

Laurence Allard, Laurent Creton et Roger Odin (dirs.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin, 186 pages.

Cet ouvrage est issu d'un colloque intitulé « Téléphone mobile et création. Cinéma, vidéo, jeux, écriture, musique, applications » qui s'est tenu à l'Institut national d'histoire de l'art le 14 et 15 juin 2012. Il propose d'explorer une dimension paradoxalement peu étudiée du téléphone mobile avec le parti-pris d'une « approche non normative de la création » (p. 15). Ainsi, les frontières entre le monde de l'art et le réel, ainsi qu'entre le professionnel et l'amateur, sont souples. L'ouvrage recense à la fois des exemples du monde entier et tirés de disciplines multiples. La plus grande force du livre est d'offrir des analyses plus théoriques et approfondies aux côtés de compte-rendus de cas de figures concrets et actuels. Dans l'introduction à l'ouvrage, les directeurs décrivent trois grands thèmes qui recourent analyses et compte-rendus. Cependant, les chapitres ne sont nullement séparés en conséquence. Une structure organisationnelle plus évidente permettrait de mieux faire les liens entre différents chapitres. Ainsi, ce compte-rendu fera ressortir ces grands thèmes identifiés par les directeurs plus clairement.

Mobile et création : Le hack d'usages

La première catégorie est « Le hack d'usages »; il s'agit de détournements créatifs des usages habituels du mobile. Les chapitres traitent de différentes façons dont les téléphones portables peuvent être employés en dehors du simple coup de fil : pour archiver, pour écrire ou pour exécuter d'autres actions intermédiaires. Le détournement est contrôlé et mesuré : c'est une appropriation innovatrice du téléphone portable par l'utilisateur, et dans cette appropriation il y a quelque chose de physique et de corporelle.

Dans cette veine, Maurizio Ferraris fait une analyse ontologique du téléphone portable qui, selon lui, est avant tout une machine à écrire. Ferraris entend l'écriture dans un sens derridien, en tant qu'enregistrement plutôt que comme simple communication. Le téléphone portable est une machine qui permettrait alors de produire des inscriptions, créant des objets sociaux par le même volet.

Roger Odin considère un autre hack d'usages avec les rencontres diverses entre le cinéma et les portables. Si la créativité formelle reste minimale dans ces rencontres, le mobile permet un nouveau narratif au cinéma grâce aux nouvelles possibilités thématiques et situationnelles. Une créativité promotionnelle misant sur la culture participative de masse

attire les usagers et les spectateurs et favorise le visionnement des films. Deux nouvelles formes de cinéma sont issues de la rencontre avec le téléphone mobile : le *cinéma p* ou les films conçus pour les portables (ils font preuve d'une adaptabilité inventive pour regarder sur les écrans téléphoniques) et le *p cinéma*, les films conçus en pensant portable, où les caractéristiques et les fonctions du mobile sont interrogées. Roger Odin explique aussi qu'il y a de la création au niveau des dispositifs qui permettent différents degrés d'interactivité avec la salle ou le public; une créativité qui, selon Odin, relève surtout des inventeurs et non de l'utilisateur.

Annie Jarrigeon et Joëlle Menrath soulèvent un autre aspect du téléphone portable : les SMS comme une forme d'écriture quotidienne. Dans leur chapitre, elles proposent de montrer l'impact des messages textos sur les utilisateurs dans une analyse qui recoupe science, anthropologie et psychanalyse. Elles soulignent avant tout l'aspect performatif de cette écriture, devenue une gestuelle généralisée dans nos vies de tous les jours.

Christopher Kirkley nous amène dans un contexte éloigné où le téléphone portable est utilisé comme un mini disque-dur pour l'écoute et l'échange de musique au sein de la population touarègue au Sahel. Cette archive personnelle de musique locale est passionnément constituée et partagée dans un vaste réseau. Les données qui circulent constituent des marqueurs intéressants pour l'étude des flux de transmission dans la région. Le téléphone portable sert aussi d'appareil d'enregistrement, et l'introduction massive d'enregistrements pirates de chansons fait naître de nouveaux débats sur la propriété intellectuelle et le droit d'auteur.

Le dernier chapitre de cette section sur les détournements des usages traditionnels du téléphone portable ne porte pas sur une fonction ou un gadget en particulier rattaché au mobile. Laurence Allard analyse plutôt l'appropriation profonde de ce dispositif, devenu une « technologie pour soi » (p. 139). Le téléphone portable est « un organe plus qu'une prothèse » (p. 154) qui permet d'exprimer une voix intérieure et une subjectivité. C'est une technologie du sensible qui participe à créer une forme communicable d'émotion. Elle est particulièrement efficace, car elle permet ce qu'Allard nomme un « double agir communicationnel » (p. 144), où l'action et sa représentation se passent en même temps.

Mobile et création : Les nouveaux genres transmédiatiques

Ce deuxième grand thème de l'ouvrage ressort principalement de compte-rendus. Il s'agit de la description de nouveaux projets qui

exploitent le potentiel des téléphones portables dans différents médias. Les exemples en question sont variés et représentent des réussites prometteuses. Les cas choisis favorisent un engagement politique et le ton général de ces chapitres est optimiste. L'avantage de ce deuxième thème est d'offrir des cas d'étude concrets, des exemples précis et stimulants. Il reste, cependant, du travail à faire sur l'étude critique de ces exemples et sur les conclusions que l'on peut en tirer.

Esraà El Shafei présente la plate-forme *Crowdvoice* qui vise la sensibilisation du public aux mouvements pour la justice sociale dans le monde entier. Pour ce faire, *Crowdvoice* offre la curation et la contextualisation de sources visuelles montrant ces mouvements (vidéos ou photographies) et de témoignages écrits. Le site rajoute aussi des informations avec des frises chronologiques, des schémas ou autres. *Crowdvoice* répond ainsi à un manque important d'outils de recherche permettant de parcourir une forme archivée de documents portant sur des mouvements sociaux.

Yoza Project est un projet qui rend des histoires pour mobiles accessibles à tous avec la création d'une bibliothèque de « *mNovels* » ou de romans mobiles. Steve Vosloo explique que cette initiative, mise en place en Afrique du Sud, cherche à intéresser plus précisément les adolescents et les jeunes adultes. *Yoza Project* est interactif, incitant les lecteurs à commenter et à voter pour leurs lectures préférées. Surtout, l'aspect participatif du projet permet une vraie adaptation aux demandes des consommateurs, tant lors de la mise en place de *Yoza Project* que pour son évolution actuelle. Le contenu est gratuit, à part les charges de l'opérateur mobile.

Le dernier exemple d'un nouveau genre transmédiateur est la plate-forme *Iranian Stories*. Elle rassemble et trie par date plus de 3000 fichiers témoignant des troubles en Iran suite aux élections de 2009. Ces événements détiennent une importance particulière puisqu'ils représentent les premières révoltes médiatisées en masse par leurs propres acteurs. L'organisation des témoignages permet de constituer une « mémoire vivante en construction » (p. 164) et le site vise avant tout la diffusion (il est traduit en persan, en français et en anglais et existe en format html ou flash) tout en garantissant la sécurité de ses usagers. Les auteurs de ce chapitre soulignent que cette initiative soulève des questions probantes sur l'authenticité et l'intelligibilité de ce genre de documents.

Mobile et création : La tradition renouvelée de l'image calculée

Le troisième grand thème qui recoupe plusieurs chapitres dans l'ouvrage traite du renouvellement des problématiques provoqué par les téléphones portables. Le mobile ouvre des portes et fait voir les opportunités de création qui existaient parfois déjà, mais n'étaient pas réalisées.

Nicholas Nova se penche ainsi sur la géolocalisation pour montrer comment des designers d'applications du secteur culturel s'inspirent de pratiques non-numériques. Il y a donc détournement des techniques, ou une forme de « braconnage ». Le monde de l'art puise dans les outils navigationnels et satellitaires pour exploiter le « *locative media* » (les médias qui situent géographiquement) de leur façon. Cela donne des chasses aux trésors comme *Mogi* de Newt Games (2003) ou des expériences de lecture située avec *Wanderlust* de Six to Start (2011).

Le chapitre de Benoît Labourdette considère notre nouveau rapport à l'audiovisuelle. Depuis YouTube, la barrière économique entre film amateur et film professionnel est tombée. Des applications comme Snapchat permettent désormais de maintenir une conversation audiovisuelle, en se passant des mots. Benoît Labourdette propose des ateliers pour redécouvrir l'expérience fondatrice de l'écriture des images. Il est important, selon lui, d'apprendre les règles du langage des images afin d'assurer la démocratie. Or, cela se fait par l'expression et l'utilisation de ce langage. Les ateliers proposent ainsi aux personnes de créer des films avec des téléphones portables qui seront collectivement présentés.

La problématique renouvelée dans le chapitre de William Uricchio est celle du documentaire social. Le lecteur est aussi de plus en plus producteur et le documentaire interactif estompe les anciennes oppositions entre centre et périphérie. Suite à l'arrivée du téléphone portable, la linéarité est devenu un choix dans le documentaire social. La mobilité permet, en effet, d'autres façons d'organiser le récit d'un film. Le portable engendre également un changement de paradigme dans les méthodes d'analyse d'audience. Le spectateur ne fait pas que regarder le produit final, mais à travers des initiatives de *crowdfunding* ou de *crowdsourcing* il peut donner son avis et ses moyens financiers pour soutenir le projet initial. Cela demande au lecteur de changer de position et d'apporter un jugement critique.

Serge Tisseron aborde le renouvellement qu'a apporté le numérique à la photographie. Pour Tisseron, le numérique libère la photographie d'une idéologie centrée sur le passé. Le numérique fait voir la vérité

cachée de la photographie. Avec la caméra mobile, plus particulièrement, il y a valorisation du mouvement, construction d'une image reflet et création, tout en même temps. Les ponts entre passé et avenir, d'une part, et fiction et réalité, de l'autre, sont ouverts.

Le chapitre de Thomas Paris, qui est le dernier de l'ouvrage, offre un modèle descriptif de l'économie créative. Paris interroge l'impact du téléphone portable sur les conditions d'existence de la créativité. Selon lui, le mobile permet une forme d'immédiateté entre désir et transformation. Il permet notamment de contourner certaines étapes budgétaires dans la mise en place d'un projet, ainsi qu'une plus grande indépendance (on peut faire plus soi-même). Puisque l'outil formate la création, Paris conclut que le téléphone portable permet un regain de créativité. Le fait qu'il s'agisse d'un nouvel espace de diffusion, permet de « remettre à plat les compétences » (p. 180) et de promouvoir une certaine démocratie créative. Thomas Paris prévient toutefois que « cet âge d'or n'a pas vocation à perdurer » (p. 181).

Ce qui ressort de cet ouvrage sur le téléphone mobile et la création est que l'utilisation du portable ne peut se résumer qu'à la communication. Il y a une diversité d'usages qui coupe à travers les lignes économiques, sociales, et internationales. C'est un outil qui nous force à voir les choses d'une nouvelle manière et à revoir nos définitions. Où se trouvent le centre et la périphérie lorsque les deux sont équipés de portables? Comment comprendre le braconnage des usagers? Peut-on toujours parler d'auteur lorsqu'il y a création mobile? Cet ouvrage soulève ces questions, mais ne prétend pas les répondre. La perspective des auteurs est globalement très positive et les méfaits du portable sont peut-être un peu expédiés. Notamment, plusieurs auteurs avancent que les téléphones portables peuvent susciter une plus grande pensée critique. L'ouvrage rassemble un grand nombre de points de vue et d'exemples; il s'agit donc d'un très bon point d'entrée pour aborder la mobilité, la création, l'innovation ou les nouveaux médias. La prochaine étape, qui viendra certainement avec le développement des recherches sur le sujet, sera de mieux faire le pont entre analyse et cas d'étude.