HAL
open science

De l'exercice cybergraphique. Retour sur une investigation ethnographique et artistique autour des usages du numériques

Jeanne Drouet

To cite this version:

Jeanne Drouet. De l'exercice cybergraphique. Retour sur une investigation ethnographique et artistique autour des usages du numériques. 2018. halshs-01850743

HAL Id: halshs-01850743

https://shs.hal.science/halshs-01850743

Preprint submitted on 27 Jul 2018

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.

De l'exercice cybergraphique

Retour sur une investigation ethnographique et artistique autour des usages du numériques

J. Drouet

Nous sommes le 21 octobre 2014, il est 19h et notre petite équipe est encore à pied d'oeuvre au beau milieu du Lab Lab, un studio de création en arts numérique situé à Villeurbanne, en région lyonnaise. Les visages de mes trois compères, Charlie Moine, David Guerra et Pierre Amoudruz – qui sont respectivement scénographe, musicien et vidéaste – sont marqués de fatigue. Cela fait neuf mois que les premières lignes de notre projet commun, intitulé Avatar's Riot*, ont été posées. Et pourtant, après une journée entière passée à nous creuser les méninges et à croiser nos points de vue à l'aide de post-it et schématisation complexes, nous ne sommes pas encore parvenus à définir avec justesse notre démarche et la posture à adopter sur le terrain d'exploration et d'intervention. Pour nourrir l'échange, je cherche à trouver en ligne des articles scientifiques traitant de notre sujet : les avatars et plus largement, les identités en ligne. J'envoie directement par mail le fruit de mes recherches aux autres. Bien que nous soyons dépités d'être encore bredouilles à ce stade, nous décidons de laisser la nuit nous porter conseil.*

Le lendemain matin, Pierre arrive la mine réjouie. L' « effet eurêka » semble l'avoir frappé. Pour nous faire part de sa révélation, il commence par une question : « Finalement, qu-'est-ce qu'un avatar ? » *Face à notre silence unanime, il poursuit :* « Et bien, pour Casilli (2005 : 184), c'est " l'incarnation immatérielle d'un individu dans l'espace numérique". Mais dans notre cas, nous nous intéressons à une forme d'avatar qui aurait gagné une relative autonomie vis-à-vis de son créateur. Donc, c'est simple, son but est de trouver une enveloppe physique ou matérielle afin de s'extraire du confinement de son propre univers. » *Après avoir tous trois acquiescés sans être certains de bien comprendre là où Pierre veut en venir, et surtout après avoir vérifié que la machine à café est en route, nous le laissons terminer sa tirade.* «Donc si l'avatar cherche à s'incorporer, nous ne pouvons l'étudier et le comprendre qu'en devenant spécialistes de l'entre-deux mondes ! C'est là où les ondes éléctro-magnétiques se brouillent ; là où il y a des interférences ; là où, entre virtuel et réel, il y a des porosités, que nous devons enquêter. » *Notre petite équipe s'agite. Les associations d'idées commencent à se faire.* « Ok, donc logiquement, notre vélo-triporteur et nos "sound-bag" sont des dispositifs qui permettent de détecter ces interférences, ces brouillages » *annonce David.*

Quelques minutes plus tard, nous disposons d'un discours bien rôdé quant à notre démarche. Plus fort encore, nous avons donné jour à une nouvelle perspective disciplinaire : la dénommée « cybergraphie ». S'il nous reste à retracer l'historicité de la démarche, fonder sa légitimité et surtout déterminer la façon dont nous allons, chacun, incarner le rôle de cybergraphe, nous sommes plus que ravis d'avoir opéré, ce matin-là, un pas de géant pour notre projet.

En sociologie ou anthropologie, les projets de recherche impliquant une collaboration avec un.e ou des artistes sont relativement fréquents. Ceux qui viennent peut-être le plus rapidement à l'esprit sont les projets qui impliquent un partenariat de recherche avec un.e photographe ou un.e cinéaste, peut-être parce qu'ils se rattachent à un courant

(ou du moins un domaine) de la discipline à part-entière dont les divers apports ont été largement commentés ces dernières décennies : ladite sociologie ou anthropologie visuelle.

Qu'en est-il du côté des alliances avec les arts numériques ? Si quelques chercheurs - notamment Jean-Paul Fourmentraux (2005 ; 2015) et Antonio Casilli (2005) - reconnaissent aux artistes du secteur un rôle critique et considèrent leurs travaux comme de bons supports pour engager une réflexion, il n'existe que très peu d'études (mise à part du côté des recherches en art) qui épousent pas à pas les étapes de ce processus artistique en le considérant comme un itinéraire de recherche à part entière, dont la résultante pourrait présenter un apport scientifique sérieux (i.e. de nouveaux savoirs et connaissances concernant les usages du numérique)[1]. Réciproquement, peu d'artistes du domaine se mettent réellement en dialogue avec les chercheurs en sciences humaines et sociales lors du processus de création.

C'est notamment dans l'idée d'un décloisonnement de ces deux univers que le projet *Avatar's Riot* est impulsé à Villeurbanne en 2014, avec un encadrement par l'association AADN[2] assuré par Gwendoline Jacquemin (chargée de médiation dans cette structure). *In fine*, le résultat d'un tel mariage ne sera pas vraiment à la hauteur des espérances initiales. L'aventure permettra certes d'obtenir des résultats dignes d'intérêts au niveau de l'expérimentation méthodologique, mais le projet de connaissance en lui-même n'aboutira qu'à des formes embryonnaires, qui mériteraient d'être prolongées, étayées, pour prendre toute leur consistance. Par ailleurs, comme pour beaucoup d'autres projets mêlant approche sensible et recherche, revenir sur les résultats de cette expérience nécessite – au passage - « une présentation précise des pratiques de recherche et des nécessaires réflexions méthodologiques et déontologiques qui les accompagnent » (Géhin et Stevens, 2012 : 9).

Par conséquent, ce papier rendra compte d'une méthodologie de travail peu ou prou inédite en pointant les zones d'égarements, les impasses et les zones de découvertes, le but étant de permettre le déploiement ultérieur des volets les plus prometteurs par celles ou ceux qui voudront s'en saisir. À la manière d'un récit ethnographique, ce papier retracera donc pas à pas l'avancement du projet en mettant en exergue la façon dont les savoirs et connaissances sont advenues. Il s'agira ainsi de proposer quelques réponses à ces deux questions : quels sont les apports spécifiques d'un collaboration art/SHS pour l'étude des usages du numériques ? Quels sont les limites d'une telle hybridation ?

Si ces questionnements concernent plutôt le cadre de recherche, le propos sur l'objet d'étude n'en sera pas moins central. Au démarrage du projet, il s'est agi de se focaliser assez largement sur la thématique des identités virtuelles – plus précisément de s'interroger quant aux modalités de présentation de soi en ligne. Cependant, chemin faisant, l'équipe a glané plus d'enseignements au sujet des zones urbaines les moins bien dotées en infrastructures d'accompagnement des pratiques numériques (Espace Public

1 On notera néanmoins que ce type d'hybridation gagne de plus en plus de terrain du fait de l'engouement pour les *Digital Humanities*, et qu'il existe déjà quelques initiatives concluantes dans le domaine, tels les projets engagés autour l'Anti-Atlas des frontières (http://www.antiatlas.net/).

2 Association basée à Lyon qui œuvre autour des arts et cultures numériques (http://aadn.org/)

Numérique, médiathèques...) et sur leurs habitants, faibles usagers du web pour la plupart.

1/ Problématisation et écriture du récit de fiction

Développer et favoriser les collaborations art/SHS est une des lignes d'action que s'est fixée l'association AADN. Elle la déploie dans le cadre d'un dispositif nommé « labo des Usages »[3]. Ce dispositif vise à offrir un terrain d'expérimentation commun pour chercheur.e.s, artiste.s et acteur.s éducatif.s. Les objectifs visés ici se diffractent en trois volets, articulés entre eux. Il s'agit d'aboutir à un « produit » artistique (production d'une œuvre ou du moins d'un prototype d'oeuvre), de mener une ou des action.s éducative.s autour du numérique, et de produire des connaissances. C'est donc aussi, d'une certaine façon, un nouveau « format » pour s'interroger sur les usages du numérique ; format qui a été expérimenté dans le cadre d'*Avatar's Riot.*

En outre, *Avatar's Riot* s'inscrit dans la lignée d'un autre projet porté par l'association entre 2011 et 2013. La réflexion autour des identités virtuelles et la collaboration art/SHS avaient déjà été amorcées pour l'expérience intitulée *@Home*[4], qui portait sur un usage détourné du réseau social Facebook (Drouet, 2015) . Début 2014, Pierre Amoudruz - qui est aussi directeur artistique de l'association - exprime le souhait de continuer le travail autour de cette thématique en couchant sur le papier le premier descriptif de l'expérimentation *Avatar's Riot.* L'idée est également d'inclure plus encore le chercheur dans le processus de création. C'est pourquoi je serai en immersion complète tout au long de l'aventure et aussi considérée d'emblée comme l'une de membres de l'équipe artistique, ce qui n'était pas tout à fait le cas pour *@Home.*

1.1→ Imaginer un processus de création adéquat

Venons-en au projet en lui-même. Début 2014, avant la première résidence de création, nous avons déjà défini le thème que nous allons travailler ensemble, la ville d'intervention et le format visé pour la production artistique, une déambulation urbaine. Il s'agit d'amener des habitants de Villeurbanne à suivre la silhouette d'un avatar, projetée sur les murs de leur quartier. Les étapes permettant de monter ce spectacle ambulant ne sont pas encore détaillées, mais nous savons qu'il est important de les définir scrupuleusement. En effet, beaucoup de choses se joueront dans le processus de création : c'est en son sein que le projet de connaissance et le projet éducatif se déploieront. Il est crucial pour nous que les habitants de la ou les zone(s) urbaine(s) soient impliqués en amont, car c'est dans les échanges mis en place avec eux avant le spectacle que nous pourrons en apprendre

3 Ce dispositif est inclus dans le « pôle transmission » de l'AADN, c'est-à-dire qu'il fait partie d'un ensemble d'actions de médiation entreprises par l'association autour des savoir-faire et pratiques numériques. Le dispositif existe depuis près de 10 ans, mais s'est renouvelé et étayé en juillet 2016, notamment grâce à la constitution d'un comité de pilotage et l'organisation d'un hackathon.

4 Le projet *@Home* a donné lieu à la création d'un site internet (http://www.projet-athome.net/) et à une publication (Drouet, 2015). On retrouvera encore de la documentation sur le projet *@Home-Connexion* sur le site de l'assocation (http://aadn.org/nos-creations/at-home/).

davantage quant à leurs pratiques en ligne. Lors des étapes préliminaires à la mise en œuvre du processus de création, il s'agit de préciser notre zone d'exploration (choisir les zones urbaines à parcourir dans Villeurbanne) d'affiner notre problématique de travail (trouver l'angle sous lequel interroger la notion d'identité virtuelle), de déterminer les lignes narratives et formelles d'un récit de fiction (inventer l'histoire dans laquelle embarquer les habitants) et surtout d'imaginer des modes opératoires et des modalités de rencontres adéquats pour interpeller les habitants. Il y a également des aspects plus techniques à préfigurer : il faut se doter de l'équipement nécessaire pour intervenir sur le terrain.

Nos énergies se concentrent donc notamment sur le développement d'un dispositif de vidé-projection *ad hoc.* La conception de cet équipement est indispensable pour faire nos premières « sorties en rues » et anticiper les différentes contraintes techniques que nous rencontrerons pour la déambulation finale. Les éléments de la pièce maîtresse – nommée « map-mobile » - s'assemblent rapidement : nous récupérons un vélo-tripoteur et y installons un bras de steadycam, un vidéo-projecteur et un plateau à l'arrière pour l'opérateur. La question de l'image réglée, vient la problématique du son. Nous imaginons une régie et un système de diffusion sonore totalement mobiles et autonomes en énergie en concevant plusieurs sacs portatifs, lesdits « sound-bags ».

1.2 → définir un cadrage théorique

Parvenir à énoncer une problématique ou un axe de recherche et de création nous donne plus de fil à retordre. Les trois artistes et moi-même entreprenons un travail de repérages et de documentation afin de trouver des sources d'inspiration. Cela se traduit par une petite veille en matière de production artistique et scientifiques[5] et par de nombreuses balades dans différentes quartiers de la ville.

Le premier parti-pris sur lequel nous tombons d'accord concerne la notion d'avatar. Il est clair pour nous que ce terme ne renvoie qu'à une des formes de présence en ligne (notamment celle que l'on adopte pour les jeux vidéos), tandis que notre propos, dans le cadre du spectacle et plus largement du projet, concernera plutôt l'ensemble des façons de se manifester dans le cyberespace, y compris la simple création d'un profil sur un réseau social. Nous faisons par ailleurs le constat, largement partagé par les observateurs, analystes ou grands usagers du réseau, que les profils d'usagers prolifèrent et s'étayent actuellement de façon étonnante depuis le développement du web 2.0. Il semblerait en outre que sous l'incitation des géants du web (GAFA...), les personnages créés de l'autre

5 Ce faisant, nous constatons qu'à cet endroit l'actualité du secteur artistique rejoint l'actualité de la communauté scientifique. Beaucoup d'œuvres – aux formes extrêmement variées – semblent effectivement prendre comme objet la délicate question de l'éditorialisation ou présentation de soi en ligne. En témoigne le fait que le ZINC (centre de création « art et cultures numériques » situé à Marseille) choisisse cette entrée thématique pour sa galerie web en janvier 2016 ((http://zinclafriche.org/blog/galerie-web-janvier-2016-identite- numerique/). Du côté des travaux scientifiques, on note un engouement renouvelé pour la question. Comme le rappelle Julie Denouël (2013), elle émerge en France dans les années 80 et ne cesse depuis de revenir, en particulier dans les années 2000 et 2010 (Cardon, 2008 ; Cardon, 2009 ; Casilli, 2010 ; Denouël, 2011 ; Fourmentraux, 2015 ; Péréa, 2010 ; Vitali-Rosati, 2014), alors que les formes de présentation de soi en ligne se multiplient, et les questions qu'elle pose aux chercheurs se complexifient.

côté de l'écran deviennent de plus en plus « complets » (des informations très nombreuses et détaillées sont fournies - sciemment ou non - par les internautes). Nous décidons donc de mettre en avant la figure la plus aboutie et la plus fictive de la présence en ligne pour évoquer l'ensemble de ces logiques de profils. Dans le récit final, c'est donc un avatar qui sera mis en scène - un personnage, représenté de pied en cap –, mais celui-ci empruntera le « langage » ou fera allusions à d'autres types de manifestation de soi en ligne.

Le second parti-pris théorique adopté par notre équipe consiste à s'intéresser aux sociabilités électroniques et à penser le virtuel et le réel en terme de continuité, pas de rupture. Perspective qui, soit dit en passant, fait aujourd'hui consensus chez les chercheurs spécialistes de la question, comme le rappelle notamment Madeleine Pastinelli : *« À un moment donné, il a fallu rompre avec cette réification d'un cyberespace se posant en abstraction des autres sphères de la vie sociale »* (2011 : 39). Cette orientation nous apparaît clairement suite à nos différentes excursions dans les rues de Villeurbanne. Equipés ou non de notre « map-mobile », nous sillonnons la ville dans l'idée de repérer des itinéraires possibles pour la future déambulation. Bien que les artistes aient tendance à préférer les rues sombre pour permettre une meilleure qualité de projection, c'est dans les lieux les plus fréquentés (et donc les plus éclairés) qu'un propos sur les identités virtuelles semble pouvoir prendre du sens. En effet, c'est là que les citadins sont le plus ostensiblement connectés. Une des balades urbaines que nous réalisons prend la forme d'un petit exercice ethnographique. Nous nous donnons comme consigne de référencer autour de nous - dans le mobilier urbain comme dans les attitudes des passants – des traces, empreintes, signaux ou indices de la présence du « virtuel » dans le « réel ». Nous nous apercevons qu'ils sont foison (même s'ils sont parfois bien dissimulés), mais aussi et surtout que ce sont bien ces interstices entre réel et virtuel qui nous préoccupent.

1.3 → problématiser et écrire le récit de fiction

Ce large cadrage théorique posé, nous devons maintenant avancer sur la question du récit en lui-même : autour de quel univers fictionnel souhaitons-nous intervenir auprès des habitants des quartiers villeurbannais ? Quelle accroche narrative allons-nous trouver pour leur donner envie de nous accompagner dans cette aventure ? Tandis que nous nous interrogeons de la sorte, se manifeste un premier décalage significatif entre ma démarche et celle des trois artistes. De mon côté, il est essentiel de « faire du terrain » - autrement dit multiplier ce que nous appelons les sorties en rues - pour parvenir à déterminer l'angle narratif. Il me semble que c'est en étant attentif à la façon dont notre sujet « travaille » l'espace que nous explorons et les personnes qui nous entourent que nous trouverons le meilleur angle d'approche. De plus, selon moi, notre sujet doit rester ouvert même si nous l'abordons d'une façon originale, au travers d'une fiction. Il s'agit de le questionner, le problématiser.

Mes coéquipiers ne voient pas les choses ainsi. Pour eux, il est essentiel au contraire de se faire messager, être auteur d'un propos explicite et même d'apporter un regard critique à mettre en dialogue, seulement par la suite, avec nos interlocuteurs de

terrain. Nos visées divergent : j'ai pour objectif premier d'élaborer une analyse (basée sur une ethnographie), tandis qu'ils ambitionnent avant tout de produire un spectacle. Étant en minorité dans notre petit collectif, c'est le point de vue des artistes qui l'emporte. Ceux-ci décident d'interroger « la solitude du citadin hyper-connecté ». Par là, ils entendent réagir au phénomène de démultiplication des relations sociales distantes (par exemple les liens établis *via* les réseaux sociaux), paradoxalement producteur d'isolement. L'avatar qui arpentera les façades, mais aussi l'ensemble de notre mise en scène, devront donc être les messagers de cette thèse. La silhouette lumineuse contera aux habitants le caractère désocialisant du monde virtuel. Doutant du postulat avancé[6] et surtout très déstabilisée par le *modus operandi* choisi (énoncer la thèse avant d'avoir enquêté), je me laisse malgré tout embarquer dans la suite de l'aventure.

Tout en entamant l'écriture du synopsis (épisode relaté en introduction de cet article), un autre questionnement se pose à nous : une fois en rue, comment nous présenter aux habitants, équipés comme nous le sommes (jonchés sur un vélo-triporteur atypique, munis de sacs à dos dotés d'enceintes...) ? Devons-nous énoncer clairement nos intentions - au risque de faire tomber à plat nos effets de mise en scène - ou plutôt, d'office, jouer le jeu de la fiction en nous attribuant un rôle ? La deuxième option nous paraît plus adéquate. Mais quel costume tailler pour parvenir à nos fins ?

Dans le récit, voici comment nous justifions l'apparition de notre avatar : pour une raison obscure lié à une très forte concentration d'ondes électromagnétiques dans un périmètre de la ville, cet être virtuel serait parvenu à « passer » dans le monde réel. De fait, il nous semblera logique de nous glisser dans la peau des experts en ondes electromagnétiques pour justifier de notre présence lors de son apparition. Nous voilà donc devenus des sortes d'explorateurs, prétendument missionnés par le « Ministère des Internet », pour chercher les porosités entre les mondes virtuels et les mondes réels dans l'espace public. Le kit de vidéo-projection pourra ainsi être présenté comme une panoplie d'instruments permettant de scanner le mobilier urbain. Nous nommerons cette expertise originale « la cybergraphie ».

1.4 → Donner corps à l'avatar

Si les trois artistes ne sont pas très sensibles aux problèmes de méthodes que j'ai pu signaler et aux ressorts épistémologiques de l'expérience, je constate par la suite qu'ils se montrent par contre très habiles pour transposer des réflexions ou questionnements

6 Cette hypothèse a eu du succès dans la communauté scientifique mais s'est trouvée rapidement contredite, voire même (peut-être abusivement) inversée : « C'est à partir de la deuxième moitié des années 1990 que nous nous devons de rechercher les conditions du passage, d'un Web regardé comme élément de désocialisation, à un Internet sur-socialisant » (Casilli, 2010 : 54). Séduisante malgré tout, on la retrouve encore chez Dominique Wolton en 2000 : « Avec Internet, nous sommes entrés dans ce que j'ai appelé l'ère des solitudes interactives. […] On peut être un parfait internaute et avoir les plus grandes difficultés à nouer le dialogue avec le voisin du cybercafé. » (2000 : 106). Pour ma part, je me retrouverais plutôt dans la proposition énoncée par Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth « La virtualité ne doit pas être comprise comme une dénonciation du social, mais plutôt comme un aspect de sa complexification croissante, amplifiée par ses propres artefacts techniques. » (2000 : 117)

ayant trait à notre thématique (qu'ils ressortent de leurs expérience antérieures, de connaissances accumulés par eux sur le sujet, ou du travail de veille sur l'état de l'art et de la littérature réalisé lors des premières résidences) dans la forme visuelle ou dans les motifs narratifs de la fiction. L'histoire de notre avatar se fera ainsi parabole de grandes problématiques concernant les identités virtuelles.

Tout au long du récit, la tension entre émancipation et assujettissement, si caractéristique de l'expérience de manifestation de soi en ligne (Fourmentraux, 2015), deviendra palpable. Notre héros, projeté sur les façades, sera capable de faire des choses extraordinaires qui défient les lois de l'espace et du temps (apparaître subrepticement et disparaître aussi vite, sauter d'une façade à l'autre en un instant...), ou encore de jouer à se présenter sous différentes facettes (en se montrant tour à tour intriguant, séducteur, nostalgique) ce qui fait écho aux étonnantes possibilités en terme de communication et d'expression offertes sur les réseaux. Par contre, il sera toujours « empêché » ; inévitablement contraint à entrer dans les logiques de profilage des plateformes web, comme peuvent en faire l'expérience les internautes. Cela provient notamment de la façon dont Pierre Amoudruz dirige le danseur « donnant son corps » à l'avatar. Pour lui indiquer les mouvements à produire, il dira par exemple : « Ton corps va être encore plus contraint maintenant, tu vas avoir des fenêtre pop-up qui t'arrive de partout, ton corps va devenir géométrique, mécanisé. Ton corps devient poreux aux espaces. Attention, il n'y a plus de sol, les pop-up peuvent venir d'en bas aussi ! »

L'avatar subira également des interférences sonores lorsqu'il entamera un discours (coupures publicitaires...) et la teneur de ses propos témoigneront d'un conditionnement socio-culturel particulièrement coercitif (formes langagières et énoncés très stéréotypés). Ainsi, certains paradoxes vécus par les internautes se trouveront transposés dans les mouvements et les modes d'expression de notre « héros ».

Par ailleurs, on trouvera dans le récit de nombreuses allusions aux différents modes d'échange utilisés pour s'exprimer en ligne. L'avatar sera capable de discourir par le biais d'un multitude de médias : SMS, vidéo, voix amplifiée... Les « pratiques transformatives », qui rencontrent tant de succès aujourd'hui (Maurel, 2016), seront particulièrement mises en valeur : mashup audio et vidéo composant certaines scènes. Se lit ici une référence à ladite culture du « mème internet », caractérisée par la création via des reprises, des emprunts. Le caractère *dialogique*[7] des identités virtuelles sera de fait souligné par les artistes, témoignant de leur bonne connaissance des pratiques récentes des usagers sur la toile.

Il y a enfin l'objet de la quête de l'avatar : gagner son autonomie. Il s'agit là d'un clin d'oeil aux alertes lancées par les analystes du traçage en ligne et du Big Data. Le sujet du respect de la vie privée sur Internet est aujourd'hui, et depuis quelques années déjà, au centre du débat public. Ici, il est abordé de façon métaphorique. Mettre en scène une identité virtuelle qui échapperait à son créateur (un avatar se réifiant tout seul) n'est autre qu'une analogie implicite au fait que la collecte et la commercialisation des données

7 Au sens de Mikhaïl Bakhtine : i.e. composé des traces d'autrui.

personnelles est une donne imposée aux utilisateurs.

Comme il vient d'être montré, les trois artistes donneront forme à l'avatar des avatars : les propriétés de notre héros, ses attributs, ses actes et même son objectif renvoient tous, peu ou prou, à des tendances dégagées par les analystes du web concernant les profils en ligne.

Les arts numériques ont déjà fait l'objet de plusieurs essais théoriques visant, entre autres, à définir les rapports particuliers que ces arts entretiennent avec les nouvelles technologies et leurs usages (Couchot & Hillaire, 2009 ; Fourmentraux, 2005). En 2005, le chercheur Antonio Casilli remarquait déjà que nombre d'artistes travaillaient autour de la notion d'avatar et dans une publication bien plus récente, Jean-Paul Fourmentraux signalait également que ces arts ne manquaient pas de prendre « pour moteur créatif ces importants dilemmes des identités numériques » (2015 : 21). L'observation de cette phase de l'aventure livre un nouvel exemple témoignant de l'habileté de ces pratiques artistiques à mettre en perspective ce type de questionnements. Pourtant, au cours du projet et surtout sitôt qu'il s'ancre dans un quartier de la ville, le propos apparaît plutôt déconnecté des pratiques et du vécu des habitants.

2/ Ancrage et découverte du terrain d'investigation

La question de la définition de la zone urbaine à investir pour cette aventure se repose au cours du projet, en juillet 2015. La première idée (mentionnée plus haut), était d'intervenir dans les lieux les plus passants de Villeurbanne et de rester nomades en circulant d'un lieu fréquenté à l'autre. Mais cette idée s'avère délicate à mettre en œuvre. Rapidement, il devient nécessaire de s'ancrer dans un quartier plus résidentiel. Cet ancrage tient à plusieurs déconvenues. Nous nous rendons compte que pour déployer la dimension éducative et participative du projet, nous avons besoin de partenaires locaux forts et présents. Or, c'est dans quartier des Brosses - une zone urbaine classée sous la catégorie « quartier prioritaire » selon les indicateurs économiques et sociaux déterminés par la Politique de ville[8]-, et même plus précisément autour de la Cité Bel Air que nous les trouvons. Une éducatrice de la Maison de Quartier et deux éducateurs de rue intervenant dans la cité accueillent effectivement avec engouement l'initiative, alors que Gwendoline Jacquemin, chargée de prospecter en ce sens, n'avaient rencontré que peu d'enthousiasme auprès des acteurs dans les autres quartiers de la ville. Les éducateurs semblent voir dans notre projet une possibilité de poursuivre ou engager des actions à l'égard de jeunes habitants.

2. 1→ Négocier sa présence

Pour entrer en contact avec les habitants et leur donner envie de participer au processus de

8 Nouvelle dénomination pour la politique de la ville, fixée par un décret en décembre 2014 et succédant aux ZUS (zones urbaines sensibles). Il y a alors deux quartiers classés ainsi à Villeurbanne.

création du spectacle final, nous devons trouver différentes modalités d'intervention dans le quartier.
Puisqu'il est nécessaire d'opérer divers réglages *in situ* et déterminer notre itinéraire dans la cité, pourquoi ne pas, dans le même temps, en profiter pour discuter avec les résidents ? La première façon d'entrer en relation consistera ainsi à engager des échanges avec les personnes que nous croisons lors de nos sorties techniques. En outre, nous prévoyons de mettre en place une série d'ateliers à la Maison de quartier, située juste à côté de la cité. Ceux-ci constitueront d'abord des cadres pour transmettre des pratiques et savoir-faire numérique. En effet, nous ne devons pas perdre de vue que l'association AADN poursuit également des visées éducatives. De plus, le projet *Avatar's Riot* est financé par des fonds publics ou privés (fondations, collectivités territoriales...) fléchés vers ce type d'initiatives. Mais la dizaine d'ateliers adressés aux adolescents ou pré-adolescents qui verront le jour serviront également le projet artistique, puisqu'ils permettront de créer les contenus visuels et sonores du spectacle (mashup audios et vidéo, voix de l'avatar...), ainsi que des éléments de scénographie urbaine (stickers géants, graffitis...). Il y a, enfin, une troisième modalités d'entrée en relation, à laquelle l'équipe tient particulièrement. Il s'agit d'organiser, durant les deux mois précédent le spectacle, plusieurs petits événement au cœur de la cité ; ce que nous nommerons les « sorties en rue ». Notre objectif, ici, est de s'introduire progressivement auprès des résidents, de donner un avant-goût du spectacle à venir (en projetant des films par exemple) et surtout, de négocier notre présence au sein du quartier. L'enjeu est fort, car un groupe de jeunes, peu enclin au départ à nous laisser prendre place, occupe quotidiennement l'espace central de la cité.

Ces différentes interventions et modalités de rencontres sont mises en place grâce à l'appui des acteurs locaux. Les deux éducateurs de rue qui nous accompagnent nous introduisent tout d'abord les « codes » de cette cité. L'un d'eux nous rappelle en effet qu'elle a été conçue « comme un lieu citadelle, fermé », et nous explique comment les jeunes qui occupent la place centrale ont privatisé et codifié l'usage de l'espace. Nous vérifions ses dires dès nos premiers pas entre les immeubles. Alors que nous effectuons la première sortie technique, plusieurs jeunes nous demandent d'expliciter les raisons de notre venue, et nous somment de ne pas utiliser d'appareil photographique. Sentant que nous présenter à eux comme des cybergraphes pourrait éveiller de la suspicion plutôt qu'attirer de la sympathie, nous décidons de jouer franc-jeu en déclinant nos intentions : monter un spectacle en faisant participer les habitants. Cette motivation semble acceptable pour nos hôtes, sans pour autant provoquer chez eux un quelconque engouement. Cependant, de jour en jour, de semaine en semaine, l'accueil se fait de plus en plus chaleureux. Si notre présence semble désormais largement tolérée, nous nous rendons compte que nos allers et venues continuent d'intriguer les résidents. C'est que notre comportement peut sembler bien étrange : nous observons les façades d'immeuble avec beaucoup de sérieux, arrivons dans ces espaces équipés de machines et outils atypiques, incitons les enfants du quartier à redécorer quelques éléments du mobilier urbain avec des stickers géants et des bombes de peinture... Autrement dit, nous conservons le statut d'intrus, d'étranger et de fait,

suscitons encore une certaine méfiance chez les habitants.

Au cours des deux mois durant lesquels nous serons présents, il nous faudra jouer à l'équilibriste pour trouver, lors de chacun de nos allers et retour ou pour chacune des actions entreprise dans le quartier, la juste et bonne attitude à adopter pour maintenir la confiance des résidents. Cet exercice délicat, bien connu par les enquêteurs de terrain et moultes fois commenté par des ethnologues, se cristallise souvent, dans notre cas, autour de problématiques d'occupation de l'espace. Pour organiser nos « sorties en rues », nous avons par exemple à mener de longs débats en équipe afin de déterminer le bon endroit (au pied de quel immeuble, à quel coin de rue) pour installer notre vélo-triporteur dans le but de projeter des films, ou des vidéos. Il s'agit d'être dans un lieu qui ne dérange pas le voisinage et les activités qui se déploient autour de nous et en même temps de pouvoir interpeller les badauds pour qu'ils aient envie de s'asseoir et profiter de la projection. Pour le dire autrement, en empruntant le vocabulaire de Michel Lussault (2007 : 62) et d'Erving Goffman (1967), il convient ici d'intégrer et bien appréhender le « récit d'action » de la cité pour que les interactions que nous provoquions se déroulent sans encombre : ne pas commettre « d'offense spatiale », respecter l'activité qui nous entoure pour éviter de faire naître un sentiment d'intrusion.

2.2→ Un propos déconnecté

En parallèle de cette négociation spatiale, nous nous renseignons sur le quartier auprès des acteurs locaux. Nous cherchons à en savoir plus sur la population qui l'occupe et sur les infrastructures dont il est doté (en particulier au niveau du numérique) afin de trouver la ou les moyens d'arrimer notre récit dans ce lieu précis. Il s'agit de trouver les possibles ponts à effectuer entre notre histoire et le quotidien vécu dans ce quartier ; trouver aussi des biais pour interpeller les habitants au hasard de nos rencontres dans la rue. Suite à nos sollicitations, un informateur nous relate la réaction réfractaire d'un collectif d'habitants suite à la décision de l'implantation d'une antenne-relais téléphonique en mai 2014 (rédaction d'une pétition). Ce fait, bien qu'un peu anecdotique, nous interpelle. Voilà une façon de rendre crédible notre discours puisque dans notre fiction l'apparition de l'avatar est liée à une forte concentration d'ondes électromagnétiques. De là nous vient l'idée de projeter les vraies cartes d'implantation des antennes-relais du quartier tout en feignant notre expertise en la matière lors du spectacle final.

Il n'en demeure pas moins que les liens entre notre univers fictionnel et l'activité du quartier semble bien ténu. Nous apprenons effectivement dans le même temps que ce quartier est presque totalement dépourvu de structures dédiées au numérique, mis à part l'existence d'un ou deux postes informatiques accessibles à tous dans un espace dédié aux jeunes.

Lors de l'organisation de nos « sorties en rue », nous tentons de trouver d'autres moyens pour interpeller les habitants. La première intervention prend la forme d'un cinéma

de plein air dont la programmation se détermine « à la carte » selon le *desiderata* de nos spectateurs. Nous prévoyons d'offrir à ceux qui s'arrêtent là le choix parmi une dizaine de vidéos toutes peu ou prou reliées à notre sujet : il y a par exemple une séquence de la série Black Mirror, un clip du chanteur Stromae autour du réseau social Twitter... Nous espérons qu'une telle projection permettra d'engager des échanges autour des usages des réseaux sociaux, ou plus largement des pratiques numériques des habitants. Seulement, une fois sur place, le public présent - un groupe de femmes, accompagnées de jeunes enfants – n'est pas du tout séduit par la programmation proposée. Nous nous adaptons tant bien que mal en trouvant *in extremis* un extrait de film qui comble les attentes de notre auditoire : *Monstres et Cie*.

Pour cette sortie en rue, comme pour les suivantes, le groupe de jeunes un peu plus âgés qui occupe l'espace central de la cité reste plutôt à l'écart, même si certains de ses membres nous offrent de bons coups de main pour la mise en place logistique de la projection. Notre sujet,- la présentation de soi en ligne -, semble les interroger d'une manière complètement différente de la nôtre. Pour eux, un bon lot de pratiques numériques connectées sont exclues, ou vues d'un mauvais œil : elles font prendre le risque d'être repérés, tracés, contrôlés. De plus, d'autres sujets semblent largement prioritaires à leurs yeux. Nous voyant oeuvrer sur une des façades d'immeuble, l'un d'entre eux nous dira par exemple : « Ok, ce que vous faites, c'est bien pour les petits, mais sinon, ça sert à rien. Nous, on a pas besoin de ça, on a besoin de travail ».

C'est avec les enfants de plus de 7 ans et les pré-adolescents de la cité que nous parvenons le mieux à établir des échanges à propos de notre sujet d'intervention. Ils répondent présents pour jouer à la console Super Nes en plein air et constituent notre public pour la projection – toujours en extérieur - du film *Retour vers le Futur*. C'est aussi à eux que sont destinés les ateliers mis en place à la Maison de quartier. Toutes ces occasions nous permettent de glaner des informations au sujet de leurs représentations du « monde virtuel » et de mieux connaître le périmètre de leurs compétences en terme de pratiques numériques. Malgré leur appétence pour le domaine, nous nous rendons vite compte qu'ils sont dotés de peu de savoir-faire et qu'ils n'ont qu'une faible présence en ligne.

2.3→ Diagnostiquer une « fracture numérique »

Une éducatrice de la Maison de Quartier suit l'ensemble des ateliers proposés dans le cadre de notre projet. Le bilan qu'elle tirera de cette expérience est précieux car il offre un point de vue particulièrement aiguisé sur l'impact de notre intervention, ou du moins sur ce que la présence des artistes mettra en exergue.

Elle relèvera d'abord l'attitude très craintive des parents et des pré-adolescents vis-à-vis d'internet. Certains expriment la peur du piratage ou du « réseau incontrôlable », tandis que d'autres se disent inquiets du possible vol de leurs données. Ces réactions dénotent le fait que la toile reste un « univers » finalement plutôt méconnu pour la plupart

d'entre eux. Consécutivement, l'éducatrice soulignera l'importance d'une initiation aux pratiques numériques et décidera de garder mémoire de certains protocoles d'ateliers afin de les reproduire ensuite par elle-même. Enfin, elle constatera à quel point les jeunes sont demandeurs, mais très peu à même de se débrouiller avec ces technologies : « *Je me suis rendue compte que ce n'est pas vrai que tout le monde à accès au numérique, et d'ailleurs, même les jeunes les plus habitués ne sont pas toujours conscients de ce qu'ils manipulent.* »

L'éducatrice ne parlera pas directement de « fracture numérique cognitive », mais ses propos y renvoient de façon évidente. Si la notion semble très délicate à mobiliser actuellement pour l'analyse tant elle est reprise et par la sphère politique et sous-tend des idéologies liées au progrès technologiques (Guichard, 2009 ; Granjon : 2011), elle permet néanmoins de désigner une problématique avec lesquelles les acteurs éducatifs se trouvent en prise. Ainsi, émane du volet éducatif de ce projet un début de diagnostic partagé avec les acteurs locaux. C'est aussi sur ce plan que les premiers résultats ou effets concrets du projet se font sentir.

Après l'expérience, cette même éducatrice se mettra en recherche de l'équipement informatique manquant pour la Maison de Quartier et sera aussi soucieuse de poursuivre les débats et discussions entamées dans les cadre du projet. Pour ce faire, elle mettra en place d'autres ateliers et réfléchira à la possibilité d'instaurer un Espace Public Numérique dans le quartier. En outre, la dimension « urbaine » et mobile du projet l'amèneront à changer quelque peu sa façon de travailler. Cela l'incitera à aller plus fréquemment directement à la rencontre des habitants. Les éducateurs de rue, quant à eux, nous feront la demande de poursuivre une action pour sensibiliser les jeunes à la lecture et la réception des informations sur Internet.

2.4→ Apports méthodologiques

Le projet est aussi intéressant pour l'ethnographe puisqu'il permet d'imaginer d'autres façons d'établir des rencontres, d'envisager d'autres manières d'aborder un terrain. Autrement dit, voilà des situations qui permettent d'innover au niveau de l'outillage, de la méthode d'enquête.

Chacune des situations imaginées pour se mettre en relation avec les habitants peut être envisagée comme une technique d'enquête. Les situations d'ateliers menées avec les plus jeunes vont par exemple avoir des vertus heuristiques puisqu'elle seront autant de façons différentes et originales d'échanger avec les pré-adolesecents sur leurs usages du numériques alors même qu'il sont engagés dans la pratique. Ce faisant, nous tireront très rapidement le même constat que Marie-Julie Catoir-Brisson et Laura Jankeviciute (2014) au sujet des recherches menées auprès des publics jeunes :

« Nous avons aussi constaté que les préadolescents sont un public particulier. Il faut donc adopter des stratégies méthodologiques qui résonnent avec leurs propres habitudes et préoccupations. »

Les deux chercheures optent pour l'activité de dessin ou de collage, tandis que les artistes proposent des activité de prise de son, d'écoute d'ondes électro-magnétique, de recherche en ligne, de montage vidéo, de découpage au laser, de design de stickers géants : autant de pratiques qui deviennent pour l'enquêteur de bons prétextes pour discuter des usages ou non-usages numériques.

Les sorties en rues et les sorties techniques, voire les tentatives ratées, sont encore autant de formules variées pour activer la rencontre, déclencher des échanges et recueillir des paroles parfois inattendus : où l'on collecte un morceau de récit de vie au détour d'une rue grâce à l'apparition de l'avatar sur une façade d'immeuble, où le prétexte de la recherche d'un complice parmi les habitants permet de comprendre un peu mieux la façon dont ils se représentent leurs lieux de vie... Ce projet constitue de ce fait une sorte de « terrain de terrain » pour l'ethnographe, bien que les tests ou expérimentations réalisés ici, du fait de leur caractère très exploratoire, ne suffisent pas tout à fait à l'élaboration de méthodes à part entière.

Ainsi, la phase d'ancrage sur le terrain, correspondant aussi à la phase d'élaboration du spectacle de rue présentent divers apports ; en terme de diagnostic, mais aussi en terme méthodologiques. Mais le projet ne s'arrête pas là, reste l'étape de la déambulation finale qui portera elle aussi ses fruits.

3/ Où l'hétérotopie raconte les zones d'ombres de la smart-city

C'est lors de la dernière période de présence sur le terrain, correspondant aux semaines précédent le spectacle final, que l'on s'apercevra que le décalage (ou la déconnection) entre la thématique du projet – les identités virtuelles - et le quotidien des habitants provoque un effet intéressant.

Durant cette phase, l'action artistique instaure progressivement un autre décor dans la cité. Semaine après semaines, les murs et les sols de l'espace public se voient recouverts de marqueurs jaunes intriguants marquant les points-clés de la prétendue zone de fouille cybergraphique. L'un des commerçants de la cité se réjouit de notre action. Durant les mois ou nous sommes présents, un des tags couvrant la devanture de sa boutique sera repeint par les services municipaux. Bien que nous n'y soyons pour rien, c'est à nous qu'il voudra attribuer « la bonne action » : considérant que notre présence contribue à l'amélioration du décor. Les jeunes présents ne sont pas tous aussi favorable à ce marquage urbain, mais ne le détruisent pas pour autant. Ils rappellent à certains d'entre eux la venue d'un autre artiste, spécialiste en graffitis. Et ce changement de décor atteint son paroxysme le jour du spectacle.

Le temps du 31 octobre 2015 le « modèle territorial »[9] (Lussault : 2007) de la

9 Pour le géographe Michel Lussault, tous les acteurs sociaux disposeraient d'un « modèle territorial » c'est là dire une certaine représentation de leur espace de vie, mais aussi une

banlieue semble mis en doute. Aux côtés des récits habituellement produits par le monde politique et par les médias sur la banlieue, le récit d'Avatar's Riot détonne. Dans quel univers plongeons nous les habitants ? Dans quel récit ou modèle territorial alternatif ? Il s'agit d'une fiction crédible qui met en scène la science et la technologie (le côté « cyberpunk », nous dira un spectateur). La cybergraphie, désormais dotée d'une historicité (élaboration d'une page wikipédia en amont du spectacle) constituera la première scène du spectacle pour l'accueil et l'invitation des spectateurs. Nous ouvrons en effet le bal par l'immersion du public dans un espace de fouille cybergraphique, prétendument rendue accessible au tout venant pour l'occasion.

Ce qui s'ouvre alors, c'est un lieu autre (l'hétérotopie foucaldienne), un lieu imaginaire. Cela permet de donner une possibilité nouvelle de narrativiser son lieu de vie. Ces immeubles et ces zones urbaines souvent dépréciées se trouvent tout à coup support potentiel pour se mettre à rêver/imaginer. Un éducateur de rue confirme cela en nous confiant, quelques semaines après le spectacle :
« Vous arrivez avec un matériau artistique qui donne de l'importance au lieu et qui quelque part « narcissise » les personnes et « narcissise » le groupe, ou le « re-narcissice » d'une certaine façon, le valorise. »

La réaction des habitants lors du spectacle nous sera rapportée par un autre éducateur :
« Et y'en a qui disait : mais c'est beau, parce que le quartier, on l'a jamais vu comme ça. Mais les gens étaient contents parce que ils étaient surpris, il y avait jamais eu autant de monde sur cette place, sur le carré. D'habitude, y'a 6 jeunes, et que des passants. Mais là les gens sont restés, et ils ont fait tout le tour du quartier, chose que certains n'avaient peut-être jamais fait aussi. »

Ainsi, le temps du spectacle, il semble - aux dires de plusieurs spectateurs - que le quartier des Brosses, n'a plus rien à envier au centre-ville de Lyon, et ce, même lorsqu'il se pare de ses plus beaux atouts, lors de la fête des Lumières. La ville lumière, connectée, intelligente, qui ne venait pas jusqu'à eux semble désormais pouvoir prendre place sur leurs façades, dans leur square.

Cela dit, si la transformation de la cité en « lieu autre » offrira à certains résidents un nouvelle perspective sur leur lieu de vie, elle restera néanmoins temporaire. Le projet *Avatar's Riot* ouvrira une petite brèche pour ré-inventer la cité, permettra un début de diagnostic territorial, mais rendra dans le même temps plus évident le fait que ces zones urbaines-là ne sont pas vraiment au programme de la future *smart-city*.

---

série de prescriptions concernant les usages et actions dans ces espaces

4/ ouverture / conclusion

In fine, la perspective cybergraphique semble pouvoir être prise au sérieux. Si l'on s'éloigne un peu de sa définition dans le cadre de la fiction et que l'on considére qu'elle est la résultante de l'hybridation art/SHS qui a été mise en place dans ce projet, ses apports sont bien réels.

Il semble que l'entrée par la fiction peut *ouvrir* la pratique scientifique : déranger les colloques, décaler les pratiques, aider à opérer des pas de côté méthodologiques. Même si le projet Avatar's Riot n'a permis de mettre en place que quelques premiers pas, ceux-ci se se sont montrés plutôt prometteurs.