



HAL
open science

Rythmer l'industrie de l'avatar : donner forme aux données. Comment rendre compte d'une forme-informe qui est la synthèse de notre activité sur les réseaux sociaux, grâce à nos données

Margaux Darcel

► **To cite this version:**

Margaux Darcel. Rythmer l'industrie de l'avatar : donner forme aux données. Comment rendre compte d'une forme-informe qui est la synthèse de notre activité sur les réseaux sociaux, grâce à nos données. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01201706

HAL Id: dumas-01201706

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01201706v1>

Submitted on 17 Sep 2015

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.

RYTHMER L'INDUSTRIE DE L'AVATAR.

DONNER FORME AUX DONNÉES.

COMMENT RENDRE COMPTE D'UNE FORME-INFORME QUI EST
LA SYNTHÈSE DE NOTRE ACTIVITÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX,
GRÂCE À NOS DONNÉES.

UNIVERSITÉ PANTHÉON SORBONNE I – UFR IV

DIRECTEUR DE RECHERCHE - FRANÇOISE PARFAIT

M2 RECHERCHE ARTS ET MÉDIAS NUMÉRIQUES

DARCEL MARGAUX

2014-2015

RÉSUMÉ

Lorsque nous entendons le mot *avatar*, nous avons tendance à nous imaginer une image ou une photographie qui nous représente en tant qu'internaute sur la toile. Mais l'avatar se réduit-il vraiment à cela ?

En me positionnant en tant qu'étudiante en recherche en art et en design, nous allons voir tout au long de ce mémoire, qu'en premier lieu, l'identité est fuyante et n'est jamais fixe. Comment alors représenter cette identité de soi dans le numérique, si dans les faits, elle est insaisissable ?

L'analyse d'éléments théoriques, d'exemples, et d'interviews nous permet de voir que l'avatar actuel ne semble pas adapté au potentiel du support numérique, dans ses représentations même.

Il s'agirait alors de considérer la machine-ordinateur comme un *appareil réglable* afin d'exploiter les capacités du numérique pour parvenir à interroger l'aspect poétique de l'avatar.

Entre les idées d'actualisation, d'abstraction et de connection, je vous propose d'appréhender la probabilité d'un type d'avatar inédit, aussi bien dans sa forme que dans sa conception.

MOTS CLÉS

MASQUE

PROTHÈSE

AVATAR

INDUSTRIE

FIGURATIF

ABSTRAIT

ACTUALISATION

POÉTISME

MAPPING

OBJET CONNECTÉ

6	-----	0.	INTRODUCTION
8	-----	1.	AVEC LE MONDE NUMERIQUE, " L'IDENTITÉ SE DÉCLINE EN FEUILLAGE "
8	-----	1.1	DAVID LE BRETON ; LA PROTHÈSE SOCIALE COMME EXTENSION DE SOI
9	-----	1.2	LE CORPS, SUPPORT PREMIER D'EXPRESSION
9	-----	1.3	LES PROTHÈSES SOCIALES, CES MASQUES QUI MULTIPLIENT NOS IDENTIFICATIONS
10	-----	1.4	L'ALTÉRITÉ POUR EXISTER
10	-----	1.5	LES DOUBLES COMME " VÉRITÉ " OU INTERFACES ESTHÉTIQUES
10	-----	1.6	L'IDENTITÉ EST FUYANTE
		1.6.1	EXEMPLES
15	-----	2.	L'AVATAR OU CORPS-IMAGE
15	-----	2.1	DÉFINITIONS ET ÉTYMOLOGIES
16	-----	2.2	AVATARS PHOTOGÉNIQUES ET AVATARS JOUABLES
17	-----	2.2.1	AVATAR – MARIONNETTE
17	-----	2.2.2	AVATAR-MASQUE
17	-----	2.2.3	AVATAR-MOUVEMENT
18	-----	2.3	LE CYBERESPACE
19	-----	3.	LES TYPES DE PRÉSENTATIONS DE SOI SUR LE NUMÉRIQUE
19	-----	3.1	BIG DATA
20	-----	3.2	DES FORMES DE REPRÉSENTATION
22	-----	3.3	DES PLATEFORMES DE REPRÉSENTATIONS
24	-----	4.	LES PROBLÈMES INHÉRENTS À L'AVATAR ACTUEL
24	-----	4.1	LE NET : DÉPENDANCE ET EMPRISONNEMENT
25	-----	4.2	RESPONSABILITÉ SUR LE NET
25	-----	4.3	DISPARITÉ DE SOI SUR LE NET
26	-----	4.4	POSSIBILITÉ DE REGROUPER CETTE IMAGE SCHIZOPHRÈNE DE SON SOI ?
27	-----	5.	VERS UNE NOUVELLE CONSTRUCTION/RÉHABILITATION DE L'AVATAR
27	-----	5.1	L'AVATAR EST COMME UN ÉTAT : VIRTUALITÉ ET ACTUALISATION
28	-----	5.2	L'AVATAR / MÉMOIRE
29	-----	5.3	EXISTENCE DANS L'INTERACTIVITÉ
31	-----	6.	LE NUMÉRIQUE, UNE MACHINE RÉGLABLE ?
31	-----	6.1	LE NUMÉRIQUE COMME APPAREIL : POUR UNE ESTHÉTIQUE DU MOUVEMENT
32	-----	6.1.1	L'AVATAR FIGURATIF

6.1.2	L'AVATAR ABSTRAIT	-----	37
6.2	EXEMPLES : INDUSTRIE DE L'AVATAR ET POÉTIQUE DE L'ESPACE VIRTUEL	-----	38
6.2.1	MON PROJET DE DSAA	-----	40
6.2.2	ÉMOTO PROJECT	-----	43
6.2.3	IDENTITÄT	-----	45
6.2.4	AFFECTOR	-----	47
6.2.5	MY BIOLUMINESCENT FOREST	-----	51
6.3	CONCLUSION : DES NOTIONS À ADOPTER DANS LA CONSTRUCTION D'UN AVATAR ADAPTÉ	-----	54
6.3.1	ABSTRACTION	-----	54
6.3.2	ÉMOTION	-----	57
6.3.3	IMMERSION	-----	60
6.3.3.1	LES SCÉNOGRAPHIES INTÉRACTIVES	-----	60
6.3.3.2	LE MAPPING SUR OBJET	-----	61
6.3.3.3	LE FACE MAPPING	-----	62
6.4	TRANSCRIPTION MATÉRIELLE DE NOTRE AVATAR NUMÉRIQUE ?	-----	62
7	CONCLUSION ET OUVERTURE AVEC MON PROJET	-----	64
7.1	PROJET	-----	64
7.2	CONCLUSION	-----	64
8	ANNEXE	-----	68
8.1	BIBLIOGRAPHIE	-----	68
8.2	INTERVIEWS	-----	72
9	REMERCIEMENTS	-----	85

Avec l'avènement d'Internet et la création récente des ordinateurs au XX^{ème} siècle...

... La notion d'identité numérique commence à être questionnée. Cependant ses représentations et ses lectures restent floues. Comment notre double-apparence se matérialise et se présente alors aux yeux des autres, à l'heure où je me définis en multiplicité numérique...

À travers le champ d'étude de l'avatar numérique, je vous propose, avec ce mémoire, d'interroger l'aspect poétique et esthétique des avatars actuels.

Nous allons voir dans un premier temps que l'identité est fuyante, qu'elle n'est jamais fixe. Comment alors représenter cette identité de soi insaisissable dans le numérique (avatar) ?

De plus, pour exploiter les capacités de la machine-ordinateur, comment l'avatar doit-il se définir ? Et, sur quels plans de création doit-il jouer ?

Après analyses et prospection autour de l'avatar, l'objectif théorique de ce mémoire est l'hypothèse de développement d'un avatar inédit. Pour cela, j'avance l'idée de reconsidérer ce dernier, comme une matière d'actualisation et de métamorphose dans le temps.

Se confronteront alors dans ce texte, l'idée communément acceptée d'un avatar fixe et mon idée de recherche d'un avatar mouvement.

Tout au long de ce mémoire, je me positionne en tant qu'étudiante de design en recherche : je propose alors d'aborder dans un premier temps cette notion de double-apparence que l'on retrouve dans le monde réel, à travers ce que j'appelle des prothèses sociales. En s'appuyant d'abord sur les dires de David Le Breton, il s'agira alors de retrouver, d'analyser et de rechercher les différentes formes de double-apparences dans le monde numérique cette fois.

De cette manière, il sera possible, en second temps, de circonscrire les différentes définitions inhérentes à l'avatar et de cerner ses représentations actuelles afin de proposer, finalement, des hypothèses de réflexion pour un avatar adapté à son support.



Avec le monde numérique, " l'identité se décline en feuillage " ⁽¹⁾

Pour David Le Breton, l'identité numérique est comme un « disque dur contenant une série de fichiers à activer au gré des circonstances. »⁽²⁾ Le sujet s'éprouve dans la grande diversité des possibles. « Pourquoi, alors, accorder plus d'importance au Moi ayant un corps, qu'aux multiples Autres n'en ayant pas, si ces derniers permettent de vivre d'autres types d'expériences. »⁽³⁾

Pour David Le Breton, le monde concret n'est pas la seule réponse de devenir et d'expérimentation de soi. Il serait juste de convenir que le net pourrait devenir un instrument d'extension de soi, « une prothèse d'existence quand ce n'est pas le corps lui-même qui se transforme en prothèse d'un ordinateur tout puissant. »⁽⁴⁾

Mais qu'entend alors David Le Breton par cette notion de prothèse ?

En partant de mon premier mémoire, je vous propose de réfléchir sur ce que j'appelle la prothèse sociale, ou une nouvelle façon de voir nos extensions de double-apparence.

Nous verrons alors que ce que je reconnais comme une prothèse sociale dans le monde réel peut être synonyme de date dans le monde numérique.

David Le Breton ; La prothèse sociale comme extension de soi⁽⁵⁾

Je considère une prothèse sociale (*prosthesis*, action d'ajouter, de mettre devant et *prothesis*, proposition) comme un corps secondaire fait d'apparences (je ne parle pas de l'usage commun du mot dans le secteur médical ; à savoir les prothèses ou les orthèses).

On compte parmi ces prothèses sociales, aussi bien des vêtements, que du maquillage, des éléments électroniques ou technologiques. Ils sont ces éléments-extensions accolés ou ajoutés à notre corps. Et si nos prothèses sociales répondaient en premier lieu à nos besoins vitaux (comme l'utilisation d'un habit pour se protéger des agressions extérieures telles que le froid, la chaleur ou les intempéries) ou à nos exigences culturelles (costumes, parures), elles tentent maintenant de représenter et cristalliser les identifications d'un individu. Ces prothèses se portent en couches qui s'accumulent et se regroupent en unité ; il s'agit alors de s'habiller de prothèses pour apparaître aux yeux des autres.

Les prothèses sociales constituent ainsi cet ensemble de ma bulle personnelle (du grec, *oikos* monde privé, terme décrypté par Hannah Arendt), qui me permet de me présenter au monde, à travers les notions de séduction, de regard, de manipulation et de mimésis. Elles sont ces éléments qui prouvent, à moi et aux autres, mon humanité, car « l'homme est l'animal qui a appris à s'habiller. »⁽⁶⁾ Ce n'est que couvert d'artifices que l'homme est acceptable.

⁽¹⁾ David Le Breton, Signes d'identité. ⁽²⁾⁽³⁾ David Le Breton, Vers la fin du corps : cyberculture et identité. ⁽⁴⁾ Paul Soriano, Prothèse ⁽⁵⁾ Idées tirées de mon premier mémoire de Master 1 " Les prothèses sociales, vers une identité " [2013-2014]. ⁽⁶⁾ Nietzsche.

Le corps, support premier d'expression⁽¹⁾

Au cours de mon premier mémoire, j'ai pu voir que la recherche de l'identité passe, en premier lieu, par le corps. Ce dernier forme l'enveloppe qui nous permet d'exister dans le monde, à travers les filtres que sont les prothèses sociales. Dans son examen, son investigation, on tend à s'exprimer, pour soi et pour le Monde. On agit sur le soi-support qu'est le corps (quand on se tatoue, se perce des endroits du corps, colore les cheveux), et sur nos extensions (choix des habits, des accessoires). La création et l'expression (plus ou moins corporelle) constituent un moyen de vivre, et comme le précise Nietzsche, la meilleure façon de modérer le monde, car « quiconque a sondé le fond des choses devine sans peine quelle sagesse il y a à rester superficiel. »⁽²⁾ Croire au spirituel et au factice, c'est donc savoir en esprit sain qu'aucune vérité ne se cache derrière ces images.

L'illusion « d'être visuellement » à travers les prothèses sociales, n'est donc pas le contraire de la réalité, elle est la vérité telle que l'on peut l'accepter. C'est bien dans l'examen, la construction, l'extension et le dessin de soi, que l'on recherche l'idéal que le réel ne nous a pas offert. Se recréer physiquement - grâce aux prothèses sociales - permet de « devenir soi » spirituellement. Nous cherchons donc à créer des images qui nous correspondent. En étudiant et en modifiant son corps, il s'agit toujours d'essayer d'atteindre une perfection.

. 11

Les prothèses sociales, ces masques qui multiplient nos identifications⁽³⁾

D'un point de vue étymologique, *personne* vient du latin *persona* qui veut dire *masque*, et montre ainsi, par son langage théâtral, le rôle que l'on semble entretenir au sein de notre société. Les prothèses - sociales, telles que je les entends - nous permettent de construire des identifications et de les manipuler.

Avec ces masques, nous allons alors montrer, nous cacher, nous dissimuler et modifier le réel en illusions. Au sens propre comme au sens figuré ; on se meut ainsi, et « je » ne suis jamais la même personne, d'un instant à l'autre. De même, se farder avec du maquillage (par actions d'applications), consiste en révéler davantage la peau : le rouge à lèvres, le crayon, le mascara constituent des prothèses sociales - ici cosmétiques- qui en jouant le rôle de masque amplifient les traits de mon visage.

Finalement, ces ensembles de prothèses sociales forment ce que Fanny Georges appelle le Soi matériel. Et, « du corps à la famille, ces éléments sont liés par un semblable effort d'être l'objet d'attention et de soins. »⁽⁴⁾

⁽¹⁾⁽³⁾ Synthèses d'idées vues dans mon premier mémoire de Master 1 " Les prothèses sociales, vers une identité " (2013-2014), d'après un corpus de David Le Breton et de Nietzsche. ⁽²⁾ Nietzsche.

⁽⁴⁾ Fanny Georges, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs, p.194.

L'altérité pour exister ⁽¹⁾

Interviennent alors dans cette sphère de la représentation de soi, les relations à autrui. Grâce au regard, un individu va en estimer un autre, un corps va en juger un second, une figure va en analyser une différente. L'identification des représentations de soi se produit donc et se légitime par altérité ; c'est bien l'autre qui me construit, et je construis l'autre. Ce principe est universel, il ne se réduit pas à quelques individus. Ainsi, là où l'on cherche son identité, on sollicite l'esthétisme dans l'interaction. Nos identifications restent ainsi limitées et jamais ne seront certaines. Elles demeurent seulement discernables à travers les mailles du regard de l'autre.

Nous verrons plus loin dans ce mémoire que l'altérité est une force de construction de l'apparence d'une personne aussi bien dans le monde concret que dans le monde numérique.

Les doubles ; comme " vérité " ou interfaces esthétiques ⁽²⁾

Grâce à notre soi matériel (fait de prothèses sociales), les images que nous renvoyons restent, par définition, une « représentation visuelle » et non une vérité à part entière. Aussi créer de « belles illusions » grâce au port de nos prothèses sociales (vêtement, cosmétique...) serait le moyen de prendre le contre-pied de notions qui nous sont encore trop inconnues. Nos corps secondaires – maquillages, vêtements, téléphone... – constituent donc les premières prothèses sociales portables et externes, véritables extensions et prolongements du corps. Elles ont fait de nous des communicants au sein d'un monde d'interactions, en se créant comme interfaces pour autrui. L'espace numérique commence lui aussi à se construire de cette façon : il devient un espace où chacun se raconte par les productions et les objets qu'il met en ligne. La notion de double-apparence semble alors se confondre, sur le net, avec le principe de l'avatar.

L'identité est fuyante ⁽³⁾

Comme nous venons de le voir, le corps est donc finalement ce support qui permet de s'affirmer en tant que « révélation esthétique » et donc en tant qu'images. On dit bien « images », car comme je l'ai observé dans un deuxième temps avec mon premier mémoire, « l'identité » se présente en multiplicité. Elle n'est pas fixe : instable et constituée de fugacité, elle prend et rejette les faits et les éléments qui la constituent, grâce notamment, au principe de mimétisme. Par exemple, il convient à tous de dire que notre corps change bel et bien, au fur et à mesure que nous vieillissons ; nos cheveux blanchissent, nos sens s'amenuisent, il nous ait même possible de perdre la mémoire (élément pourtant « constituant » de la personnalité d'un individu).

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾ Synthèses d'Idées tirées de mon premier mémoire de Master 1
" Les prothèses sociales, vers une identité " (2013-2014).

Nous ne parlons plus d'identité, mais bien d'identifications, de représentations de soi, que l'on choisit ou non, de montrer au monde. L'homme se présente donc en images temporaires dans le monde concret.

En est-il alors de même avec le monde numérique ? Nous présentons nous, sur la toile, en éphémérité ?

Nous pouvons d'ores et déjà nous interroger sur la question à travers des exemples qui s'enquêtent de la notion de doubles ou de représentations de soi, dans des champs du design, de l'art, de la performance ou encore de la « simple » expérimentation.

Exemples

La Peau de Thierry Kuntzel offre à voir un paysage panoramique de peaux non identifiables pendant 45 minutes et 36 secondes. Cette installation de photographies retraitées numériquement pour un enchaînement continu et sans intervalles, a été assemblée sur une pellicule 70 mm, et se trouve être une des deux dernières installations de l'artiste.

A la manière d'une image qui s'imprime sur une pellicule dans le domaine de la photographie, la peau à travers cette installation, est elle aussi trace et conséquence de la vie d'un individu. On le voit d'ailleurs dans ce film ; les peaux sont hétérogènes et ont été marquées par le temps et l'âge. On décerne des boursouflures, des étirements, des stries, des cicatrices, des empreintes, des grains de beauté. Ainsi filmé, on ne voit plus de peau, mais des textures, des couleurs ; un paysage énigmatique et singulier qui nous englobe par sa taille. La vue est macroscopique ; *La peau* n'est plus alors un élément identifiable du corps ; elle devient vallées, sillons et plaines d'un paysage sans fin. Traitée isolée du corps en entier, elle devient dessins, elle s'individualise et se suffit à elle-même. La totalité du corps disparaît au profit de peaux que l'on redécouvre. Thierry Kuntzel, lui, nous offre ici une nouvelle façon de voir ce qui nous échappe au quotidien ; et la peau que je voyais au quotidien m'apparaît soudain davantage.

Il serait intéressant d'approfondir la notion de surface, précédemment évoquée, avec *Feedback Situation* de Dennis Oppenheim. Dans cette performance, Dennis et Erik Oppenheim tentent de reproduire sur le dos de l'autre le tracé qu'il reçoit sur le sien. À l'aide d'un crayon, tous deux reproduisent simultanément le dessin qui est tracé sur sa peau, en fonction de certaines règles.

L'IDENTITÉ FUYANTE

Dans différentes versions de sa performance, les groupes passent de deux à trois, les tracés se font en miroir où les surfaces de transfert changent.

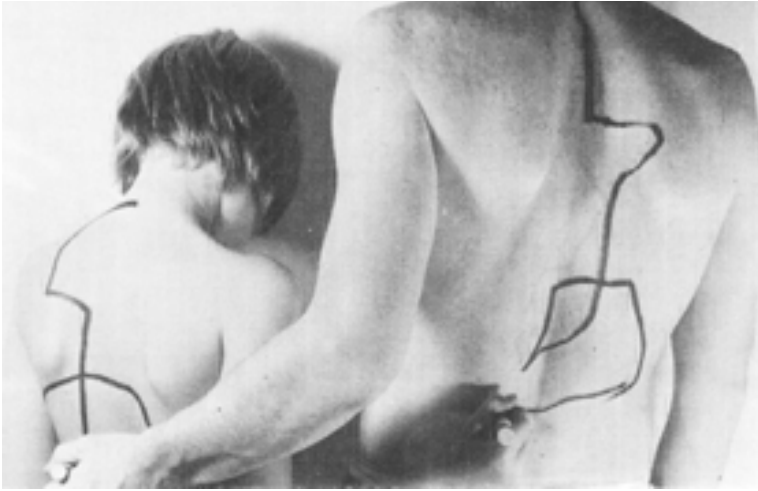
Dans tous les cas, le corps-surface devient une interface même et la peau est le médium d'échange, de transmission, de transfert. On témoigne dans la performance, d'après Dennis Oppenheim, d'un « retardement sensoriel ou de désorientation dans le live de leur performance » ; celui qui trace va bien évidemment plus vite que celui qui ressent et reçoit le signe pour le tracer à nouveau. Le transfert se fait progressivement. La peau se fait érectile au contact du stylo, et permet la traduction du ressenti du tracé. Le signe, la trace, le dessin revêt ici un geste de communication d'un corps à un autre.

Dans ses performances, les différents tracés de Dennis Oppenheim sont d'ailleurs en majorité abstraits et plutôt géométriques ; tracés à main levée en une seule fois, ils combinent demi-cercle, traits horizontaux et verticaux. L'exercice n'en est que plus dur ; il s'agit de ressentir sur sa peau des signes non connotés de la vie quotidienne.

Dans une de ses performances, le tracé est en miroir, sur les dos de Dennis et Erik Oppenheim. On constate alors plus nettement la notion d'interface ; le tracé devient l'action unique communiquant entre deux surfaces réelles (les dos de Dennis et Erik Oppenheim). Le geste individualise et rend autonome la peau de chacun ; le corps est pensé comme surface, comme matière à expression, et s'ouvre ainsi à l'imaginaire et à la fiction.



**LA PEAU, THIERRY KUNTZEL, 2007, MAC-VAL
CONSEIL GENERAL DU VAL DE MARNE,
PHOTO PAUL EMMANUEL ODIN.**



FEEDBACK SITUATION, DENNIS OPPENHEIM, ERIK OPPENHEIM
ASPEN (COLORADO), JUILLET 1971.



CONTRETEMPS, INSTALLATION INTERACTIVE,
SAMUEL BLANCHINI, 2004-2010.



THREE TRANSITIONS, PETER CAMPUS,
DEUXIÈME TRANSITION, 1973.

Dans *3 Transitions*, Peter Campus travaille également l'idée d'interface en mettant en scène un soi réel (son corps vrai matériellement) et son soi virtuel (son corps filmé en direct). Dans cette performance de 1973, il commence avec une image créée par deux caméras qui se font face, sur chaque côté d'une grande feuille de papier, et filmant simultanément. Avec une caméra filmant son échine, Campus coupe le papier. Dans la double-image qui en résulte grâce au dispositif, il semble alors tailler et traverser son dos.

Avec l'illusion visuelle de sa première *Transition*, les corps sont propices à la fiction : le corps réel semble poignarder le corps réel, et le corps irréel s'engouffrer dans le corps réel. Les deux soi semblent être des doubles complémentaires intimement liés. Les actions de l'un engendrent l'action de l'autre et inversement. Le dispositif est assez vite compris, et on s'aperçoit bien que les deux représentations virtuelles sont une seule et même personne, filmée dans le réel.

Le son est important ; il renforce le côté sur-réel et pesant de la scène (exemple du son du couteau dans la toile). La toile réelle, véritablement déchirée, inclut de plus en plus la notion de profondeur. On repense alors au film *La Peau* de Kuntzel, vu précédemment, où la « toile de projection » est le film pelliculaire de toutes les actions qu'elle a subies à travers le temps et l'âge. La surface de papier de Peter Campus dans *Transitions* et le film pelliculaire de *La Peau* étudient cette idée de surface que l'on travaille, que l'on polit, que l'on cultive, et qui est le lien entre un (soi) extérieur et (un) soi intérieur. Notions qu'il continue d'approfondir dans sa deuxième Transition.

Dans celle-ci, Peter Campus s'essuie le visage (grâce à un procédé ChromaKey) et par la même, efface sa surface-peau. Peter Campus disparaît progressivement au fur et à mesure de ses actions sur son visage ; nous ne percevons alors que les traits de cette figure énigmatique qui s'offre à nous, entre visibilité et invisibilité. Dans cette performance enregistrée, Peter Campus joue une fois de plus sur l'idée de l'extérieur et de l'intérieur ; il joue à superposer ses deux images.

Il y a disparition par action ; aussi, si la première perd de sa corporéité pour devenir presque invisible, il tente de faire corps avec sa seconde. Ces travaux nous laissent penser progressivement à la notion de *Persona*. « D'une façon très générale, la persona est le masque que tout individu porte pour répondre aux exigences de la vie en société. » Par ces actions de disparitions et d'apparitions, d'intérieur et d'extérieur, les thématiques de Peter Campus peuvent s'appliquer à des problèmes de vie en groupe, où « la surface, l'apparence » reste primordial dans les jeux de relations.

On repense alors aux notions de prothèse sociales vu en amont, où l'homme se cache et se présente par des tactiques d'apparence.

On peut également mettre en relation ces performances de Peter Campus avec l'installation interactive Contre-Temps de Samuel Blanchard. Dans cette dernière, le spectateur, qui devient acteur, contrôle lui aussi son image sur l'écran ; grâce au toucher tactile, il efface ou restitue sa silhouette, son double virtuel, qui s'anime en fonction des actions dans le réel. Et c'est bien son apparence corporelle réelle (sa surface) qui traduit numériquement son corps virtuel sur l'écran.

Finalement, comme nous venons de le voir dans l'analyse de ces œuvres, en plus d'exister à travers un corps matériel, nous existons également à travers un corps, dans le monde numérique et virtuel. Ce corps se présente en nombre de formes temporellement différentes – ce que j'appelle des avatars –, qu'il nous faut à présent étudier.

L'avatar ou corps-image

Définitions et étymologies

.17

Le terme avatar trouve son origine en Inde, il provient du sanskrit *avata-tara* qui signifie descente. Le mot avatar désigne ainsi les incarnations du deuxième dieu de la *Trimourti*, *Vishnou*. Ce dernier aurait eu dix incarnations (tortue, poisson, sanglier, etc.) qui seraient descendues sur Terre pour restaurer l'ordre cosmique détérioré par les démons. Actuellement, l'avatar peut prendre plusieurs formes dans les réseaux sociaux, les jeux en ligne, les forums, comme « la photographie, l'image ou la représentation 3D. À l'intérieur de ces trois formes d'image, nous pouvons distinguer plusieurs sous formes :

* **Le portrait Fidèle** : une photographie nous représentant tel que nous sommes.

* **L'affect** : une photographie représentant quelque chose à laquelle l'utilisateur est attaché, tel un chien, un membre de sa famille, un objet, etc...

* **L'avatar référentiel** : une illustration faisant référence à un film, une série, un personnage culte.

* **Le logo** : qui peut aussi bien être un drapeau de pays, une marque ou un logo quelconque (type logo de club).

* **Un smiley**

* **Un texte**. »⁽¹⁾

Aussi, aujourd'hui, je qualifierai l'avatar : « Comme une représentation graphique d'un individu (internaute), et par extension, d'une présence humaine dans le monde virtuel. »⁽²⁾

⁽¹⁾ Régis Boussari, Geoffrey Kazmierczak, Florent Legrand, Quentin Sautour, Avatar et identité numérique. ⁽²⁾ Fanny Georges, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs.

L'AVATAR

DÉFINITIONS & ÉTYMOLOGIES
AVATARS PHOTOGÉNIQUES
ET JOUABLES

Il est une image virtuelle ayant vocation à se transformer et se métamorphoser sans cesse. « Dans ce réel numérisé ou dans ce virtuel réalisé, comme on voudra, l'avatar n'est plus un simple graphisme en deux ou trois dimensions. Il devient l'incarnation numérique d'une femme ou d'un homme, une composante de sa personne, »⁽¹⁾ et « remplit trois fonctions : Identifier la présence d'un utilisateur sur le réseau, accéder aux données présentes sur les autres ordinateurs connectés et agir sur elles. »⁽²⁾ L'avatar revêt alors le statut de double transportable, une fois connecté.

Pour Roberto Diodato, ce domaine de recherche est « vaste et en devenir, dans lequel graphisme informatique, conception multimédia et esthétique de la réception pourraient collaborer. Dans ce cadre, l'avatar apparaît comme un objet très intéressant : (...) c'est une représentation de l'utilisateur et de ses comportements, son alter-ego virtuel : moi, utilisateur de cet environnement spécifique, je prends figure à l'intérieur de celui-ci, j'apparais sur l'écran comme une représentation graphique de moi-même ; dans cet environnement j'agis, et mon corps-représentant virtuel, grâce à des instruments adéquats, accomplit les tâches que je lui ordonne. Tout ce que l'avatar accomplit a un impact sur l'environnement virtuel et le modifie ; un tel environnement est connectif, plusieurs avatars peuvent y interagir. »⁽³⁾

Finalement, il est le signe nécessaire de la présence numérique d'un internaute sur la toile.

Par « la navigation sur le Net, les échanges sur les forums, etc., » l'avatar permet de matérialiser cette « sensation troublante de présence »⁽⁴⁾ Ainsi, « Les représentations à l'écran permettent de matérialiser les éléments que le réel ne dévoile pas. Ainsi, tout comme les métaphores scientifiques matérialisent des relations abstraites (métaphores rhétoriques, schémas, expériences de pensée), la représentation de soi serait une sorte de schéma-squelette de soi auquel l'écran donnerait chair. »⁽⁵⁾

Avatars photogéniques et avatars jouables⁽⁶⁾

L'avatar est, finalement, « n'importe quel objet-image actuellement et communément visible sur l'écran d'un ordinateur, et qui, dans l'interaction, se modifie et se constitue en événement spécifique. Il s'agit fréquemment d'un certain type d'entité graphique qui, mise en relation avec d'autres entités du même genre, construit un environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. »⁽⁷⁾

Aujourd'hui, nous pouvons cependant constater différents types d'avatars sur le net. On reconnaît les avatars photogéniques qui sont une « représentation statique manifestant la personnalité de l'utilisateur sous des traits expressifs, imaginaires ou réels, mais forts remarquables. »⁽⁸⁾ D'autres avatars, jouables eux, se meuvent dans l'espace et le temps, contrôlés par un utilisateur :

⁽¹⁾⁽²⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾ Fanny Georges, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. ⁽³⁾ Esthétique du virtuel, Roberto Diodato. ⁽⁴⁾ D'après des idées vues dans la thèse de Georges F. ⁽⁸⁾ L'adieu au corps, David Le Breton, p.140.

Avatar – Marionnette ⁽¹⁾

Avec ce premier type d'avatar, les personnages sont prédéfinis dans leurs apparences et leurs actions, ce qui permet une évolution très suivie de leurs caractéristiques. Dans la manipulation de son avatar, le joueur s'attache et acquiert des réflexes de jeu, la manette et la console prennent alors le rôle d'extensions. L'utilisateur s'imprègne du personnage de son avatar, et revêt tour à tour l'emploi d'explorateur (ex. du jeu Lara Croft), de combattant (ex. Tekken), d'aventurier (ex. Super Mario) ou encore de super héros (ex. Sonic)... Avec des avatars semi-autonomes comme les Sims, l'utilisateur se fait même accompagnateur de vie au quotidien.

Avec l'avatar-marionnette, le joueur contrôle son personnage (à l'apparence pré-établie par le jeu) à l'écran.

Avatar-Masque ⁽²⁾

L'Avatar-Masque, d'après Fanny Georges, devient le double de soi, où l'on se permet de réaliser sur notre corps virtuel des actions que l'on n'oserait pas faire dans la vraie vie (port de nouveaux « costumes », de tatouages ou de toutes autres transformations corporelles). À travers son « jumeau » virtuel (ex. *Second Life*), le joueur se personnalise et se déclare en une image nouvelle. Il réalise ses désirs et se forme littéralement d'après la socialisation qu'il souhaite fournir à son personnage. Les possibilités de singularisation de son apparence se gagnent alors par la puissance que l'on gagne au cours du jeu.

L'Avatar-Masque porte ainsi les traces et les signes qui sont propre à son expérience.

.19

Avatar-Mouvement ⁽³⁾

L'Avatar-Mouvement lui, est représenté par les traces de ses interactions, et non par sa « représentation permanente. » Seul le « schéma spatial » des commandes et des actions démontre la présence du joueur (ex. *Angry Birds*, *Candy Crush Saga*, *Top Farm...*). Les objets, les éléments et les matières ne sont que les outils de signalement des « actions, positions, mouvements ou accumulations » de l'avatar.

L'avatar-mouvement, s'il n'a pas de forme établie à l'écran comme l'avatar-marionnette ou l'avatar-masque, signale sa présence par ses actions dans le jeu.

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾ D'après des idées vues dans la thèse de Georges F.

« Pour Erving Goffman, la présentation de soi est un jeu social, un rôle que l'on joue, un rôle différent dans chaque communauté. Le rôle joué par un médecin dans la sphère professionnelle diffère du rôle de père de famille joué dans la sphère familiale. »⁽¹⁾ L'avatar idéal – dans le sens où il est finalement adapté à son support – pourrait s'inscrire simultanément en tant qu'avatar-masque (pour l'importance accordée à sa mémoire) et tant qu'avatar-mouvement (pour sa volonté de métamorphose continue).

Le Cyberespace

Aujourd'hui, le cyberespace constitue un mode de diffusion du culturel encore plus vaste et plus accessible. Pour David Le Breton, il est constitué de *corps surnuméraires*. Processus de dédoublement du monde, le cyberespace est alors « porteur de langage, de culture, d'utopies. »⁽²⁾ C'est à travers d'innombrables dialogues, images, données, discussions dans les forums d'immenses espaces immatériels (de discussion, de transmission d'informations, de connaissances, commerce et rencontre, etc..) que le cyberespace forme conjointement en son sein un monde imaginaire. Ce dernier est un lieu où il n'existe aucune limite. Le corps disparaît littéralement, au profit de l'existence de l'autre dans les interfaces de communications. On dit alors que le cyberespace est la « célébration de l'esprit. »⁽³⁾

Pour Walser, « le cyberespace est le moyen qui donne à ses usagers le sentiment d'être corporellement transporté du monde physique ordinaire à des mondes d'imagination pure. »⁽⁴⁾ Pour David Le Breton, le cyberespace représente encore davantage, il est « l'apothéose du monde du spectacle. »⁽⁵⁾ C'est un univers constitué d'apparences et de surfaces. Avec le cyberespace, il s'agit d'incarner des personnages. Le corps peut ainsi devenir le « vestiaire qui fournit les différents rôles »⁽⁶⁾ de la vie. Dans cette vie virtuelle, l'individu se fait acteur et appréhende différentes fonctions. En jouant au voyageur virtuel, l'acteur prend les risques qu'il ne peut se permettre de prendre dans le monde réel. Il se réalise en expérience immatérielle, dans un univers reconstitué et recomposé, où la dissociation avec son corps s'effectue de manière plus distincte. Selon Jameson, « le cyberespace est un supplément de spatialité. Face à l'écran, il est pareil à l'astronaute dans sa capsule, son corps est une épaisseur encombrante qui l'empêche de connaître la perfection du réseau en devenant lui-même information pure en se glissant entre les interstices des mondes sans plus vivre de limites. Il plonge dans une autre dimension de la réalité. »⁽⁷⁾ Selon McKenna, la toile permet de débrider l'identité de l'internaute. En laissant libre cours à son imagination, ce dernier se métamorphose, de manière éphémère. Et « le Je se libère des contraintes de l'identité. »⁽⁸⁾

Avec l'exemple des réseaux sociaux, le corps lui-même devient source de renseignement que l'internaute choisit de transmettre à des destinataires précis. Il contrôle ainsi soigneusement l'image qu'il renvoie grâce à son contenu informationnel.

⁽¹⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, p.180. ⁽³⁾⁽⁴⁾ Walser. ⁽²⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾⁽⁷⁾⁽⁸⁾ David Le Breton, *L'Adieu au corps*.

Ce corps virtuel se fait masques, et dépouillé de visage, l'internaute ne craint plus la notion de responsabilité attachée à l'identité figurative réelle. Son corps virtuel est, tout autant que son identité, devenue fugace. L'acteur, dans le support numérique, est alors ses pensées, ses actions, ses idées : il se réduit strictement aux renseignements qu'il nous accorde de voir (ses amis, les films vus, les personnalités suivies...).

Grâce à la mise en parenthèse de son corps, l'individu-acteur construit des univers, communique, existe dans des *fenêtres* qu'il ouvre conjointement à sa découverte du cyberspace. Ce dernier, finalement, n'est qu'une simulation du monde réel, avec en prime abord, la dissolution des frontières entre les sphères privées et publiques. Pour Charles Baudelaire, « la séduction est toujours un artifice, un jeu de signes, et non la mise en évidence d'une nature. »⁽¹⁾ La séduction est, dans le cyberspace, effectivement radicale et totale : la chair s'efface complètement pour s'offrir comme une « trame d'apparences, un répertoire de signes. »⁽²⁾ La peau est écran et l'écran est un terrain d'expérimentation où s'opère un jeu de dupes.

Dans le cyberspace, l'homme se présente alors en images qui se matérialisent à travers l'avatar.

Actuellement, de quelles manières se présente-t-on aux autres ?

.21

Comme nous avons commencé à le voir, sur le Net, nous nous présentons en données. Ces informations, aussi bien quantitatives que qualitatives, sont les traces de notre passage sur la toile. Ces dernières sont les éléments clés de catégorisation du singulier et d'indexation des masses ; car un internaute ne peut pas ne pas communiquer. Inséparable de l'énonciateur, l'avatar l'expose. Il est sa forme de présence à l'écran. Pour Fanny Georges, il est « un acte de langage et plus précisément un acte de présentation de soi. »⁽³⁾ L'avatar ne pourrait-il pas être, alors, une nouvelle forme sociale de présence en développant ses apparences, ses styles et ses aspects ? Aussi, pour comprendre le milieu dans lequel il évolue, il est nécessaire d'appréhender la notion de *data*.

Big Data

« Les *big data*, littéralement les « grosses données », ou mégadonnées, parfois appelées données massives, désignent des ensembles de données qui deviennent tellement volumineux qu'ils en deviennent difficiles à travailler avec des outils classiques de gestion de base de données ou de gestion de l'information. L'on parle aussi de datamass en français par similitude avec la biomasse. »⁽⁴⁾

⁽¹⁾⁽²⁾ David Le Breton, *L'Adieu au corps*. ⁽³⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, p.38. ⁽⁴⁾ Wikipédia.

*** Qu'est ce qu'un réseaux ?** : « Un réseau informatique est un ensemble d'équipements reliés entre eux pour échanger des informations. Par analogie avec un filet (un réseau est un « petit rets », c'est-à-dire un petit filet), on appelle nœud l'extrémité d'une connexion, qui peut être une intersection de plusieurs connexions ou équipements (un ordinateur, un routeur, un concentrateur, un commutateur). »⁽¹⁾

*** Qu'appelle-t-on une donnée numérique ?** : « On dit numérique une information qui se présente codée sous forme de nombres associés à une indication de la grandeur à laquelle il s'applique, permettant les calculs, les statistiques, la vérification des modèles mathématiques.»⁽²⁾ Aussi, « Le fait que les données soient stockées et manipulées sous forme électronique, effectivement représentées par des états de courant dans des circuits électroniques, nécessite une traduction de ces données, afin de les rendre perceptibles et intelligibles pour le sens humain. (...) Les formes de sorties des données sont devenues beaucoup plus complexes. Elles comprennent des images, des sons et autres formes d'expression. La distinction entre visualisation des informations, infographie et beaux-arts devient de plus en plus floue.»⁽³⁾ Pour Andreas Kratky, les données numériques contiendraient donc un potentiel « d'art-communicant », où l'apparence des données est tout aussi important que leurs qualités informationnelles.

La notion de temps se rattache également très facilement à celle des données, car comme le démontre Andreas Kratky, c'est bien par des effets de stockage et d'emménagement des données que l'avatar peut se construire et évoluer au fil du temps. Ses formes demeurent bien souvent énigmatiques, au vu de leur complexité de construction (sont prises en comptes les données non seulement imagées, mais aussi textuelles et sonores de l'activité internet d'un individu). Les frontières devenues confuses entre les domaines de l'informatique, des mathématiques, du design et de l'art profitent alors à l'avatar ; le caractère à prime abord invisible des données constructrices d'un avatar suscite alors davantage la création.

Ainsi, pour être considérée et analysée comme un moyen d'expression poétique en soi, il est important d'être conscient des aspects techniques de la base de données.

Des formes de représentations des données

La Datavisualisation « est l'étude, la science ou l'art de représenter des données de façon visuelle. Cela peut se concrétiser par des graphiques, des camemberts, des diagrammes, des cartographies, des chronologies, des infographies ou même des créations graphiques inédites ou des photos. La présentation sous une forme illustrée rend les données plus lisibles et compréhensibles. »⁽⁴⁾

« La visualisation permet donc non seulement de révéler graphiquement des notions abstraites par le traitement d'un grand nombre de données, comme le permet tout schéma issu du traitement de données quantitatives, mais surtout de produire des images de communautés virtuelles.

⁽¹⁾⁽²⁾ Wikipédia. ⁽³⁾ Andreas Kratky, Pour une poétique de la base de données, P.13-14.

⁽⁴⁾ La datavisualisation c'est quoi (site web parteja.net).

Toutefois, l'inconvénient de ces représentations est qu'elles sont la plupart du temps trop complexes pour permettre une analyse fine. »⁽¹⁾

La datavisualisation nous permet donc de voir enfin ce qui nous était invisible jusque là (mais que l'on savait présent) en images, *pour* et *du* net. Elle nous offre la possibilité de révéler des structures du comportement social. Et démontre ainsi de notre volonté constante d'éclaircir des points obscurs en images explicites. La base de données devient ainsi une matière hétéroclite *en* et *à* devenir.

Aussi, désormais plus ou moins omniprésente, la base de données est devenue un « phénomène de fond », qui « fonctionne silencieusement. »⁽²⁾ Aujourd'hui, nous considérons l'internet, avec la base de données, comme une matière énigmatique, qui grossit en se nourrissant de notre présence sur le net, grâce à notre activité. L'internaute a parfaitement conscience qu'il n'est pas complètement anonyme sur la toile et que ses moindres faits et gestes sont captés, enregistrés et digérés par cette présence obscure qu'est la base de données. Aussi, si l'on sait que cette matière étrange n'est pas innocente dans son fonctionnement de stockage et de récupération, cela ne stoppe cependant pas l'activité de l'internaute. Résiste seulement en général, principalement pour les non-avertis du Big Data, un sentiment presque angoissant de ce que nous réserve le futur informatique.

« Les données elles mêmes sont cachées de l'observateur et elles n'ont – autrement que dans leur forme structurée par l'interface – ni signification ni relation entre ses composants individuels ; ils sont comme une matière brute. »⁽³⁾ La base de données consisterait donc en une matière première, sans forme spécifique, un tout, une pluralité d'informations éparses qui n'ont pas de rapports entre elles.

.23

Le travail du designer ne serait-il pas alors de donner forme à ce véritable minerais qu'est la base de données, ainsi qu'à son contenant ?

La datavisualisation pourrait-elle devenir une forme sensible de visualisation de données ?

« Notre intérêt pour la base de données provient de la possibilité d'une harmonisation de plusieurs perspectives dans une seule œuvre. Au lieu de présenter une perspective cohérente qui est le résultat d'un seul point de vue, les modes d'expression facilités par la base de données sont caractérisés par des ruptures, des discontinuités et la possibilité de la coprésence de plusieurs points de vue dans une esthétique de montage ou assemblage. »⁽⁴⁾ Le but de mon intervention et de ma recherche serait de parvenir à une réponse d'harmonisation de ce mélange disparate, en un seul lieu, en une présentation visuelle. Nous parlerions bien de rendre compte d'une esthétique, non pas pour les données elles-mêmes mais pour la grille d'assemblage et de visualisation de ces données.

⁽¹⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, P.111.

⁽²⁾⁽³⁾⁽⁴⁾ Andreas Kratky, *Pour une poétique de la base de données* (respectivement, P.33, 15, 32, 29).

Le travail du designer serait donc d'exploiter ces différentes formes de données en des expressions inédites, et non pas se formater en une seule manière de les visualiser : il n'y a pas une réponse exact, mais des possibilités de solutions.

« La fonction créative de la base de données par contre est un procédé synthétique, qui, au lieu de viser le passé, crée de nouvelles idées qui tendent vers le présent ou l'avenir. Les lacunes ne sont alors pas des blancs, mais des sources de la force expressive. »⁽⁴⁾

D'après Andreas Kratky, la matière à création qu'est la base de données tend vers le futur au lieu de demeurer dans le passé. Le contenant présentateur des données qu'il nous faudrait mettre en place, en temps que designer, ne doit donc pas être réducteur du potentiel expressif de ces données.

L'avatar *idéal* – car adapté aux capacités du numérique – se situerait donc entre la datavisualisation et l'idée d'*anticipation*.

Dans ce mémoire, je m'intéresse plus particulièrement aux types de données émises sur les réseaux sociaux. Ces dernières possèdent, selon moi, une grande capacité de narration des individus-internautes. Et, s'il leur est bien souvent reproché un certain narcissisme, ces données questionnent cependant la notion d'identité établie plus tôt, et à travers elle, la notion d'apparence inhérente à l'avatar.

Des plateformes de représentations : les réseaux sociaux et les forums

Là où l'avatar se phénoménalise dans des paysages et des mondes qu'il faut conquérir avec un personnage dans les jeux vidéos, sur la toile il se fait présent à travers les data des plateformes de réseaux sociaux. On compte dans les plus connus et les plus utilisés ; Facebook, Twitter, Youtube ou encore Google.

Quels sont alors les rôles et les apparences émises par ces sites et plateformes ?

FACEBOOK

Avec Facebook, Nous nous présentons telle une vitrine (dit « mur » sur Facebook) ouverte sur le monde. Le mur serait la surface, le fin lien artificiel entre le monde réel et irréel. Ainsi, là où on se présente aux autres à travers des prothèses sociales dans le monde concret, on apparaît grâce à nos données avec les réseaux sociaux. Finalement, quand il y a actions de notre part dans le web, il y a présence dans l'espace numérique. Nous laissons des traces de notre passage et de notre activité sur Facebook à travers des publications, des commentaires, des images, des vidéos, des éléments relevant de l'affect tels les « j'aime » et les « j'aime pas », témoignant d'un certain comportement infantile face à l'écran. L'internaute produit et vit ainsi dans des images d'images.

⁽⁴⁾ Andreas Kratky, Pour une poétique de la base de données, P.193.

Facebook devient une interface première de rencontre et un moteur de recherche sociale. Cette plateforme peut entretenir une première approche virtuelle de l'identité de quelqu'un : il devient ainsi courant avant un rendez-vous ou un entretien d'embauche, d'enquêter sur une personne via ce site.

TWITTER

Avec Twitter, on retrouve davantage l'idée de narcissisme, que l'on retrouve bien souvent aux réseaux sociaux. Par le biais de tweet (message court de 200 signes), l'utilisateur publie sur soi, aux autres. Il communique et tient au courant ses *followers* (amis ou connaissances qui lisent et suivent ses publications au quotidien). Avec ces réseaux de communication, l'intérêt est d'être présent sur la toile, et de relater majoritairement des événements de la vie réelle. De manière générale, plus on dévoile sur soi et plus on devient populaire sur la toile avec Twitter. Ainsi, tant qu'il y a des publications, il y a plus de chance de susciter des réactions d'autres internautes. L'intérêt de cette plateforme est d'être connecté constamment entre le monde réel et le monde numérique, au moyen d'*hashtags* (mots clés indexés), et surtout d'être connecté entre les personnes de la toile (plus ces personnes/personnalités sont nombreuses et influentes, et meilleure sera la visibilité de l'utilisateur). Le flux d'informations et de publications est dense ; et, sur cette plateforme, l'importance d'un individu se mesure à l'intensité et à la réactivité de son activité.

Finalement, avec ces réseaux sociaux, il s'agit de « produire visuellement et textuellement » pour avoir une opinion de soi soutenable tout en acceptant la relation à autrui. Il n'est pas seulement question d'une auto-satisfaction de soi même.

.25

YOUTUBE

Avec Youtube, nous retrouvons majoritairement le principe d'« aimer » ou de ne « pas aimer », déjà analysé sur Facebook, et l'idée de « s'abonner » à d'autres internautes, personnalités ou personnes publiques. Les objets-sujets sont ici des vidéos ; les utilisateurs se présentent alors « en profondeur et en mouvement », car ils sont dorénavant associés à des vidéos. À la manière de Twitter, il s'agit avec ce média, de *suivre* et d'*être suivi*. Ce comportement actif permet alors de se voir proposer des vidéos ou des chaînes Youtube en recommandations. Youtube, avec Google, devient alors un outil de mise en relation et de catégorisation de profil internaute.

GOOGLE ADS PREFERENCES

Grâce à ce dernier, les plateformes sociales se regroupent. Facebook, Twitter, Youtube, Tumblr, Instagram, etc. contribuent à forger l'identité numérique de l'utilisateur. Avec les données recueillies par le parcours de l'internaute sur la toile, Google établit même un profil. Avec *Google Ads Preferences*, quelle soit plus ou moins pertinente, une identité numérique nous est attribuée, qui indexe, classe, et quantifie les informations qui nous sont présentées dans nos résultats de recherche Google.

TYPES DE REPRÉSENTATIONS DE SOI SUR LE NUMÉRIQUE

DES PLATEFORMES DE
REPRÉSENTATIONS

L'AVATAR ET L'ACTIVITÉ INTERNET

EMPRISONNEMENT ET DÉPENDANCE
RESPONSABILITÉ SUR LE NET
DISPARITÉ DE SOI SUR LE NET

Finalement, les nombreuses plateformes de réseaux sociaux contribuent à la disparité et à l'éparpillement de l'identité numérique sur le Net. Entre dépendance, surveillance et responsabilité, le Net impose des charges tout autant qu'il propose une nouvelle expression de soi.

Une question se pose alors, après l'analyse de ces plateformes. De manière générale, comment l'internaute veut-il être perçu sur Internet ? Les utilisateurs des médias sociaux cherchent-ils à obtenir une forte visibilité afin d'être apprécié par un public ?

Ils semblent qu'une vie médiatisée par les réseaux sociaux, animée et dynamique soit un objectif phare dans la conquête de ces plateformes. Donner son avis sur la toile (à travers des commentaires, des « j'aime », des publications), être vu et présent sur tous les fronts (poster activement et partager les vidéos vues, les articles lus et les musiques écoutées) contribuent à valoriser cette culture de l'image de soi sur internet, à savoir être une personne « intéressante ». Avec internet, la valeur d'un internaute semble donc se mesurer à l'importance de sa désirabilité.

Avec le « Web 2.0 » il s'agit donc d'établir et « faire collection »⁽¹⁾ L'homme s'indexe dans un cumul de pages, de documents, d'informations, etc., et se met progressivement en place un « pancatalogue des individualités humaines. »⁽²⁾

À travers les réseaux sociaux, l'image que l'on donne de nous – ou que l'on veut faire passer – correspond-elle alors aux avatars actuels ?

Les problèmes inhérents à l'avatar numérique actuel

Par son avatar, l'internaute accède aux données, aux informations et à la connaissance bien plus rapidement que par son soi physique. Cependant, des difficultés subsistent encore face à l'activité internet.

Le net : dépendance et emprisonnement

En étant sur Internet, l'utilisateur s'embarrasse de son corps réel, et « face à l'écran il est pareil à l'astronaute dans sa capsule, son corps est une épaisseur encombrante qui l'empêche de connaître la perfection du réseau en devenant lui-même information pure se glissant entre les interstices des mondes sans plus vivre de limites. »⁽³⁾

« Ainsi, pour certains, seule l'illusion de communauté pourrait être créée dans le cyberspace. Reposant sur l'anonymat, le lien social virtuel provoquerait un démembrement identitaire et une fracture de la personnalité nuisibles pour l'ensemble de la communauté réelle.

⁽¹⁾⁽²⁾ Ertzscheid Olivier, l'homme est un document comme les autres : du World Wide Web au World Life Web, P.3. ⁽³⁾ David Le Breton, Adieu au corps, p.142.

Ces « pseudo-communautés » apporteraient une angoisse de solitude tout comme la télévision, gardant les gens captifs dans leur maison, capturés par leurs écrans et privés de tout contact physique. Pour d'autres, elles pourraient répondre à une aspiration à la sincérité et à l'authenticité. »⁽⁴⁾ D'après certaines personnes interrogées, il est ainsi très facile de devenir dépendant du net, que ce soit « à cause » de réseaux sociaux, de jeux en lignes ou autres applications abondantes...

Responsabilité sur le net

Nous l'avons vu plus tôt avec la notion de masque, « dans le cyberspace, le sujet se libère des contraintes de l'identité, il se métamorphose provisoirement ou durablement en ce qu'il veut sans craindre le démenti du réel, il s'évanouit corporellement pour se transformer selon une multitude possible de masques, devenir pure information dont il contrôle avec soin le contenu et les destinataires. Privé de visage, il n'a plus à craindre de ne pouvoir se regarder en face, il est libre de toute responsabilité n'ayant plus qu'une identité volatile.»⁽²⁾ Aussi, si Internet constitue un nouvel espace de communication-expression sans limite, par son aspect artificiel, il est souvent remis en cause : les informations données sur le Net deviennent critiquables, car matériellement artificielles.

Si nous nous exaltons avec la pluralité de masques qu'Internet nous offre, ces derniers, fait d'illusions, requestionne la nature de nos rapports aux autres. Car là où j'assume mes choix et mes décisions dans le monde réel, je peux me cacher, me parer et me farder dans le fictif que me propose Internet.

.27

Disparité de soi sur le net

« Le corps, autrefois bastion du sujet, centre de son identité, obéit à la même raison analytique qui fragmente le sujet. Les composantes du corps se détachent, s'individualisent, s'apparient les uns aux autres selon des agencements inédits, se soustraient ou s'ajoutent, sont modifiées ou changées, se mêlent à des composantes techniques, et l'individu devient une sorte de fantôme hantant un archipel d'organes et de fonctions dont il est le terminal. Le morcellement du corps fait écho au morcellement de l'acteur, à l'émergence d'identités provisoires soumises à un recyclage régulier. »⁽³⁾ Internet devient pour son utilisateur un théâtre, où son activité se compte dans le nombre de ses performances de présence. Au fur et à mesure qu'il s'inscrit sur des sites, des forums, des réseaux, il multiplie ses pseudonymes, ses caractéristiques et ses avatars de représentations. En se dispersant dans les méandres de la toile, il s'oublie en unité autonome et se voit lui-même comme un ensemble éparse.

⁽⁴⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, P.94.

⁽²⁾⁽³⁾ David Le Breton, *L'Adieu au corps*, [respectivement P.143 et P.122]

« Chacun de ces logiciels propose une représentation de soi différente : un même utilisateur a autant de représentations (et de présences) qu'il utilise d'applications. »⁽¹⁾ Aussi, plus un internaute utilise des plateformes différentes, plus il se démultiplie en « parts » d'identités numériques. Il se perd alors dans les méandres de la toile. Les *mots de passe* et les *noms d'utilisateurs* de plateformes se confondent alors au profit d'une identité numérique qui s'éparpille. Et c'est seulement en se connectant ou se déconnectant de ces plateformes, que l'internaute appelle et anime ses parties de lui.

Et « (...) toutes ces démarches enfin convergent vers une autonomisation du corps pour le meilleur et pour le pire, celui-ci étant simultanément lieu de salut ou de haine, supprimé comme un fossile ou corrigé comme un brouillon malencontreux. »⁽²⁾ Aussi « (...) le même soi d'un utilisateur est à la fois désincorporé et hypersensibilisé : pour rencontrer un corps subtil, il est nécessaire de se doter d'un corps pesant. »⁽³⁾ Finalement, le corps réel doit se faire lourd, pour pouvoir se construire en pluralités sensibles.

Possibilité de regrouper cette image schizophrène de son soi ?

La multiplication des identités d'un utilisateur entraîne inévitablement des dérives. Dans les jeux d'illusions qu'offre Internet, les individus se réinventent souvent de manière très différente du réel, en allant jusqu'à se concevoir, en plus d'une autre image, un autre sexe et un autre âge. Et s'il y a abus, dans la construction de relations virtuelles par exemple, « (...) le dévoilement de son identité réelle bouleverse ses correspondantes dont plusieurs se disent « violées », dépossédées de leur intimité. Le Net permet ainsi ces jeux d'identité, et parfois ces jeux de dupes où l'un des acteurs s'efforce de se faire passer pour un autre, de changer de sexe, d'âge, etc. »⁽⁴⁾

Si l'identité numérique d'un individu se fait vivante et expressive par la pluralité de ses présences sur le net, ne devrait-on pas adapter ces supports de représentations - les avatars - à ces comportements ? Plus qu'une image fixée dans le temps et l'espace, l'internaute devrait se présenter à travers la toile tel qu'il est vraiment dans la vie réelle et irréelle ; une unité en évolution permanente.

Le rôle du designer ne serait-il pas justement de trouver des machines réglables capables de regrouper et interpréter visuellement et sensiblement nos données et nos différentes identifications ?

Il nous serait alors gréer de considérer l'ordinateur - avec le numérique - comme une machine réglable et l'exploiter afin d'exercer une *industrie* de l'avatar.

⁽¹⁾⁽³⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, P.267.

⁽²⁾⁽⁴⁾ David Le Breton, *L'Adieu au corps*, (respectivement P.223,143).

Vers une nouvelle construction/ réhabilitation de l'avatar

L'avatar est comme un état : virtualité et actualisation

Entre réel et virtuel, quels sont alors les lieux et les formes possibles de l'avatar ?

J'entends par « le Réel », le monde matériel et substantiel dans lequel nous vivons. Tandis que « le Virtuel » (du latin *virtualis*, « qui n'est qu'en puissance ») est pour moi le monde numérique, le cyberspace irréel fait de données. « Dans un sens général, le virtuel est un état du réel (et non son contraire). Le virtuel est le principe actif, le révélateur de la puissance cachée du réel. (Ph. Queau) Le virtuel est différent du possible : là où le Possible est concevable comme être constitué, en attente d'être réalisé, le Virtuel est configuré comme un complexe problématique, nœud de tendance qui impose un processus d'actualisation. »⁽¹⁾

De plus pour Pierre Lévy, dans le réel « la chose subsiste ou résiste. Le possible recèle des formes non manifestées encore dormantes, cachées au-dedans, ces déterminations insistent. Le virtuel (...) n'est pas là, son essence est dans la sortie : il existe. Enfin, manifestation d'un événement, l'actuel arrive, son opération est l'occurrence. »⁽²⁾

Ainsi dans le virtuel de la toile, l'avatar semble être - à la manière de l'eau - une surface qui ne s'anime que quand il y a action. La forme graphique de l'avatar prend alors forme quand l'internaute est présent sur la toile ; il émet, par ses actions, des données qui alimentent, en temps réel, son avatar. « Les objets numérisés - qui n'ont pas d'autre existence que virtuelle - deviennent des objets numériques quand ils sont engagés dans un travail d'actualisation(...) Leur virtualité existe bien mais elle n'est que l'un des deux pôles de leur construction. L'autre est leur actualisation permanente, qui transforme justement leur virtualité en actualité. L'avatar virtuel que je range après une partie de jeu vidéo pendant laquelle je l'ai actualisé ne ressemble plus à l'avatar que j'avais sorti de la mémoire de mon ordinateur de début de la partie. L'objet numérisé dormant est virtuel. L'objet numérique avec lequel j'interagis est virtuel /actuel.»⁽³⁾

La virtualité, dans l'interaction, doit donc devenir matière à actualisation. Cependant, cela reste pour moi, un problème.

Si l'avatar numérique (associé aux jeux vidéos et aux réseaux sociaux) se développe dans l'espace infini qu'est internet, il reste créé tel un élément fixe et figuratif du réel. Stable, il demeure bien souvent réduit à une seule image (par exemple, une photo de soi sur Facebook).

L'avatar, s'il est virtuel, ne se transforme cependant pas en actualisation sur les réseaux sociaux, comme le conseille Serge Tisseron dans le paragraphe précédent.

.29

⁽¹⁾⁽²⁾ Roberto Diodato, Esthétique du virtuel, p.20. ⁽³⁾ Serge Tisseron, Rêver, fantasmer, virtualiser - Du virtuel psychique au virtuel numérique.

Pourquoi s'entête-t-on à cristalliser l'identité d'un internaute en une représentation immuable, et qui plus est, souvent figurative, alors que le Net est « un monde où l'Autre existe dans l'interface de la communication, mais sans corps, sans visage, sans autre toucher que celui du clavier de l'ordinateur, sans autre regard que celui de l'écran. »⁽¹⁾ ?

Dans le monde concret, l'homme se réinvente grâce à toutes sortes d'objets, et cherche constamment à s'approprier son corps par toutes sortes d'actes (en retirant, ajoutant ou façonnant des éléments de son corps). Avec le virtuel, le fantasme de l'homme de pouvoir devenir un être d'évolution se réalise enfin.

Mais alors qu'une nouvelle sphère d'expérience s'ouvre à ces possibilités de métamorphose de soi, pourquoi s'obstiner à se figurer dans le réel ? Si nous parlons bien de corps-image avec l'avatar, cela ne veut pas insinuer que l'homme doit maintenir sa position d' « homme » dans ses formes, ses couleurs, ses proportions et sa symétrie dans l'espace numérique, alors « le discours visionnaire des concepteurs du cyberspace abonde d'images de corps imaginaires libérés des contraintes que la chair impose. »⁽²⁾

De plus le cyberspace est, nous l'allons vu, un univers qui se construit, s'actualise et se métamorphose grâce au temps. Il « se représente comme un monde où le temps, affranchi de la durée, se convertit en espace d'informations pures ne requérant plus la corporéité humaine. »⁽³⁾ Alors, « Le corps virtuel est disponible pour de nombreuses incarnations, qui sont en même temps structurellement identiques et phénoménalement différentes en tant qu'entités hybrides, ou que corps-images ; et son apparence, son « exister-comme » image est par essence interactif. Les images, la photographie, la télévision sont donc à exclure. »⁽⁴⁾

Ne pourrions-nous donc pas alors, exploiter ces capacités et ce potentiel de développement permanent de soi pour se présenter virtuellement sous une forme autre que pure stabilité et *figuralité* ?

Aussi, ne serait-il pas important, pour attirer l'attention des spectateurs, de ne pas faire la même erreur que Platon dans son texte *Le Phèdre*⁽⁵⁾ et ainsi démontrer la puissance poétique et expressive du virtuel ? L'activité du designer contemporain avec les nouvelles technologies ne reviendrait-elle pas à prolonger l'idée de Jeanneret en reprenant ces « lieux de mémoire » que sont les espaces numériques, pour les transformer en de véritables théâtres de mémoire ?

L'avatar et la mémoire

La mémoire numérique joue alors un rôle important dans cette volonté de métamorphose de l'avatar. Elle permet de garder une trace de l'activité d'un internaute, grâce aux données, comme nous l'avons vu plus tôt.

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾ David Le Breton, *L'Adieu au corps*, (respectivement P.139, 141, 142). ⁽⁴⁾ Roberto Diodato, *Esthétique du virtuel*, P.12. ⁽⁵⁾ Analyse par Yves Jeanneret dans *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information*, chapitre 2.

« De cette mémorisation comme condition de la visualisation sur l'ordinateur personnel, à la visualisation de représentations de l'utilisateur en ligne, la mémoire conditionne toujours la présence : un avatar n'est visible que lorsqu'une mémoire sur un serveur ou un autre donne les conditions de sa visibilité – et donc de son existence sociale, en un mot de son individualité. »⁽¹⁾

Aussi, comme le souligne Fanny Georges, pour qu'il y ait une visualisation de notre identité numérique (via notre avatar), il faut forcément qu'il y ait mémoire de tous nos actes. L'existence sociale d'un internaute devient alors une des conditions de sa présence sur le net ; ce sont bien ses interactions avec les autres membres de la toile qui lui permettent de définir son unicité, grâce notamment à des réseaux sociaux (on repense à Facebook, Twitter, Youtube ou encore Google+). L'avatar doit alors « être appréhendé comme une représentation en acte. Au XIX^{ème} siècle, avatar prend le sens de métamorphose, c'est-à-dire de processus de transformation : l'avatar est conçu comme un intermédiaire, c'est-à-dire comme le produit d'une tension entre deux univers qui ne sont régis ni par les mêmes lois physiques ni les mêmes lois morales. »⁽²⁾

Entre mouvement, métamorphose et actualisation, l'avatar se définit alors comme une forme synthétique de nos actions sur le net ; son aspect doit donc évoluer dans le temps. Pour Fanny Georges, l'avatar se construit en tant qu'intermédiaire. Il est donc un état non fixe et non fini. « Cette relation à la mémoire et le sentiment poétique rendent le terme d'aura particulièrement utile pour réfléchir au potentiel expressif de la base de données. Il nous donne un instrument pour considérer l'importance des qualités du 'vague' et du 'suggestif', et leur contribution pour réaliser ce potentiel expressif. »⁽³⁾ Là où le temps devient un moteur de création, Andreas Kratky parle lui, de la notion d'aura qui rend compte de l'importance du flou et de l'indistinct dans l'expression créatrice de la base de données. L'avatar numérique ne devrait-il pas alors se constituer en élément vaporeux et imprécis dans sa forme même ?

Mémoire et altérité se retrouvent alors intimement lié dans la construction de l'avatar.

.31

Existence dans l'interactivité

BESOIN DE L'AUTRE POUR EXISTER ⁽⁴⁾

Nous l'avons vu au début de ce mémoire, le corps est le lieu hautement symbolique d'une écriture que l'on revendique ; et, la mise en signe de soi constitue finalement la mise en scène réfléchie et délibérée de soi. Aussi, si le corps réel revêt la notion « d'emblème de soi », il vaut mieux le modeler sur-mesure et au summum de sa « puissance. »

Que cela soit dans le monde réel ou dans le monde numérique, le sujet en devenant maître d'œuvre choisit les directions qui vont déterminer sa vie.

⁽¹⁾⁽²⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, (respectivement P.262, 15.) ⁽³⁾ Andreas Kratky, *Pour une poétique de la base de données*, P.22. ⁽⁴⁾ Synthèses d'Idées tirées de mon premier mémoire de Master 1 " Les prothèses sociales, vers une identité " (2013-2014).

Pour Lacan, « l'image de mon corps passe par celle imaginée des autres sur moi, ce qui fait du regard un concept capital pour tout ce qui touche à ce que j'ai de plus cher en moi et donc de plus narcissique. »⁽¹⁾

Se donner une image de soi dans la recherche de l'identité finalement, c'est déjà penser à soi à travers les yeux des autres.

Chercher à se voir consiste en *l'aliénation* de soi ; se voir hors de soi relève du principe de voir l'image que les autres ont de moi-même. Lacan parle à ce moment du Stade du miroir : ainsi « le reflet spéculaire n'est pas une image ordinaire, c'est une effigie ambiguë [...] représentative avec son objet. »⁽²⁾ Dans le but d'essayer de s'apercevoir tel que l'on est, de s'identifier à cette approximation de son image, nous mettons notre corps à distance et devenons l'objet du spectacle de nous même. « Je me vois alors en tant qu'autre, expatrié de moi-même, mais intégré en tant qu'effigie unitaire, et je dois cette fois, faire virtuellement demi-tour pour me remettre dans la peau de mon double, de l'autre côté du miroir. Et je dois m'y référer comme à une instance unifiante qui me constitue subjectivement et socialement en tant que personne pour les autres personnes. »⁽³⁾ Aussi le miroir prend le rôle d'état transitoire de mon identité. Lacan parle du « je spéculaire » au « je social » qui se produit par l'intervention du désir de l'autre, et finalement, par un moyen culturel.

Aussi, « nous ne sommes jamais les maîtres de ce double, dans la glace, qui représente l'autre en nous, foncièrement décalé, et qui peut prendre une existence autonome, incontrôlable, persécutrice ou paranoïaque. Il n'est donc pas étonnant que l'homme entretienne avec son reflet dans la glace une relation conflictuelle ou ambiguë, suspicieuse ou complaisante, fusionnelle ou répulsive. »⁽⁴⁾ Cet autre double que l'on aperçoit dans le miroir est, ce que l'on pourrait appeler « mon double social. » Le double qui m'échappe et qui pourtant me définit en tant que personne aux yeux du monde. Ce double social est l'objet du spectacle que j'offre au monde. Spectacle que je peux fournir au monde réel à travers mes prothèses sociales, ou au monde numérique, à travers mes données.

Si j'avais le sentiment de mon existence, je me sens finalement exister car je m'offre au regard des autres à travers cette aliénation.

Ce regard est la matière constituante même de l'image que l'on offre sur le net. Avec les réseaux sociaux, un « profil » n'existe que par la matérialisation de la présence de l'autre dans son espace. Et chaque actions n'ont de répercussions que dans la réponse par l'altérité.

Le corps virtuel, non « réductible à une représentation, n'existe comme corps que dans l'interactivité, il est une interaction, un objet événement : une action (relation d'interactivité) qui est un corps (corps virtuel) puis qu'il possède les caractéristiques que nous avons l'habitude d'attribuer aux corps. Le corps virtuel demeure dans le temps, il change de position, de dimension, de forme, de couleur, mais à certaines conditions qui ont trait à sa nature interactive... »⁽⁵⁾

⁽¹⁾ Lacan, Stade du miroir. ⁽²⁾⁽³⁾ Lacan. ⁽⁴⁾ Michel Thévoz, Le miroir infidèle. ⁽⁵⁾ Roberto Diodato, Esthétique du virtuel, P.28.

Avec cette intention de persévérer dans la création d'avatar *inédits*, comment trouver alors les bons outils et les bons contextes d'expression de soi dans le numérique ?

Nous venons de voir que la temporalité et l'interaction deviennent des éléments majeurs dans la création d'un avatar adapté à une double-apparence sur le Net. Comment, alors, exploiter ces notions dans la création numérique ?

Le numérique, une machine réglable ?

Le numérique comme appareil : pour une esthétique du mouvement.⁽¹⁾

Si au début du 18^e siècle Roger De Piles qualifie le talent de Pierre Paul Rubens d'*industrie*, au milieu du siècle cette notion prend le sens qu'on lui connaît aujourd'hui. On parle alors de l'*industrie des temps industriels* avec Pierre Damien Huyghe.⁽²⁾ Les machines qui commencent à être utilisées davantage dans la vie quotidienne, dépassent alors les capacités des hommes et l'énergie ne passe désormais plus par les corps (on pense par exemple à la machine à vapeur en 1764). Et si ces derniers sont présents, ils ne sont cependant pas actifs.

.33

Le design qui *soud* alors à l'époque consisterait-il à faire du beau avec les machines et mettre au monde des choses que le monde ne met pas lui-même grâce à ces techniques ?

À cette époque où la société ne possède que des machines-artisans, des designers doivent être formés. Si les machines sont des *appareils* non décidés d'avance dans ce qu'ils pourraient donner ; dans un premier temps le travail des designers seraient de trouver des machines dites *réglables* (on pense par exemple à l'appareil photo). Il s'agirait ensuite d'obtenir d'elles ce qu'elles peuvent faire de mieux. À partir du savoir faire et de la connaissance mécanique, il leur faut trouver les *rythmes* de la forme, en multipliant les *possibles* de leur résultat. Nous pouvons rajouter que d'après Pierre Damien Huyghe, un appareil est d'ailleurs « une modalité technique distincte de l'outil et de la machine. Cependant il arrive que cette modalité se réalise dans un dispositif qui accepte aussi de fonctionner comme un outillage. »⁽³⁾ Et selon Huyghe « l'appareil, la structure qui facilite ce procédé, est la condition préalable de la possibilité de paraître et par conséquent, de la possibilité d'expression artistique. »⁽⁴⁾ Avec l'exploitation de certaines machines, le design se manifesterait alors comme un dispositif de révélation.

Aussi, si les machines constituent un nouveau régime de forces de production, une part de leur potentiel relève de l'*immanence*. Pour faire le mieux du possible des machines, il faudrait donc trouver les rythmes immanents de la forme car la machine possède aussi bien une puissance à « donner du monde qu'à faire monde. »⁽⁵⁾

⁽¹⁾ Idées tirées "d'observatoires Prospect" au centre Saint-Charles Panthéon Sorbonne I et de de monographies de Pierre Damien Huyghe. ⁽²⁾⁽³⁾⁽⁵⁾ Terme, définition et citation de Pierre Damien Huyghe, [extrait d'un article publié par la revue [Plastik] n°3, source <http://pierredamienhuyghe.fr>.

⁽⁴⁾ Andreas Kratky, Pour une poétique de la base de données.

Aujourd'hui, l'ordinateur (et principalement le code HTML) pourrait alors être présenté comme une de ces machines réglables. Appareil encore récent, il s'agirait bien avec ce dernier d'exploiter ses capacités et créer sensiblement des possibles de design. Aussi, «à chaque fois qu'apparaît dans l'histoire humaine un nouvel appareil, c'est toute une façon de partager le sensible qui risque de se déséquilibrer.»⁽¹⁾ Pourrait-on alors penser que l'ordinateur fait parti de ces outils exploitables, et qu'il existe réellement une *industrie* du numérique, entre Art et Design ? L'ordinateur serait donc un appareil apte à former de la sensibilité, où l'idée de déroute est toute aussi importante que l'idée de forme. De plus, à l'ère de l'industrie des Temps Industriels, le design consiste à avoir le souci de l'Art. Pouvons-nous en dire de même avec l'avatar. Ce dernier est-il vraiment pensé et crée en utilisant le maximum des aptitudes propres au virtuel, entre les domaines même d'Art et de Design ?

Il s'agit alors, d'essayer de prospecter et d'établir les différentes formes possibles d'un avatar numérique, afin d'établir s'il existe réellement une industrie de ce dernier. Et c'est bien cette question qui se reflète dans le titre de ce mémoire.

D'ailleurs, la notion d'avatar numérique se complexifie avec Fanny Georges ; nous pouvons aussi bien parler d'un avatar figuratif que d'un avatar mouvement. Comment alors, différencier et exploiter ces deux termes ?

L'avatar figuratif ⁽²⁾

Grâce à une analyse de certains réseaux sociaux effectués en amont dans ce mémoire, nous pouvons dire que l'internaute actuel cherche bien souvent à s'émanciper de son apparence première, dans le monde numérique, tout en s'attachant à des référents connus tel que le corps humain. D'après une joueuse du Jeu vidéo *Skyrim* interrogée, il s'agit de « créer au sein de ces jeux, des personnages qui ne me ressemblent pas, mais à qui je vais attribuer des qualités qui, je trouve, correspondent à ma personnalité, même si je ne les possède pas forcément dans la vie réelle. »⁽³⁾

« Le monde de l'écran est donc en tous points une mise en forme de la réalité, un médium de transmission qui révèle les représentations abstraites des usagers qui, par leur participation ou leur activité de production, le façonnent à l'image de leurs allants de soi. »⁽⁴⁾ Bien souvent, même à travers le net ou les jeux vidéos, nous avons cependant tendance à prendre le corps comme référent de création. Et si « nous avons tendance à prendre des personnages qui ne nous correspondent pas physiquement »,⁽⁵⁾ la pluralité de personnages figuratifs des MMORPG, les avatars photogéniques, ou encore les agents virtuels intelligents (AVI) sur certains sites démontrent fortement que notre première réponse de création d'avatar a tendance à prendre le corps pour exemple.

⁽¹⁾ Pierre Damien Huyghe, présentation du dossier *Le temps des appareils*, source pierredamien-huyghe.fr. ⁽²⁾ Idées retravaillées d'après des notions vues dans la thèse de Georges F.

⁽⁴⁾⁽⁵⁾ Interview effectuée avec une joueuse de *Skyrim*, voir dans l'annexe.

⁽³⁾ Fanny Georges, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs.

Pourquoi avons-nous alors besoin de reproduire des éléments réels connus dans le numérique ?

Une directrice de recherche, CNRS au LTCI, Télécom-Paris-Tech nous démontre que dans le cadre de design de service et d'interface, il s'agit bien souvent d'installer une relation de confiance entre l'avatar (appelé *Agent Conversationnel Animé* en domaine professionnel) et l'utilisateur. Ainsi « même si les personnes utilisatrices se rendent bien compte du caractère virtuel de ces agents, nous constatons et nous essayons d'engendrer une relation d'attachement entre ces deux acteurs. Nous essayons vraiment avec notre travail de susciter une interaction entre ces derniers. »⁽¹⁾ L'apparence humaine d'un avatar facilite alors l'échange et les confidences car « les utilisateurs se rendent compte que la machine ne porte pas de jugement. »⁽²⁾ Pour cette chercheuse, « ces agents doivent être produits avec la volonté de communiquer. »⁽³⁾ Il ne s'agit donc pas, avec ce type d'agent, d'expérimenter l'apparence, mais bien de modéliser des figures figuratives qui ressemblent au locuteur.

L'avatar mis en place sur le site web de la SNCF témoigne de cette volonté de mimétisme avec le réel.

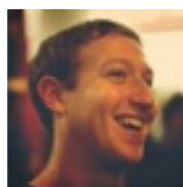
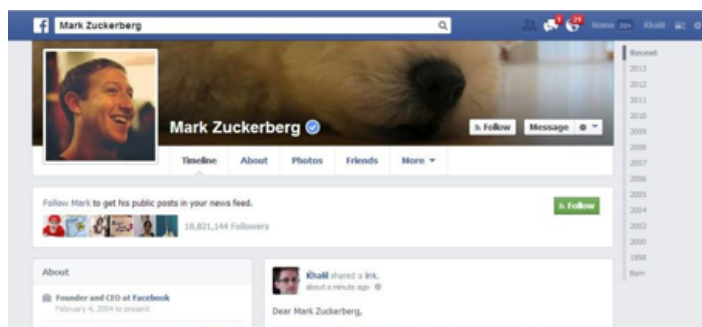


LÉA (AVATAR D'AIDE POUR LES INFORMATIONS DE REMBOURSEMENTS) DU SITE SNCF.

Avec Léa, on constate l'importance du rôle du visage, de la gestuelle et du style vestimentaire. Ces derniers donnent des informations à l'utilisateur (humeur, personnalité, cadre social...) ; ici l'avatar semble aimable, encourageant et dynamique. Ses postures incitent à la conversation. Ses habits (une chemise blanche, un jean, une ceinture et des chaussures plates de la même couleur) démontre également d'un style simple, presque neutre, permettant à l'utilisateur d'accorder plus d'importance à « ses propos » plutôt qu'à ses vêtements. L'apparence plus conventionnelle de Léa est donc ici pertinente à sa fonction première ; donner de l'information.

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾ Voir l'interview de la directrice de recherche CNRS à TÉLÉCOM ParisTech, en annexe.

On constate alors que l'apparence de ces avatars est adjuvante de leurs fonctions. Des avatars prenant la figure humaine comme référent, comme Léa, semble nécessaire à susciter de la communication et de l'échange, dans le cadre d'une plateforme de services.



MUR FACEBOOK ET PHOTO DE PROFIL DE MARK ZUCKERBERG (FONDATEUR DU RÉSEAU SOCIAL FACEBOOK)

Facebook d'une autre manière, présente un tout autre avatar. Pour une utilisatrice interrogée « les premiers éléments significatifs qui me représentent sur Facebook, sont la photographie de profil et la photographie de couverture, car ce sont les éléments que les autres utilisateurs de Facebook voient en premier, ne serait-ce que quand ils passent leur curseur sur notre nom. »⁽¹⁾ Avec ce réseau social, il s'agit très vite de jouer sur le contrôle de notre apparence sur Internet, grâce au grimage qu'elle nous offre à travers toutes sortes d'actions et d'applications. Ainsi, pour cette *Facebooker*, les utilisateurs « effectuent bien évidemment un contrôle sur les photographies afin de pouvoir filtrer la façon dont je suis vu physiquement. »⁽²⁾ Et « Facebook devient ainsi très vite un outil pour enquêter véritablement sur des personnes. Il arrive très vite aux Facebookers de *stalker* (harceler) d'autres utilisateurs dans le but d'essayer de connaître et cerner une personne. »⁽³⁾

Facebook devient une véritable surface maquillée de présentation de soi. Cependant, grâce aux précédentes analyses de ce média et aux interviews menées lors de ce mémoire, nous pouvons affirmer que même si la photo de profil (ou avatar sur Facebook) est un élément incontournable de ce profil, elle ne semble pas complètement adaptée aux capacités du net.

La photo de profil sur Facebook est une image fixe (symbolisée par le petit encadré en haut à gauche de l'écran), qui s'inscrit donc dans le champ de l'avatar photogénique et non de l'avatar-mouvement selon les propos de Fanny Georges. L'avatar (considéré comme étant la photo de profil) est réellement une photographie, qui rend compte de l'utilisateur à un moment donné (à *l'impression* de la photographie sur la pellicule d'après un *temps de pose*).

L'image, prise à un temps T, ne correspond donc pas à l'identité numérique de l'internaute, qui elle évolue constamment d'après son activité internet. De plus, la plateforme sociale contraint l'avatar même dans ses possibilités « d'être » en surface (puisque la taille réglementée de l'image est de 160 par 160 pixels).

À part cette image, l'utilisateur est contraint à se présenter en tant que vitrine, à travers une grille d'informations spécifique. Il ne peut communiquer que par des catégories d'informations textuelles et imagées ; on pense aux outils *Journal*, *À propos*, *Amis*, *Photos* et *Plus*. Mais comme la plupart des réseaux sociaux, l'utilisateur exerce un contrôle sur son apparence ; il peut supprimer les images sur lesquelles il a été identifié, choisir quels commentaires effacer ou encore quelles publications rendre visibles. L'image de soi sur Facebook semble finalement s'inscrire dans un cadre de création très restreint.

.37

« Mais peut-être pourrions nous faire une photo de profil qui nous caractérise au jour le jour ? » Cette question émise par un *Facebooker* interrogé, ouvre l'objectif et le statut même de la photo de profil.

Serait-il alors possible d'envisager une application associée aux réseaux sociaux où il est question de créer une image de soi qui évolue dans son apparence comme elle évolue dans son activité ? Pourrions nous envisager même l'intégration d'un Agent Conversationnel Animé au sein de Facebook ? Pour la directrice de recherche interrogée, « dans notre domaine c'est ce que nous appelons une application *killer*. Je pense que les réseaux sociaux font partie de cette prochaine génération d'avatar. Il me semble d'ailleurs avoir entendu, sans être sûre, que Facebook travaille déjà sur cette idée. Pour sûr, cela va démarrer. »⁽⁴⁾ Ainsi, même s'il est encore trop tôt pour l'envisager à long terme, l'intégration de la notion de temps devient une valeur primordiale dans la création d'un avatar.

Avec les exemples de *Léa* et Facebook, nous nous rendons compte que renouveler les formes du monde réel reste un moyen de se rassurer d'une reconnaissance et d'une communication entre le locuteur et l'interlocuteur.

⁽⁴⁾ Voir l'interview de la directrice de recherche CNRS à TÉLÉCOM ParisTech, en annexe.

Mais est-ce véritablement exploiter la poétique et l'esthétique que peut nous offrir le numérique dans la création d'avatar ?

Interrogée sur les notions à étudier pour envisager un avatar idéal futur, cette professionnelle répond « qu'il faudrait énormément travailler sur la modalisation des connaissances de l'agent. Ce dernier pourrait alors les acquérir au cours du temps. Il faudrait également l'aider à développer une relation avec les autres (adapter son comportement, choisir son vocabulaire) dans une volonté d'anticipation. Ce sont ces caractéristiques là qui vont ensuite permettre de modaliser un compagnon à long terme. »⁽¹⁾ Obtenir un compagnon virtuel, évolutif et adaptable à long terme reste ainsi le fantasme de notre génération.

Parallèlement, le genre du jeu vidéo semble déjà questionner et expérimenter ces idées de double-apparence et d'évolution. Certains d'entre eux paraissent même jouer un rôle précurseur dans le renouvellement des formes de l'avatar.

LE NUMÉRIQUE : MACHINE RÉGLABLE

ESTHÉTIQUE DU MOUVEMENT



AVATAR D'UN JOUEUR DE *WORLD OF WARCRAFT* (SOURCE : GOOGLE).

Contrairement à *Léa*, des jeux comme *World Of Warcraft* ou *Skyrim* tendent à se détacher progressivement des canons de représentations humains.

Ces derniers montrent que même à travers le jeu, si les personnages sont construits sur la base d'une figure humaine, les joueurs cherchent cependant à se réinventer une double apparence différente. Ainsi, quand le jeu offre à l'utilisateur, la possibilité de changer un tant soit peu son apparence, cette liberté expressive de l'avatar devient fortement appréciée. « Pour des jeux qui durent assez longtemps comme *Skyrim*, je m'efforce de soigner l'apparence de mon personnage, car y jouant davantage, j'essaie d'avoir réellement un personnage qui me plaît. »⁽²⁾

⁽¹⁾ Voir l'interview de la directrice de recherche CNRS à TÉLÉCOM ParisTech, en annexe.

⁽²⁾ Voir l'interview d'une joueuse de jeux vidéos, en annexe.

Avec cette joueuse, on constate une tentative d'abstraction de l'apparence du personnage-avatar, en faisant évoluer la figure humaine en une figure extra-ordinaire. Il s'agit, pour le joueur, d'expérimenter continuellement sa silhouette grâce aux points accumulés lors de la partie. Dans *Wow*, l'apparence peut même devenir synonyme d'une certaine distinction entre les joueurs initiés.

Pour elle, « il serait même intéressant que l'apparence du personnage change au fur et à mesure ne serait-ce que pour témoigner de son âge ou de son expérience ; il pourrait vieillir. »⁽¹⁾ On retrouve alors la notion du temps, chère à un avatar de l'idéal.

Nous venons de voir, avec ce genre de jeux vidéos, qu'il est fortement apprécié de s'inventer un autre soi libéré de toutes contraintes et de toute responsabilité dans le monde virtuel. Pour Andreas Kratky, il y a dans ces derniers, « la perspective d'une nouvelle poétique qui serait en harmonie avec la technicité. »⁽²⁾ Le rôle du designer serait donc ici d'adapter davantage l'avatar (pensé comme un communicant-image) aux possibilités qu'offre son support numérique (en révélation-mouvement).

Pourrions-nous alors élaborer une esthétique d'un avatar, entre la fonction informationnelle et non communicationnelle (vu avec *Léa*), et la fonction d'évolution et d'expression (vu avec les jeux vidéos) et l'associer aux plateformes de réseaux sociaux ? Dans l'étude de cette éventualité, j'appellerai « abstraite » cette hypothèse de forme pour un ressenti plus poétique du numérique.

.39

L'avatar abstrait ⁽³⁾

Pour David Le Breton, au « temps du branchement, le cyberspace ouvre à un monde décorporé, sans intériorité et de pure surface. »⁽⁴⁾

Là où nous avons vu avec Nietzsche que l'identité est faite de fugacité, n'en devrait-on pas faire de même avec ses représentations (à savoir ses avatars) ?

« Notre destin, dit McKenna, est de devenir ce que nous pensons, de voir nos pensées devenir corps et nos corps devenir pensées. Le sentiment d'émerveillement ressenti est bien celui de la mise en apesanteur du corps, de la prise de congé des impressions sensorielles ordinaires avec ce qu'elles impliquent d'imprévisible. Dans le monde virtuel la sensorialité est infiniment simplifiée et elle protège des mauvaises surprises en pourvoyant néanmoins le sentiment plein du réel. »⁽⁵⁾

⁽¹⁾ Voir l'interview d'une joueuse de jeux vidéos, en annexe. ⁽²⁾ Andreas Kratky, Pour une poétique de la base de données. ⁽³⁾ Idées retravaillées d'après des notions vues dans la thèse de Georges F.

⁽⁴⁾⁽⁵⁾ Vers la fin du corps : cyberculture et identité, David Le Breton.

Nous concevons très facilement le Net comme un terrain d'exploitation et d'expérimentation, car nous le pensons comme un monde irréel où l'individu échappe presque à tous contrôles. En développant cet état d'esprit et en l'attachant à la fabrication d'avatar, nous devrions envisager de créer *grâce* et *pour* le Net, des formes non-existantes dans le monde réel. Andreas Kratky parle d'ailleurs dans sa thèse, « d'abstraction numérique. » Le terme *abstraction* n'est donc pas anodin. Aussi, cet autre territoire qu'est le net « semble assez tangible pour être source d'expérience et d'une représentation qui a assez de force pour sortir de son cadre et générer un effet sur le « réel ». »⁽⁴⁾ Il est même nécessaire, pour Fanny Georges, que ces différentes formes d'expérimentations soient assez fortes pour provoquer une réaction dans le monde du réel.

De plus, nous avons vu plus tôt que parler de la notion d'identité revient même à énoncer le principe de métamorphose. Travailler l'identité Numérique – avec l'avatar – serait alors une question de création de formes évolutives dans un espace.

Exemples : pour industrie de l'avatar et poésie de l'espace virtuel

Pour Fanny Georges, L'avatar se consume petit à petit, et se désincorpore pour ne faire qu'un avec l'utilisateur. S'il perd de sa matière dans ses représentations actuelles ce n'est que pour fusionner davantage avec le joueur : on le remarque alors qu'en tant que traces d'actions.



CAPTURE D'ÉCRAN D'UN NIVEAU DU JEU ANGRY BIRDS

⁽⁴⁾ Andreas Kratky, Pour une poésie de la base de données.

C'est ici le cas avec le jeu *Angry Birds*, où la présence du joueur ne se manifeste que par l'action qui s'effectue sur l'écran. Sur cette image, l'action « saut » est représenté par des petits points blancs placés en arc de cercle ; ils témoignent de la trajectoire qu'a effectué l'objet-sujet que le joueur a « lancé » tactilement. Dans cet exemple, le joueur ne contrôle pas un avatar visible tel le personnage d'un jeu vidéo ; c'est bien le corps de l'utilisateur (ici en l'occurrence son doigt) qui prend le statut d'avatar. Ces jeux encore récents prolifèrent davantage de nos jours sur des applications pour tablettes et smartphone.

Ainsi, pour Fanny Georges, avec ces nouveaux jeux qui se développent, « la vie du joueur et son activité ludique fusionnent. L'avatar, qui avait uniquement une dimension ludique dans le cadre séparé de la pratique du jeu, pénètre les sphères sociales, amicales et professionnelles grâce aux médias socionumériques comme Facebook et Twitter. Il s'associe en profondeur à l'identité numérique, par la diffusion des informations identitaires agissantes sur les activités de l'utilisateur en ligne, et par l'affichage d'informations calculées, concernant les scores dans le jeu ou le nombre d'amis et de coéquipiers.

Figure symptomatique de l'établissement d'une communication entre monde réel et monde virtuel, l'avatar aurait permis à l'usager de coloniser et de s'appropriier le monde virtuel et les nouvelles technologies de la communication, avant de disparaître en s'incorporant au corps de l'usager dans les interfaces tactiles. À la fois proche de la figure de l'usager-cyborg par l'intériorisation du fonctionnement de la machine, et éloigné par les usages très concrets, la troisième figure de l'avatar-mouvement manifesterait l'intériorisation par le corps des caractéristiques propres à la machine. »⁽¹⁾

.41

Avec cette dernière figure de l'avatar-mouvement établie par Fanny Georges, l'identité numérique (dans ses représentations) se fait traces numériques. Et « cet ensemble de traces, une fois qu'il apparaît « remixé » par les moteurs de recherche ou les sites de réseaux sociaux, définit alors un périmètre qui est celui de notre réputation numérique. »⁽²⁾ Finalement, l'avatar-mouvement (adapté au web) que je tends à développer avec ce mémoire se composerait de cette volonté de révéler ces « traces de soi. »

Mais comment alors exprimer formellement un avatar spatial et temporel dans sa corporalité même, où révélation et contrôle dans le temps sont les maître-mots ?

Jusqu'où peut-on alors pousser les limites de représentations et d'existence d'un avatar ?

L'avatar-mouvement, étudié dans l'univers des jeux par Fanny Georges, devrait être également travaillé, selon moi, dans les mondes qui nous représentent sur le Net, à savoir les réseaux sociaux. Là où, nous l'avons vu, l'avatar photogénique est la seule réponse.

⁽¹⁾ Fanny Georges, Avatars et identité, Hermès, la revue, n°62. ⁽²⁾ Ertzscheid Olivier, L'homme est un document comme les autres : du World Wide Web au World Life Web, P.4.

Il serait primordial de revoir les représentations de notre identité numériques à travers, cette-fois, le principe de révélation des données dans le support adapté des avatars jouables.

1. Mon projet de Master 1 ⁽⁴⁾

Entre Graphisme et Identité numérique, j'ai proposé, à travers mon premier projet de Master, une première tentative de réponse aux questions développées en amont.

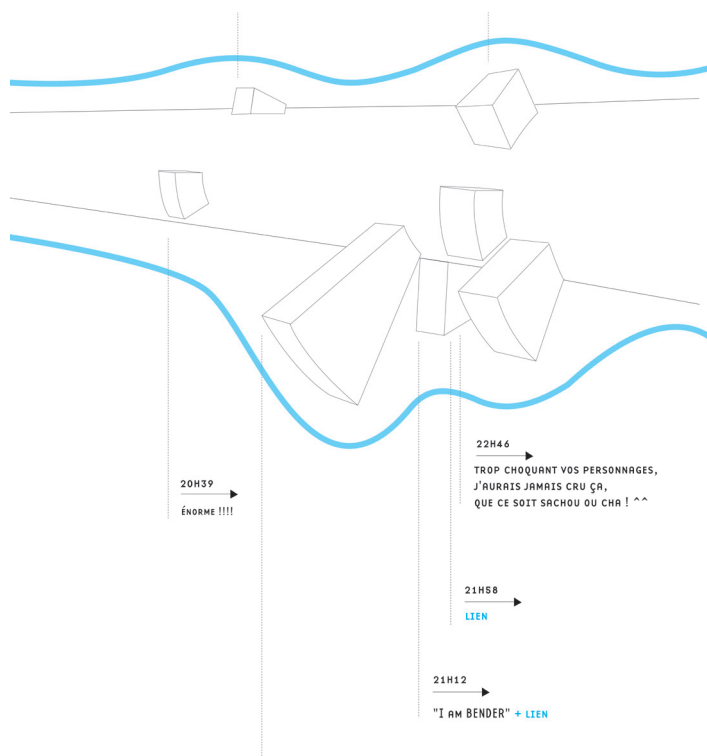
J'ai ainsi créé un projet d'application smartphone qui permettra de se « révéler » en temps que forme esthétique abstraite sur Internet, grâce aux données émises par les réseaux sociaux Facebook et Twitter. Cette forme évolutive que j'ai créée prend forme et vie dans l'espace grâce à des règles de constructions bien établies. Ainsi, si le point de départ de chaque forme est similaire (grâce aux règles de construction), les résultats sont eux, bien différents en fonction des utilisateurs. Cette volonté de représenter l'identité numérique en tant que forme évolutive abstraite permet d'exposer la singularité et l'individualité de chacun sur le net (ceci seulement grâce à deux plateformes de réseaux sociaux). Cette application permet d'appréhender et de comprendre l'image qu'ont les autres de moi, sur Internet, et ceci, grâce aux éléments que j'émets à travers mon activité web journalière. L'utilisateur de mon application peut alors voir en temps réel sur son téléphone, la forme qui le définit et accéder aux informations constructrices de sa forme abstraite.

Pour prolonger la notion de prothèses sociales matérielles que j'avais établie un peu plus tôt dans ce mémoire, l'utilisateur peut également demander une version papier de sa forme évolutive imprimable à un temps donné, et ainsi recevoir un poster avec au recto sa forme et au verso les informations qui ont aidé à construire cette dernière.



PROJET DE MASTER 1 : TYPE DE FORME DÉVELOPPÉE (4)

⁽⁴⁾ D'après mon projet final de DSAA/Master 1 (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués) Spécialité Design, mention Graphisme à Chaumont en 2014.



PROJET DE MASTER 1 : SCHÉMA SCIENTIFIQUE DE LA CONSTRUCTION DE LA FORME (2).

.43

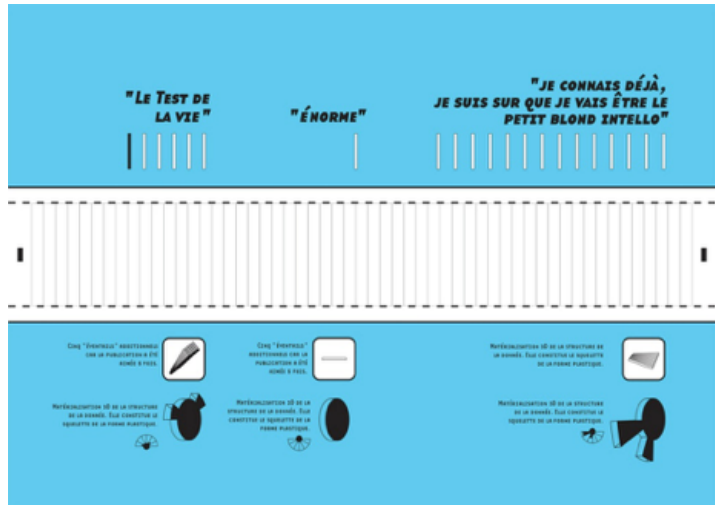
En lien avec la théorie de création d'un avatar abstrait, j'ai pu développer une première idée de forme ressemblant ici à une sorte de cumulus (image **(1)**). L'objet est fait d'aspérité, de creux de pleins, et joue sur différents niveaux d'opacité et de couleurs. L'effet de cristallisation qui en découle donne l'impression d'un objet qui se construit, ici figé en pleine évolution.

Dans cette image, l'avatar représente un internaute utilisant le réseau social Facebook.

L'image **(2)**, elle, présente le schéma scientifique sur lequel l'avatar se construit dans le cadre de mon projet. Le cylindre symbolise le temps qui s'écoule (élément central dans la construction de la forme). La face gauche et la face droite du cylindre représentent le début et la fin d'une journée. Les éléments qui ressortent dans l'hémisphère du haut représentent « mes interactions vers les autres » et les éléments qui ressortent dans l'hémisphère du bas expriment « les interactions des autres vers moi », en fonction des horaires des commentaires.

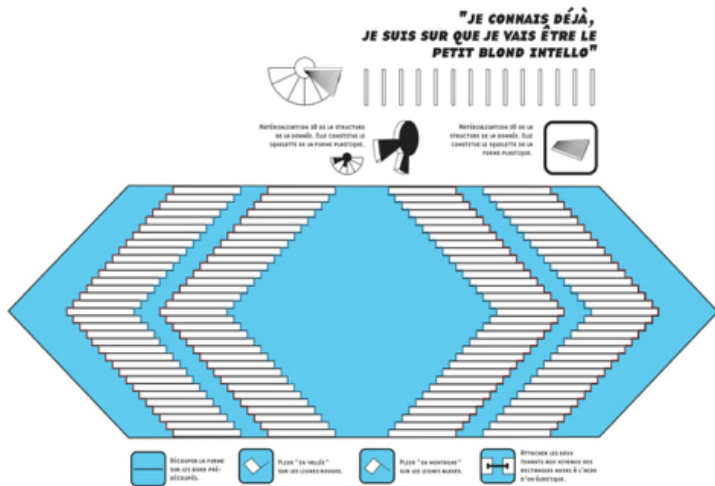
**LE NUMÉRIQUE :
MACHINE RÉGLABLE**

EXEMPLES



PROJET DE MASTER 1 : EXEMPLE DU VERSO D'UN POSTER-MASQUE.

Ce poster comporte trois commentaires Facebook constructeurs de la forme vue plus haut («Le test de la vie», « Énorme», et «Je connais déjà, je suis sûr que je vais être le petit blond intello»). C'est-à-dire, trois réactions textuelles qui proviennent «des autres vers moi», soit des commentaires que mes amies Facebook ont publiés sur un post de mon mur Facebook.



PROJET DE MASTER 1 : AUTRE EXEMPLE POSSIBLE D'UN VERSO DE POSTER-MASQUE.

Enfin, dernière étape ; l'utilisateur peut transformer son poster en une nouvelle prothèse sociale à apposer sur le corps en pliant les pointillés pré-poinçonnés (voir les images ci-dessus). On porte alors sur soi une prothèse sociale-image temporaire qui tente de nous définir pour la première fois.



PROJET DE MASTER 1 : EXEMPLE DE MASQUE ET COL POSSIBLES UNE FOIS PLIÉS ET PORTÉS.

2. *Émoto Project*

Toujours dans l'idée de rechercher des formes possibles et « abstraites » d'avatar en évolution, nous pouvons nous intéresser au projet Émoto, du studio NAND. Émoto est un projet de données d'art qui visualise les émotions globales, et promeut les jeux olympiques comme un événement inspirant pour la génération.

.45

Comment cet événement est-il alors perçu par le public ?

Émoto tente d'y répondre.

En traquant les sites de réseaux sociaux, Émoto visualise les flux et reflux des sujets importants durant les jeux olympiques et marquent clairement les emportements émotifs, comme par exemple les réactions face aux victoires de Michael Phelps et son record de médailles ou encore Bradley Wiggins gagnant l'or pour l'équipe de la Grande-Bretagne.

Créé par Moritz Stefaner, Drew Hemment et le studio NAND, le site expose des expositions digitales interactives et des sculptures 3D de toutes les données collectées durant les Jeux Olympiques, ainsi que les visualisations en temps réel des Jeux Paralympiques. Le projet s'est conclu avec une énorme installation d'une sculpture de données à l'exposition WE PLAY à Presto, complétée par des projections, des paysages interactifs et une timeline des jeux en tweets.

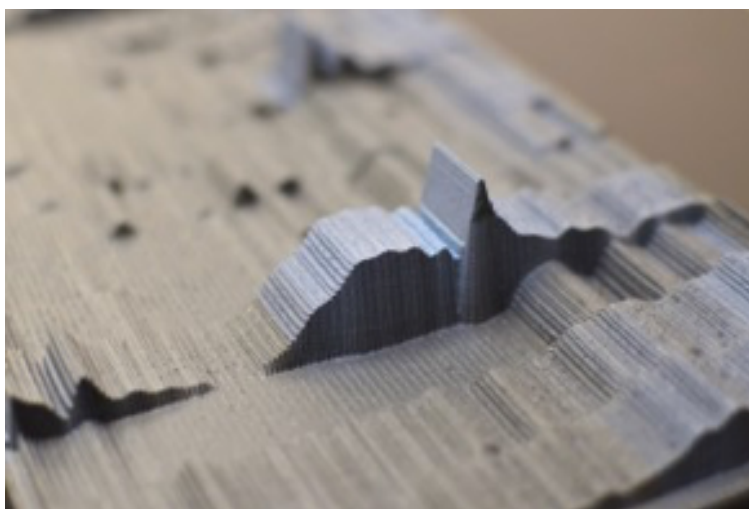
Cette sculpture réussit à matérialiser un virtuel complexe ; elle offre une représentation graphique numérique, puis solide, d'un épisode purement « invisible et non-concret » des Jeux Olympiques ; à savoir les réactions des internautes sur le Net.

Un avatar a, ainsi, été crée (voir l'image (1)) : il permet de visualiser le contenu purement non-matériel des réactions de Twitter (car les données, sont par définition, matériellement et numériquement fuyantes, faites d'informations mémorisées dans une matrice). Grâce à des calculs, des codifications et des règles, les créateurs d'Émoto Project on réussit à proposer une version archivée, claire et surtout matérielle d'une communication internet passée.

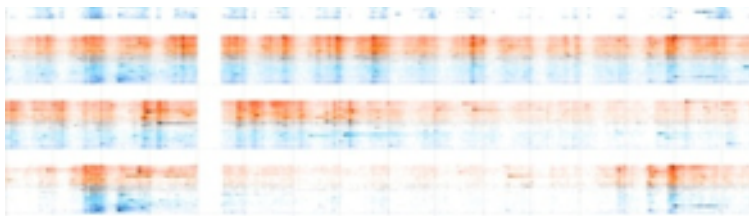
Comme le montre l'image ci-dessous ; la réelle performance et la réelle innovation de ce projet est d'avoir réussi à proposer un nouveau support de lecture. Grâce à une molette placée en deçà de la sculpture, les spectateurs peuvent parcourir cette dernière et ainsi revenir sur des publications précises (tweet d'une personnalité, commentaires en fonction des plages horaires, différences des intensités de réactions...). Stefaner, Hemment et NAND parviennent ainsi à proposer un nouveau type d'archivage et de lecture à la fois.

LE NUMÉRIQUE : MACHINE RÉGLABLE

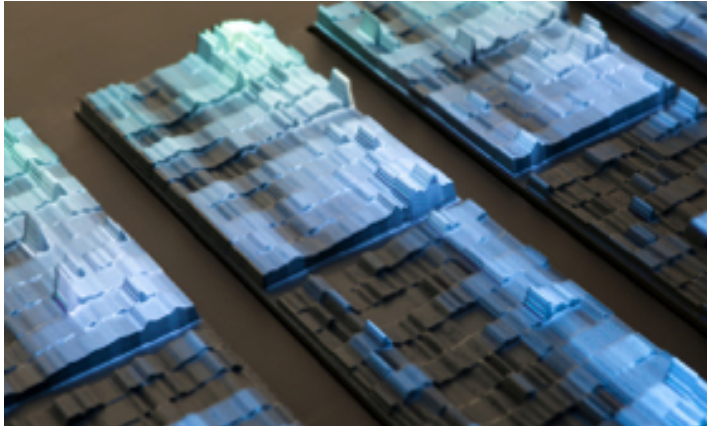
EXEMPLES



ÉMOTO PROJECT, STUDIO NAND, (1) ZOOM D'UN PIC DE RÉACTION EN TWEET (2), TRAVAIL LIÉ AUX JEUX OLYMPIQUES DE LONDRES DE 2012.



ÉMOTO PROJECT, STUDIO NAND, 2012.
" CHROMATOGRAPHIE DES TWEETS " EN RÉACTION AUX J.O. 2012.



ÉMOTO PROJECT, STUDIO NAND.
(2) RETRANSCRIPTION GRAPHIQUE REPRODUITE EN 3D.

Avec Émoto, Internet semble plus compréhensible, moins volatile et propose de nouvelles façons de représenter l'immatériel. Pour reprendre Jeanneret, Émoto semble se comporter alors comme un écrit d'écran. L'avatar prend forme graphiquement aussi bien dans le monde numérique que dans le monde réel. Dans sa lecture, il peut représenter tout autant un internaute qu'un événement. On ne lit alors plus seulement de l'information, on la touche et la ressent. On éprouve physiquement des éléments du virtuel. Avec Émoto, il s'agit finalement de représenter plus sensiblement une approche d'un événement qui se veut scientifique à la base (récolte et visualisation de données tirées des Jeux Olympiques). L'utilisateur passe alors d'une première impression énigmatique du projet, à du compréhensible. Et, finalement, obtient un planisphère interactif de données. Il y a alors :

★ **Possibilité de revenir sur les données**, car tout est archivé et consultable (l'utilisateur peut revenir sur les différents pics d'intensité des réactions sur Twitter).

★ **Une nouvelle temporalité du net** ; car la mémoire qui est numérique à la base, devient matérielle.

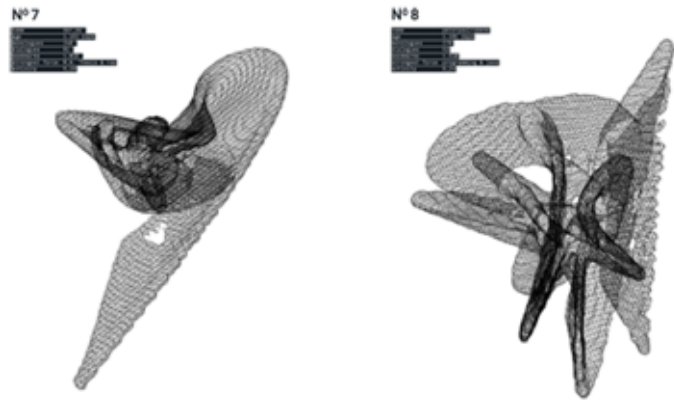
★ **On fait surgir l'irréel** des données en un objet éducatif.

.47

3. Identität

Dans ce projet, les créateurs (Jonas Loh et Steffen Fiedler) se sont basés sur la collecte de différents types de données sur le net provenant d'environ quatre « personnes-test. » Après les avoir analysées, ils ont ensuite défini les valeurs des critères qui représentent pour eux, la vie virtuelle de ces internautes. Ces facteurs peuvent alors aussi bien s'étendre des « activités » d'une personne à « leur niveau de sociabilité. » Basé sur ces résultats, une sculpture a finalement été générée pour chaque personne.

Avec ce projet, Loh et Fiedler tentent de capturer un instant, l'éternelle transformation et métamorphose de l'identité digitale.



IDENTITÄT, JONAS LOH ET STEFFEN FIEDLER, 2009.
(1) CONSTRUCTION 3D DES FORMES GRÂCE AUX DONNÉES.

**LE NUMÉRIQUE :
MACHINE RÉGLABLE**

EXEMPLES



IDENTITÄT, JONAS LOH ET STEFFEN FIEDLER, 2009.
(2) AVATARS UNE FOIS IMPRIMÉS EN 3D.

Avec *Identität* (2009), les réseaux sociaux deviennent, là encore, des sujets de matérialisations de réalités virtuelles. Il s'agit de rendre visible la disparité sur le Net et de montrer que l'espace numérique peut être un monde en trois dimensions. Grâce à l'impression en 3D (image (2)), notre identité virtuelle, qui battait en *bits* et *bytes* dans le monde numérique, prend matière dans le monde réel. Pour Loh et Fiedler, « nos identités numériques sont juste une combinaison de rapports de crédits, d'habitudes de recherches Google, d'emails, de twitter et de pages Facebook. Le but de ce projet n'était pas de créer la sculpture, lisible en données, de la vie numérique de quelqu'un, mais bien d'exprimer comment une capture d'écran analogue d'une identité complexe numérique peut être représentée. »⁽¹⁾

Le résultat de ces combinaisons est alors, « une sculpture unique et abstraite qui trouve sa source dans notre historique de recherche (avec le *web-crawler*), et nos sources d'indexation de pages web. Certaines données ont ainsi été enregistrées pour chaque personne participant à l'expérience ; des données consoméristes (avec Amazon), comportementales (Twitter), en fonction de nos Intérêts (Delicious), ou encore nos habitudes musicales (Last.fm). »⁽²⁾

En proposant une nouvelle façon de voir et de se voir sur Internet, en fonction de certaines catégories, Loh et Fiedler tente une réponse de représentation de l'avatar virtuel. En s'inscrivant dans une esthétique de l'abstrait, ils semblent davantage jouer sur un avatar du ressenti ; l'objectif n'est pas ici de comprendre les constituantes d'une identité numérique au premier coup d'œil. Avec *Identität*, on éprouve tout d'abord son avatar, avant de recevoir les détails de sa construction. L'aspect énigmatique et esthétique de ce dernier rendent compte alors des points les plus intéressants de l'avatar virtuel ; à savoir son aspect complexe, sa présence sur le net, son actualisation permanente, ou encore ses disparités et ainsi, sa singularité.

Les représentations dites abstraites d'avatar constituent ici un nouveau mode de matérialisation de soi sur Internet, plus poétique et de l'ordre du ressenti.

4. Affector

Aujourd'hui, nous qualifions tous objets nouveaux par des métaphores. Sur le net, on peut alors parler de la « toile, de sites, de *browser* ou encore d'interfaces. » Et finalement, il est toujours question de s'imprégner de l'ancien pour faire du nouveau ; aussi nous pouvons retrouver des néologismes comme Affector (ou idée « d'affections machinisées »), exemple de projet de design analysé lors d'un observatoire Prospect avec Annie Gentès à TÉ-LÉCOM ParisTech.

⁽¹⁾⁽²⁾ Propos tenus par Loh Et Fiedler sur leur site internet www.digital-identities.com.

EXEMPLES

Avec ce dernier, il était question à sa création, d'explorer les manières de faire du design pour de l'indicible, en travaillant l'idée de connections émotionnelles entre les personnes. Il s'agit alors d'expérience esthétique ; où comment est-ce possible de designer pour une expérience indicible sans pour autant la traduire et la contraindre ?

Nous retrouvons avec Affector, la question travaillée au sein de ce mémoire, à savoir ; Comment capte-on et exprime-t-on visuellement ce qui n'est pas dit ?

Véritable expérience de design, Affector a été créée par un groupe de personnes prenant en compte un évaluateur, Boehner, et deux utilisateurs, Sengers et Warner. L'approche du projet est en elle-même singulière. Le domaine où l'expérience a été conduite est un domaine peut envisagé dans l'expérience esthétique du design ; le « lieu de travail. »

Pour les créateurs du projet, le lieu de travail n'est pas seulement synonyme de productivité, le cadre de travail peut également être propice à l'ouverture entre les personnes et aux amitiés. C'est avec cette volonté de communication des émotions entre les personnes partageant un même espace, que le système Affector a été créé.

Il se compose d'unités mobiles à placer dans un espace, avec pour chaque utilisateur, un écran dans un cadre en bois adapté où tourne continuellement un processus Java, rendant compte d'effets plastiques, induis par du code (un exemple de code traduit pourrait être « s'il y a du mouvement, brouiller l'image à un taux de 20%, si l'on voit de la peau, passer l'image en noir et blanc... »). Ainsi donc, une règle (un code) est égale à un effet plastique sur l'écran.



AFFECTOR, BOEHNER, SENGER, WARNER, 2007.
EXEMPLE D'EFFET/CODE POSSIBLE : " PIXELLISER L'IMAGE "
(EXEMPLE : S'IL Y A DU MOUVEMENT).



**AFFECTOR, BOEHNER, SENGERS, WARNER, 2007,
EFFETS PLASTIQUES POSSIBLES.**

L'utilisateur va également posséder une interface de commande avec un journal de bord où vont être effectuées les mises à jour du code pour de nouveaux effets plastiques, annotations, commentaires, descriptions d'expériences et ressentis d'Affector... Cette interface donne à voir l'aperçu du mode de fonctionnement de cette machine de l'indicible.

Le but de ce dispositif de design étant d'obtenir des fenêtres d'ambiances visuelles qui permettent de ressentir l'humeur de son voisin, grâce aux effets retransmis par le code et ses règles.

.51

Les effets plastiques sont donc ainsi, très nombreux. Ces derniers jouant sur des systèmes basiques d'exploitation du code ; on apprécie des jeux de transparences, d'opacités, d'inversion des couleurs, de mises en noir et blanc, de pixellisation, de contrastes ou encore de décalages...

Avec Affector, il s'agit de travailler l'émotion comme informations, et ainsi, de traquer et communiquer l'activité humaine, tout en se sentant absorbé dans le média.

L'avatar est ici représenté par ces ambiances visuelles ; il est un avatar-en évolution qui se construit par interactions. Là encore, l'utilisateur contrôle son image, mais cette fois-ci grâce à de l'abstrait ; les filtres d'effets viennent à la fois altérer et éclairer l'image-mouvement qu'il renvoie à son collègue.

Je m'inscris, avec mon projet, dans la même volonté que Sengers, Warner et Bohner, à savoir travailler l'idée de révélation de soi – par l'avatar – grâce aux notions de mouvement, de temporalité et de mémoire.



**AFFECTOR, BOEHNER, SENEGERS, WARNER, 2007,
EFFETS PLASTIQUES POSSIBLES.**

Aussi, Après deux ans de mise en service, le groupe de travail a recueilli toutes les réactions, informations et commentaires, aussi bien des utilisateurs que des spectateurs afin de rendre compte de ses points positifs, négatifs ou à améliorer.

Le premier ressenti est l'un des points les plus importants : Affector n'est pas ressenti comme un outil de communication mais bien comme un fond de « présence sympathique, » car le partage d'information devient secondaire et parce que les interactions entre les utilisateurs n'ont pas augmenté avec le système.

On n'exprime alors plus des émotions, mais on va les inciter, car les effets plastiques constituent des indices émotionnels furtifs. On ne va pas non plus acquérir plus d'informations, mais on va expérimenter l'information même. Il ne s'agit plus, le pensait les créateurs à la base, d'un outil de communication entre deux collègues, mais bien d'un média de d'auto-expression. De plus, l'accessibilité en ligne du journal de bord des utilisateurs va permettre d'ajouter plus de sens à l'expérience pour les spectateurs, ce qui, d'après eux, faisait cruellement défaut.

Les réactions analysées et étudiées après les deux ans de fonctionnement du système ont ainsi permis à l'équipe de développer une nouvelle version d'Affector. Comme l'ajout de l'outil *capture d'écran* qui va permettre la création d'une bibliothèque d'images de remémoration d'effets séduisants ou intéressants et ainsi encourager l'annotation, le partage et l'échange entre les utilisateurs.

Pour les utilisateurs, Affector étant un outil de signalement de présence sympathique, pour accentuer ce sentiment continu de présence, les créateurs ont également eu l'idée d'associer et de mélanger l'image en temps réel à celles d'anciennes vidéos du passé. Ainsi la présence d'un visiteur peut par exemple, être signalée par un effet de trace pixelisée sur l'écran, même une heure après son passage dans un des bureaux. Finalement, avec Affector, on questionne déjà cette idée du fantasme de l'immédiat, où l'écran doit véritablement devenir l'interface de l'indicible émotionnel en temps réel.

LE NUMÉRIQUE : MACHINE RÉGLABLE

EXEMPLES



Différentes actions peuvent dorénavant être intégrées au code initial de chaque effets pour plus de complexité et donc de singularités de ces derniers. Ils captent ainsi davantage l'attention des spectateurs pour les amener à progressivement saisir le virtuel (curiosité envers le journal de bord, l'interface de commande, le but et le commanditaire du projet). L'importance des niveaux d'abstraction des effets a également été fortement signalée : ils constituent et définissent la très fine limite entre le public et le privé dans l'interface esthétique. Car, si l'objectif d'Affector consiste à communiquer les émotions de son utilisateur par sa visualisation même en live, le danger de ce projet reste bien évidemment de ne pas outrepasser l'intimité de chacun pour se transformer en objet de surveillance.

Finalement, pour les créateurs, Affector a été à la fois un échec et un succès. Un échec dans le fait qu'Affector n'ait pas réussi à communiquer les émotions comme le voulaient les designers à la base. Et un succès dans le fait qu'Affector soit ressenti comme une partie intégrante de la vie quotidienne au bureau par les utilisateurs, faisant de ce dernier une véritable expérience de l'indicible, comme il en était question à l'élaboration du projet.

Contrairement à ce qui a été constaté avec les Agents Conversationnels Animés lors d'une interview avec une professionnelle, Affector joue alors davantage sur le principe de révélation de données, que de communication. C'est sur ce principe de révélation qu'il serait intéressant de travailler l'idée d'un avatar adapté aux capacités du numérique.

.53

5. My bioluminescent forest

LE MAPPING

« Le Mapping Vidéo est une technologie multimédia permettant de projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, de recréer des images de grande taille sur des structures en relief, tels des monuments, ou de recréer des univers à 360°. Grâce à l'utilisation des logiciels spécifiques, les volumes sont dessinés et reproduits, afin d'obtenir des projections vidéo à grande échelle qui adhèrent le plus près possible aux endroits choisis.

Les logiciels permettent de projeter un ou plusieurs clips sur différentes sorties. Animés par des vidéo-jockeys, ces jeux d'illusion optique peuvent rendre confus la perception ou induire en erreur le spectateur à partir de la déconstruction illusoire de ce qui était statique. »⁽¹⁾

⁽¹⁾Article de Wikipédia sur le Mapping.

L'INTÉRÊT DE CE PROCÉDÉ PAR RAPPORT À MON SUJET

Le procédé mapping permettrait de projeter son avatar – et donc le rendre matériel tout en étant évanescent – en respectant un point important de son existence, l'idée d'actualisation. En projetant la représentation d'un avatar, on garde ainsi les notions qui lui sont propres. Aussi, si les « contours » de projections sont définis avec le mapping (exemple image (3)), l'image interne projetée, elle est bien vivante et mouvante. Les intensités de couleurs rajoutent de la profondeur à une image 2D. L'inclusion de l'idée de vitesse rend compte d'une nouvelle façon de lire un avatar ; la temporalité devient une véritable condition de lecture.

En projetant sur du réel avec le procédé mapping, on parle et représente bien l'idée de double immatériel évoqué plus tôt dans ce mémoire. Il s'agit alors de compléter, projeter et étendre les capacités du réel par de l'illusion esthétique (en faisant référence aux principes du masque). Grâce à la projection on prend en compte le caractère fugitif et fragile de l'identité numérique qui se fait aussi fuyante que l'air.

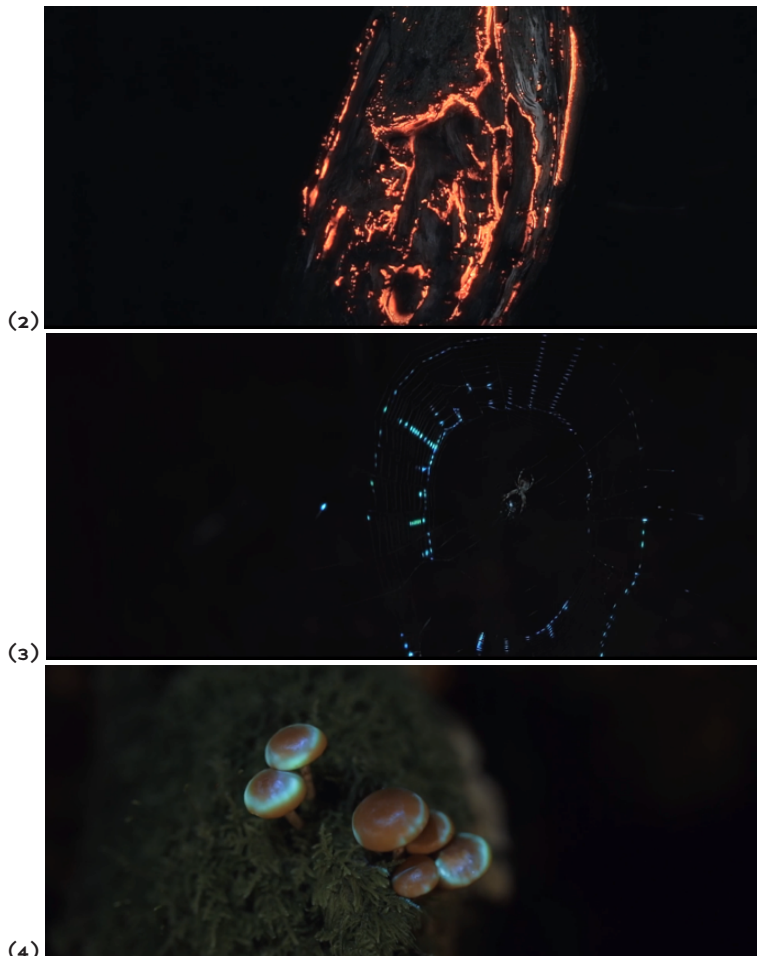
Le mapping dans la nature avec *My Bioluminescent Forest* (de Tarek Mawad, Friedrich Van Schoor et Achim Treu) participe de cette même manière, à une nouvelle compréhension de l'invisible. Il nous semble voir la vie des végétaux, chose encore impossible jusque là (avec la sève image (2), l'eau image (4), le vent images (1) et (3)). Dans la pénombre, ils donnent forme à l'invisible, l'immatériel ou le non percevable à l'œil nu avec poésie.

Avec ce projet, la perception d'un avatar s'effectue dans certaines conditions de lisibilité. Ce dernier, encore plus abstrait dans sa représentation, se complaît dans l'idée d'être un double complétant le réel. Jameson le dit lui-même, grâce au cyberspace, on obtient un « supplément de spatialité. »⁽¹⁾

Grâce à l'avatar, on observe enfin un esthétisme de la nature qui était inconnu. Ce qui semblait figé prend vie, et on accorde à la nature – ici la forêt – une beauté de l'éphémère.



(1)



(2)
(3)
(4)
**CAPTURES D'ÉCRAN DE LA VIDÉO MY BIOLUMINESCENT FOREST,
PROJET DE MAPPING VIDÉO SUR DES ÉLÉMENTS NATURELS D'UNE FORET,
MAWAD, VAN SCHOOR ET TREU,
(SOURCE : [HTTP://WWW.BIOLUMINESCENT-FOREST.COM/FILM/](http://www.bioluminescent-forest.com/film/)).**

« Être hors espace et hors temps implique la soustraction du corps, tout en en maintenant le frémissement sous la forme de sensations fortes, de vertiges, de sensorialités réduites mais prégnantes, d'envol, de libération de la fatigue, etc.... »⁽¹⁾

De l'étude de ces exemples de design interrogeant - à mon sens - les caractéristiques d'avatars, nous pouvons faire ressortir de ces analyses des notions, des formes, des points d'entrées qui placés dans le domaine du « double numérique » pourraient sonder de manière inédite l'idée de l'avatar même.

Mais alors « par quels mécanismes un ensemble de données numériques peut-il se subjectiver, c'est-à-dire être investi affectivement de sorte à être considéré comme une image de soi ? »⁽²⁾ Nous allons voir que pour traiter cette idée d'un avatar inédit individuel à chacun, trois notions semblent devoir être prises en compte à sa création ; l'abstraction, l'émotion et l'immersion. Trois éléments qui participeraient alors, d'après mes recherches, à l'idée d'une industrie de l'avatar adapté au numérique.

⁽¹⁾David Le Breton, Vers la fin du corps : cyberculture et identité. ⁽²⁾ Fanny Georges, Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs, P.37

Conclusion : des notions à adopter dans la construction d'un avatar adapté

Abstraction

Tout au long du développement de ce mémoire et grâce aux exemples donnés dans le chapitre précédent, j'aimerais édifier cette idée de construction d'un avatar que j'appelle « abstrait. » Nous avons vu antérieurement que le double numérique de représentation d'un utilisateur ne peut se cantonner qu'aux seules connaissances sociales et conventionnelles de la représentation humaine. L'histoire des Arts, la philosophie et la sémiologie nous enseignent d'ailleurs que nombres de notions se dissimulent derrière une œuvre et que nombres d'imitations (images) d'une même idée sont possibles.

Ainsi, au-delà de renoncer à l'idée de se figurer comme double du monde réel par mimétisme, il faudrait penser l'avatar comme visuellement représentatif de la complexité de construction de l'identité numérique.

Avec *Émoto Project* ou *Identität*, l'abstraction matérielle permet justement de répondre formellement sur des données qui nous sont invisibles ou obscures car d'origine digitale (algorithmes, bits, indexations...).

La complexité des sculptures 3D des œuvres précédemment mentionnées témoigne d'elles-mêmes de la difficulté de la structure du web, de ces niveaux de profondeurs et des enchevêtrements qui forment la toile.

Cependant, pour la première fois, il ne s'agit pas de se rassurer en imitant le réel, mais bien de tenter de répondre visuellement avec autant d'authenticité et de justesse de « mon image sur le net. » L'image-mouvement simulée n'est pas alors une image choisie intentionnellement par son utilisateur (tel que l'était l'avatar photogénique), mais bien une image évolutive qui tente de lui correspondre au quotidien. L'abstraction questionnerait alors la crédibilité de l'avatar, où émotion et affection deviennent des mots clés de compréhension et de lecture de ce dernier.

Depuis longtemps, les chercheurs en Intelligence Virtuelle se sont enquis à créer des personnages prenant vie de façon autonome. En prenant en compte les techniques d'animations des studios Disney, entre autres, ces derniers ont pu ouvrir leurs recherches et créer des *believable characters* « qui fournissent une illusion de vie et ainsi permettent la suspension de l'incrédulité des spectateurs. »⁽¹⁾

⁽¹⁾ Carlos Martinho et Ana Paiva, *It's all in the anticipation*, P.331.

Pour Carlos Martinho et Ana Paiva avec le projet *A.I.N.I.*, il s'agirait alors de placer l'idée d'*anticipation* en premier lieu dans la création d'un avatar numérique.

Entre communication et ressenti, jusqu'à quel point peut-on, alors, abstraire l'avatar ? S'agit-il de déshumaniser complètement sa forme ou de reprendre des caractéristiques d'éléments du réel (esthétiques, émotionnelles, comportementales, de constructions) à la manière des Agents Conversationnels Animés vu en interview avec une directrice de recherche ?

Pour en savoir davantage, il serait intéressant d'étudier le projet éducatif *A.I.N.I. and the Word Puzzle Game*.



**PROJET A. I. N. I.,
(SOURCE : IT'S ALL IN THE ANTICIPATION, P.33)**

Dans le cadre d'un jeu de lettres, l'Agent Virtuel Intelligent (A.V.I.) *A.I.N.I.* devient un guide dans la réflexion d'un programme éducatif. Sous les traits d'une fleur, l'avatar reprend des caractéristiques comportementales humaines et aiguillonne, par des mouvements de pistil (que l'on pourrait qualifier de hochements de tête chez l'homme), les décisions du joueur quant au chemin à suivre pour trouver un mot et ainsi gagner la partie.

L'agent virtuel intelligent, dans cet exemple, ne représente pas le joueur derrière son écran mais consiste seulement en une aide autonome pour ce dernier. Là où l'internaute s'attend à communiquer avec un autre homme, ce dernier fait face à un végétal plus qu'étonnant. La fleur devient alors un objet d'empathie que l'utilisateur estime au fil de la partie. Ce niveau d'abstraction, infime soit-il, permet à l'avatar de changer de statut. Cet élément quelconque du quotidien prend, dans le champ de ce jeu éducatif, une importance toute autre. L'objet commun se trouve alors doté d'une conscience.

Ce choix d'apparence de l'avatar semble également se justifier par sa fonction même ; quoi de plus plausible alors que de légitimer l'image d'un soutien extérieur anonyme (sur base de calculs invisibles d'algorithmes avec l'émotivector) par la création d'un A.V.I. extra-ordinaire.

La fleur semble revêtir un caractère assez magique de par sa nouvelle condition. Cependant, le joueur ne s'en trouve pas plus déstabilisé dans sa partie ; malgré ses nouvelles fonctions, il reconnaît l'élément courant de son quotidien, et semble par là même, lui accorder sa confiance.

A.I.N.I. permet alors un genre inédit de communication d'informations entre l'avatar et l'utilisateur. L'anticipation mise en premier lieu dans la création permet au joueur de ressentir davantage. Le bouleversement des codes dans la création même permet à l'utilisateur une immersion plus expérimentale du jeu.

L'étude du travail de l'artiste Sylvie Blocher⁽⁴⁾ m'a permis d'établir d'autres méthodes d'abstraction. En prenant en référence des œuvres comme *La Sauteuse*, les *Pratiques quotidiennes pour rendre la vie quotidienne plus présentable* ou encore *Skintone* de l'artiste, il nous a été possible d'énoncer trois modes d'abstraction du corps ; à savoir l'autonomisation du corps, le corps comme rituel et le corps comme motif.

C'est à travers ces analyses de micro-performances que nous avons pu constater en quels points Sylvie Blocher parvient, plus ou moins implicitement, à abstraire le corps. Utilisant alors ce dernier dans son unité ou à une échelle plus réduite, elle joue sur les proportions, les cadrages, les mécaniques de gestes et les contrôles spatio-temporelles de ses saynètes.



LIVING PICTURES / SKINTONE, SYLVIE BLOCHER, 2014.

⁽⁴⁾ Étude réalisée dans le cadre de l'observatoire Prospect " Corps, dispositif, contrainte, émancipation " avec Aline Caillet sur l'artiste Sylvie Blocher, Centre Saint-Charles Panthéon Sorbonne I.

Avec ses œuvres, le corps devient canvas et se déploie en tant que terrain d'expérimentation. Dans *Skintone*, l'abstraction en est d'autant plus grande car le corps devient peau et évolue en tant que référent pour les spectateurs ; ces derniers jouent à se placer face à la nuance de peau qui leur correspond. Le corps ne se résume alors ici qu'à une couleur. Le monde du factice (avec l'image faites de nuances) et le monde réel (avec les corps des spectateurs-joueurs) cohabitent alors ensemble dans un même lieu et l'espace d'un instant pour faire œuvre.



INTERIOR SERIES, AZIZ+CUCHER, 1999-2002.

.59

Comme nous venons de le voir avec *Skintone* de Sylvie Blocher, l'abstraction peut se produire grâce à un cadrage très serré et une réappropriation du sujet. Un exemple frappant est le projet d'Aziz+Cucher avec *Interior Series*. La peau est, dans ce projet, une fois de plus un support de création. La transposition d'une échelle minime à une échelle à taille humaine de la peau rend compte d'un corps devenu motif. Apposé comme du papier peint dans une architecture elle est surprenante (faites d'arrêtes, d'encastements, d'hybridations de pans de murs), la peau est alors offerte comme un support à vivre. Et ce qui m'était « intime et privé » s'impose à moi et à tous maintenant dans le public. Nous pourrions nous intéresser à d'autres phénomènes qui rendent compte d'une évolution dans le temps.

Émotion

Pour traiter de la notion d'émotion, comme un autre aspect de création en prendre en compte dans la construction d'un avatar, nous pouvons revenir sur l'exemple de l'agent virtuel intelligent qu'est d'A.I.N.I..

Nous avons vu dans le sous-chapitre précédent qu'A.I.N.I. devient une entité complexe et étrange aux yeux du joueur de par son bouleversement de statut ; de végétal à objet communiquant, elle s'abstrait de par sa nature d'objet inédit. Régie par des émois d'ordres humains le végétal dénote d'un certain comportement ; il encourage, approuve ou déprécie les actions du joueur au fur et à mesure du jeu. L'humanisation de la plante est rendue possible grâce au mécanisme d'anticipation affectif couplé à un capteur appelé *Émotivevector*. Ce dernier contrôle en premier lieu les valeurs du capteur et prédit son prochain état ; par la suite, il détermine l'état affectif qui survient de l'inadéquation entre la prédiction et la valeur entrée et, finalement, envoie cette information avec la valeur du capteur.

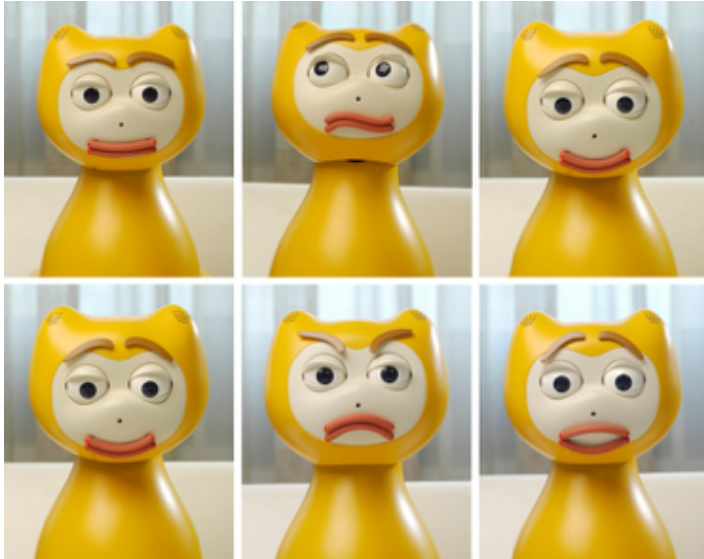
Chaque *Émotivevector* est associé à un capteur mesurant la distance à l'objet le plus proche en une direction prédéfinie dans le champ de vision d'A.I.N.I.. Ce protocole électronique permet ainsi à A.I.N.I. d'adopter différentes attitudes ; elle peut être alors perçue comme « regarder nonchalamment autour d'elle » ou encore « observer rapidement un élément nouveau. » Alors que le joueur commence sa partie en agençant progressivement les cubes, A.I.N.I. peut alors « baisser la tête pour décourager, la lever pour encourager, exprimer sa confiance en regardant le joueur avancer dans le jeu ou s'agiter de manière confuse pour le dissuader d'un mouvement. » Pour une efficacité maximale d'un avatar conçu avec le principe d'anticipation, il est nécessaire de maintenir une certaine cohérence au niveau émotionnel et démonstratif tout au long du jeu (par exemple A.I.N.I. ne peut pas encourager le joueur dans la bonne direction en secouant son pistil de manière alarmante.)

Avec A.I.N.I. nous nous rendons alors compte que l'avatar (appelé *believable character*) sous une forme humaine unique n'est plus la seule posture à adopter lors de la création d'un avatar. L'émotion, le ressenti, la personnalité d'un A.V.I. l'emporteraient alors tout autant que sur l'apparence humanisée conventionnel. Et « (...) une animation réussie, pour un public, ne relève pas forcément de l'utilisation de personnages réalistes, mais bien de personnages avec une personnalité. »⁽⁴⁾

C'est cette conception de la déshumanisation traditionnelle formelle et de l'humanisation comportementale de l'avatar qu'il serait intéressant d'étudier et d'envisager dans un projet final.

Pour continuer sur cet axe de recherche, nous pouvons étudier un autre exemple d'objet, matériel cette fois, toujours basé sur le mécanisme de l'anticipation avec *ICat*, un compagnon de jeu affectif.

⁽⁴⁾ Voir l'interview de la directrice de recherche CNRS à TÉLÉCOM ParisTech, en annexe.



ICAT PAR PHILIPS,
(SOURCE : [HTTP://WWW.HITECH-PROJECTS.COM/ICAT/](http://www.hitech-projects.com/icat/)).

ICat est un programme de recherche sur les interactions entre les hommes et les robots, qui s'effectue via le robot *ICat* lui-même et via des plateformes-logiciels.

Les études menées avec le projet *ICat* ont montré que les émotions et les comportements mécaniquement rendus ont eu un effet significatif sur la façon dont les utilisateurs perçoivent et interagissent avec les robots. Et, si cet objet reste assez énigmatique dans sa forme (même s'il nous fait tout de même penser à un chat – d'où son nom-), il est intéressant de signaler qu'*ICat* reprend des caractéristiques de symétries, d'axes, de positions du visage de l'homme, dans sa volonté de communiquer.

Ce dernier se pourfend d'expressions reconnaissables par tous ; sourcils froncés, sourire, yeux écarquillés... Dans ce projet éducationnel, l'émotion reste ainsi le maître-mot.

À travers ces analyses de projets éducatifs, nous pouvons alors affirmer que le comportement autonome d'un avatar revêt tout autant d'importance que son allure. La directrice de recherche sur les Agents Conversationnels Animés interrogée dans ce mémoire, parlait d'ailleurs de l'*adaptabilité* comme d'une caractéristique sur laquelle il est encore nécessaire de travailler dans la conception d'un avatar.

Pour une meilleure création et une meilleure utilisation d'un avatar adapté au support web de nos jours, quelles autres connaissances nous faudrait-il alors prendre en compte ?

Intervient ainsi l'idée d'immersion au sein même de l'avatar.

Immersion (dans l'action)

A la manière du projet *Skintone* de Sylvie Blocher vu précédemment, ou encore de la même façon que *My Bioluminescent Forest*, il serait intéressant de développer l'avatar numérique dans le cadre de l'immersion au réel. En « complétant » un utilisateur concret dans le monde réel, l'avatar rejoindrait cette notion de prothèse sociale évoquée au début de ce mémoire.

En intégrant le virtuel au réel, l'apparence d'un internaute ne se réduirait alors plus à une image fixe dans le temps (image photogénique), mais à une image en évolution qui se légitimerait - dans sa forme - par les actions de son utilisateur sur la toile. Fanny Georges parle d'ailleurs « d'hexis numérique, comme contours de la représentation de soi, c'est-à-dire d'apparence produite par le mouvement. »⁽¹⁾ et « tout comme les noms d'ordinateurs sont devenus des noms de personnes, les images sont devenues des apparences et le mouvement de la représentation de soi (pointeur, avatar) un geste qui peut se faire expressif. »⁽²⁾, l'avatar en tant qu'hexis numérique nous permettrait de dire par la relation utilisateur-corps-écran que « je suis car j'agis. »

Nous pourrions alors imaginer le mouvement ou l'interaction comme le principe actif de l'avatar-prothèse connecté. « L'immersion est donc ce qui unifie la représentation de soi, les représentations de l'Autre et les représentations du monde. »⁽³⁾ « (...) C'est bien l'immersion qui permet de confondre le monde de la représentation physique et le monde de la représentation virtuelle, immersion qui permet au sujet d'opérer son expérience autographique. »⁽⁴⁾

Comment utiliser ou créer un avatar alors, en utilisant l'idée d'immersion, entre les mondes du numérique et du réel ?

Les scénographies interactives (l'immersion dans l'interaction)



LIGHT INVADERS, SUPERScript² ET MARTIAL GEOFFRE-ROULAND, NUITS SONORES (LYON), 2010.

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾⁽⁴⁾ Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs* [respectivement P.81, 70, 111, 114, 169]..

Avec ce projet, on retrouve le médium précédemment cité qu'est le Mapping. À l'heure où le mapping sur des bâtiments ou des structures architecturales se déploie plus largement en France, il commence récemment à se faire connaître dans les champs du design et de l'art. Avec le projet de Martial Geoffre-Rouland et de Supercript², le mapping se phénoménalise sur des structures plus éphémères comme dans ce projet *Light Invaders* pour les Nuits Sonores de Lyon en 2010. Véritable installation interactive collaborative, les visuels que l'on peut voir sur la photo ont été créés majoritairement par les internautes. En allant sur lightinvaders.com, plus de 500 personnes ont pu participé au projet. Leurs animations ont ainsi été utilisées comme base de création de projection lors du festival. Contrôlées en temps réel (via le logiciel Midi), ces animations ont été projetées sur 8 surfaces transparentes faites de leds, réagissant au son. Le logiciel a également été capable de contrôler nombres de caractéristiques des « avatars projetés », à savoir leur vitesse, direction, couleurs, leurs motifs graphiques ou encore leur symétrie.

Ces sortes d'avatars, simulés sur des écrans géants, confèrent au dispositif un aspect fantomatique, mystérieux et prenant : l'avatar se fait alors hologramme.

.63

Le Mapping sur objet



**L'EXPÉRIENCE BOX, BOT & DOLLY, CAPTURE DE LA VIDÉO
(PERFORMANCE FILMÉE) MISE EN LIGNE LE 23/09/13.**

Avec ce projet, l'immersion entre le monde réel et numérique est complètement requestionné. Avec cette performance, Bot & Dolly inclut un nouvel espace et une nouvelle profondeur au sein même d'une surface plane dans le monde réel. Cette dernière devient alors un terrain propice à l'imaginaire.

Le Face-Mapping



OMOTE PROJECT, NOBUMICHI ASAI, FACE TRACKING ET PROJECTION 3D, 2014.

Omote est un exemple impressionnant de face mapping. Le visage (élément d'identification même d'une personne) s'anonymise le temps de la performance. Les éléments structurels même qui constituent le visage sont perturbés par les effets projetés (nez, bouche, yeux...). L'homme devient alors à la fois un objet et un spectacle, car le corps devient canvas et motifs (à la manière de *Skintone* de Sylvie Blocher).

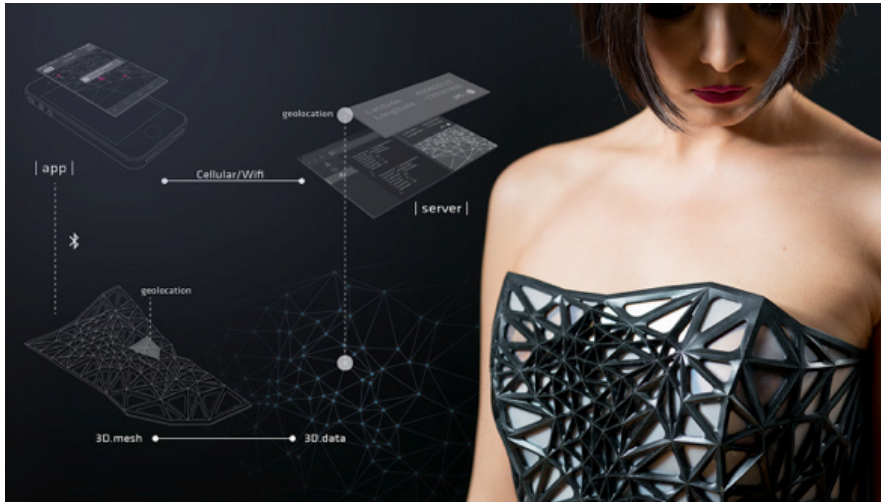
Mon projet final se situerait alors entre les mappings d'objet et de peau, où j'envisage ce principe technique comme une possibilité de réponse à la matérialisation d'un avatar « adapté. »

Transcription matérielle d'un avatar numérique ?

Un bon objet est d'après Pierre Damien Huyghe, un produit qui va attirer l'attention et tenir notre esprit attaché. Il s'agit de plaire tout en rangeant l'esprit. Mais qu'est ce qu'un objet ayant une valeur esthétique ? Qu'est ce qui fait que je peux m'arrêter pour l'admirer et ainsi perdre du temps du temps économique (pour Kant, c'est le *communicable* dans un objet).

X.Pose de Xuedi Chen ou encore *Émoto Project*, sont pour moi, des exemples qui permettent de travailler ces questions. Tous deux interrogent l'avatar comme une matière temporelle connectée entre deux mondes. De plus, s'ils attirent l'attention par leur esthétique singulier, ils entretiennent et alimentent notre esprit.

L'avatar « semi-matériel » se positionne alors aussi bien en tant qu'art et design, qu'en tant que discours.



**X.POSE, XUEDİ CHEN ET PEDRO G.C. OLIVEIRA, THÈSE ITP NYU 2014,
(SOURCE :[HTTP://XC-XD.COM/X-POSE](http://xc-xd.com/x-pose)).**

X.Pose (pour « expose ») est un corset imprimé numériquement, où à la manière d'*Omote Project*, le corps devient support. Ce vêtement (que je pourrai là encore qualifier de prothèse sociale) se situe entre deux mondes ; le numérique (car le corset est connecté) et le réel (car le corset est porté). En effet, ce sont bien les actions sur le net (par exemples les commentaires, les « j'aime » et partages des internautes) qui régissent l'opacité du vêtement-sculpture. Ainsi, le porteur du corset devient aussi « transparent » dans le monde concret que sur la toile grâce au changement d'opacité des facettes. Et, « mis à nu », c'est comme si l'internaute se matérialisait en un objet-avatar. L'immersion en est d'autant plus forte.

.65

On retrouve également l'idée d'abstraction évoquée plus tôt ; le corset semble vraiment représenter « la toile » d'internet. On tient compte d'éléments fixes (la structure) et d'éléments en actualisation permanente (les facettes qui changent de niveaux d'opacité). Malgré sa fabrication concrète (et donc son caractère fixe d'objet) *X.Pose* garde cependant son caractère transformable par le jeu d'opacité qui s'y produit. Le rapport au temps, grâce à l'actualisation constante des facettes, démontre l'activité intense que peuvent avoir les internautes.

Combien je donne avoir de moi sur le net ? Quels aspects de ma personnalité y sont représentés ? *X.Pose* est, pour Xuedi Chen, une exploration de ces questions. Avec des exemples comme ce dernier, les artistes et designers semblent déjà interroger la notion d'alternatif (non-contrôle de ce qu'il va se passer) grâce aux data et au code.

Les data (qui propres à chaque internaute) prennent ici le statut de « matière à création » et en devenir du numérique. Passées dans les grilles de créations qu'est le code (chaque code est un filtre esthétique), les données permettent la fabrication d'un avatar aux formes inédites. C'est cette méthode de travail qui a été analysée avec les exemples tout juste étudiés. La possibilité de l'action *random* (aléatoire) dans le code permet même de retrouver la part d'alternatif constaté dans certains appareils réglables.

Et, avec ces exemples, pouvons nous alors parler de ces « Beautés du Monde », à savoir ces objets qui essaient de faire exister une tierce valeur, à la manière du Cinéma ?

Ouverture avec mon projet

CONCLUSION

Pour conclure, et grâce aux références et analyses effectuées dans ce mémoire, nous pourrions dire que pour travailler les différentes formes de double-apparence dans le numérique, l'avatar propre au domaine du réseau social principalement :

- * **Doit** se nourrir de la matière numérique que sont les données.
- * **Ne doit pas** être stable et fixe dans le temps, mais fait d'actualisation (comme l'est l'identité) pour une métamorphose continuelle.
- * **Ne doit pas** se référer uniquement à la référence de la figure humaine, dans ses représentations. Il devrait inciter une nouvelle esthétique et se présenter comme un nouvel écrit d'écran. Être fait d'abstraction permet plus de ressenti et de incite donc à parler de « présence de soi » sur le net. En rendant plus abstrait l'avatar, on le connote aussi davantage comme une représentation et non comme une vérité. Car, nous l'avons vu dans la première partie de ce mémoire, l'identité est une illusion par ce qu'elle est fuyante, elle est la vérité telle que l'on peut l'accepter. C'est cet aspect qu'il s'agirait donc de travailler pour un avatar adapté.
- * **Devrait garder** une part énigmatique dans sa forme et dans sa lecture. Mon projet d'avatar consisterait en une proposition de filtres sensibles pour une représentation de soi sur le Web. Il ne serait qu'une réponse formelle possible d'un avatar inédit, le but étant de démontrer que l'avatar actuel n'est pas adapté à la machine réglable qu'est le numérique.
- * **Pourrait** supporter des rendus matériels (plus ou moins ponctuels). L'avatar numérique ne doit pas forcément évoluer uniquement dans la surface de l'écran d'ordinateur. En étant présent aussi bien sur le territoire du numérique que sur le territoire du réel, il deviendrait un outil éducatif de lecture et d'archivage.

PROJET

J'aimerais, grâce au procédé mapping, rendre compte de notre présence et de notre activité dans le cyberspace.

En mappant les prothèses sociales déjà existantes d'un individu et en le suivant chez lui tout au long d'une journée, je souhaiterai rendre compte visuellement de l'effet d'actualisation et d'évolution propre à l'avatar numérique à travers une esthétique-mouvement de l'ordre de l'abstrait.

OUVERTURE

CONCLUSION
PROJET



Dans mon projet, j'utilise le procédé de mapping pour prétendre à la création d'objets digitaux. Grâce à cette méthode, j'aimerais démontrer que l'avatar pourrait évoluer sur des vêtements numériques; il serait désormais hors de l'écran, accolé au corps de l'utilisateur.

Comme nous l'avons vu au début de ce mémoire, l'identité est fugace, insaisissable, et c'est ce caractère intouchable qui rend justement les représentations de l'avatar plus poétiques et sensibles.

Dans mon hypothèse de réponse, un premier travail consisterait à établir les règles de représentations formelles d'un avatar X pour tenter d'exposer cette fugacité. J'aimerais alors garder comme objectif de créer des « formes-informelles » à partir des interactions entre les internautes.

Avec mon projet, un individu ne pourrait donc contrôler son avatar comme il le ferait avec un jeu vidéo. En effet, il s'agirait davantage, avec ma proposition, de révéler enfin le caractère invisible de ses actions sur le net. Sa forme-informe (avatar) consisterait donc en le produit de ses rapports avec les autres internautes.

En poussant un peu plus loin l'idée d'avatar connecté, nous pouvons imaginer que son apparence pourrait encore changer en fonction de ses rencontres avec d'autres utilisateurs dans le monde réel. Montrant ainsi que dans n'importe quel monde, l'altérité est toujours motrice dans la formation de la double-apparence.

BIBLIOGRAPHIE

MONOGRAPHIE ET OUVRAGE COLLECTIF

- HUYGHE P.-D., *LE DIFFÉREND ESTHÉTIQUE*, BELVAL, CIRCÉ, 2004
- HUYGHE P.-D., *LE DEVENIR PEINTURE*, PARIS, L'HARMATTAN, 1996
- HUYGHE P.-D., *DU COMMUN*, BELVAL, CIRCÉ, 1999
- HUYGHE P.-D., *ARTS ET INDUSTRIE*, BELVAL, CIRCÉ, 1998
- TISSERON S., *L'INTIMITÉ SUREXPOSÉE*, PARIS, RAMSAY, 2001
- TISSERON S., *RÊVER, FANTASMER, VIRTUALISER – DU VIRTUEL PSYCHIQUE AU VIRTUEL NUMÉRIQUE*, PARIS, DUNOD, 2012
- DIODATO R., *ESTHÉTIQUE DU VIRTUEL*, PARIS, VRIN, 2011
- LE BRETON D., *L'ADIEU AU CORPS*, PARIS, MÉTAILIÉ, 1999
- LE BRETON D., *SIGNES D'IDENTITÉ*, PARIS, MÉTAILIÉ, 2002
- LE BRETON D., *LA PEAU ET LA TRACE*, PARIS, MÉTAILIÉ, 2003
- LE BRETON D., *ANTHROPOLOGIE DU CORPS ET MODERNITÉ*, PARIS, PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE, 2008
- LÉVY P., *LA MACHINE UNIVERS : CRÉATION, COGNITION ET CULTURE INFORMATIQUE*, PARIS, LA DÉCOUVERTE, 1987
- JEANNERET Y., *YA-T-IL (VRAIMENT) DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ?*, VILLENEUVE D'ASCQ, PRESSES UNIV. SEPTENTRION, 2000
- THÉVOZ M., *LE MIROIR INFIDÈLE*, PARIS, ÉDITION DE MINUIT, 1996.
- PELACHAUD, C., MARTIN, J.-C., ANDRÉ, E., CHOLLET, G., KARPOUZIS, K., PELÉ, D. (EDS.), *IT'S ALL IN THE ANTICIPATION (7TH INTERNATIONAL WORKING CONFERENCE, IVA 2007, PARIS, FRANCE, SEPTEMBER 17-19, 2007, PROCEEDINGS)*, SPRINGER-VERLAG BERLIN HEIDELBERG, INTERNATIONAL, 2007

ANNEXES

BIBLIOGRAPHIE
ARTICLES
SITES WEB

ARTICLE DE PÉRIODIQUE D'ARCHIVES OUVERTES

- ERTZSCHEID O., " L'HOMME EST UN DOCUMENT COMME LES AUTRES : DU WORLD WIDE WEB AU WORLD LIFE WEB ", *HERMÈS*, [EN LIGNE], CNRS-EDITIONS, 2009, PAGES 33 À 40. [HTTP://ARCHIVESIC.CCSD.CNRS.FR/SIC_00377457V1/DOCUMENT](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/SIC_00377457V1/DOCUMENT) (CONSULTÉ LE 21.12.2014).
 - GEORGES F., " AVATARS ET IDENTITÉ ", *HERMÈS*, CNRS-EDITIONS, N°62, 2012/1, PAGES 33 À 40.
 - BOEHNER K., SENGERS P. ET WARNER, S., " INTERFACES WITH THE INEF-FABLE ", *ACM TRANSACTIONS ON COMPUTER-HUMAN INTERACTION*, CORNELL UNIVERSITY, INFORMATION SCIENCE, 2008, 15(3), PAGES 1 À 29.
 - LE BRETON, " VERS LA FIN DU CORPS : CYBERCULTURE ET IDENTITÉ ", *REVUE INTERNATIONALE DE PHILOSOPHIE*, ASSOCIATION REVUE INTERNATIONALE DE PHILOSOPHIE, N°222, 2002/4, PAGES 491 À 509.
-

SITES WEB

- SÉMIOTIQUE DE LA REPRÉSENTATION DE SOI DANS LES DISPOSITIFS INTÉRACTIFS, GEORGES F.

FANNYGEORGES.FREE.FR

[HTTP://FANNYGEORGES.FREE.FR/FGEORGES_THESE_0108.PDF](http://fannygeorges.free.fr/fgeorges_these_0108.pdf)

[CONTIENT LA THÈSE IMPORTANTE DE FANNY GEORGES SUR LA REPRÉSENTATION DE SOI DANS LES DISPOSITIFS INTÉRACTIFS]

- (LES AURAS NUMÉRIQUES :) POUR UNE POÉTIQUE DE LA BASE DE DONNÉE, KRATKY A.

ECM.UNIV-PARIS1.FR

[HTTPS://ECM.UNIV-PARIS1.FR/NUXEO/SITE/ESUPVERSIONS/DE3AA055-B565-4007-8D04-3DC37A6FB55C](https://ecm.univ-paris1.fr/nuxe0/site/esupversions/de3aa055-b565-4007-8d04-3dc37a6fb55c)

[CONTIENT L'IDÉE IMPORTANTE DE LA BASE DE DONNÉE COMME MATIÈRE À CRÉATION]

- PIERRE-DAMIEN HUYGHE, HUYGHE P.-D..

PIERREDAMIENHUYGHE.FR

[HTTP://PIERREDAMIENHUYGHE.FR/RECHERCHES/TEMPSDESAPPAREILS.HTML](http://pierredamienhuyghe.fr/recherches/tempsdesappareils.html)

[CONTIENT DES EXTRAITS IMPORTANTS DE DÉFINITIONS DES NOTIONS DE MACHINE RÉGLABLE, D'APPAREIL, ET D'INDUSTRIES]

- PROTHÈSES, SORIANO P.

PAULSORIANO.FR

[HTTP://WWW.PAULSORIANO.FR/PROTHESE.HTML](http://www.paulsoriano.fr/prothese.html)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE L'IDÉE DE PROTHÈSE]

- AVATAR ET IDENTITÉ NUMÉRIQUE, BOUSSARI R.

REGISBOUSSARI.COM

[HTTP://WWW.REGISBOUSSARI.COM/PARIS8/M2CEN.AVATAR.PDF](http://www.regisboussari.com/paris8/m2cen.avatar.pdf)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE L'IDÉE D'AVATAR NUMÉRIQUE]

- BIG DATA, WIKIPÉDIA.

WIKIPÉDIA

[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/BIG_DATA](http://fr.wikipedia.org/wiki/Big_data)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DES BIG DATA]

- RÉSEAU INFORMATIQUE, WIKIPÉDIA.

WIKIPÉDIA

[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/RÉSEAU_INFORMATIQUE](http://fr.wikipedia.org/wiki/Réseau_informatique)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE LA NOTION DE RÉSEAU]



- NUMÉRIQUE, WIKIPÉDIA.

WIKIPÉDIA

[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/NUMÉRIQUE](http://fr.wikipedia.org/wiki/Numérique)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE LA NOTION DE NUMÉRIQUE]

- MAPPING VIDÉO, WIKIPÉDIA.

WIKIPÉDIA

[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/MAPPING_VIDÉO](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mapping_vidéo)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE LA NOTION DE MAPPING VIDÉO]

- STADE DU MIROIR, WIKIPÉDIA.

WIKIPÉDIA

[HTTP://FR.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/STADE_DU_MIROIR](http://fr.wikipedia.org/wiki/Stade_du_miroir)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE LA NOTION DU STADE DU MIROIR DE LACAN]

- LA DATAVISUALISATION C'EST QUOI, PARTEJA.

PARTEJA.NET

[HTTP://WWW.PARTEJA.NET/LA-DATAVISUALISATION-CEST-QUOI-4194.HTML](http://www.parteja.net/la-datavisualisation-cest-quoi-4194.html)

[CONTIENT UNE DÉFINITION IMPORTANTE DE LA NOTION DE DATAVISUALISATION]

- IDENTITAT, THE » GESTALT « OF DIGITAL IDENTITY, LOH ET FIEDLER.

DIGITAL-IDENTITIES.COM

[HTTP://WWW.DIGITAL-IDENTITIES.COM.](http://www.digital-identities.com)

[CONTIENT UNE RÉTROSPECTIVE IMPORTANTE DU TRAVAIL EFFECTUÉ]

- MY BIOLUMINESCENT FOREST, TAREK MAWAD,

FRIEDRICH VAN SCHOOR, ACHIM TREU.

BIOLUMINESCENT-FOREST.COM

[HTTP://WWW.BIOLUMINESCENT-FOREST.COM](http://www.bioluminescent-forest.com)

[CONTIENT UNE RÉTROSPECTIVE IMPORTANTE DU TRAVAIL EFFECTUÉ]

ANNEXES

SITES WEB





INTERVIEWS

INTERVIEW SUR LE RÉSEAU SOCIAL FACEBOOK.

CETTE INTERVIEW A ÉTÉ EFFECTUÉE LE DIMANCHE 17 MAI À VINCENNES, VOLONTAIREMENT EN GROUPE DE TROIS PERSONNES (CHARLOTTE, ONDINE ET BAPTISTE), POUR UNE VOLONTÉ D'INTERACTION ET DE QUESTIONNEMENT ENTRE LES PERSONNES.

COMBIEN DE FOIS PAR JOUR ALLEZ-VOUS SUR FACEBOOK ?

Charlotte : Trois fois par jour au moins, mais je reste connectée toute la journée sauf quand je travaille, ou en tout cas quand je ne suis pas occupée le matin, j'y vais le matin, et je laisse Facebook connecté toute la matinée. Je suis hors-ligne (sur les conversations) mais j'ai quand même facebook ouvert dans un onglet sur page internet.

Comment expérimentes-tu au quotidien ce réseau social ? Reviens-tu souvent sur cette page Facebook ou attend tu qu'il y ait des notifications sonores ou visuelles d'une activité ?

Charlotte : J'ai désactivé les sons sur Facebook, j'attends donc de voir le «(1)» qui apparaît sur l'onglet pour me notifier d'une activité. Sinon je ferme ma page quand je travaille, et y revient quand je fais des pauses. Donc j'y vais environ trois fois par jour minimum.

Quand tu fais des pauses, te rediriges-tu directement sur Facebook ?

Charlotte : Oui, je suis complètement addict. C'est un réflexe, quand je vais sur Internet je commence par mes mails ; gmail, hotmail et après Facebook, le tout sur mon ordinateur car je n'ai pas de smartphone.

Baptiste : Quand je suis chez moi sur mon PC, je laisse toujours la page Facebook ouverte. Même sans notifications, je regarde régulièrement cette page, même si bien évidemment ce «(1)» attire l'oeil. Je pense que je jette un coup d'oeil toutes les 5-10 minutes, je rafraîchis la page. Sur l'onglet «conversations» je suis toujours en ligne. Quand je suis au travail je n'ai pas facebook d'ouvert, mais quand je fais une pause ou que je m'ennuie je regarde tout de même s'il y a eu des nouveautés sur mon application Facebook pour Smartphone. Il en est de même lors de repas un peu lassant, ou de longs trajets de transports communs. Pourtant, il n'a jamais de nouvelles publications, mais mon geste devient juste compulsif, je suis toujours à l'affût de nouveautés. Quand je vois des publications qui ont été likées par mes amis Facebook, je m'intéresse est j'ai tendance à aller voir de quoi il en retourne.

Il me serait difficile de donner un chiffre, plus de dix fois car j'y vais vraiment quand je suis oisif et que je veux passer mon temps. Finalement, ce geste compulsif peut être contré seulement par une activité extérieure de travail qui m'accapare mon temps et mon esprit.

Ondine : J'ouvre toujours mes mails, Facebook reste dans un onglet, j'y vais de temps en temps pour regarder ; quand je suis passive, que je j'ai des choses à faire mais que je n'en ai pas envie, je descends (*scroll*) toutes l'actualité de mon *fil* Facebook, et peux même remonter à des notifications qui date de plusieurs jours. Je suis *en ligne* dans les conversations depuis peu, car je n'aime pas spécialement que des personnes viennent me parler sur Facebook. Quand ils viennent me parler, je ne réponds pas ou ne clique pas sur la notifi-

ANNEXES

INTERVIEWS

cation du message car maintenant nos interlocuteurs peuvent voir si on lu leurs messages. Cependant, je ne vais pas sur Facebook dès le matin car je n'ai pas internet sur mon téléphone. Je ne peux y aller alors, seulement après mes cours le soir: C'est une volonté de ma part de ne pas obtenir internet, car même si cela est pratique, ça prête quand même à une certaine oisiveté et une certaine procrastination.

Sinon je me sers de facebook également comme un outil ; pour voir les *actualisations* de sites (dont je suis *abonnée*) que j'apprécie grâce aux *hyperliens*. Dans ce cas là, Facebook joue le rôle de passerelle entre mes sites favoris. Même s'il y a un effet piège où plus j'aime des sites sur Facebook et plus mon *fil d'actualité* se remplit de ces publicités pour des sites et autres (*recommandations*).

Quelle pratique du like avez-vous au quotidien sur Facebook ?

Charlotte : Il s'agit plutôt d'artistes pour ma part, des magazines d'actualité un peu amusant ou décalés ou encore des youtubers (Norman, Cyprien). J'aime parfois des personnalités (comme Gad Elmaleh et Joseph Gordon-Lewitt). Il s'agit à ce stade là, d'aimer des pages Facebook où il m'est intéressant de voir leur activités au quotidien ou encore leur évolution.

Exercez-vous une pratique du pluriel sur Facebook ? Je pense par exemple aux groupes de personnes, discussions à plusieurs ou encore à la création d'événements ?

Ondine : Oui, Je pense surtout au *groupe de classe*, quand on demande un renseignement ou un service. Par exemple si l'on a des questions par rapport à un devoir qui arrive ou encore si l'on a oublié une feuille. C'est également utile lors de l'organisation de cadeau commun ou pour organiser des rendez-vous entre amis, cela évite de passer par l'utilisation de textos. Les événements sont également très pratique, ou lors d'élections (par exemple organiser des votes pour savoir quelle date conviendrait le mieux au groupe pour se retrouver). Je pense qu'organiser des événements devient même une activité à part entière ; il faut trouver la bonne photo de couverture et le bon intitulé pour promouvoir son événement. L'outil en lui-même est aussi pratique ; nous savons le nombre de participants, ceux qui disent « *oui, non* ou *peut-être* », la description de l'endroit, le jour, le lieu, les personnes à contacter... L'événement s'inscrit même dans le cadre de la réclame ; un événement bien fait est un bon coup de publicité. C'est déjà ce projeter dans l'ambiance de l'événement que de régir l'apparence de l'événement même. Pour attirer du monde, la photo et le texte vont énormément compter. Pour ma part, j'aime mettre des textes amusants pour annoncer un événements avec des amis proches.

.75

Quand et comment avez-vous commencé à utiliser Facebook ?

Baptiste : Je me suis inscrit le 19 Mai 2008.

Ondine : Cela doit faire maintenant sept ans que j'ai démarré Facebook. Je me suis inscrite environ un ou deux ans après mes amis.

Charlotte : J'ai commencé en 2008. Je m'en souviens particulièrement car c'était l'année avant le baccalauréat. À l'époque, les gens commençaient seulement à l'utiliser. Je me suis d'ailleurs amusée à regarder mon fil d'actualité depuis le début de mon activité, j'ai ainsi revu des statuts où j'avais la même logique que MSN ; où j'avais mon pseudonyme, ensuite mon statut. Il y avait ainsi des exemples comme « Cha' est trop contente d'être en vacances! » Alors que maintenant, il existe des applications au sein même de statut où l'on peut faire apparaître ses émotions, annoncer notre activité du moment avec des smileys ou encore dire où l'on est et avec qui.

Maintenant que cette fonction est disponible, quand et comment l'utilisez-vous ?

Baptiste : Je ne l'utilise pas, je n'y trouve pas grand intérêt.

Charlotte : Je ne l'utilise même pas, je ne sais même pas comment l'utiliser.

Ondine : Je me moque de ce que ces personnes peuvent faire, je n'y vois vraiment pas d'intérêt. Même s'il y a énormément de personnes qui l'utilisent.

Qu'en est-il des statuts, quelle pratique en avez-vous ?

Ondine : J'ai du en mettre seulement trois ou quatre depuis que j'ai Facebook, seulement pour annoncer des événements importants comment l'obtention d'une place dans une école. Parfois, il s'agit seulement de rendre compte d'événements de manière publique ou prévenir mon entourage que, par exemple, étant en voyage à l'étranger, ils ne pourront pas me contacter. Facebook devient là un substitut à mon téléphone portable.

**Sur votre profil facebook, qu'est ce qui, pour vous, vous représente davantage ?
Considérez-vous votre page Facebook comme étant la vitrine de vous même,
et quels y sont les éléments significatifs selon vous ? Comment les utilisez-vous
alors ?**

Charlotte : Les premiers éléments significatifs sont pour moi la photo de profil et la photo de couverture, car ce sont les éléments que les autres utilisateurs de Facebook voient en premier; ne serait-ce que quand ils passent leur curseur sur notre nom. Ce sont également les éléments qui sont les plus accessibles aux personnes qui ne sont pas mes amis. Car même en réglant les paramètres de confidentialités aux maximum pour une protection de son profil, la photo de profil et la photo de couverture restent visibles pour tous. Dans un second niveau, je considère pour ma part, les statuts comme témoignant pareillement de notre identité sur Facebook. Je poste régulièrement des publications ou des textes que j'apprécie. En troisième niveau, il y a les photographies de soi où l'on est taguées. Je procède souvent à un tri de ces photographies car je les trouve moi même trop nombreuses ou peu intéressantes. Enfin, il y a aussi les publications de mes amis sur mon mur, car elles sont généralement à l'image de ce que je suis, car ils postent souvent des éléments qu'ils pensent vont nous intéresser ou nous faire rire.

ANNEXES

INTERVIEWS

Quelle est alors votre pratique de votre photo de profil ? Les changez vous souvent, ou gardez vous souvent les même photographies ? Vous prenez-vous vous même en photo ou attendez-vous que quelqu'un d'autre prenne une photo de vous qui vous plaise assez pour la mettre en avant sur votre profil ?

Baptiste : Je ne change pas énormément de photo de couverture sachant qu'il m'a déjà fallu m'être du temps pour en poster ne serait-ce qu'une. Je n'y voyais pas vraiment d'intérêt. Maintenant, elles fluctuent entre mes centres d'intérêts à des *private jokes* avec des amis. La photo de profil reste pour moi l'élément le plus important qui tente de démontrer ma personnalité aux autres utilisateurs.

Charlotte : Personnellement, je crois que ça ne m'est jamais arrivé de remettre une ancienne photo de moi. Je considère mes photo de profil comme étant le reflet de ma vie dans le monde réel ; elle sont toujours récentes. Il m'arrive donc de faire le tri dans mon dossier *photo de profil* car son volume devient très vite excessif. Ces photographies restent d'ailleurs des autoportraits.

Ondine : Je fonctionne en mettant régulièrement des photographies de moi. Il ne m'arrive jamais de remettre d'anciennes photo, mais il m'arrive également rarement de les changer. Cette passivité s'explique surtout dans le fait que j'ai du mal à trouver, des autoportraits que j'apprécie. Considérant Facebook comme une vitrine de moi et ne me trouvant pas photogénique, je ne me risque donc pas à les changer. Je joue ainsi sur les deux extrêmes, ou je peux soit poster une photo de moi ou je me considère potable, soit une photo où je fais des grimaces. Voulant témoigner de ma personnalité assez enjouée, il m'arrive cependant de regretter ces dernières.

D'un autre côté, je change plus régulièrement de photographies de couverture ; au contraire, je ne mets jamais d'autoportraits ou d'images que j'ai moi-même prises. Il s'agit en général de photographies de film ou de musiques. Il s'agit, à travers elle, de démontrer de mes centres d'intérêts principaux du moment. Ces photographies deviennent un moyen de me connaître pour les personnes qui ne sont pas encore mes *amis*.

Facebook devient ainsi très vite un outil pour enquêter véritablement sur des personnes. Il arrive très vite aux Facebookers de *stalker* d'autres utilisateurs dans le but d'essayer de connaître et cerner une personne. Il nous arrive également d'être frustré quand Facebook ne nous permet plus un aspect intrusif à cause des paramètres de confidentialité ou quand la personne recherchée prend un pseudonyme sur facebook. Aussi, quand quelqu'un nous *demande en amis*, il devient commun de regarder en premier lieu son profil pour en savoir davantage sur cette personne.

Vous arrive-t-il de stalker également les publications et éléments photographiques ou textuels de vos amis ?

Baptiste : Cela m'arrive très fréquemment.

Charlotte : Très régulièrement. Il m'arrive également, lors d'un moment de nostalgie, de me souvenir de personnes que j'ai connue étant petite et de vouloir voir ce qu'elles sont devenues.

Ondine : Étrangement, je stalker beaucoup moins les profils de mes amis que les personnes extérieures.

Là où nous nous apercevons tous que Facebook devient un moyen de se montrer aux autres, comment alors souhaitez-vous être perçu sur Facebook ?

Charlotte : Postant assez activement, j'aime être vu comme quelqu'un qui s'intéresse à des publications amusantes, des découvertes artistiques ou musicales, ou comme quelqu'un étant concernée par ce qu'il se passe autour de moi. J'aime pouvoir apporter à travers Facebook, quelque chose aux gens. Après, j'effectue bien évidemment un contrôle sur mes photographies afin de pouvoir filtrer la façon dont je suis vu physiquement. Ne considérant pas Facebook comme un outil professionnel, je ne me censure pas dans mes démarches au sein de cette plateforme.

Cependant, il est communément accepté que finalement être populaire sur Facebook, c'est être présent sur le fil d'actualité.

Baptiste : Pour ma part, il s'agit essentiellement d'être vu comme je suis. Je ne poste pas énormément, ce sont plutôt mes amis qui viennent poster des éléments sur mon mur. J'utilise davantage Facebook comme un outil pour espionner les gens ou pour me vendre quand je poste des vidéos ou je joue d'un instrument. Je ne tiens pas compte de l'avis des autres utilisateurs quand je poste, commente ou publie quelque chose, je le fais essentiellement pour moi.

Ondine : Je poste seulement sur celui de mes amis. Il m'arrive de publier des images : des peintures, des costumes, des créations que j'ai moi-même fait. Facebook devient là un moyen un peu plus narcissique de me vendre davantage. D'une autre manière, la sur-publication de soi me gêne et j'en viens à ne plus suivre les changements de photo constants de mes amis.

Nous sommes attachés énormément à la photo de profil comme une façon de se présenter aux autres à travers Facebook, cependant, ne vous paraît-elle pas restrictive (car fixe, il s'agit d'un document jpg) par rapport aux capacités et aux objectifs de ce réseau social ?

Ondine : J'aime le fait de pouvoir contrôler la première image que je donne aux gens, au lieu de me confronter à de l'aléatoire.

Charlotte : Je pense que les *Vines* marcheraient même en tant qu'élément de profil jouable.

Baptiste : Peut-être pourrions nous faire une photo de profil qui nous caractérise au jour le jour ? Je repense à un travail dont j'ai été témoin où le but était de compter le nombre de sourires qu'avait effectué véritablement une personne au quotidien. Aussi, peut être que les expressions de notre visage pourraient changer sur notre *mur*, en fonction de notre humeur dans la vie réelle ?

Charlotte : Peut-être que les personnes qui seraient aptes à utiliser cette posture seraient ces personnes qui changent énormément de photo de profil ? Il serait plus intéressant de prendre des informations que la personne utilisatrice de Facebook a elle même poster afin de fabriquer quelque chose de plus inédit.

Est-ce qu'il ne manquerait un outil sur Facebook témoignant de la temporalité du réseau social ? Le fait que le contenu se construit grâce aux publications, commentaires et j'aime des autres ?

Charlotte : On peut penser à la géolocalisation, mais c'est déjà quelque chose que l'on retrouve sur Facebook, de plus je n'apprécierai pas le partage automatique de données sur Facebook, sans mon autorisation.

Ondine : Je n'aimerais pas que tout le monde sache où je suis allée et quand je suis allée. Cela me prive de ma liberté d'action.

Au lieu de revenir à l'idée de géolocalisation et de l'effet du passage du privé dans le publique, ne pourrions nous pas penser à un nouvel outil, plus énigmatique dans sa forme dont la fonction reviendrait à un signalement de présence de l'internaute grâce à son activité ?

Baptiste : Je pense que l'idée d'une forme un peu abstraite est meilleure car cela reste encore dans le domaine de l'implicite. Ce la ne démontre pas encore de données très personnelles, la forme reste une forme. Du coup, il n'y a pas de problème s'il n'y a pas contrôle de cette forme.

Charlotte : Je pense que cette idée de forme m'intéresserait à titre informationnel. Par exemple pour savoir l'intensité de mon activité dans la journée, car je ne fais pas cette démarche de prospection de mon activité moi même, et serais donc curieuse de voir la pluralité de mes actions ainsi que le nombre de temps que j'y consacre par jour. Je pense que cette « application » matérialiserait des éléments qui nous étaient invisibles sans pour autant humaniser le profil d'un individu.

Ondine : Dans ce cas là il serait intéressant de pouvoir régler ses propre paramètres de confidentialité. Cette forme pourrait être vue seulement par moi même ou mes amis. Je pense que cette « application » ne devrait pas remplacer la photo de profil mais deviendrait un outil complémentaire à part entière. Sa fonction serait seulement différente de la photo de profil ou des autres éléments constitutif du profil d'un internaute utilisant Facebook.

Quelle relation aimeriez vous entretenir avec ce « révélateur de présence », à l'heure où la surexposition et le fantasme de l'instantanéité régissent nos relations virtuelles et réelles ?

Ondine : J'aime le fait de ne pouvoir accéder à Facebook qu'en fin de journée car cela me permet d'avoir une vie sociale directe dans le monde réelle et une vie sociale numérique distincte. Je préfère ne pas avoir internet dans la journée pour ne pas céder à la tentation. De plus ne pas avoir Facebook à portée de main me permet d'accepter les silences avec d'autres personnes, silence qui n'en sont pas moins lucratif. Facebook devrait rester un complément à la vie réelle sans passer pour son substitut.

ANNEXES

INTERVIEWS



Charlotte : Nous n'avons pas tous la même projection sur cet outil car je pense d'un autre côté qu'il y a des personnes qui sont attachés au fait d'être tout le temps au courant de ce qu'il se passe sur ce monde numérique. Beaucoup le pense essentiel à leur gestion des événements. Je pense que cette nouvelle façon de faire, et d'être est le reflet de notre société actuelle. Tout est de l'ordre de l'instantanéité.

CETTE INTERVIEW A ÉTÉ EFFECTUÉE LE DIMANCHE 17 MAI À VINCENNES,
AVEC D'ONDINE, SUR [LES JEUX VIDÉOS \(SKYRIM\)](#).

À quel genre de jeu vidéo jouez vous en ce moment ?

Ondine : J'incarne un personnage avec le jeu SKYRIM auquel je joue en ce moment. L'intrigue se déroule dans un univers médiéval fantasy ou ton propre personnage est assez inconnu pour toi car au début du jeu il n'y a pas d'informations sur son passé. Seule une fenêtre apparaît soudainement sur l'écran et demande «Et vous qui êtes vous ?», le joueur peut alors commencer à configurer son personnage. Il peut alors choisir entre plusieurs races et plusieurs physiques, au début de la partie. Il y a une possibilité de remodeler davantage la silhouette de son personnage en allant voir une sorcière au cours de la partie, mais cela reste assez limité car cette action n'est disponible que dans certaines extension du jeu.

L'apparence du personnage détermine également les capacités du personnage au sein du jeu ; avec un *elfe*, je tends davantage à user de la magie, alors qu'avec un imposant *nordique*, je profiterai de ma force.

Le personnage du joueur poursuit alors les quêtes qu'il souhaite résoudre au sein d'un monde encore inconnu. Étant assez libre, il est alors possible de se construire une réputation. Certains respectent l'ordre des quêtes à venir et d'autres considèrent le jeu comme un exutoire. Le joueur s'invente alors une façon «d'être» au sein même du jeu grâce à son immersion.

Le joueur accède à une toute nouvelle culture ; des livres et un nouveau vocabulaire lui sont accessibles dans le jeu.

D'après votre expérience, amusez vous à recréer dans le jeu un personnage qui vous correspond physiquement et mentalement ou préférez vous vous libérer de cette première apparence ? D'après vos observations au sein de ce jeu, en est-il de même pour les autres joueurs ?

Ondine : Je suis une femme et pourtant je ne prend jamais de personnage féminin. J'ai constaté ainsi qu'étrangement les femmes préfèrent prendre un personnage masculin et les hommes un personnage féminin. Nous avons tendance à prendre des personnages qui ne nous correspondent pas physiquement. J'aime créer au sein de ces jeux, des personnages qui ne me ressemblent pas, mais à qui je vais attribuer des qualités qui, je trouve, correspondent à ma personnalité, même si je ne les possède pas forcément dans la vie réelle. Les armes qui sont associés à ces aptitudes de personnages jouent également un grand rôle dans leur élaboration. Personnellement, j'apprécie davantage les arcs que les imposantes haches.

De manière générale, êtes vous davantage attiré par les jeux où vous contrôlez un personnage ou des jeux où votre présence est seulement manifestée par des éléments furtifs (je pense par exemple à Angry Birds) ?

Ondine : J'apprécie davantage les jeux où je contrôle un personnage qui évolue dans un monde qui favorise l'immersion comme des jeux de narration).

Jouez-vous de manière quotidienne à ces jeux ?

Ondine : Je n'avais pas joué depuis un an mais maintenant je recommence à y jouer environ deux heures par jour, quand je rentre chez moi le soir ou quand j'ai du temps libre.

ANNEXES

INTERVIEWS



Comment devient on populaire ou connu sur ce type de jeu ?

Ondine : Il faut y être présent énormément, un peu comme Facebook. Mais là, arrive le danger un peu de ce genre de jeu ; la forte présence nécessaire au sein du jeu détériore la présence du joueur dans la vie réelle. Je connais des personnes qui ne sortaient presque jamais de chez elles à cause de cette addiction au jeu.

D'ailleurs, amusez-vous vous à bichonner l'apparence de votre personnage ou vous contentez vous d'expérimenter sur lui toutes sortes d'afflictions ?

Ondine : Pour des jeux qui durent assez longtemps comme Skyrim, je m'efforce à soigner l'apparence de mon personnage, car y jouant davantage avec lui, j'essaie d'avoir réellement un personnage qui me plaît. De plus, il s'agit plus, dans ce cadre là, de développer son personnage car le joueur n'a pas envie de recommencer tout le temps à construire son apparence.

Si tu pouvais rajouter des applications ou des actions au jeu ou a ton personnage, que ferais-tu ?

Ondine : Il serait intéressant que l'apparence du personnage change au fur et à mesure ne serait-ce que pour témoigner de son âge ou de son expérience, il pourrait vieillir. Après, tout dépend de comment le joueur voit le jeu, c'est lui qui décide de la façon dont il va finir ce dernier, c'est également ce que je trouve intéressant dans Skyrim.

Sur certains jeux en ligne, c'est l'environnement lui-même qui change, au fur et à mesure du temps, des dé-constructions ou reconstructions faites à la suite de guerres ou d'autres événements importants qui se sont passés au sein du jeu, entre les joueurs mêmes. Je pense par exemple au jeu Guild Wars où c'est le monde environnant lui-même qui est en évolution permanente en fonction des impacts qu'il a reçu. Même des années après avoir arrêté de jouer, il est possible de retrouver son personnage, sans malus, mais où le monde lui-même à évolué.

Nous sommes alors face à la volonté pour les créateurs, de confectionner une véritable deuxième vie pour les joueurs. Je pense que c'est ce sur quoi tend l'industrie du jeu vidéo désormais.

Dans la plupart des jeux aujourd'hui, le personnage est éternel, il peut mourir mais reviendrait toujours à la vie, plus ou moins diminué, alors que dans d'autres jeux comme Diablo, il est possible de configurer son personnage pour que ce dernier meurt définitivement. Après, c'est l'aspect cependant séduisant d'être immortel qui capte, je pense, un grand public.



CETTE INTERVIEW A ÉTÉ EFFECTUÉE LE MERCREDI 20 MAI DANS LE 14^E ARRONDISSEMENT DE PARIS, RUE DAREAU, AVEC CATHERINE PÉLACHAUD (DIRECTRICE DE RECHERCHE CNRS À TÉLÉCOM PARISTECH), SUR [LES AGENTS CONVERSATIONNELS ANIMÉS \(AVATARS\)](#).

Quel est votre parcours ?

Catherine Pélachaud : J'ai fait des études d'informatique et d'images de synthèse en France, puis je suis partie aux États-Unis où j'ai fait une thèse sur la modélisation du comportement humain, c'était véritablement une passion pour moi dès le début. J'ai ainsi pu à travers ma thèse, étudier et regarder l'animation faciale par rapport aux émotions et à la prosodie (rendre compte de l'intonation de la voix, de pauses, de questions...). Il y a des mouvements faciaux qui accompagnent cette prosodie. J'ai ensuite continué en Post-Doc' à travailler pour mes modèles d'agents conversationnels animés (A.C.A.), agents qui communiquent entre eux ou avec des humains.

Comment vous est venu cette envie de travailler sur les Agents Conversationnels Animés, à l'heure où ce domaine reste encore assez méconnu ?

C.P. : C'est venu de l'observation de mon quotidien mais également de mes études, où il faut s'appuyer sur des données psychologiques. C'est absolument passionnant et j'adore aussi modéliser. Donc avoir ces deux éléments, la théorie et la formalisation, me passionnait dans la démarche. Dès le début je me suis attachée à des lectures de psychologies. Nous les lisons d'ailleurs encore avec mes doctorants dès leur arrivée. Je trouve important le fait qu'ils connaissent le *pourquoi* de ce qu'ils modélisent.

Vous parlez justement de travailler en équipe lors de vos études, en est-il de même aujourd'hui dans votre travail ? Comment entretenez vous et exploitez vous ces relations dans votre profession ?

C.P. : Oui, nous travaillons avec des psychologues. Ça a été le cas il n'y a pas longtemps lorsque nous avons travaillé sur le rire. Mais nous travaillons aussi à partir de collectes de données ; on enregistre des vidéos ou on utilise des vidéos déjà enregistrées, c'est ce qu'on appelle des *corpus*, puis on va les analyser. Même s'il nous arrive de le faire seul, nous essayons quand même de toujours travailler en équipe car c'est énorme travail de recherche au préalable.

D'ailleurs quelle est pour vous, en générale, la temporalité d'un projet ?

C.P. : Cela dépend vraiment des projets. Une collègue, Nessrine, a fait il y a peu un corpus de mouvements de gestes expressifs, pour préparer le corpus. Il a donc fallu enregistrer et segmenter ces données. Cela lui a donc mis un an.

Vous arrive-t-il d'y a voir des commanditaires ou vos recherches restent-elles dans le domaine de la recherche même ?

C.P. : Nous avons souvent des projets de recherches, collaboratifs qui financent les doctorants. Nous arrivons parfois à trouver des applications concrètes à nos Agents Conversationnels Animés, selon les projets. Nous ne nous focalisons pas sur une application donnée, nous nous adaptons au projet selon les applications. Il s'agit pour nous de vraiment opérer et actionner la modélisation de nos A.C.A.

ANNEXES

INTERVIEWS



Dans ce travail en équipe, comment vous répartissez vous le travail ? Quelles sont ces étapes de fabrication d'un A.C.A. ?

C.P. : Cela dépend des projets sur lesquels nous travaillons. Avec par exemple, notre nouveau projet européen, nous avons eu une conversation téléphonique hier pour savoir comment créer le corpus (les éléments que l'on veut mettre dans le corpus, les types d'annotations...). Donc cette étape est un travail collectif pour synchroniser toutes les données émises de différents médiums. Pour d'autres projets, ils nous faut commencer par chercher et trouver de bons corpus déjà existants et effectuer tous types d'annotations. Il faut ensuite valider ce corpus et montrer que ce que l'on enregistre est bien perçu comme tel (je pense à l'expression d'émotions). Parfois, nous essayons de développer des outils pour analyser automatiquement des corpus. Pour reprendre de nouveau un exemple concret, quand ma collègue Nessrine travaillait sur son corpus, elle a développé des algorithmes pour segmenter ses données. Quand nous n'avons pas les outils appropriés il nous faut donc le faire à la main. Ainsi, dans la recherche même, il nous faut cependant essayer de créer. Je précise d'ailleurs que j'entends par corpus, un ensemble de vidéos et de captures de mouvements.

Pour le rire, nous analysons et extrayons les éléments communs des enregistrements réalisés tel que les aspect acoustiques du rire et le mouvement corporel non verbal. Le corps rend tout autant d'importance que le visage (au niveau du torse, des épaules, du balancement).

Comment se concrétise la fin d'un projet, faites vous des étapes d'expériences avec un public lambda pour vérifier le bon fonctionnement et la bonne compréhension de ces agents ?

C.P. : Une fois les modèles créés, nous faisons toujours une phase d'évaluation avec un public lambda, pour être sûr que le modèle fait toujours ce que l'on veut. Bien sûr les résultats ne sont pas toujours probants. Nous pouvons le faire ou bien par des études perceptives (on montre des vidéos que l'on a créés et on demande aux personnes ce qu'ils ressentent à travers un ensemble de question), ou on va les mettre directement en situation d'interagir avec l'agent. Ces rencontres se passent souvent dans un environnement restreint de laboratoire. Je pense d'ailleurs à une application où l'on a fait un jeu sérieux, pour un projet européen qui vient juste de se terminer; où l'idée était de créer des recruteurs virtuels pour aider les jeunes à passer des entretiens d'embauches. Il ne s'agissait pas là de travailler sur le contenu de leur discours mais plutôt sur leurs aspects sociaux (la façon dont ils le disent). Ils regardent alors si le comportement de la personne ; c'est-à-dire si elle est avachie, trop restreinte... Nous (les allemands avec les lesquels nous travaillons) avons d'ailleurs développé des software, pour détecter les comportements. L'agent va alors utiliser les informations qui sont extraites de cette analyse comportementale pour adapter son comportement. Nous avons donc produits différents types de recruteurs ; il y a le recruteur très demandant qui va chercher à déstabiliser, et le recruteur plus compréhensif qui va aider et reconforter le demandeur d'emploi. Ce sont les deux extrêmes mais nous pouvons bien sûr de créer d'autres.

Ce dernier projet, le projet TARDIS, dont je parlais a d'ailleurs été mis dans une mission locale en Île-De-France et en Angleterre. Nous avons pu nous rendre compte que les jeunes, en général, acceptent complètement ces agents.

Ces derniers peuvent également marcher avec des personnes âgées même si nous n'avons pas pu travailler avec elles directement, je connais d'ailleurs d'autres projets, dont un aux États-Unis où les résultats étaient probants. D'autres projets plus axés dans le médical, consistent également à suivre des personnes au quotidien dans le cadre de leurs exercices de rééducation après un accident. Ils les motivent alors par leur présence.

Une fois installé dans un environnement quotidien, comment pouvez-vous alors qualifier la relation qui s'établit entre l'agent et la personne suivie ?

C.P. : Même si les personnes se rendent bien compte du caractère virtuel de ces agents, nous constatons et nous essayons d'engendrer une relation d'attachement entre ces deux acteurs. Nous essayons vraiment avec notre travail à susciter une interaction entre ces derniers. Cependant nous avons du mal encore, pour l'instant, à définir ce que deviendra cette relation à long terme. La très grande difficulté réside, dans ce cadre là, à travailler la réelle capacité d'adaptation de l'agent : connaître ses préférences, avoir des connaissances sur l'utilisateur... De plus notre comportement change en fonction du degré de connaissance d'une personne, nous devenons alors plus familier. Il faut donc prendre ça en compte dans la modélisation de l'agent. Nous commençons vraiment tout juste à regarder certains aspects. Ce sont des choses sur lesquelles on souhaite aller car ce sont des questions de recherches vraiment passionnantes.

Lors d'une discussion, l'agent doit-il mémoriser des suites de mots ou des concepts, des questions que l'on trouve pertinente ou nos croyances... ?

Nous travaillons ces questions qui émergent petit à petit dans notre recherche. Nous pouvons alors retrouver des modèles émotionnels et des modèles relationnels (savoir quand faire des feedbacks, montrer un sourire, travailler son statut d'interlocuteur...). Il s'agit bien souvent d'étudier les relations de mimétisme entre les acteurs. Mais pour l'instant, cela ne suffit pas à en faire un compagnon de longue route.

Je repense à un projet européen où le but était de faire un agent qui vérifie si ses utilisateurs avaient une bonne hygiène de vie (s'ils faisaient du sport, mangeaient correctement...). Le problème résidait en le fait que cet agent ne pouvait pas tous les jours poser les mêmes questions de la même manière. Donc même de petits éléments se révèlent être une autre charge de travail pour l'avenir d'un compagnon au quotidien.

Dans votre bureau d'étude, comment finalement qualifiez-vous ce principe d'agent ?

C.P. : Ces agents doivent être produits avec la volonté de communiquer. Non pas l'aspect hyper-réaliste de ces derniers (comme les étudiants en images de synthèse).

D'une autre manière, avez-vous déjà pensé à créer des avatars qui ne correspondent pas aux canons de représentations humains ? Comment cela s'est-il passé ?

C.P. : Nous avons travaillé un court moment, il y a quelques années, sur un petit robot, le chien iBot de Sony. Nous avons essayé de le contrôler avec nos modèles, mais là d'autres connaissances étaient mises en jeu notamment le fait de savoir comment un chien pouvait exprimer sa joie. Nous de notre côté nous préférons travailler sur des figures humaines assez figuratives car cela nous permet de comparer un peu avec des données réelles. Nous ne déclarons pas que pour ces applications il faut ce genre de rendu, parfois il faut un rendu plus schématisé, plus cartoon... Tout dépend du public et de l'application. Sur cette question de l'apparence nous ne nous prononçons pas, même si nous sommes en cours sur cette idée.

Pensez-vous, qu'une fois le temps venu, ces agents pourraient s'intégrer dans la vie quotidienne ? Je pense par exemple à certains réseaux sociaux qui démontrent d'une identité numérique (comme Facebook) où il est question de se présenter seulement à travers une photo de profil. Pensez-vous qu'un travail doit et sera effectué sur cette plateforme encore récente de représentation de soi ?

C.P. : Dans notre domaine c'est ce que nous appelons une application killer. Je pense que les réseaux sociaux en font partie. Il me semble d'ailleurs avoir entendu que Facebook travaille déjà là-dessus (je ne suis pas sûre). Pour sûr, cela va démarrer. Il y a également

d'autres applications plus pédagogiques avec des tuteurs, pour accompagner les enfants à faire leurs exercices. Il ne s'agit pas, bien sûr, de remplacer les professeurs mais cela de dire « c'est bien, tu as bien fait tes exercices », Il y a énormément d'applications possibles. Nous avons d'ailleurs un projet avec Altier, où nous essayons de développer un petit agent dans des applications. Il y a également des choses sur la E-santé, où il y a la possibilité de développer des jeux sérieux pour des personnes avec diverses pathologies (par exemples détecter les dépressions chez les humains).

Souvent, les utilisateurs se rendent compte que la machine ne porte pas de jugement, c'est ce qui les incite à s'exprimer davantage et une relation de confiance s'installe. Les études montrent que les utilisateurs confient beaucoup de choses très personnelles beaucoup plus facilement.

La difficulté reste encore de bien mesurer l'apport de ces technologies à long terme. Mais je pense que toutes ces futures applications exploseront d'ici quelques années. Un autre problème reste l'acceptabilité.

D'autres types agents eux ont cependant été acceptés récemment sur des sites web, seulement pour répondre à des systèmes FAQ.

Oui, il y a Léa sur le siteweb de la SNCF.

C.P. : Oui bien sûr, elle ne fait pas grand chose (seul son moteur de dialogue derrière est très puissant) mais d'avoir seulement l'image d'une personne va attirer les utilisateurs et susciter l'interaction. EDF possède un de ces avatars, Orange peut être encore... Ces personnages commencent déjà à se multiplier et s'intégrer au paysage quotidien.

Nous parlions d'un futur agent qui accompagnerait des utilisateur au quotidien tout à l'heure, en essayant de se projeter dans un idéal et essayer de concevoir un avatar de ce futur, pensez vous que l'intégration du temps deviendrait possible dans leur création et même dans l'apparence. En vous donnant un exemple, peut être l'avatar pourrait-il vieillir ?

C.P. : Nous nous sommes un peu posé ces questions là. J'ai d'ailleurs trouvé la série Real Humans très intéressante car elle posait beaucoup de questions éthiques et sociologiques. Mais je vous avoue que je ne sais pas du tout où cette question pourra nous mener dans le futur. Car en même temps il faut que cela reste une machine. Il ne s'agit pas avec notre travail se substituer un être humain. Et puis il n'y a pas encore eu d'études de long terme car ce phénomène encore récent est étudié majoritairement aujourd'hui par des jeunes, donc l'apparence des avatars restent encore à l'image de leur créateurs.

Je pense à un projet aux États-Unis où il a été question de développer un compagnon (sur écran et matérialiser en robot) pour les personnes âgées, qui va jouer le rôle de rappel et va inciter à l'action et à la relation à autrui ; « il fait beau aujourd'hui, pourquoi ne sortiriez-vous pas ? »

Pour revenir à l'élaboration concrète d'un agent, comment se passe la création lors de retour d'un public ? Vous arrive-t-il de devoir effectuer des réarrangements de certains avatars ?

C.P. : Nous procédons toujours à une étape de réarrangement après une évaluation d'un public. Cette étape nous permet de mettre en évidence des éléments que l'on avait pas pris en compte. Il s'agit toujours d'effectuer une boucle de recherche : analyser avec le corpus, modéliser, implémenter et évaluer.

Je repense au projet TARDIS dont je vous ai évoqué les tenants un peu plus tôt, où le statut du locuteur avait été plus travaillé que l'interlocuteur. Ces retours du public nous ont alors appris que la position et l'apparence d'écoute de l'agent était trop neutre et

pas assez expressive. Les personnes percevaient moins bien l'attitude du recruteur virtuel, et étaient donc légèrement déstabilisées. Il nous a alors fallu retravaillé cet aspect avec l'équipe.

Comment vous autorisez vous d'ailleurs à expérimenter l'apparence de vos agents ?

C.P. : Notre section expérimente moins l'apparence de nos avatars, nous essayons de leur donner une apparence neutre qui engage plus facilement la communication avec les utilisateurs. Nous faisons souvent abstraction de la géométrie de l'apparence des agents pour se concentrer sur le comportement.

Enfin, dans une volonté de projection de ce domaine et en tant que professionnelle, que pensez-vous qu'il faudrait ajouter ou implémenter aux agents actuels pour permettre un avatar idéal du futur ?

C.P. : Je pense qu'il faudrait énormément travailler sur la modélisation des connaissances de l'agent ; ce dernier pourrait les acquérir au cours du temps. Il faudrait également l'aider à développer une relation avec les autres (adapter son comportement, choisir son vocabulaire) dans une volonté d'anticipation. Ce sont ces caractéristiques là qui vont ensuite permettre de modéliser un compagnon à long terme. Il serait également intéressant de modéliser plusieurs avatars (donc avoir une notion de groupe), qui peuvent dialoguer entre eux ou avec un ou plusieurs humains, et donc élargir la situation I-I à une situation à plusieurs.

REMERCIEMENTS

Je voudrais tout d'abord remercier les membres de ma famille pour m'avoir soutenu et aidé tout au long de ce mémoire. Ainsi que ma directrice de recherche Françoise Parfait, pour son suivi et ses conseils avisés.

Je tiens également à remercier tous ceux qui ont pu participer à l'élaboration de ce mémoire, aussi bien par leur apport théorique que par le temps qu'ils m'ont accordé ; Catherine Pélachaud, Annie Gentès, Pierre Damien Huyghe.
