

# Préambule

Thierry Lancien

La multiplication des écrans favorisée par les développements du numérique soulève des questions complexes. D'abord par ce que celles-ci peuvent relever de différentes approches : sémiologiques, pragmatiques, cognitives, historiques, sociologiques et anthropologiques. Ensuite parce que l'objet écran peut être abordé sous différents angles. Celui de ses contenus et des transformations qu'ils peuvent subir, celui de ses spécificités en tant que nouveau dispositif, celui de ses usages. Enfin parce que les notions et les concepts à convoquer pour l'analyse de ces écrans ont encore souvent à faire preuve de leur valeur opératoire.

## La relation aux écrans

En proposant ce dossier consacré aux écrans, il convenait donc d'éviter une trop grande hétérogénéité des approches comme une trop grande variété des questionnements. Le terme de médias attaché à celui d'écrans permettait déjà de reserrer la problématique générale qui s'est d'autre part organisée autour d'une question centrale qui constitue le fil rouge du numéro et qui est celle des relations entretenues avec ces écrans.

Le terme de relation a une portée générique et des valeurs qualitatives et dynamiques qui permettent de passer par exemple de la relation spectatorielle cinématographique (André Gaudreault et Philippe Marion) à la pratique de l'écran d'ordinateur (abordée par tous les auteurs) ou de smartphone (Marie-Julie Catoir et Thierry Lancien, Virginie Sonet), en passant par des relations intermédiaires comme celles entretenues avec la télévision (Jean-Claude Soulages, Paulina Tuomi).

Ces relations supposent une instance de réception qui soulève un problème important pour lequel la terminologie retenue dépend en fait du regard théorique que l'on porte sur elle. C'est bien pour cela qu'en considérant les déplacements que les différents écrans opèrent en termes de relations ou encore de pratiques, on rencontrera chez nos auteurs des termes différents. Prenons quelques exemples. On peut passer du spectateur, au téléspectateur puis à « l'acteur appareillé » chez Jean-Claude Soulages, trouver chez Marie-Julie Catoir et Thierry Lancien la proposition d'adopter le terme de « regardeur » qui ne sera spécifié que par rapport aux dispositifs avec lesquels ce dernier est en relation, rencontrer « interacteur » chez Etienne Amato et Etienne Pereny, Serge Bouchardon, Christine Breandon et Franck Renucci ou encore « usager actif » chez Michael Bourgate. « Lectacteur » est proposé par Alexandra Saemmer, « lecteur agissant » par Daina Dula et « smartphonaute » par Virginie Sonet.

D'autre part et selon les écrans considérés, les relations vont concerner différents types de pratiques. Il peut s'agir de pratiques culturelles (André Gaudreault et Philippe Marion), de pratiques médiatico-sociales (Jean-Claude Soulages), de pratiques sémiotiques et de construction du sens (Serge Bouchardon, Christine Breandon et Franck Renucci), de pratiques d'annotation et donc de co-construction du sens (Michael Bourgatte), de pratiques intermédiaires (Marie-Julie Catoir et Thierry Lancien ; Etienne Amato et Etienne Pereny) ou encore de pratiques informationnelles et ludiques (Aurélia Lamy et Philippe Useille ; Pauliina Tuomi). On notera aussi que le corps intervient dans cette relation aux écrans, notamment chez Etienne Amato et Etienne Pereny qui proposent une approche proxémique des situations de réception médiatique, tandis que Serge Bouchardon cherche à dégager une gestualité spécifique au numérique. Cette insertion du corps dans l'environnement numérique est aussi prise en compte quand Guislaine Chabert analyse les espaces d'écrans qui sont au cœur de cette culture numérique que l'on pourrait qualifier d'ambulante.

## **Identités, spécificités, contenus, usages**

Si la question de la relation aux écrans et à leurs contenus occupe dans ce numéro une position centrale et constitue un fil rouge qui peut permettre une entrée de lecture, les articles sont présentés dans un ordre qui correspond aux thématiques abordées.

## **Identités, généalogies**

Les questions d'identité et de généalogie des écrans et des médias sont au cœur des trois premiers articles. En posant la question de savoir si le cinéma va mourir ou se dissoudre dans d'autres moyens d'expression, André Gaudreault et Philippe Marion rappellent que celui-ci s'est régulièrement retrouvé aux prises avec des moments de remises en question radicales et qu'il faut donc l'envisager sous l'angle de ses évolutions. De son côté, Jean-Claude Soulages adopte lui aussi un point de vue généalogique, pour montrer comment nous sommes passés du spectateur de cinéma, au « spectateur performé » de la télévision, avant d'assister à un « phénomène d'individualisation et de désintermédiation des écrans » au cœur duquel le spectateur devient acteur. Marie-Julie Catoir et Thierry Lancien quant à eux, mettent la question de l'identité des écrans et de leurs contenus au cœur de leurs interrogations en se demandant si celle-ci reste stable ou si les phénomènes de transmédialité font perdre aux écrans leurs spécificités de contenus et d'usages.

## Spécificités d'écrans

Des quatre articles qui suivent, la préoccupation centrale des auteurs est de chercher à dégager ce que sont les spécificités des écrans numériques et à partir de là quelles sont les relations qui s'instaurent avec eux, notamment dans l'accès au sens et dans la construction de celui-ci. Pour Etienne Amato et Etienne Pereny, les nouveaux écrans libèrent le corps et les situations de réception et doivent donc être abordés à travers une approche proxémique tandis que leur autre grande spécificité réside dans un enchassement médiatique qui traverse les écrans tandis qu'ils généralisent l'interactivité. C'est aussi au corps et au sens que s'intéresse Serge Bouchardon lorsqu'il propose des outils sémio-rhétoriques pour analyser le rôle des gestes de manipulation des écrans et de leurs contenus dans la construction du sens. On retrouve cette question de la manipulation des interfaces avec Christine Breandon et Franck Renucci qui, dans une perspective sémiopragmatique, se demandent comment l'utilisateur construit du sens à travers un « design d'interface manipulable, polymorphe et polysémique ». De son côté Michael Bourgatte fait l'hypothèse que le numérique reconfigure les écrans qui, dès lors, ne sont plus de simples interfaces utiles à la visualisation de contenus mais des espaces sur lesquels s'inscrit l'utilisateur, notamment à travers la pratique de l'annotation.

## Contenus spécifiques

Dans les deux articles qui suivent, les auteurs se penchent sur les caractéristiques des contenus médiatiques qui circulent sur les écrans numériques. Aurélia Lamy et Philippe Useille examinent ainsi le cas des « serious games » pour montrer que la rencontre du journalisme et de l'écran vidéoludique débouche sur de nouvelles pratiques informationnelles. Alexandra Saemmer de son côté retient le cas des pratiques hypertextuelles du journalisme qu'elle catégorise en trois grands ensembles.

## Transversalités

Les problématiques de Pauliina Tuomi et de Gwenn Schepler portent sur les transversalités voire les permanences qui caractérisent les contenus d'écrans. Ainsi Gwenn Schepler met au jour les similitudes qui existent entre plusieurs médias dans la prise en charge interactionnelle et ludique de celui qu'il appelle le « lecteur/joueur/spectateur », tandis que Pauliina Tuomi montre que la télévision est souvent à l'origine d'expériences ludiques et peut même créer des situations de jeux. Transversalité aussi chez Daiana Dula qui fait l'hypothèse que les écrans des médias informatisés sont finalement des « contenus répliatifs et auto-représentatifs ».

## Ecrans et espaces

Les deux derniers articles envisagent les relations qui existent entre l'espace et les écrans numériques. En s'intéressant au smartphone, Virginie Sonet note que la mobilité de ce terminal permet à l'utilisateur de diversifier ses contextes d'utilisation et cherche ensuite, à partir d'une enquête, à catégoriser l'appropriation des contenus par l'utilisateur. Guislaine Chabert, elle, part du concept d'espace pour qualifier la relation que l'utilisateur entretient avec l'écran. A partir de là, elle montre que cette relation prend sens entre différents espaces, professionnels, culturels, intimes et de loisirs.

Enfin comme de coutume, ce numéro s'ouvre par un entretien. On lira donc ici la transcription d'échanges entre Bernard Darras, Thierry Lancien et Ted Nelson. Celui-ci qui est à l'origine de l'hypertexte et du projet Xanadu revient sur son parcours personnel et aborde quelques grandes questions qui sont au cœur du développement passé et actuel des réseaux.