



tetr #1 ade

revue du centre de recherche
en arts et esthétique

Le quotidien à l'œuvre

sous la direction de Margot Burident et Grzegorz Pawlak

Des miroirs disséminés : identités numériques et représentations quotidiennes

Margot Burident

Des termes tels que *bulle internet*, *révolution numérique* ou même *génération digitale* ont intégré notre culture commune depuis les années 2000, et ont servi à désigner les processus contemporains d'accélération technologique et médiatique et leur intrication avec le milieu socio-économique. On peut aujourd'hui avancer sans hésiter que les dispositifs numériques eux-mêmes ont intégré la sphère de la quotidienneté, pour parfois en constituer des prolongements virtuels qui peuvent nous intéresser du point de vue esthétique.

Depuis le pic spéculatif qui a concerné l'internet à partir de 1995, les technologies d'information et de communication ont progressivement occupé une part grandissante de l'horizon quotidien de l'individu moderne. Au quotidien, c'est le déploiement de l'accessibilité à internet et l'arrivée du haut débit, qui, couplés à la miniaturisation et à la démocratisation des appareils informatiques, peuvent former la base du phénomène que je vais commenter dans cet article. Ce phénomène peut être partiellement décrit à l'aide des termes que j'ai évoqués plus tôt : éclatement de la bulle internet, révolution numérique et génération digitale. Bien que ces termes concernent des échelles et des domaines hétérogènes, ils véhiculent du point de vue terminologique l'idée d'un changement profond, d'un bouleversement des manières d'être et des manières de faire dans nos sociétés.

Il importe toutefois de compléter et de nuancer cette

hypothèse, en substituant la notion de révolution par celle plus formelle d'une dissémination du numérique, puisque dans nos vies quotidiennes celui-ci s'est vu dilué et qu'il se cristallise en des instances éphémères où nous pourrions parfois apercevoir notre propre reflet. L'impact des réseaux numériques et des représentations médiatiques contemporaines sur l'identité peut déjà être considéré à partir de la multiplication exponentielle des données personnelles, qu'elles soient visuelles, sonores ou textuelles, et dont la circulation constitue un enjeu majeur et transversal.

La miniaturisation et l'accessibilité aux appareils technologiques constituent la base de ce que l'on peut qualifier comme des pratiques technologiques de masse. La simplification des processus d'utilisation des appareils, les diverses recherches d'ergonomie ont changé notre vision et notre utilisation de l'informatique. L'ordinateur est devenu à la fois pour tout à chacun, un outil de travail, de gestion, de création et de loisir, de communication et de partage.

L'utilisation domestique des outils numériques comme la webcam a changé nos relations aux autres et à l'exploitation de notre propre image.

Ce transfert de la sphère privée à la sphère publique fut d'abord télévisuel. La télévision a changé notre régime de perception par le rétrécissement du format de l'écran. En effet, la diffusion de films cinématographiques à la télévision a modifié la dimension et l'échelle des œuvres. La petite lucarne matérialise un format plus intime et proche de la sphère privée et familiale. La diffusion des programmes de *real TV* ou des concepts d'émissions dites documentaires a changé notre perception de la télévision comme outil, mais aussi notre idée du témoin et du témoignage.

L'autre écran de petit format ayant intégré les espaces de la quotidienneté est celui de l'ordinateur personnel. Le succès du blog et des pages personnelles internet est principalement dû à la démocratisation de l'internet et de son débit, à la facilité de création et d'alimentation, au référencement et la découverte de la communauté grâce aux hyperliens permettant un rebond de blog en blog, et

enfin à l'intérêt pour des technologies nouvelles.¹

La position de l'utilisateur est primordiale, car il gère son espace personnel par le biais d'une médiation instaurée par l'ordinateur, lui donnant un sentiment de sécurité. L'écran, ce miroir électronique, et le clavier s'interposent entre le texte et le corps composant et écrivant, permettant un dialogue entre le moi et le moi sujet, une sorte d'hybridation du langage entre l'oral et l'écrit : un microcosme.²

« La technologie libère les individus des conversations épistolaires et leur permet d'écrire en un style qui procure des plaisirs proches de ceux de la parole, même si on lit un texte sur un écran. Formellement, il s'agit d'écriture, mais substantiellement de langage parlé. »³

Un langage différé, car le côté instantané de la publication n'est plus qu'une impression, le fait d'appuyer sur la touche *entrée* n'implique pas une lecture et une réponse immédiate. Une discussion, un dialogue de diariste où l'écrivain est le seul à s'exprimer sur son espace ou à répondre à ses lecteurs d'une manière purement aléatoire. L'espace personnel devient un support de construction de l'identité que l'on présente à l'autre avec pour cadre le réseau numérique.

Le système des réseaux sociaux permet une construction identitaire par rapport à un espace donné, au travers du profil personnel en interaction avec les autres profils.

Chaque page personnelle doit être imaginée comme un vecteur de présentation plurisémiotique par le nombre de *posts*, de mots-clés ou de qualificatifs caractérisant la personne : ses goûts, ses passions, et ses activités. Ces

¹ Loïc Le Meur, Laurence Beauvais : *Blogs et podcasts* aux Éditions Dunod, Paris, 2007

² Oriane Deseilligny , *L'écriture de soi, continuités et mutations. Du cahier aux journaux personnels sur le Web (1998-2003)*, sous la direction de Jacques Perrault, codirection Claude Meyer, Université de Paris X, Nanterre, mars 2006, page 133.

³ *Ibidem* page 233 d'après Yves Toussaint, *La parole électronique, Du minitel aux nouvelles machines à communiquer*, In Esprit, n 186, nov 1992.

pages fonctionnant comme des lieux de rencontre et de présentation sont soumises aux aléas des visites du dispositif de communication et de diffusion, comme une reconfiguration de l'espace privé et de l'espace public ayant pour mince frontière l'écran numérique. C'est un miroir à cristaux liquides médiateur d'un microcosme créé par l'intermédiaire des logiciels et des ordinateurs, une intercession par un système numérique⁴ générant une autoscopie permanente et une réflexion sur soi sous influence médiatique, par des conceptions et des convenances perfectionnistes de l'image médiatique.

Cette intégration de l'intime comme mode de vie et mode de représentation est également sous-jacente, car les nouveaux médias et les objets seconds comme les téléphones portables et les webcams sont incitatifs. Ils forment une culture trouble et diffuse influencée par une reconsidération de l'amateurisme par une émancipation culturelle et technique. L'auteur/acteur devient producteur de contenus issus de son *self* média.

Cette permissivité de l'idée d'un moi-spectacle s'incarne par l'emploi d'une page *Facebook* ou d'un blog générant des conversations par le biais de commentaires publiés, permettant de relancer le débat ou d'enrichir le sujet à thème. Elle apporte ainsi une réponse à un questionnement de l'existence ordinaire : *tweeter* à tout moment de la journée, donner aux pages personnelles l'impression d'une information vivante et mouvante classée par catégories. Le ou les genres n'épargnent pas et ne sont pas non plus épargnés par le fourmillement du web, comme nous l'explique Nicolas Thely dans *Le tournant numérique de l'esthétique*.

« La génération Internet évolue dans un contexte de programmation rampante qui structure et standardise les formats d'expressions dans lesquels elles semblent vouloir s'épanouir. Secrets et désirs sont passés des pages personnelles aux *rotulis* des blogs : ils s'y expriment, se

⁴ Oriane Deseilligny, *op. citum*, page 18.

dupliquent, se généralisent. Ce qui était consigné autrefois dans les cahiers personnels et journaux intimes, ou bien faisait l'objet d'échanges épistolaires est aussi déposé sur les serveurs de blogs comme Skyblog, accessible et à la fois perdu au milieu d'autres données. »⁵

Le succès de *Facebook* est dû certes à sa gratuité qui de temps à autre se retrouve artificiellement menacée par diverses rumeurs rebondissant sur les profils d'utilisateurs ; en dépit de tout, cette réussite est due au croisement. En effet, *Facebook* est une forme hybride, à la croisée d'un blog, d'un site de rencontre et d'une console de jeux bas de gamme. L'iconographie de *Facebook* est extrêmement simple et accessible, elle se présente comme un formulaire, une carte d'identité où figurent nom, prénom ou pseudonyme, date et lieu de naissance, centres d'intérêt, adresse mail, lieu de résidence, situation familiale, métier, diplôme et lieu de validation de ceux-ci, activités, hobbies, photos de profil et albums photo, nombre d'enfants...

Assurément, chacune des informations demandées est facultative, mais il est intéressant d'observer que lorsque chaque champ est renseigné, le profil instauré par *Facebook* est détenteur de plus d'informations que certains services de l'état. La facilité d'inscription des données intimes est due certainement à notre habitude de nous recenser que ce soit auprès de services institutionnalisés ou autres, mais aussi par son côté ludique et l'amusement de l'usage d'une interface de loisir. Au travers de dispositifs tels que les outils d'auto-géolocalisation, apparu à la suite de *Foursquare* qui a démocratisé ce principe, l'utilisateur peut à tout moment renseigner sa position et l'activité qui l'occupe pour les partager, établir la cartographie de ses déplacements encore plus précisément qu'un individu pisté, allant plus loin encore que le plus zélé des diaristes.

Le loisir tend à nous laisser amuser par une interface

⁵ Nicolas Thély, *Le tournant numérique de l'esthétique*, collection Art, Pensée & Cie dirigée par Sébastien Ronger aux Editions www.publie.net, mise en ligne le 5 décembre 2011, page 23.

où nous pouvons rencontrer et revoir des nouvelles et anciennes connaissances, à qui on montre volontiers la photo de son dernier né, la nouvelle voiture acquise, ou les photographies de vacances passées au soleil. *Facebook* est aussi une vitrine de l'éternelle confrontation sociale avec pour centre d'intérêt le moi-sujet qui additionné forme une communauté d'*ego* : *Facebook* ou la prothèse de l'individu. Un portfolio personnel contrôlé, mais qui est à la merci des publicitaires de la firme, car ce qui figure est indélébile, précieux, mais employable, car toutes les images publiées sur ce site le sont sous condition de cession de droits par l'utilisateur, comme le précisent les conditions d'utilisation de *Facebook* :

« C'est une licence irrévocable, perpétuelle, non exclusive, transférable et pour le monde entier » de copie, modification et distribution accordée à *Facebook* pour « n'importe quel contenu déposé sur le site.

La représentation de soi et l'identité numérique sont des thématiques traitées par l'universitaire et critique Fanny Georges, le schéma reproduit ci-dessous datant de 2009 synthétise un de ses axes de recherche en cours :

« Le modèle de la Représentation de soi concerne les signes saisis par le sujet lui-même pour se représenter. Or l'arrivée du web 2.0 change les modalités de présentation de soi : la représentation de l'utilisateur dans le web 2.0 ne se compose pas seulement de signes qu'il déclare lui-même (représentation de soi), mais aussi de signes qui sont saisis par les autres utilisateurs et par le système (exemple : commentaires, historique des activités de l'utilisateur). Le modèle de l'identité met en évidence ce second point : l'emprise du système sur la présentation de l'utilisateur. Trois composantes complémentaires sont distinguées (cf. figure) :

1. L'identité déclarative (données délivrées délibérément par l'utilisateur) correspond à la Représentation de soi.
2. L'identité agissante (mention explicite des activités de l'utilisateur par le système).
3. L'identité calculée (chiffres apparaissant sur le profil utilisateur). »⁶

Un dispositif peut en particulier caractériser cette élaboration identitaire quotidienne : la webcam, dispositif de captation domestique par excellence, qui est rapidement devenue un vecteur d'ouverture de l'espace quotidien et intime vers l'intrication nébuleuse des espaces numériques. Ce qui est intéressant avec la webcam est qu'elle permet une captation permanente sans que la personne qui émet ne se soucie de l'enregistrement, du montage et de l'encodage. La web-camera permet une diffusion sans les contraintes techniques des caméras traditionnelles et tout cela pour un coût très raisonnable.

L'influence des mutations télévisuelles et la proximité que l'utilisateur entretient avec son ordinateur ont fait que l'autofilmage par webcam crée un sentiment de confiance et de confidentialité mêlé à un certain voyeurisme. Cette proximité n'est pas seulement due à l'ordinateur, mais aux dimensions de cet outil. On pourrait pareillement ajouter à cela le succès des smartphones ou tout téléphone permettant d'enregistrer, de photographier et de filmer tout en tenant dans une main. La maniabilité de ces appareils les a rendus beaucoup plus proches de nous et de nos expérimentations. Cette idée de la captation des actions banales ou de diverses prouesses, où celui qui figure accomplit toute sorte de démonstration physique ou vocale, n'est pas sans rappeler ou faire référence à la captation et à l'enregistrement vidéographiques des performances des années 60 et 70.

⁶ <http://fannygeorges.free.fr>, [consulté en ligne le 12/03/2011].

Comme l'évoque Nicolas Thély dans *Vu à la Webcam* :

« La captation des événements artistiques marque une disjonction entre la proposition artistique et le média qui enregistre l'événement. »⁷

L'autofilmage est une pratique répandue sur internet, mais elle fut exploitée bien plus tôt par des artistes comme Peter Campus, Absalon, Bruce Nauman, Vito Acconci, Bill Viola, Pipilloti Rist et Sophie Calle pour ne citer qu'eux.

Face aux vidéos amateurs contemporaines, on constate d'abord une professionnalisation diffuse qui s'incarne dans des bandes-annonces, un travail de postproduction avancé ou des opérations vidéographiques plus élaborées qu'auparavant. La cassette issue du caméscope était transposée telle quelle, avec ses séquences ratées et le tremblement de la caméra peu compensé par des stabilisateurs numériques. On remarque ensuite les accointances avec des oeuvres célèbres comme *No sex last night* de Sophie Calle quand on découvre une pratique amateur mêlant la vidéo et le journal intime, ou dans des autofilmages de la vie quotidienne qui font penser au travail sans filtre de Nan Goldin. Des parodies ou reprises musicales peuvent faire penser au travail de Pippilotti Rist comme avec cette vidéo : *I am victim of this song* où elle chante les paroles de la chanson de Chris Isaak, *Wicked Game*.

On peut penser également au travail de Roman Opalka quand on se retrouve devant ces films composés d'images photographiques ayant le plus souvent pour titre : il ou elle s'est prise en photo tous les jours pendant 3, 5 ou 10 ans. Des captations aux cadres très serrés où la référence à *Centers* de Vito Acconci ou ses autres performances est presque évidente, ainsi que des parodies autofilmées où le spectre de Pierrick Sorrin se fait sentir.

⁷ Nicolas Thély : *Vu à la webcam (essai sur la web intimité)* aux Éditions des Presses du réel, Paris, 2002, page 67.

Face à ces travaux, on pourrait émettre l'hypothèse de l'inspiration ou de la dilution des pratiques artistiques dans la psyché quotidienne se déversant dans ces procédés. Mais il n'en est rien, car les artistes que je cite précédemment sont inconnus ou peu connus des gens qui créent ce type de vidéo ou d'image. En effet, leurs références sont plus souvent d'ordre cinématographique ou télévisuel, depuis Amélie Poulain jusqu'au Truman show et la télé-réalité. L'hypothèse que j'é mets par rapport à ces accointances visuelles et sonores est que l'accessibilité aux appareils, leur diffusion massive ont permis cette diffusion des pratiques. Ceux que l'on nomme utilisateurs standard dans le champ du technologique ont peu besoin de réfléchir au moyen employé pour créer du contenu audiovisuel étant donné qu'ils possèdent tous simplement ces moyens intégrés dans des objets du quotidien : téléphones portables, tablettes numériques et ordinateurs. C'est le paradigme du multimédia qui trouve ici une incarnation usuelle.

L'ordinateur crée les conditions nécessaires à la création, pour toutes ces productions que l'on qualifie d'extime. La question du logiciel est également importante, car les sociétés éditrices ont normé et simplifié toutes les manipulations liées au traitement des images et à l'édition Internet, et de surcroît l'amateur éclairé trouvera facilement des guides et tutoriels gratuits générés par la communauté d'utilisateur autour des selfs-médias. Une grande partie des programmes informatiques utilisés dans le milieu audiovisuel professionnel ont en outre été démocratisés par le piratage et le peer-to-peer, et investis par des pratiques qui ne sont pas toujours approfondies.

Toutes les productions que je qualifiais d'extime qui circulent sur la toile ont été créées en accentuant une confusion des genres entre ce qui amateur ou professionnel, tout en bouleversant les frontières et augmentant le lien intermédiatique.

« L'effet des médias de communication des masses est relativisé par l'essor des métamédias interactifs et du broad cast yourself qui rendent possible une projection

cathodique ou digitale de l'individu, élevant au rang de spectateur privilégié, de star instantanée ou mieux encore de directeur d'un système de transmission unipersonnel, mais omniprésent. »⁸

Cette confusion est elle-même amplifiée au travers de l'usage d'internet par les artistes et de la diffusion (non forcément contrôlée) de leurs oeuvres sur la toile. En mai 2007, Gilbert & George ont mis à disposition pour téléchargement gratuit leur oeuvre vidéo intitulée *Planed*, sur les sites du *Guardian* et de la BBC pendant 48 heures. Par cette démarche Gilbert & George ont créé la surprise, et ce qui peut paraître paradoxal est que c'est l'une des seules oeuvres du duo qui soit aujourd'hui inaccessible sur les plateformes de diffusion comme YouTube ou Dailymotion, au contraire de la majorité de leurs pièces.

Sur la toile les données sont volatiles et nomades, l'avènement du *peer to peer* a changé notre vision et nos habitudes sur de l'échange de données. Internet est à l'origine d'une esthétique de l'échantillonnage, de la dissémination, de la recomposition, de la recréation et de la sensibilité à géométrie variable. Ainsi la diffusion de vidéo d'un artiste reconnu comme Bill Viola (qui d'ailleurs n'a pas particulièrement manifesté un désir de figurer sur le web) se fait sans aucune limite et sans le moindre aménagement sur YouTube. Son travail vidéographique subit le même traitement que les autres contenus : publicité, zapping, assimilation et appropriation intellectuelle. Internet est vorace, les moyens de diffusions comme YouTube débordent de manifestations d'existence, ainsi la pérennité de la trace se noie dans une poétique de la répétition et de la consommation boulimique et frénétique. L'utilisateur y est soumis à un zapping hérité du médium télévisuel. Les vidéos sont regardées en entier ou banalement zappées pour satisfaire un ennui profond, une habitude de la gratuité et du manque d'impact significatif pour l'utilisateur. On transite

⁸ Eloy Fernandez Porta : *Homo Sampler, culture et consommation à l'ère After pop* aux Editions Inculce, édition française 2011, page 9.

d'un écran fixe et classique entraînant une passivité vers un territoire tactile et dynamique.

« On passe alors de l'écran classique, espace balayé par le regard du spectateur, à un territoire tactile qu'il faut explorer. Le spectateur n'est plus le «témoin invisible et idéal» d'une scène qui se déroulerait dans un univers diégétique (d'où découle toute l'éthique du plan-séquence chère à H. Bazin) : il est plutôt en éternel sursaut, trop absorbé par sa propre quête, qui n'est en fait qu'un perpétuel appâtage et une constante dérive dans la jungle autotélique des hyperliens, pour observer véritablement ce qu'il survole (au propre et au figuré). »⁹

Les plateformes de diffusion qui proposent toutes ces vidéos sollicitent et facilitent la mise de contenus en ligne pour une simple raison : les productions amateurs assurent leur pérennité. Sur *YouTube*, *Dailymotion* ou *Facebook*, la majorité des revenus est générée par la publicité : plus il y a de contenu, plus il y aura d'utilisateurs et de visiteurs et plus l'impact de la publicité sera important. D'autre part, comme le précise Nicolas Thély dans *Le tournant numérique de l'esthétique*, « La déprofessionnalisation de l'audiovisuel prend la forme de l'auto-publication. Instantanément visibles, les productions amateurs sont exposées à une logique darwinienne : seule une bonne audience assure une pérennité à l'existence d'une production amateur. »¹⁰

Dans un article intitulé *The beast with a billion eyes*, paru dans l'édition du 2 avril 2012 de *Time Magazine*, Lev Grossman revient sur quelques chiffres dont la portée est toute symbolique dans le champ de l'accélération du visible sur internet : pour chaque minute s'écoulant dans la réalité,

⁹ Antonio Dominguez Leiva, *YouTube, univers, néo-baroque (1) : répétition, frénésie et excentricité*, in *YouTube Studies* : <http://popenstock.ca>

¹⁰ Nicolas Thély, *Le tournant numérique de l'esthétique*, collection Art, Pensée & Cie dirigée par Sébastien Ronger aux Éditions www.publie.net, mise en ligne le 5 décembre 2011.

soixante heures de vidéo sont uploadées¹¹ sur les serveurs de *YouTube*, dont on peut aisément imaginer qu'une grande proportion est constituée d'auto-filmages, la dimension ironique développée par Pierrick Sorin en moins. D'ailleurs, la toute première vidéo postée sur cette plateforme le 23 avril 2005 par l'un des fondateurs du site est sobrement intitulée « Me at the Zoo » et présente un personnage filmé de face, dont le discours présente peu d'intérêt face au simple pouvoir de l'image globale. Platitude et banalité deviendront valeur fondatrice de ces contenus ubiques et dont l'itérativité constituera l'énergie primaire.

L'utilisateur d'internet est désormais au quotidien spectateur de la mitose individuelle, devant la multiplication des pratiques et face à la pulsion scopique de ses congénères lui insufflant une autoscopie permanente. L'utilisateur vit dorénavant une expérience autoscopique, sous forme de *feed-back*, que l'on pourrait traduire par une rétroaction de sa propre image. Ces images nous accompagnent malgré nous, il faut donc les assumer. L'individu passe de la connaissance de soi comme sujet à la connaissance de soi comme objet. C'est particulièrement cette idée avec laquelle il faut vivre, car il apparaît néanmoins de plus en plus que le simple utilisateur de *Facebook* survivra à son décès grâce à de multiples serveurs qui continueront à héberger ses images et ses informations personnelles, à cause de la difficulté à fermer les comptes utilisateurs et à épurer le web des images qui ont été mises en ligne. Certains seront toujours présents grâce à leurs amis qui créeront des pages web posthumes, voire même des entreprises qui ont compris que le filon était exploitable. Internet est devenu un récupérateur d'angoisse où les anonymes peuvent accéder à la pérennité numérique en peu d'actes, connaître les quelques minutes leur permettant d'accéder à l'élévation par le visible. Se déchargeant de leurs peurs,

¹¹ Le terme de téléchargement usité en français ne permet pas de poser la distinction entre téléchargement montant (*upload*) et téléchargement descendant (*download*), ici différence essentielle : ce sont les utilisateurs qui créent et envoient sur *YouTube* des vidéos qui pourront être visionnées.

banalisant leur propre existence, la vie se perd dans le *on* anonyme.

Le corps alors devient obsolète, seule la trace compte, soumise aux aléas des recherches.

Je conclurais par cette citation tirée du catalogue d'exposition *C'est la vie ! Vanités de Pompéi à Damien Hirst* au Musée Maillol :

« Le recyclage industriel apporte la promesse du miracle d'une seconde vie, que les corps peuvent ressusciter, que la mort n'est pas une fin sur internet, Second Life arrive à son heure : voici venu le temps de la résurrection virtuelle des corps, et de la vie éternelle pixelisée. »¹²

¹² *C'est la vie ! Vanités de Pompéi à Damien Hirst*, sous la direction de Patrizia Nitti, Musée Maillol, Paris, 2010, page 118.