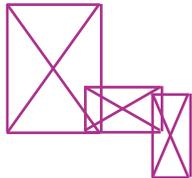
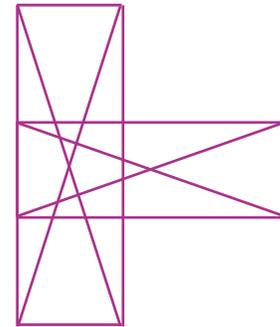


Photos amateurs sur les réseaux sociaux

Etude de Mastère Création et Technologie Contemporaine à
l'Ecole Nationale supérieure de Création Industrielle en 2012

Huan li KUO



Table

Introduction P4

Études P7 - P48

Partie 1 Représentation de soi par la technologie moderne

A. Notion d'amateur

- a. Définition d'amateur P7
- b. Collection amateur P9

B. Histoire d'image personnelle

- a. A l'époque des images en noir & blanc P11
- b. Développement de la photo amateur P15
- c. Réflexion sociale sur l'évolution de l'appareil photo P19

C. Histoire de se représenter à l'époque numérique

- a. Evolution vers un matériel plus léger et vers une interface P22
- b. Espace virtuelle pour les photos P24

Conclusion P50

Bibliographie P52

Partie 2 La relation virtuelle comme espace de représentation

A. Catégories d'image

- a. État virtuel P29
- b. Avatar et ses imaginations P32

B. Relation publique et privée

- a. Participation pour la convivialité P34
- b. Pro-amateur P38
- c. Language d'image P41

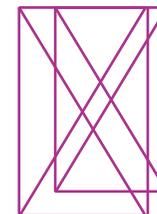
C. Economie collaborative

- a. Méthodologie relationnelle P44
- b. Image, émotion et société P46
- c. Influences P48

I Introduction

Aujourd'hui, nous sommes plus dépendants de l'ordinateur personnel et soumis à l'impact de la technologie moderne. La représentation de soi devient une réflexion générale sur la transformation de notre image personnelle en image publique.

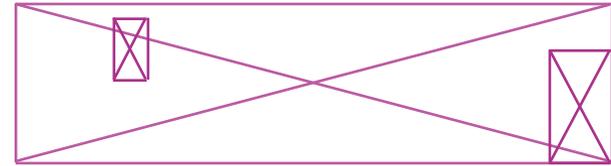
« Facebook » est de plus en plus présent aujourd'hui parmi les jeunes générations. C'est un service qui permet de partager les informations personnelles et d'ajouter des contenus comme des vidéos, des opinions et des jeux. Nous pouvons voir ainsi que les entreprises cherchent à intégrer les réseaux sociaux à cause de leur importance économique et sociale.



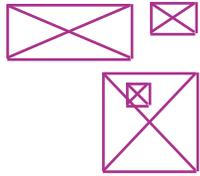
Un usager de Facebook crée son profil individuel autour de sa vie quotidienne, en fonction de sa singularité face au temps et à l'espace. La technologie actuelle permet à chacun de choisir entre garder contact en temps réel ou en temps différé. Un usager peut donc se représenter selon son humeur, sa mentalité, son imagination. Il peut soit seulement visiter un site ou un profil, soit établir un contact temporaire.

Les usagers sont aidés en cela par des appareils qui présentent des fonctionnalités plus humaines qui révélaient une autre dimension d'usage. Grâce à un esprit global et accessible sur internet, les internautes ont une renaissance et parviennent à vivre dans cet environnement vide et immatériel. Pourtant, il existe potentiellement un point de vue puissant dans la société : les pouvoirs d'expression, des opinions qu'ils revendiquent et également une autonomie selon leurs métiers.

Pour réussir son voyage en ligne, la représentation de soi de l'internaute est un enjeu pour intégrer le monde virtuel. Cette représentation existe depuis longtemps mais elle a suivi l'évolution de l'expression libre, par conséquent une image d'une personne a été donnée par des tableaux, des photos réalisées par des amateurs ou des professionnels.



Il me semble nécessaire d'aborder cette étude par la notion d'amateurisme et de l'unir avec celle de technologie et de l'évolution de la société. Puis nous orienterons cette étude dans une deuxième partie sur la valorisation de l'individu au travers des réseaux sociaux.



Partie 1

Représentation de soi par la technologie moderne

Il est important de mesurer l'évolution de la représentation de soi qui s'est effectuée entre le 19ème siècle et l'époque actuelle.

Aux photographes professionnels des débuts de la photographie se sont associés peu à peu des amateurs qui grâce aux nouvelles technologies deviennent des quasi-professionnels.

Notion d'amateur

Dans cette partie, nous définirons les amateurs et nous verrons les collections réalisées par eux.

Définition d'amateur

L'amateur est celui (ou celle) qui manifeste un goût de prédilection pour quelque chose ou pour un type de choses (plus rarement de personnes) représentant une valeur¹.

Au terme d'amateur, on associe souvent ceux d'incompétence, de moyens plus limités, de coûts bas, et de moindre performance. Cependant, le sens d'amateur n'est pas à prendre avec une connotation péjorative, car l'amateur travaille avec passion, assiduité et aujourd'hui peut être assimilé à un professionnel.

L'amateur crée pour son plaisir, sa création n'aura pas de valeur marchande aux yeux de la société. Dans la société moderne, les amateurs suivent une méthode de travail indépendante et mettent en avant un véritable talent d'expression.

¹ <http://www.cnrtl.fr/definition/amateur>

Un professionnel qui connaît son métier mais qui ne possède pas un talent particulier – un simple professionnel en fait comme certains photographes qui réalisaient des clichés ou qui développaient des photos comme on le trouvait il y a trentaine d’années se remplaçait facilement.

Nous nous souvenons des années 1920 où le début de la croissance photographique, quand les photographes réalisaient des parcours d’apprentissages ; ils apprenaient des techniques et des savoirs professionnels nouveaux, au travers d’expériences autonomes et artisanales. Ils furent des grands artistes inconnus jusqu’à leurs morts, les pionniers proviennent de cette époque. Le métier a évolué progressivement avec un grand changement grâce à la technologie moderne.

L’amateur de livres
de Charles Nodier
1841

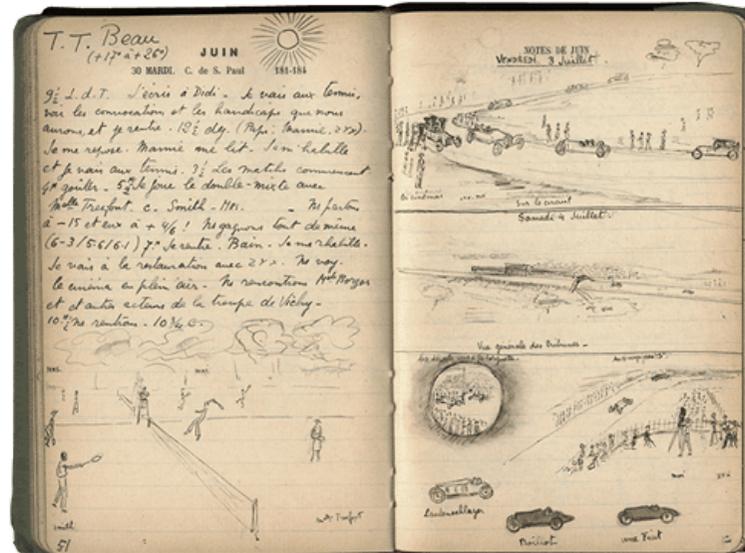


Les pionniers sont souvent critiqués lors de la réalisation de leurs oeuvres, et ne sont reconnus que bien plus tard. On perçoit leur talent dans leurs créations et c’est ce talent qui leur permet de communiquer à une autre époque puisque leur travail continue d’être présenté.

Collection d'amateur

Une collection permet de raconter une histoire de vie, de rappeler la mémoire qui est reconstruite avec des morceaux d'images. Cela permet par exemple d'obtenir un journal personnel de soi, ou alors un album photos personnel. Sur ce journal, on peut faire apparaître des symboles qui permettent de restituer les instantanés pris.

Une donnée de la représentation d'amateur est son travail sur ses expériences empiriques. On est capable de se préoccuper de l'avenir grâce à la mémoire passée. Les photos illustrent une mémoire importante et apportent une imagination. Chacun peut décrypter cette élaboration de la mémoire par sa propre pensée. Cette réflexion permet d'appréhender certains caractères profonds de l'individu.



*Le journal manuscrit de photographe
Jacques-Henri Lartigue, mardi 30 juin 1914
<http://www.lartigue.org>*

Les manuscrits ou les croquis n'ont pas autant de finition que les graphismes commerciaux. Cependant ils présentent les traces manuscrites d'une recherche et permettent de suivre l'évolution de la pensée de l'auteur. Dans le passé, la connaissance technique était aussi importante que la réalisation de sa création.

Actuellement certains internautes par l'utilisation de Facebook, Twitter etc. construisent un journal pour collection d'amateur. En revanche, si autrefois un "journal" était personnel, le profil tenu sur Facebook est partagé.

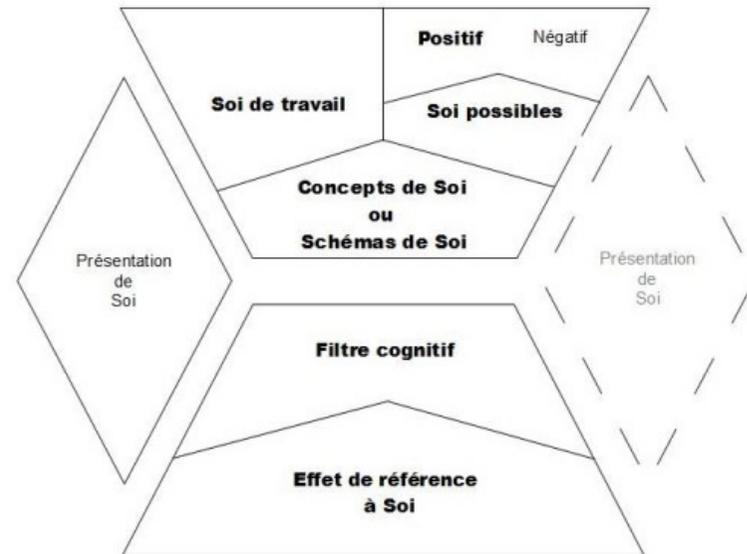
Comme dans toute collection, tout donnée doit être répertorié, identifié. C'est ainsi que sur les réseaux sociaux, on trouvera une synthèse qui présente l'individu et réalise la liaison sociale. On peut ainsi voir : " Plus jeune gars dans la famille", " La fête pour mon anniversaire en 2005".... Les photos sont des médias plus rapides, ayant l'avantage de rapprocher les gens. Ces exemples de représentation s'orientent vers une catégorie ou vers un classement de soi qui évoque sa position sociale.



On peut exprimer une sentiment à côté de notre profil sur MSN

La représentation de Soi Patrick Rosez, Alter-idée,

Première composante de l'identité, la présentation de Soi concerne l'image intérieure que se fait l'individu de lui-même. Activité d'auto-présentation. But : produire une image que chacun propose et souhaite se voir confirmer par autrui.



<http://www.alter-idee.fr/index.php/en/la-representation-de-soi.html>

Histoire d'image personnelle / A l'époque des images en noir & blanc

Je me propose de présenter l'histoire de l'image puisqu'elle présente une évolution parallèle au changement de technologie. Elle suit les étapes de l'invention technique qui se positionne toujours du côté véridique de la représentation de la société ; notamment des espaces virtuels avec notre imagination sans contrôle. L'image de soi ne représente pas vraiment le côté physique ou la figure mais concrétise la projection de soi dans un rôle social.

A l'époque des images en noir & blanc



Narcissus by Caravaggio

L'invention de la photographie a pris place au XVIII^e siècle. Le reflet de soi procure alors à l'utilisateur un effet semblable à la mythologie narcissique¹. On accroît notre confiance par l'utilisation de la photo et on l'accompagne alors d'un rite répétitif. Des questions sur l'existant deviennent excessives à cette période.

La "projection" s'effectue lorsqu'un miroir réfléchit une image de soi, on peut l'observer en face de son identité originale. Elle s'encadre toujours dans un carré, que le papier ou le cadre limite. La vue projette aussi un reflet de l'espace d'arrière plan. La représentation de la projection inclut une continuation du temps et de l'espace. Le sens de l'image provient d'une projection de l'imagination. C'est une conversation entre l'humain et la machine[1].

1 Le narcissisme est le fondement de la confiance en soi. Lorsqu'il est défaillant, le terme peut désigner l'importance excessive accordée à « l'image » de soi.

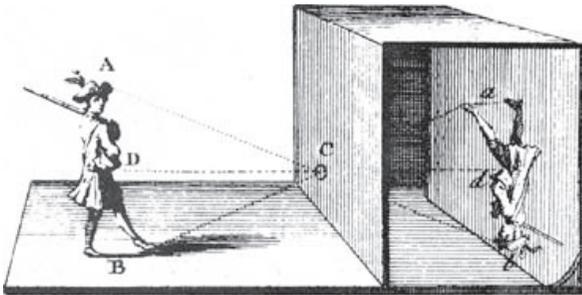
La technologie moderne accompagne un “multiple identitaire”, elle multiplie les rôles en introduisant un aspect social : comme la carte d’identité, la photo de mariage, la cérémonie importante etc. Au XXIème siècle, la possession d’une reproduction de soi illustre une création technique intéressante



Photo du voyage
Sphinx and pyramid#
Brooklyn Museum, Libraries and Archives: Lantern
Slide Collection



Photo du mariage
Mariage du fils Louis avec Mélanie Dupré à Pruillé en 1922



La chambre obscure : d'après la grande Encyclopédie de Diderot et d'Alembert



Nicéphore Niepce, Vue d'une fenêtre en 1826

En 1826-1827, Joseph Nicéphore Niepce, associe ces trois procédés pour fixer des images (de qualité moyenne) sur des plaques d'étain recouvertes de bitume de Judée, sorte de goudron naturel qui possède la propriété de durcir à la lumière¹. William Henry Fox Talbot invente le « calotype », procédé négatif-positif qui permet la diffusion multiple des images en 1840. Au XVI^{ème} siècle, des artistes utilisèrent la “chambre noire”, laissant le paysage extérieur se projeter au mur : une technique qui est à l'origine de la caméra, la chambre exerce, en effet, le même mécanisme que l'appareil photo.

¹ Il convient tout d'abord de distinguer les images mentales des images perceptives. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Image>

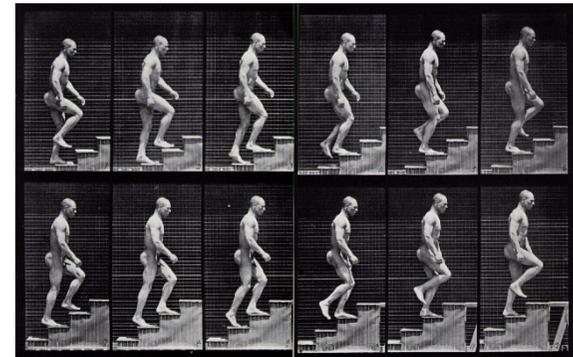
Dans l'«Art à l'époque de sa reproductibilité technique»¹ Walter Benjamin indique qu'à travers la révolution industrielle que la valeur des photos diminue. La notion de «faire reproductif», selon le lieu, la quantité de tirage et les gens qui manipulent la machine, permet d'obtenir des tirages de plus en plus vulgarisés. Les photos sont plus faciles à réaliser par rapport aux anciennes techniques. La première étape est de prendre la photo, c'est elle qui possède la touche humaine, ensuite de la reproduction des photos passe par une fabrication répétitive ; c'est une évolution qui va de la notion d'image au besoin d'«être vu» et de partager cette image avec autrui.

¹ Walter Benjamin 1892-1940

«Le sentiment qu'il ressent à un moment précis ne pourra pas être reproduit parce qu'il est impossible de reproduire cet instant.» Walter Benjamin ne nous le dit pas du tout. Par exemple les images culturelles ; ce sont des images qui sont censées symboliser la divinité. Elles sont donc à la fois proches spatialement - nous pouvons nous en approcher jusqu'à les toucher - et essentiellement lointaines puisqu'elles désignent autre chose qu'elles-mêmes. Second exemple : le portrait ou la peinture. Le tableau est toujours unique et unique apparition d'un lointain.

En cas de professionnalisation, la représentation d'image éloigne la créativité de l'homme, mais certaines parties de l'image restent directement travaillées entre la «machine» et l'homme». Dans «Homme montant des escaliers», Edward Muybridge, amène un regard intéressant et humain, il expérimente la technologie moderne. La comparaison au-delà de la photographie moderne essaye de perfectionner des aspects photographiques. Au lieu de la création par des aspects esthétiques, les séquences d'images sont une piste qui ajoute un univers plus riche pour décrire un incident.

Homme
montant des
escaliers,
Edward
Muybridge



Développement de la photo amateur

Pendant des dizaines d'années, l'appareil photo évolue avec l'individualisme. L'évolution vers une interface simple et un coût moins cher, permet aux gens de s'équiper facilement d'un appareil photo. Notamment, l'appareil photo numérique remporte un succès commercial et favorise le téléchargement de photos chez soi. Le contenu des photos comporte en effet deux éléments : la manipulation de l'appareil d'une part et l'expression d'un modèle de soi qui apporte une valeur supplémentaire d'autre part.

Le contenu de la photo varie selon la personnalité de chacun. Il développe un mécanisme de norme comme un "copié", "supprimé". La performance de la procédure de la nouvelle photographie évolue alors : la simplicité et la légèreté de la photo prennent en compte la complexité des entourages sociaux (comme les critiques ou la morale). Les photographes amateurs commencent à présenter leurs travaux d'une manière plus thématique, avec des orientations vers leurs préférences personnelles.

L'auto-évaluation est une étape intéressante de réflexion sur soi-même. Une photo présente une représentation de soi et est du plus profond de soi et destinée à communiquer librement avec public.



Les artistes (ou les photographes), au début de leur carrière, travaillent de manière autonome et exercent une pulsion personnelle au travers du regard d'un public. La réalité de sa propre image est sans doute de savoir comment communiquer avec le public, les photographes amateurs mettent en forme leur représentation d'une façon plus communicative. La photo est donc à la fois un média fautif et aussi véridique qui permet d'attirer les visiteurs, de capter leur attention. Après cette évolution, elle représente une compréhension d'acquisition générale.



Image d'arrière plan : Centre de la photographie du Genève

Ce genre d'aspect issu du photographisme amateur, est apparu de plus en plus au public ou dans les galeries d'exposition. Quand un amateur présente une image qui emporte le regard public, il permet alors l'accélération de la photographie amateur qui entraînera ensuite des engagements sociaux. Ce style va avoir des réponses positives ou négatives et permettre de décliner des images communicatives. On peut dire qu'un photographe amateur devient plus professionnel par le travail fourni pour l'exposition de ses photos

Dans le passé, un journal de photographe était réalisé pour rassembler des photos ou des textes. Aujourd'hui la technologie permet de s'exprimer plus dynamiquement. Par exemple, un appareil photo permet à notre époque de réaliser des photos facilement à chaque instant. Cette évolution technologique nous permet d'immortaliser des moments partagés lors de voyages, d'événements familiaux, entre amis... Les photographes amateurs sont dans un état passif quand il n'y a pas un objectif déterminé pour réaliser des photos, c'est pour ça qu'aujourd'hui, on a de plus en plus de média qui invitent le photographe amateur à se manifester et à s'exprimer.

Eugène Atget comprend vite que les peintres, architectes et graphistes ont besoin de documentation, c'est alors qu'il se tourne vers la photographie. Il commence à photographier systématiquement, avec l'intention de réunir une collection documentaire à destination des peintres.

Walter Benjamin dans son opuscule "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique" a répondu:

« Sitôt que la figure humaine tend à disparaître de la photographie, la valeur d'exposition s'y affirme comme supérieure à la valeur rituelle. Le fait d'avoir situé ce processus dans les rues de Paris 1900, en les photographiant désertes, constitue toute l'importance des clichés d'Atget. Avec raison, on a dit qu'il les photographiait comme le lieu d'un crime. (...) Dans le procès de l'histoire, les photographies d'Atget prennent la valeur de pièces à conviction. C'est ce qui leur donne une signification politique cachée. »

Je me suis inspiré de certaines citations d'écrivains dans cette période de l'évolution photographique, leurs observations ont été approuvées par la chronologie industrielle. Hermann Broche s'intéresse aux questions de philosophie liées à la culture et à la psychologie de masse.



“l'oublié porte l'inoubliable dans ces mains vides, et nous sommes nous-mêmes portés par l'inoubliable. Nous nourrissons le temps, nous nourrissons la mort avec tout ce qui a été oublié. Mais l'inoubliable est un cadeau que nous fait le mort, et l'instant où nous le recevons, nous sommes encore présents ici même, mais en même temps nous sommes déjà là-bas, là où le monde se précipite dans l'obscurité”

Hermann Broch

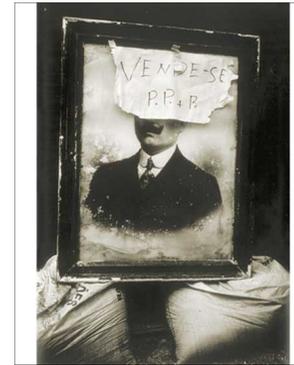
Nous pouvons donc nous interroger sur la fonction et les liens entre appareil photo et temps? Quel est le rapport entre transformation de machine et homme?

Réflexion sociale sur l'évolution de l'appareil photo

Depuis une centaine d'années, l'évolution des appareils photo ont changé son fonctionnement. La vitesse de cette évolution entraîne un questionnement sur le contenu de la photographie et son utilisation spécifique par les hommes.

Je me suis aperçu que beaucoup de photos ne représentent que des personnages, mais même dans un portrait, nous sommes capable de voir des aspects de son arrière plan.

Stéphane Duroy est un photographe français. Il a développé des projets personnels sur la mémoire de l'Europe et sur la transition brutale de la culture. Ses travaux de voyage sont concentrés sur la terre qui a accueilli le drame de la vieille Europe. Cette nouvelle culture occidentale marque un passage vers un avenir inconnu.



Lisbonne, 2002



L'ouest de Berlin, 1979

Lee Fiedlander, photographe américain travaille principalement avec un appareil photo Leica 35 mm et des pellicules noir et blanc. Il s'est concentré sur « le paysage social ». Dans ses photographies, il utilise des images isolées de la vie urbaine, des réflexions de devanture de magasins, des structures encadrées par des barrières, des affiches et des pancartes combinant tout le nécessaire pour capturer l'allure de la vie moderne dans les années 1960. On peut voir des images rediffusées par le photo d'appareil, ou alors le photographe est dans la photographie. Ainsi la relation entre les hommes et la machine est transformée par cette représentation.

Ici, les photographies ont une personnage principe qui est projetée par les photographes. Le portrait est graduellement transformé aux autres formes ou alors un autre objet.

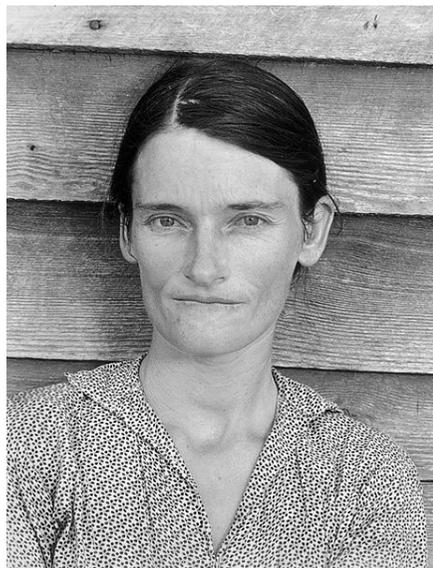
New York
1966



Florida
1963



Walker Evens, photographe qui a passé son adolescence pendant les années de grande dépression en 1920. Son personnage dans la photo exprime sa pleine douleur pendant cette crise.



Hale
Country
Alabama
1936



Sharecropper's Family, 1936

A certains moments, on s'aperçoit que le photographe essaie de conserver un lien avec le moment en temps réel et que les images sont des documentaires, l'appareil est un outil pour représenter cette comportement est comme un enregistrement familial pour la future.

Histoire de la représentation à l'époque du numérique

Evolution vers un matériel plus léger et vers une interface

Lors du passage au numérique, la machine remplace le cerveau humain et transmet des données qu'on ne peut pas retenir chaque jour. Cette évolution est due à l'invention de la puce électronique qui permet de lire la signalétique numérique (1 et 0) sur une carte mémoire. La taille du processeur est grandement réduite: Par exemple un téléphone portable peut se mettre dans la poche et sa performance est élevée tout en restant léger et peu encombrant.

L'accélération de cette vitesse de développement pendant des dizaines d'année permet d'aboutir à des appareils petits et légers. Ils possèdent des informations utiles, une messagerie instantanée et des applications ludiques. On reste en relation permanente avec son entourage, le reste du monde. On communique maintenant très souvent sur internet avec une adresse mail pour des affaires privées ou professionnelles. Cette haute dépendance anticipe profondément l'évolution du comporte-

ment humain.

La manipulation d'un ordinateur ou d'un portable reste dans un état "autonome", les tâches s'effectuent parfaitement en autonomie. Pour traiter des documents, les machines privilégient les données à optimiser pour des situations différentes dans le temps et dans l'espace.

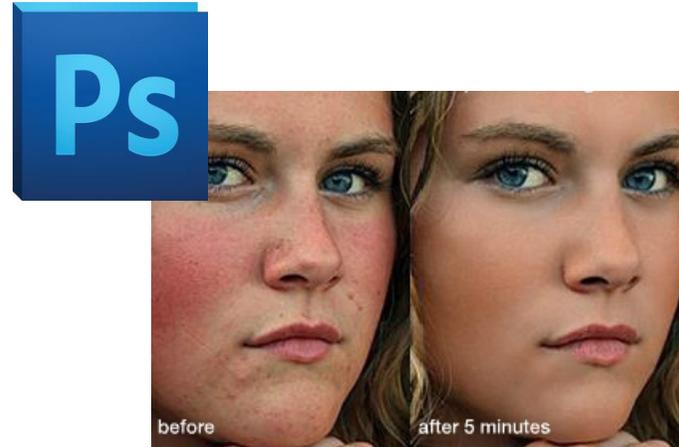


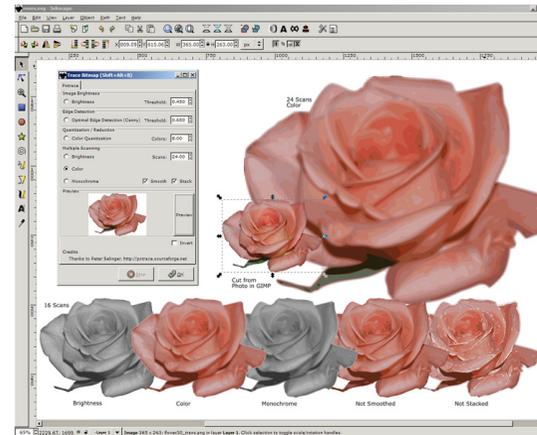
image d'une publicité

En fait ces millions de pixels sur une image composent des icônes et des graphismes qui commandent et font interaction avec les utilisateurs. Pendant la procédure de visualisation, la personne qui utilise son appareil évolue avec une solution ergonomique. Pendant les années 1960, la "Publication assistée par ordinateur" PAO, est l'ensemble de procédés informatiques (micro-ordinateur, logiciels, périphériques d'acquisition, d'écriture...) qui permettent de fabriquer des documents destinés à l'impression. Aujourd'hui, nous sommes guidés pour naviguer dans le monde numérique, notamment sur internet le visuel et le son donnent un environnement plus sensoriel grâce à le code "html" (Hyper Text Markup Language). Nous sommes face à une interface efficace et évolutive.

A l'opposé, à l'époque du numérique, le traitement de l'image fait négliger la main d'oeuvre. Les traitements directs à travers des logiciels qui permettent d'enregistrer et de revenir à la dernière étape

etc, fabriquent des graphiques industriels très facilement. La façon de créer des images nous amènent à une imagination illimitée et en amateur. L'interface évolue effectivement en parallèle. Internet permet donc rapidement de changer son interface au gré de visiteurs, et remarquablement, les réseaux sociaux par leur interface permettent d'orienter son 'identité selon les personnes à atteindre.

Copie d'écran de l'éditeur vectoriel graphique Inkscape



Espace virtuel pour les photos

Les espaces virtuels sur internet ont différentes distinctions selon leurs orientations communautaires. Les abonnés sont privilégiés par les utilisateurs, qui après avoir engagé du temps, vont chercher à construire un univers agrégé par leur environnement réel. Par exemple, sur les forums thématiques, on peut avoir plusieurs pseudo d'identification gratuitement, on peut facilement s'établir une double identité qui diminue l'angoisse de révéler sa propre identité. Volontairement on peut choisir un anonymat ou un nom illustré par un avatar. En effet la participation au site web ou au forum s'effectue au travers d'un déguisement. A partir d'un moment il faut également partager ou intervenir en exprimant des opinions personnelles.

Les membres des espaces virtuels ont réussi un recrutement en manipulant des acteurs d'engagement ; les internautes sont plus motivés quand ils reçoivent des réponses rapides, ce qui leur permet d'obtenir des informations supplémentaires autour de leur profil. Les photos personnelles mises en ligne récompensent et favorisent les relations imaginaires. Elles doivent être chargées (upload), puis elles sont offertes au public dans une zone de confiance au milieu de nombreux profils.

Cette dimension révolutionnaire inclut la notion collaborative de l'ordinateur et de l'homme, ainsi un croisement entre le web et l'appareil photo. Ainsi aujourd'hui on peut voir les blogs ou les réseaux sociaux mettre en avant ce genre d'environnement particulier.

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a dark blue rectangular background.

1. Facebook :

En février 2005, Facebook a été dupliqué de son prototype, succès de l'Université Harvard. La validation de l'inscription est réalisée à l'aide d'une adresse électronique. Les interactions entre membres incluent le partage de correspondances et de documents multimédia. Un espace photos permet de créer des liens avec d'autres amis ou de les partager en public. Il est possible de visualiser les photos mises à jour de ses amis. Un petit bouton interactif et efficace se nomme "like", il permet de donner des réponses positives grâce à une icône de puce. Une autre fonction permet de laisser un message sous une photo. Ce réseau social a réussi alors à envahir le monde et sa représentation de l'ensemble des données est composée des photos, de vidéos ou de textes. Facebook favorise les contacts entre personnes.

www.facebook.com

The Flickr logo, with "flickr" in blue lowercase letters and "r" in pink lowercase letters.

2. flickr :

Flickr est apparu avant facebook, en 2004. Ce service en ligne est centré sur le téléchargement et le classement des photos. Actuellement, il est souvent utilisé par les professionnels grâce à une interface simple et claire qui permet de gérer un album photos.

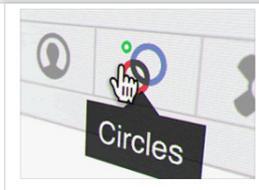
Il permet aux professionnels d'avoir de la visibilité et de mettre en avant leurs travaux. En plus, il a une fonction qui permet de découvrir des centres d'intérêts communs. Le positionnement de la personne est défini par étiquettes. Lorsque les internautes parcourent les photos, le moteur de recherche permet de connaître un autre thème qui peut être potentiellement intéressant.

www.flickr.com

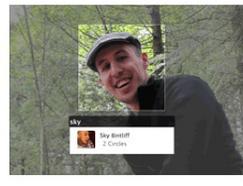


3. picasa :

Picasa est un logiciel de gestion d'images, il a été développé par Google et peut être téléchargé gratuitement. Il permet de modifier les couleurs et de retoucher de façon assez simple des photos. Il inclut la gestion d'un stock de photos et de commentaires. Son moteur de recherche et d'indexation à partir du nom des fichiers, des légendes ou des mots clés se rapproche de celui utilisé sur le moteur de recherche de Google.



Importez et partagez vos photos dans Google+.



Taguez vos contacts Google+ et partagez des photos avec eux.

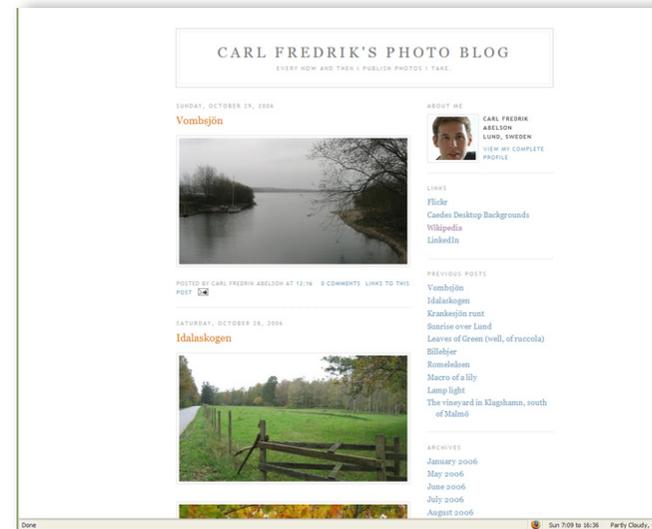


Rendez vos photos uniques grâce à 24 nouveaux effets.

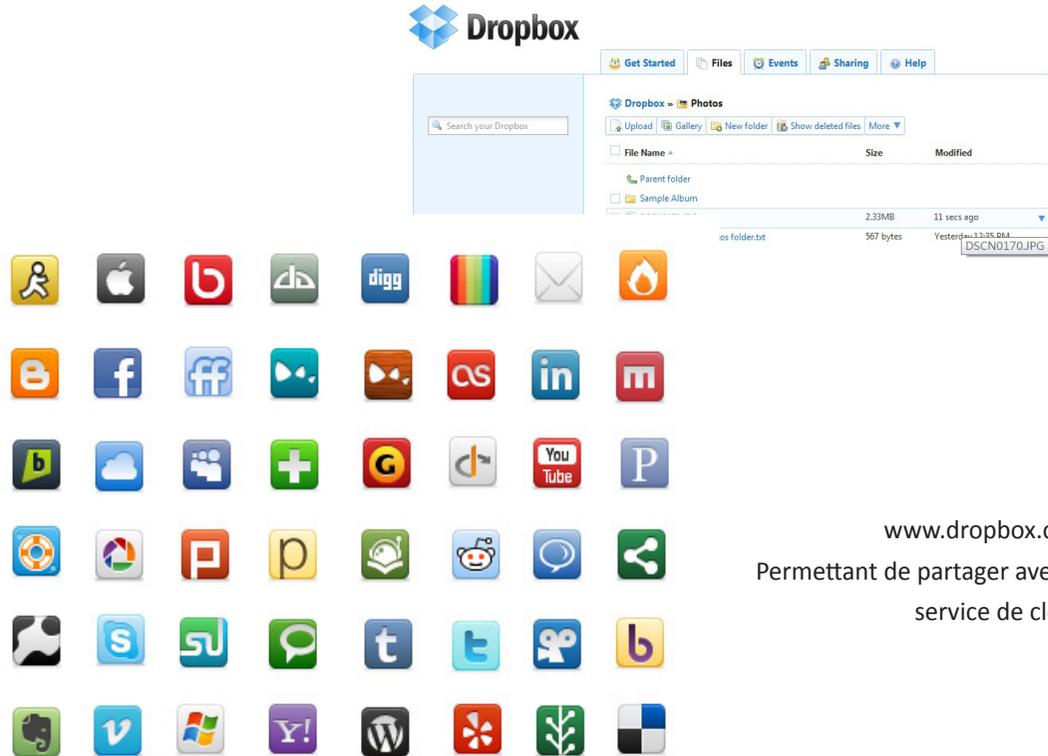
Les services de picasa permettent de partager sur Google+, de nuancer les image. www.picasa.com

4. les sites émergents pour les albums photos en ligne :

Hors des pays anglophones, les pays émergents développent leurs réseaux sociaux. En Chine, la censure réalisée par le gouvernement favorise la construction et le développement des réseaux sociaux nationaux. Par exemple, la messagerie "QQ" a très grand succès et des millions d'utilisateurs. Cette messagerie chinoise bénéficie des mêmes fonctions que ses concurrents mondiaux.



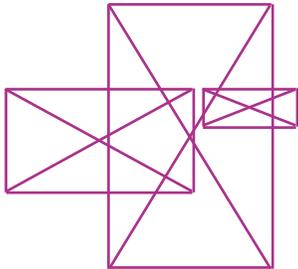
Des sites photographiques sont parallèlement parus avec les blogs : le “Photoblog” partage les photos grâce à des thématiques. La mise à jour des photos devient une langue de communication entre les abonnés, ils peuvent laisser des commentaires librement et même en notes différentes. La liberté de gestion est laissée à l'utilisateur qui peut créer des liens.



www.dropbox.com
Permettant de partager avec le service de cloud

Un schéma de réseaux sociaux à découvrir selon chacun de son préférence.

Partie 2



La relation virtuelle comme
espace de représentation

Catégories d'images

Le voyage virtuel permet de voir des images d'identité de la personne. Même si on ne le connaît pas, on a la tentation de deviner le caractère de la personne vue en images. C'est une perception fondamentale du comportement humain de s'intéresser à une personne grâce à la mémoire collectée. On choisit une image en fonction de sa situation pour construire une conversation. Lorsque l'on présente un état virtuel pendant un engagement court et bref nous sommes obligés de nous présenter d'une manière efficace et intuitive. Dans le monde réel, ceux qui ne s'expriment pas autant ou en peu d'occasions en communication réelle, peuvent se montrer et interpréter une image sur internet.

État virtuel

La communication entre les gens sur les réseaux virtuels s'effectue avec des outils technologiques réels. Une interface est nécessaire pour réaliser la liaison entre les outils technologiques et les ré-

seaux en ligne. Les gens peuvent utiliser les mêmes interfaces et les mêmes appareils mais avec différentes images pour se représenter.

L'environnement d'internet favorise la libération des points de vue personnels et ne se présente pas en réel, l'enjeu pour les auteurs et le visiteur est d'entamer peu à peu un apprentissage de la communication en temps irréel.

Auteur : Pour être un auteur, il faudrait avoir des regards de critiques. Les auteurs sont motivés par des réponses même si elles proviennent de personnes inconnues.

Un auteur, lorsqu'il éteint son ordinateur continue sa réflexion et reste préoccupé par son travail.

Visiteur : sont de simples lecteurs. Ils peuvent être des amis ou des inconnus sans rencontre physique. Ils ont une attitude passive.

Les visiteurs réalisent uniquement de la recherche d'informations. Ils sont plus libre que l'auteur, il se détache facilement des informations qu'il a consulté sur son ordinateur. Il peut à son tour devenir un auteur et crée son univers de données.

Les interfaces des réseaux sociaux se présentent sous la forme de cadres avec des formats et des mises en page imposés. Elles sont ergonomiques pour mettre en avant les photos qui ont une position plus importantes que les autres éléments. Les auteurs les utilisent pour s'identifier avec un avatar. Les avatars sont réalisés à l'aide de logiciels. Ils nécessitent de nombreuses retouches. Cette présentation permet de valoriser les photos à l'aide de structures et de liens hypertextes.



Un photo de profil inconnu et les avatars de takashi murakami

L'avatar représente notre humeur du moment pour chercher à démarrer une conversation mais ne représentent pas la réalité physique. Ils ne prennent pas en compte la réelle position sociale. Il est possible aussi de se représenter sur ces réseaux avec des images auxquelles on souhaite s'identifier. Ces images anonymes ont pour complément quelques informations personnelles et représentent des variations de soi-même¹.

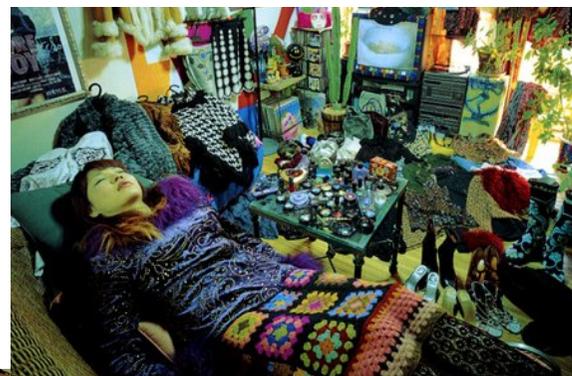
1 L'identité ludique. L'identité du créateur du jeu peut se définir selon les quatre branches de la philosophie : épistémologie (étude du savoir), cette identité se caractérise par l'assimilation permanente sous la forme de l'apprentissage par essais et erreurs. Sur le plan de la praxéologie (étude de l'action), le passage à l'action et l'élaboration du jeu se font par la pratique du bricolage ? individuel et collectif. Sur le plan de l'ontologie (étude de l'être), l'identité du créateur de jeu se caractérise par une capacité étonnante à se projeter dans l'univers des autres acteurs du projet (celui du programmeur, celui du graphiste...) ou encore à se mettre à la place du joueur potentiel. Michel Berry et Christophe Deshayes, "Les vrais révolutionnaires du numériques", Autrement, 2010, P59

Ces actions de mettre des photos en ligne ou d'en télécharger sont quasiment comparables à une exposition en public mais finalement, ne correspondent pas des actions vraiment sociales, puisque les réseaux permettent toujours d'exagérer une dimension individuelle. Cette volonté d'exposition incite les visiteurs à rechercher plus d'informations sur les auteurs.

L'addiction à internet permet de s'évader de la réalité : les images facilitent l'imagination. Alors que la diffusion numérique nous ensorcelle, Kiyochi Tsuzhuki a réalisé une exposition de photos sur le thème de l'addiction. Une de ses créations représente des achats de jeunes filles empilés dans son petit studio carré à Tokyo. Il cherche à illustrer la contradiction entre les dépenses effectuées et le mode de vie. Les jeunes générations vivent dans un environnement médiatique, ils ne peuvent que reconnaître leur rôle dans ces images.

Deux photos dans "Happy Victims" de Kyoichi Tsuzuki

Les conditions réelles sont moins importantes que ces imaginations dont la chambre d'internautes est entourée. Les avatars créés avec des ordinateurs permettent de se créer une image souhaitable dans la société



Avatar et ses imaginaires

Nous sommes aujourd'hui capables d'exercer plusieurs travaux en même temps avec un rassemblement d'interfaces à la fois faciles à manipuler et ludiques : Ces « multiples tâches » réalisées en temps réel permettent de contrôler les différentes situations. Les portables sont capables d'envoyer des messages instantanés, ils permettent d'augmenter les activités en laissant un message pour d'autres utilisateurs¹. Nous pouvons travailler chez nous et parler avec nos enfants en même temps ou, lors d'un cours envoyer des messages à nos amis. Ces situations permettent d'incarner différents rôles pour qu'on puisse accélérer notre imagination de représentation.

Les photos sur le profil sont faites pour mémoriser des états dans lesquels on représente nos émotions. Les usages proviennent des mémoires collectives dans la vie quotidienne. La version originale de twitter illustre ces usages, elle permet d'enregistrer une période de situation en ligne, nous pouvons ensuite insérer des images et des textes de manière croissante. Les réseaux sociaux offrent d'une manière générale cette possibilité au travers d'une interface

ergonomique.

¹ «Multitude» est le terme perdant, le concept qui a eu le dessous. Pour écrire les formes de la vie en société et l'esprit public des grands Etats qui venaient de se constituer, on ne parla plus de multitude, mais de peuple. Paolo Virno, "Grammaire de multitude"

Cette répartition réalise un schéma illustré d'images.



Le schéma catégorise les dimensions d'aspect de perspectif:
Pôle vertical: selon l'individu ou collectivité. **Pôle horizontal:** selon son ego ou son alter ego. Quatre points au but révéler son attribut de photo: expressif, abstrait, artificiel et naturel

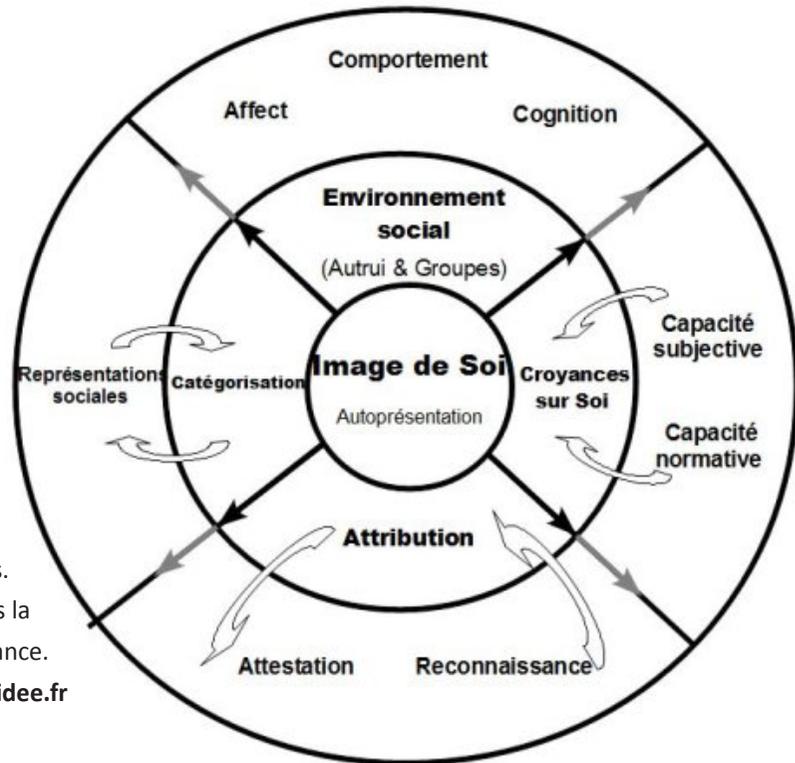
Il est possible de confondre la situation dans laquelle on partage notre image. La complexité des acteurs mentaux présente la mémoire à la fois proche et lointaine de notre perception. Dans l'actualité, nous cherchons un rôle que nous préférons attribuer à une situation émotionnelle. Il s'agit de répondre à la conversation interpersonnelle.

Image de soi ou conscience de soi.

L'image de soi est la représentation de lui-même que l'individu propose à autrui et qui lui est renvoyée au travers des relations interpersonnelles ou intergroupales.

L'image de Soi semble impliquée de façon importante dans la motivation et la performance.

www.alter-idee.fr



Lorsqu'une photo est exposée sur un réseau social, le physique et la manière de penser ont une importance moindre. La période pendant laquelle les internautes mettent des photos représente une création virtuelle fascinante. Cette situation intègre une représentation de son image valorisée ou non. D'une manière similaire à la reproduction d'images, des détournements d'images permettent de mettre en avant des changements d'états mentaux.

La société accueille de plus en plus la numérisation. Les réseaux sociaux permettent d'appliquer cette nouvelle technologie en ligne. Ils l'utilisent par exemple pour des publicités avec liens extérieurs afin de monétiser leur trafic. Ces images révèlent alors un caractère économique. Cela devient un enjeu de représenter une image correctement intégrée dans un cadre général.

Participation pour la facilité

Nous pouvons aujourd'hui participer à des événements intéressants sur les réseaux sociaux. Un exemple est la recherche de réduction pour les billets d'avion en diminuant le dépense des coûts que l'on doit payer etc. Cette évolution diminue l'espace et le temps que nous utilisions traditionnellement.

Un système de mise en ligne lié à ton propre profil favorise par un espace privilégié la connexion à une base de données mémorisée. Cet avantage permet de retracer ou classer des données de soi avec un ordinateur en temps réel. Les informations sociales sont plus faciles à saisir dans des conditions adaptées avec une liaison réseau stable et rapide. L'intégration à cet environnement favorable n'est pas limitée à l'utilisation de son ordinateur personnel, elle trouve ainsi sa place plus facilement dans la société.

La thématique des réseaux sociaux cible à des amateurs internationaux qui souhaitent accélérer leur voyage en ligne. Nous avons besoins de créer une communauté pour rapprocher les gens avec les mêmes goûts ou les mêmes objectifs. Les développeurs de Web et les graphistes développent des interfaces qui définissent les caractères des sites. Facebook, le réseau social le plus utilisé au monde a choisi d'utiliser une icône de pouce pour représenter l'action "J'aime" : Ce simple bouton permet aux visiteurs de voir le nombre d'internautes intéressés par le sujet qu'ils consultent.



Button «J'aime» sur Facebook



La différenciation de chacun est naturelle et précieuse dans notre institution personnelle. Cependant, la performance de la technologie risque de faire perdre la distinction entre les personnes. Ses imaginations en ligne illustrent donc un but collectif pour la société¹. Le rôle d'amateur photographique diminue son propre caractère à l'intégration sociale avec moins de contraintes traditionnelles. Les militants actifs se revendiquent par une parole de liberté ou partagée pour enflammer une révolution.

Les multiples environnements virtuels sur les réseaux sociaux aboutissent à des relations plus compliquées, ils peuvent créer plusieurs identités pour chaque thématique de sites : sur un forum politique, par exemple, les gens se représentent par des personnes à forte notoriété et diffusent des images imposantes pour représenter leurs positions politiques.

¹ «Privé», cela ne veut pas dire seulement quelque chose de personnel, qui appartient à l'intériorité d'un tel ou un tel; privé signifie aussi dépourvu: dépourvu de voix, dépourvu de présence publique. Paolo Virno, "Grammaire de multitude"

L'environnement virtuel crée une ambiance d'apprentissage en fonction des nombreuses expériences de l'acquisition de savoir faire. Une des programmations de ces interfaces en ligne est réalisée pour adapter les perceptions des internautes. L'exemple du "j'aime" sur Facebook est reconnaissable d'abord par le pouce et le carré qui donne envie d'appuyer. Ces genres de sollicitations permettent de collecter facilement les mémoires en ligne.

Les mémoires en ligne sont à la fois ramassées individuellement par les visiteurs et collectivement par l'ensemble de tous les internautes. Le film " Matrix" en 1999, montre un informaticien nommé Néo qui est choisi comme une légende pour découvrir un nouveau monde. Il se réveille dans un monde différent qui est représenté par des images numérisées. En effet ce nouveau monde fonctionne avec des cocons d'incubation qui nourrissent les organes.

Si un jour nous sommes emprisonnés dans un endroit trop longtemps nous pouvons alors perdre la connaissance

du monde réel. Si demain nous n'avons plus internet, nous aurons alors du mal à nous adapter à la réalité. L'ambiguïté du contexte d'image réelle et de l'image virtuelle est proche de notre souhait mais loin de notre volonté d'agir. Les réalisations immatérielles même réalisées avec confiance sont liées à une dégradation physique opposée.



Derrière Anonymous, de nombreux hackers et de simples sympathisants. Difficile de faire le tri.

www.actudéfense.com



Certains éléments laissent à penser que Sion ferait partie de la Matrice, et qu'il n'y aurait pas de véritable monde réel, les Humains étant en fait des programmes ignorant leur vraie nature.

La Matrice : univers virtuel réaliste dans lequel les humains sont enfermés, cet univers modélise le monde actuel. Il a existé plusieurs versions de la matrice, qui se corrige au fur et à mesure des itérations.



Pro-Amateur

La manière de prendre une photo est de plus en plus facile. Sa performance sur internet se justifie aujourd'hui par des actions qui permettent de réaliser des retouches. Elles permettent d'avoir divers choix afin d'élaborer une image intéressante.

Dans la société du XXIème siècle, des professionnels accélèrent ces actions par leurs travaux, grâce à les logiciels et les services de retouche des photos, les amateurs prennent une position participative.

Les logiciels sont fortement liés au calcul mathématique pour réaliser des images. Ils ont véritablement un avantage pour les amateurs qui ont besoin d'entrer leurs idées sans préoccupation. Les réseaux sociaux sont des environnements de partage, ils ont besoin de montrer plusieurs pages pour représenter leurs contenus[1]. Ces typologies d'élaboration des images peuvent se classer de différentes façons :

Louvre
Expo Hyperversaille
Jean-François Rauzier



1. copier : La notion de copier provient de l'invention du système DOS qui peut copier un fichier par des codes de commande, elle évolue depuis le WYSWYG (what you see is what you get) qui met en avant la diffusion des écrans, une interface graphique permet de composer visuellement le résultat voulu, intérêt primordial pour un logiciel de mise en page, un traitement de texte ou d'image. Cette fonction permet d'avoir une copie en cas besoin, de revenir sur le fichier original et de propager les données sur les réseaux sociaux.

Une copie
d'écran
utilisant la
composition
des images
séparées



2. tailler : Il indique la volonté de présenter une portion d'image et ainsi de chercher le thème qui l'on souhaite mettre en avant. L'action de tailler sur les profils se présente sous la forme de carré, elle permet à l'utilisateur de démarrer, par exemple par l'insertion de sa photo identité.



Purland
Mariko Mori
1996

3. décorer : Cette action permet la réflexion et l'insertion d'avis personnels, par exemple des photos ou des textes. Elle ressemble au cahier personnel dans lequel il y a une collection d'images qui impliquent des émotions. Les internautes l'utilisent pour concevoir des idées à l'aide d'informations révélées. Aujourd'hui, les amateurs peuvent mettre des images qui ne sont pas forcément esthétiques dans ce cadre limitée. Ce sont juste de simples idées pour illustrer des propos.

4. imiter : Son objectif est de construire des images représentatives du monde réel. Nous pouvons observer un relief sur une image aplati ou des objets grâce à la gravité. Le jeu « Second life » est une réussite sur les réseaux sociaux. « World Warcraft » a récemment envahi le marché de jeux en ligne. Ils ont pris conscience que pour s'engager dans ce monde d'avatars, il faut mettre en scène un personnage unique.

Un exemple représentatif dans Second Life, d'un avatar de quelqu'un



5. programmer : Il suffit de réaliser une programmation comme du code du web (xml, java). La carte électronique (par exemple Arduino) est une plateforme open source issue d'un prototype électronique : Elle permet de transformer une intensité d'énergie. Cette transformation peut représenter une échelle d'émotion, souvent dans un style abstrait avec un visuel poétique. Récemment, la « réalité augmentée » a été travaillée sur des repères de vidéo, elle permet de développer une animation en interagissant avec les mouvements vidéo.



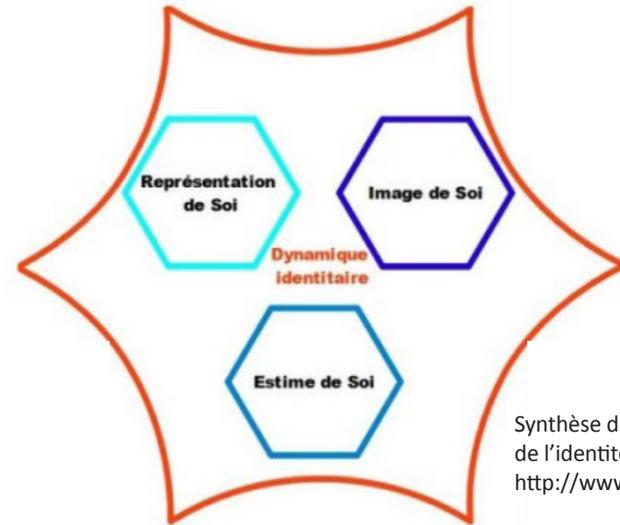
Carte d'Arduino
arduino.cc

Les actions évoluent selon combien du temps engagé d'utilisateurs, des techniques évolutives excèdent cette répétition à trouver la nouvelle possibilité d'élaborations.

Language d'image

Le marché du développement d'internet se développe depuis des décennies dans le monde. La communication entre les gens est devenue facile malgré les distances éventuelles. Des applications rapides comme la « messagerie d'internet », les « blogs » ou « forums » ont changé nos manières de répondre : nous utilisons des paroles brèves en ligne et nous gardons une manière de communiquer plus formelle dans le monde réel. Les images sont de plus en plus faciles à fabriquer mais moins orientées par la légitimité et l'esthétique classique. Nous essayons de réfléchir sur un moyen de communication commun¹.

1 Quoique le langage de la programmation soit symbolique et abstrait, il reste cependant différent du langage naturel. En effet, tous les programmes sont élaborés à partir de modèles logiques et mathématiques issus des sciences les plus diverses. Edmond Couchot et Nibert Hilliaire, L'art numérique, p26

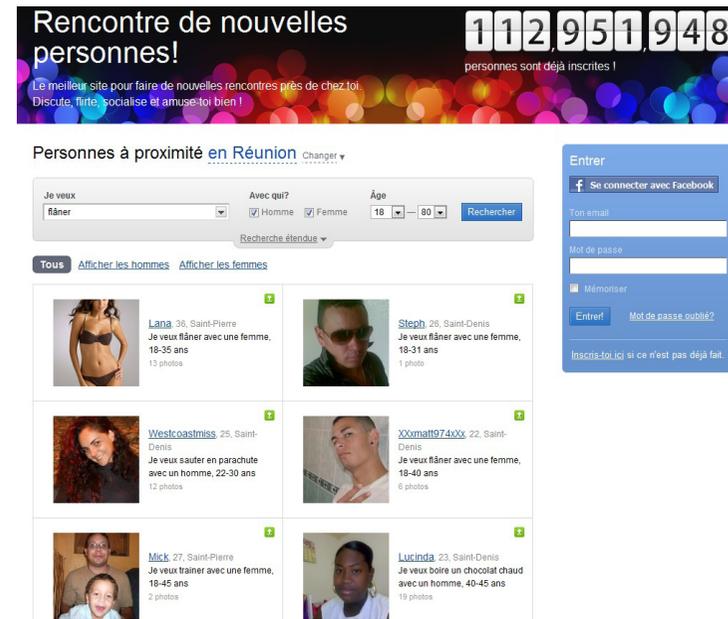


Synthèse de processus de l'identité
<http://www.alter-idee.fr>

Les photos sont-elles une langue commune pour les visiteurs? Les visiteurs appréhendent d'abord les thèmes spécifiques des sites qu'ils visitent. De nombreux auteurs amateurs rédigent avec leur passion une manière de présenter leur collection, souvent le visuel se distingue assez rapidement l'intention de cet auteur. Il semble y avoir une obligation de le faire comprendre à ses communautés dans le même thématique.

Un autre sens du support technique est la fiabilité du stockage des photos. Il est préférable de mettre en page ses images sous forme de séries (albums photos). Aujourd'hui, des millions de différents sites représentent des communautés. La différenciation de sexe ou d'âge sur internet n'est pas aussi importante que dans la réalité puisque les participants ne cherchent pas un contact réel, on caricature facilement un stéréotype d'apparence

Pour des sites de rencontres, par exemple, on demande les détails de la description physique afin de faciliter les recherches des utilisateurs. Cette demande pousse les gens à mettre plus de photos pour aboutir à une confiance avec une série d'images personnelles. Des images descriptives sont en particulier utilisées pour montrer son centre d'activité préféré. Elles laissent les visiteurs s'imaginer un éventuel contact réel. Cette imagination change la manière de se contacter. Certaines personnes n'hésitent pas toutefois à se représenter à l'aide d'avatars amusants ou fantastiques.



Badoo : Site de Rencontre à la Réunion

Quel est l'impact de ce changement sur notre mentalité? Il s'agit de déterminer certaines manières de se construire grâce à une série d'images. Nous cherchons à créer des images schématiques et non des images symboliques. Un visuel simple et cognitif peut être compris partout dans le monde. La construction d'un visuel peut passer par une recherche d'icone significatif et facile à comprendre. Les illustrations amusantes ajoutées aux images permettent d'avoir un impact visuel plus puissant.

Les images rappellent notre mémoire et nos comportements dans différentes situations. L'iconographie est à l'origine un terme religieux, il est utilisé pour illustrer des stéréotypes visuels qui permettent d'identifier des sujets représentés : les héros, les dieux ou alors un personnage ancien. Cette notion de religieux est représentée avec une espérance sociale, dans le cinéma on dit que les décors et les accessoires sont des "conventions imaginées"¹. Elle

¹ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Iconographie>

est basée sur une orientation collective qui permet de faire avancer le mouvement social. Un mouvement virtuel avec une complexité d'engagement social crée donc un ensemble. Les systèmes d'iconographies facilitent la navigation et la gestion des images, ils sont comparables à ceux présents dans les réseaux sociaux.



Iconographie contemporaine
<http://www.vonglitschka.com>

Les amateurs se passionnent pour les opportunités de contacts sur les réseaux sociaux. Avec l'apparition de MSN Messenger en 1995, nous pouvons remarquer souvent la présence de mots employés par les jeunes : "fb" ou « je t'ajoute ». Les images des profils sont maintenant plus importantes et les blogs permettent de présenter les internautes. Avec l'apparition des réseaux sociaux nous cumulons ces systèmes de communication.

Méthodologie relationnelle

Le développement d'internet a été fortement favorisé par des coûts peu élevés. Nous sommes capables de communiquer avec des clients sans avoir besoin de les rencontrer physiquement. Cette évolution de la communication rend moins importante la représentation physique des interlocuteurs. Aujourd'hui, une image est devenue un véritable média avec un sens plus communicatif.

La technologie de la photo est employée maintenant partout dans le monde. Les gens font confiance aux appareils photos et s'approprient leurs photos personnelles. En parallèle à cette évolution technique les gens accordent une confiance plus forte pour la réalisation d'achats en ligne.



Photo initiale
du profil MSN

Les amateurs travaillent depuis chez eux et vivent ainsi de leur propre manière. Par exemple, les « freelance » mettent leurs travaux d'image sur des blogs afin de favoriser leur présence en ligne. Ils peuvent utiliser un avatar lorsqu'ils communiquent avec leurs clients. Les enjeux économiques deviennent une stratégie de manipulation d'images. Ils prennent également conscience de l'intérêt de se regrouper avec des communautés sur les réseaux sociaux.

Adhérer à une ou des communautés favorise la possibilité de conserver un contact réel. Les travailleurs indépendants travaillent souvent seuls chez eux, ils cherchent de ce fait des collaborateurs pour travailler en équipe dans des endroits publics qui possèdent une connexion internet. La diversité dans un espace de « coworking » est très importante ; « Si l'on partage des bureaux avec des gens qui font la même chose que vous, il n'y aura pas le même enrichissement », explique Antoine Van Broek¹. Le phénomène de se grouper en une communauté d'origine virtuelle permet de travailler avec des gens qui ont les mêmes intérêts. Ainsi, il devient possible de partager ses talents et ses passions.

Les images représentent aujourd'hui un canal de communication important sur les réseaux sociaux. Elles permettent des avantages économiques et proposent des applications spécifiques avec pour objectif d'augmenter les

1 "Travail : l'indépendance... à plusieurs", Le nouvel Observateur, du 9 au 15 février 2012, p68



visites sur son profil. Dans la vie quotidienne, les auteurs sont obligés de mettre à jour régulièrement leurs sites webs : ils réfléchissent et imaginent l'utilisation en ligne faite par les internautes afin de déterminer les fonctions importantes. La prise de conscience du travail effectué est comme une conception d'individu, "une entreprise est obligée de rendre publique la quantité de données qu'elle collecte, la façon dont elle les utilise"².

2 "Vos données valent de l'or", Le nouvel Observateur, du 9 au 15 février 2012, p58

Image, émotion et société

Lorsque nous créons des images sur les réseaux sociaux c'est la plupart du temps pour nous présenter d'une manière positive par rapport aux autres. C'est une communication visuelle et cognitive, elle permet une interactivité et une mise en relation potentielle. Cette manière de communiquer au travers d'images se retrouve également dans la messagerie en ligne et dans les échanges par mail. Elle présente également l'avantage de créer un historique qu'il est possible de consulter régulièrement et à volonté.

Ces réseaux sociaux constituent grâce à leurs historiques des empreintes sociales en ligne. Nous participons à l'élaboration de publicités sans en avoir conscience, des sociétés profitent de nos visites pour enregistrer nos actions en ligne.

L'entreprise Google parle d'une tout autre dimension : *“L'enjeu est d'écouter la société, et l'exploitation potentielle des résultats est stupéfiante”*.

Il est certain que les réseaux sociaux ne sont pas que des moyens de divertissement. Les gens passent aujourd'hui des heures sur Internet : ils cherchent des informations, travaillent avec des logiciels ou jouent en ligne.

Le dialogue à l'aide d'images permet d'oublier l'apprentissage nécessaire à une communication verbale. Les images sont semblables à un espace de communication comme la tour de Babel, cette manière de communiquer représente une liberté pour les internautes. Une image ne nous incite pas à la réflexion, elle nous fait suivre un chemin sans référence réelle. Les jeux en ligne utilisent des visuels aboutés et développés pour illustrer les zones payantes.



Les crédits de jeu en ligne «Castleville» de Zynga dans le visuel plus intéressant.

Visiter un album photo c'est comme faire un voyage et découvrir des centres d'intérêts. Par ailleurs, les réseaux sociaux conservent une relation publique, ils montrent les historiques de chacun. C'est comme un paysage qui montre la richesse des centres intérêts des individus.

Les visiteurs sont moins concernés par un engagement public, ils orientent souvent leurs communications. Ils apprécient exprimer des émotions vulgaires et faire abstraction des morales sociales. L'image anonyme présente dans son profil est devenue un avatar incontrôlable du moral réel. Les internautes sont maintenant habitués à cette perturbation en ligne qui concerne l'avis de l'auteur. La plupart du temps, ils ont conscience de perdre la connaissance du langage sociale et ils connaissent le risque d'être trahi par un faux profil.

Nous ne pouvons pas estimer aujourd'hui la représentation de notre propre identité dans la société. Les avatars ne correspondent pas aux véritables émotions de nos interlocuteurs. Cette habitude de rassembler les images virtuelles et réelles nourrissent des imaginations incohérentes dans le monde réel.

Influences

La satisfaction de voyager en ligne semble détourner la vie personnelle de la personne qui utilise son image sur les réseaux sociaux. La question d'une interface immatérielle **rend difficile la distinction de la véritable image**. L'action de poser une photo en ligne présente une « appartenance » personnelle.

Le système de données des réseaux sociaux conserve toutes les informations enregistrées en ligne. Il est facilement possible d'effectuer une erreur dans ce monde irréel. Le bouton "supprimer" n'est pas forcément une action **fiabile**¹, il peut conserver l'information dans un autre profil. La propagation sur les réseaux sociaux est permanente puisque le principe initial est celui du partage d'informations.

Le moteur de recherche d'image sur Google permet d'illustrer la **problématique du partage d'images**¹. Les images mélangées à des publicités par le moteur de recherche. Les internautes n'ont toutefois pas tendance à douter des profils comme ils naviguent dans un environne-

ment convivial.

Les réseaux sociaux peuvent avoir **des effets physiques négatifs**. Les jeux en ligne sont largement envahi par les jeunes les utilisent pour s'enfuir vers un monde virtuel et éviter le monde réel. L'addiction peut se développer à cause de cet univers de fantasmes².

Lorsque l'on met en ligne des images modifiées il est possible de se sentir moins exister dans le monde réel. Les internautes ont aujourd'hui tendance à **s'éloigner du monde réel** comme ils ne rencontrent pas leurs interlocuteurs dans le monde réel.

1 On a parfois l'illusion que les nouvelles technologies peuvent remettre en cause les modèles économiques qui prévalaient jusqu'alors. Mais on ne se débarrasse pas aussi facilement de certains fondamentaux. Partager les connaissances, c'est formidable, mais partager la propriété intellectuelle pose quelques problèmes. p28

2 Ils montrent que l'ambivalence des jeux, des technologies cause tout autant d'abrutissement, d'aliénation et de névroses que d'autonomie, d'apprentissage et de résilience... mais aussi tout autant de distraction et de déconcentration que d'attractivité et de capacité à paralléliser les tâches (multitâche). p67

Michel Berry - Christophe Deshayes, Les vrais révolutionnaires du numérique, Autrement

Conclusion

Les réseaux sociaux permettent de générer des avatars relationnels. Ils sont la plupart du temps des visuels qui représentent des personnages non détaillés. La communication entre les interlocuteurs se réalise au travers d'actions de « partage ».

La personnalité de chacun stimule la créativité pour se représenter. Les contraintes de mise en page dans des espaces restreints obligent les internautes à faire preuve d'imagination. C'est un art qui s'exprime dans ces espaces virtuels.



Une image se détourne souvent de l'émotion originale représentée dans une situation réelle. L'esthétique sur les photos est moins consacrée à la beauté proportionnelle et aux couleurs. La création d'image et la technique partagée s'approprient le contexte social et l'intérêt personnel.

Il est possible d'insérer sur son profil une photo de soi se déguisant en une autre personne. Au fil du temps les avatars se sont déclinés à partir de nos propres images réelles. Cette différenciation se trouve dans le support technique, elles sont souvent représentées dans l'historique de notre profil. Ces images permettent également de nous identifier à l'aide de multiples avatars. Certains évitent la solitude dans le monde réel grâce à l'humour de ces représentations.

Je trouve une citation de la photographe Diane Arbus, en 1961 novembre, après son exposition les scénarios de dérouler ses travaux. Je l'ai vu au Jeu de paume à Paris et les trouve naturels mais révélateurs des personnages au moment de la geste étrange. J'éprouve que ce moment sincère et par fois bizarre de regarder sur ses photos, considère aujourd'hui le complémentaire des défauts de l'individu.



J'aimerais photographier tout le monde »
Ces mots de Diane Arbus dépeignent son désir d'exhaustivité dans la recherche de l'individu.

« Ce sont des personnages singuliers, qui apparaissent comme des métaphores, bien au-delà de nous, attirés, non contraints, inventés par des croyances, auteurs et héros d'un rêve réel qui met à l'épreuve notre courage et notre perspicacité, afin que nous puissions nous demander à nouveau ce qui est véritable et inévitable et possible et ce que cela veut dire de devenir ce que nous sommes. »

Harpers Bazar, 1961 NOV

Bibliographie

Livres / Révues

- Les vrais révolutionnaires du numériques,
Michel Berry et Christophe Deshayes, Autrement, 2010
- Grammaire de la multitude,
Paolo Virno, L'Éclat, 2002
- L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique
(Version 1939),
Walter Benjamin, Gallimard, 2008
- Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires
à l'ère numérique,
Patrice Flichy, Seuil, 2010
- Les liaisons numériques,
Antonio A. Casilli, Seuil, 2011
- Iconologies : Nos idol@tries postmodernes,
Michel Maffesoli, Albin Michel, 2008
- Sociologie des réseaux sociaux,
Pierre Mercklé, La Découverte, 2011
- Les arbres de connaissances,
Michel Authier et Pierre Lévy, La Découverte, 1999

- Le nouvel Observateur, du 9 au 15 février 2012
«Les secrets de la mémoire»
- Chronic'art du Mars 2012
«Avatars jeux en ligne»

Sites

- <http://www.alter-idee.fr>
<http://frenchweb.fr/>
<http://www.rslnmag.fr/>
<http://socialmediaclub.fr/>
<http://www.mashupfilmfestival.fr/>

