.1 Des circulations enchevêtrées Valence et valeur des images de visage.....237**

3.1.1 Le visage façonné par la circulation des images.....	238
3.1.1.1 Correspondre à l'image : la production de nos visages.....	238
3.1.1.2 Du visage au profil : le visage traversé par les flux.....	243
3.1.1.3 Exister dans la masse des visages.....	246
3.1.1.4 Les laissés-pour-compte de l'attention.....	249
3.1.2 Détourner les images : le web sur la toile.....	252
3.1.2.1 Remédiation dans la salle de cinéma.....	252
3.1.2.2 La boîte noire : jouer avec le processus d'identification.....	256
3.1.2.3 Au-delà du montage, les personnages continuent d'exister.....	258
<b>FACE À BIG KISS GOODNIGHT.....</b>	<b>261</b>

3.1.3 Dé ranger la circulation.....	263
3.1.3.1 À travers le viseur-écran : les têtes brûlées du Nord.....	263
3.1.3.2 L'ambiguïté du positionnement dans l'emboîtement des points de vue.....	266
3.1.3.3 Le contexte des images.....	270
3.1.3.4 La première québécoise d' <i>of the North</i> Un film destiné à un public spécifique ?.....	272

#### **3.2 Géo-politique des points de vue Situer le processus d'identification.....275**

3.2.1 L'identification rejetée.....	276
3.2.1.1 Nausées : les « pensées charnelles » à la sortie du film.....	276
3.2.1.2 Collision entre l'image et le visage.....	280
3.2.2 Décoloniser les images : l'asymétrie en jeu.....	285
3.2.2.1 Situer les points de vue.....	285
3.2.2.2 La géographie tordue.....	287
3.2.2.3 Contextualiser l'identification.....	290
3.2.3 Nous situer (la responsabilité).....	294
3.2.3.1 « Manger l'autre » : l'identification comme assimilation.....	294
3.2.3.2 La distance de la rencontre.....	298
3.2.3.3 Les « savoirs situés » (Donna Haraway).....	299
3.2.3.4 Mon expérience d' <i>of the North</i> .....	301

## FACE B. RENCONTRES SYNCHRONES

### CHAPITRE 4 Comme lien et comme séparation

#### Les « cases-à-visage » visiophoniques.....311

#### 4.1 Complications communicationnelles

##### Un parcours avec Annie Abrahams.....317

##### 4.1.1 Plongée dans l'œuvre d'Annie Abrahams.....318

##### 4.1.1.1 Des racines entremêlées d'une œuvre fondatrice : *Being Human* 318

##### 4.1.1.2 Entrer dans l'épaisseur du réseau (le foisonnement des traces)....322

##### 4.1.1.3 Une œuvre mouvante. Le fonctionnement des anarchives.....324

##### 4.1.2 Face-à-face vidéo à distance : *L'un la poupée de l'autre* (2007).....327

##### 4.1.2.1 L'installation sur scène. Écran, lumière, ombre.....327

##### 4.1.2.2 Poupée autonome ? La négociation entre les deux performeurs. .330

##### 4.1.2.3 Fusion et gouffre.

##### Le désir de s'atteindre et l'impossibilité de le faire.....334

##### 4.1.3 Les performances vidéo en ligne.....337

##### 4.1.3.1 L'art du protocole.

##### Les consonances scientifiques de la démarche.....337

##### 4.1.3.2 L'écran comme laboratoire

##### (observer les comportements, saisir ce qui échappe).....342

##### 4.1.3.3 Les relations comme objets : *Constallations* et *Constallationss*. .346

##### **CONSTALLATIONSS.....351**

#### 4.2 Composer avec le milieu

##### Le terrain visiophonique.....352

##### 4.2.1 Le face-à-face accidenté.....352

##### 4.2.1.1 Différentes configurations visiophoniques.....352

##### **DES CHŒURS VISIOPHONIQUES.....357**

##### 4.2.1.2 Les regards en mode « face-à-face ».....359

##### **DOUBLE CROISEMENTS.....364**

##### 4.2.2 L'espace-temps décousu.....366

##### 4.2.2.1 Patchwork d'espace-temps.....366

##### 4.2.2.2 Délais et déconnexion.....369

##### **$XD, \wedge \_ \wedge, :3, :-D$ .....357**

##### 4.2.2.3 L'instabilité visuelle dans $XD, \wedge \_ \wedge, :3, :-D$ .....373

##### 4.2.3 L'apparition vacillante.....375

##### 4.2.3.1 Esthétique de la basse définition.....375

4.2.3.2 Faire vriller les images ( <i>Angry Women</i> ).....	379
4.2.3.3 L'entre-deux : matérialiser la relation dans la médiation.....	382
4.2.3.4 Le visage étendu.....	384

## **CHAPITRE 5 Accorder les enchevêtrements**

### **La résonance dans les improvisations visiophoniques.....389**

#### **5.1 Portraits visiophoniques**

##### **Improvisation et intra-action dans *Online-Ensemble – Entanglement Training*.....394**

5.1.1 Les combinaisons potentielles.....	395
5.1.1.1 <i>Online-Ensemble – Entanglement Training</i> (2018).....	395
5.1.1.2 Faire résonner les objets.....	398
5.1.1.3 L'art de l'agencement.....	402
5.1.2 L'improvisation. Être-ensemble sur l'interface.....	405
5.1.2.1 Exposer l'attention.....	405
5.1.2.2 Montrer un geste en train de se faire.....	407
5.1.2.3 Accordage et accrochage : le soin de l'interface.....	410
5.1.3 Intraface-à-face. Co-implication et responsabilité.....	413
5.1.3.1 Visages enchevêtrés. Le portrait visiophonique, un portrait collectif en réseau.....	413
5.1.3.2 Embrasser l'indétermination (Karen Barad).....	416
5.1.3.3 Intrication, intra-action.....	418

#### **5.2 La pleine télé-présence**

##### **Méditations en ligne dans *Distant Feelings* et *Distant Movements*.....421**

5.2.1 Les <i>Distant Feelings</i> et <i>Distant Movements</i> .....	423
5.2.1.1 Rituel de contemplation en ligne.....	423
5.2.1.2 Anarchives de la pleine présence.....	425
5.2.1.3 Bulles de résistance attentionnelle.....	426
5.2.1.4 La webcam intermédiaire.....	429
<b>DISTANT MOVEMENTS.....</b>	<b>351</b>
5.2.2 Méditation sur les médiations.....	434
5.2.2.1 La pleine télé-présence.....	434
5.2.2.2 Texture et température de la médiation.....	437
5.2.2.3 Bourdonnement sonore.....	441
5.2.3 La rencontre sur le seuil.....	444
5.2.3.1 L'imitation à distance.....	444
5.2.3.2 Le corps-écran : empathie et focalisation interne.....	447
5.2.3.3 La réciprocité des caresses sonores.....	449
5.2.3.4 Le vide dans l'étreinte collective.....	453
5.2.3.5 Milieu de rencontre synchrone.....	455

## CHAPITRE 6 L'abîme dans l'interstice

### Intra-face au casque de RV : quand le visage résiste.....459

#### 6.1 Porter le visage en portant le casque ? L'empathie du point de vue (*The Library of Ourselves* et autres expériences de caméras subjectives).....467

6.1.1 La machine à empathie ?.....	468
6.1.1.1 Accéder au différent. Les ambitions empathiques des dispositifs de RV.....	468
6.1.1.2 En première personne. Les récits de <i>The Library of Ourselves</i> ....	471
6.1.1.3 Empathie en face-à-face ou intra-face.....	474
6.1.2 La participation du spectateur au film.....	477
6.1.2.1 Entre moi et le film.....	477
6.1.2.2 Entre moi et le personnage.....	480
6.1.2.3 Entre moi et le casque.....	483
6.1.3 Le corps-à-corps au casque de RV.....	487
6.1.3.1 L'aspect du corps.....	487
6.1.3.2 Monstre à deux têtes : champ visuel et champ attentionnel.....	489
6.1.3.3 Empathie et rapport de force : la manœuvre serrée de l'intra-face.....	491
6.1.3.4 Le visage en cage et le « tourisme de la différence ».....	494
<b>EXERCICES DE RENCONTRE.....</b>	<b>499</b>

#### 6.2 Résistance du visage et co-dépendance de nos corps *The Machine to be Another*. 503

6.2.1 La danse entre nos corps appareillés.....	504
6.2.1.1 L'échange des corps [ <i>body swap</i> ] ?.....	504
6.2.1.2 L'installation au CENTQUATRE-PARIS (104). La rencontre avec Denis.....	508
6.2.1.3 Synchronisation, coordination, ou comment danser avec l'image ?.....	509
6.2.1.4 Le ballet symétrique.....	511
6.2.2 <i>The Machine to be (with one) Another</i> .....	514
6.2.2.1 Mon corps-pour-autrui, à travers le miroir déformé.....	514
6.2.2.2 <i>The Machine to be (with one) Another</i> .....	515
6.2.3 Asymétrie radicale entre nos corps situés.....	519
6.2.3.1 La différence entre nos corps.....	520
6.2.3.2 La différence entre nos corps situés.....	522
6.2.3.3 La responsabilité de nos corps situés.....	524

## CONCLUSION

### INTRAFAÇE-À-FACE

« Faire visage » sur nos écrans.....529

#### 7.1 Reprise Intra-face-à-face Ou l'art de l'improvisage.....531

7.1.1 Les « distances de rencontre » dans les rencontres à distance.....531

7.1.1.1 Milieux de rencontre.....531

7.1.1.2 Nos corps impliqués (du visuel à l'haptique).....533

7.1.1.3 Nos corps situés (identification / confrontation).....535

7.1.2 La relation constitutive.....537

7.1.2.1 Intraface-à-face.....537

7.1.2.2 L'art de l'improvisage.....539

7.1.2.3 « Apparêtrer ».....542

7.1.2.4 Les nouvelles apparitions.....544

#### 7.2 Mouvements Aller vers l'autre.....548

7.2.1 Se retrouver dans l'impossibilité de la fusion : à distance.....548

7.2.1.1 Derrière l'écran.....548

**TENTATIVES.....551**

7.2.1.2 Rester dans l'entre-deux.....553

**FACE SURFACE.....551**

7.2.2 L'écran comme entre-deux (projet de film).....558

**DEAR HACKER.....559**

#### BIBLIOGRAPHIE.....563

Bibliographie générale (milieu, visage, rencontre).....565

Définition.....570

Recherche-crédation.....570

Étude des *media*.....570

Philosophie et arts des médias.....570

Pratiques et usages des camécrans.....573

Corpus.....576

Sur la filmographie de Dominic Gagnon et la polémique d'*of the North*.576

Sur le point de vue au cinéma et au casque de RV.....580

Sur le travail d'Annie Abrahams.....582

Sur l'ASMR (et problématiques associées).....584

#### LISTE DES FIGURES.....587