



Notre vision photographique du monde transformée par le smartphone

Université de Paris-Est Marne-la-Vallée
UFR Sciences Humaines et Sociales
Master I Cultures et Métiers du Web
2016 / 2017

Étudiant : KELLER Romain

Directeur de mémoire : BONZON Thierry



Remerciements

Je tiens à remercier, M. Thierry BONZON pour son soutien et son aide.

Mes remerciements vont également à Julie J. Bonvalot, Maximilien Breton, Adrien Contini, Thomas Cordereix, et Richard Legrand pour les discussions constructives que nous avons eues, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont accepté de répondre à mes questions : Sébastien Appiotti, Angelito Arceo Jr., Stéphanie Benjamin, Pradipta Roy Chowdhury, Wilfrid Estève, Falguni K, Shaun M. McDougle, Sarah Nadim, Jean-Philippe Poli, Lionel Pralus, Glyn Sutherland, et ceux ayant répondu au sondage réalisé pour ce mémoire.

Enfin, je remercie mes parents pour leur soutien et leur relecture, avec une attention toute particulière à ma mère sans laquelle je n'aurais pas pu arriver jusque-là, ainsi que Maître Hélène Lipietz pour ses encouragements.

Sommaire

Introduction.....	4
Chapitre premier : Technologies et outils photographiques, de nouvelles possibilités visuelles.....	14
Les pratiques photographiques liées à des transformations de la vision	14
Les usages actuels de la photographie.....	22
Chapitre 2 : Les utilisateurs.....	40
Le point de vue de l'utilisateur.....	40
Le photographe « expert »	55
Chapitre 3 : L'interface, source infinie d'usages	68
Explication de l'interface et analyse des applications	68
Quand l'interface supplante l'appareil... un nouveau moteur de la photographie est né.....	85
Conclusion.....	94

Introduction

La photographie a la capacité de fasciner l'homme et a une place importante dans notre société. Le but de ce mémoire est d'étudier la transformation du médium photographique par le smartphone et plus particulièrement par la démocratisation des applications de retouche photo et de partage d'images.

« L'appareil photo est un objet de création. J'ai toujours eu plein d'appareils photo, des moyens formats, des pockets les appareils en plastique et des choses qui sont en argentique. Je pense que j'ai une vingtaine d'appareils photo que j'utilise différemment selon les projets. Du coup le smartphone est aussi un de ces appareils photo. Il n'y a pas de différence, c'est un appareil à photographier¹. »

Si la photographie a mainte fois évolué au fil des siècles, il est indéniable de constater que cette dernière est en train de vivre un bouleversement profond avec nos smartphones². Si les téléphones portables ont souvent, depuis les années 2000, proposé des appareils photo incorporés, c'est avec la naissance du smartphone que la photographie mobile s'est réellement développée. Depuis une à deux années, les fabricants de téléphonie mobile ont réellement placé la photographie en tant qu'argument de vente majeur de leur produit. Apple, avec la présentation fin 2016 de l'iPhone 7, a continué une campagne de publicité, d'un genre particulier, qui avait déjà été réalisée avec ses modèles précédents. De nombreuses réclames dans la rue ou les transports, partout dans le monde, en Europe, ainsi qu'en France, affichent des publicités ne comportant qu'un seul élément, une photographie. L'image s'accompagne d'une courte phrase « photographié avec l'iPhone 7 » et le nom du photographe. « Tout est dit, on montre les images plutôt que le smartphone en lui-même³ ». La qualité photographique semble alors s'imposer comme un argument de vente à part entière. Qu'importe la forme du smartphone, ou ses capacités, il est capable de faire des photographies d'une qualité remarquable. Une telle orientation commerciale sous-entend que la qualité photographique d'un smartphone peut être un critère de choix pour les consommateurs.

¹ Cf. Interview du photographe Wilfrid ESTEVE, en annexe, question n°3.

² MANCEAU Gabriel, « L'évolution de la photo sur smartphone : du premier cliché à la double caméra », *Phonandroid*, août 2016 (en ligne : <http://www.phonandroid.com/evolution-photo-smartphone-premier-cliche-double-camera.html>). Consulté le 25 décembre 2016.

³ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°9.b.



4

Figure 1 - Publicité de la marque Apple pour un smartphone

La photographie « a gagné en universalité et en appropriabilité, accomplissant mieux que jamais sa promesse de démocratisation de la production visuelle⁵ ». Cette « universalité », la photographie a souvent voulu y aboutir, car comme nous le disions, les capacités techniques de ce médium ont fortement évolué. L'histoire de la photographie, bien que récente, est déjà ponctuée de révolutions aussi bien techniques que formelles. Des révolutions qui ont bien souvent apporté des changements plus ou moins radicaux dans les usages. Je me souviens encore de la première fois où j'ai pris une photographie sur le reflex argentique de mon père, le stress d'avoir raté un réglage et de gâcher une photographie potentiellement au dépend d'une autre qui aurait pu être formidable sur la pellicule. D'autant plus que chaque photographie était développée sur papier. Cela avait un coût, ce qui a pu freiner ma créativité. Je me souviens aussi de mon premier Kodak numérique, qui après quelques appréhensions, a vite permis de faire quarante photos de mes chats, des vases, du salon, du jardin. Je pouvais tester sans stress les capacités infinies de la photographie, sans aucune contrainte ou presque. Il suffisait de transférer les images sur l'ordinateur pour les visionner (l'écran de mon appareil étant trop petit à l'époque). Il n'était plus nécessaire d'en faire un tirage sur papier photo. Cette

⁴ Image de la campagne d'Apple aux États-Unis, issue du site <http://www.dailybillboardblog.com/>

⁵ GUNTHER André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.

possibilité existant toujours, mais j'avais désormais le choix de le faire ou non, de sélectionner ma meilleure photo. La notion de coût de l'image a quasiment disparu avec le numérique et avec elle la limitation du nombre de photographies. Je n'ai vécu qu'un des nombreux bouleversements de la photographie. J'ai pris conscience de l'ampleur de la transformation de ce médium le jour où mon arrière-grand-mère, née avant la Première Guerre mondiale, a voulu comprendre comment les photographies finissaient sur une carte mémoire. L'arrivée du smartphone est une évolution parmi une longue liste de changements, mais c'est peut-être une des premières évolutions qui transforme la photographie, l'outil photographique et qui rend ses usages plus variés.

Ce qui a fait le succès du smartphone, c'est sa capacité à être partout, tout le temps avec nous, capable de se transformer en véritable « couteau suisse » de la vie de tous les jours. À tel point qu'une plaisanterie courante sur internet est de rappeler qu'un smartphone sert accessoirement à téléphoner. Le smartphone devient une vraie unité centralisatrice. C'est un hub dans notre vie, aussi bien sociale que professionnelle, familiale que productive. La photographie en tant que médium ancré dans la culture de masse depuis des décennies, avait, semble-t-il, tout naturellement une place de choix dans cette évolution du téléphone mobile.

Ce qui caractérise le smartphone, quel que soit son système d'exploitation, c'est le fait d'être un objet doté de capacités variées, et qui sont exploitées par différentes applications disponibles dans des marchés ouverts. Il existe des millions d'applications sur Google Store, ou sur l'App Store d'Apple⁶. Chaque application apporte sa particularité, son innovation, son interface singulière pour se démarquer des concurrents. Si pour une application de messagerie le résultat est souvent le même, en photographie, chaque application va permettre d'aboutir à une image photographique bien spécifique, que ce soit à la prise de vue ou dans un second temps, via un travail de retouche ou par la mise en œuvre d'algorithmes de traitement de l'image.

⁶ Il y avait en mars 2017 2,8 millions d'applications sur le Google Play Store. Et il y avait 2,2 millions d'application sur l'App Store d'Apple en janvier 2017. Graphiques en annexe. Sources : <http://www.statista.com>

Il existe une multitude d'applications de retouche photographique qui débouchent potentiellement sur une grande diversité d'usages photographiques du fait de l'hétérogénéité des interfaces. Néanmoins, des schémas de fonctionnement récurrents apparaissent parmi cette multitude d'applications. On pense par exemple aux dispositifs poussant l'utilisateur à partager sa photographie sur les réseaux sociaux. Il est aussi intéressant de voir que, bien souvent, les applications de retouche d'image proposent de partager sa production sur des sites spécialisés, quand ces applications ne contiennent pas elles-mêmes une bibliothèque d'images d'autres utilisateurs, comme l'application Instagram. Or « la production d'une image suppose de toucher la sensibilité d'autrui⁷ », et c'est une pratique renouvelée par la technologie. Cela s'explique aussi par l'aspect conversationnel de la photographie actuelle⁸. S'y ajoute une certaine aisance à modifier les images, avec des transformations visuelles calquées sur une esthétique issue des photographies argentiques ancrée dans le souvenir commun. On pense par exemple à l'utilisation des filtres photographiques. Ces derniers ne se bornent pas aux seuls filtre sépia ou noir et blanc : on en compte des centaines d'autres, qui tous demeurent en rapport avec le médium photographique argentique.

La photographie est un médium qui a su gagner ses lettres de noblesse en tant que pratique artistique. Mais pour cela, il a fallu prouver que derrière une photographie se cache toute une série de réglages la rendant unique, selon le bon vouloir du photographe.

Le code de la propriété intellectuelle français considère la photo comme un art⁹. Aussi, l'article L.112-1 du CPI protège-t-il « Les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit, quels qu'en soient le genre, la forme d'expression, le mérite et la destination. ». De là vient qu'une photographie artistique est considérée comme originale et l'œuvre du photographe. Plusieurs possibilités d'expression s'offrent alors aux photographes

⁷ CARAH Nicholas et SHAUL Michelle, « Brands and Instagram: Point, tap, swipe, glance », *Mobile Media & Communication*, Londres, SAGE Publications, vol. 4, n° 1, janvier 2016, p. 69-84.

⁸ GUNTHER André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.

⁹ Article L112-2 du CPI « Sont considérés notamment comme œuvres de l'esprit au sens du présent code : [...] Les œuvres photographiques et celles réalisées à l'aide de techniques analogues à la photographie ».

lors de la préparation de la prise de vue. Toutes découlent de multiples choix : de l'appareil utilisé, des réglages, du moment de la prise de vue, du sujet de la photographie. D'autres choix interviennent lors de la prise de vue et à l'occasion du travail de retouche. Pour ces mêmes raisons, mon approche technique se heurte rapidement à différentes difficultés bibliographiques. Force est de constater qu'il existe peu de ressources étudiant les conséquences de l'évolution des technologies photographiques, d'autant plus quand il s'agit de mesures ou de réglages automatiques, s'opposant classiquement à l'expression du photographe.

Les applications sur le marché mobile ne sont pas en reste. Les plus connues et intéressantes appartiennent à de grands groupes qui ne communiquent que pour promouvoir leurs applications. Ainsi mon étude devra se baser sur des ouvrages théoriques concernant d'autres domaines de la photographie et qu'il me faut agréger pour arriver à aboutir à des savoirs dans ce domaine. Les travaux d'André Gunther sur l'image conversationnelle¹⁰, et ses autres recherches sur l'image, seront des ressources importantes. Mais l'image conversationnelle ne sera pas réellement abordée dans ce mémoire. En effet, cette notion met en jeu un questionnement sociologique autour de la photographie comme moyen de communication, alors que nous allons plutôt nous intéresser à la création photographique en relation avec la technique et les possibilités des applications.

Ma réflexion se basera aussi sur une veille poussée dans le milieu de la téléphonie mobile. En adoptant un certain recul sur des tests techniques et des annonces, je compte exploiter les ressources techniques et théoriques portant sur les possibilités offertes par le smartphone. Nous pouvons évoquer des sites spécialisés dans l'actualité du smartphone qui seront une source d'information récente. Pour des recherches plus techniques, les sites marchands en ligne détaillant précisément les produits compléteront les sites d'actualités.

Compte tenu de la nature même du smartphone, son usage impose à la photographie une certaine souplesse d'utilisation. N'importe qui peut, sans formation, utiliser ces

¹⁰ GUNTHER André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.

nouvelles capacités. Car les capacités mêmes du smartphone le transforment en outil puissant permettant aux utilisateurs un accès quasi ubiquitaire à l'information¹¹. Mais, est-ce que ce nouveau médium photographique hérite des mêmes propriétés que ses aînés ? On ne peut que constater combien le smartphone a donné une place importante à la photographie dans nos vies, ce malgré l'histoire déjà importante du médium. Il est alors intéressant d'étudier ce que cela implique. Car dans cette évolution numérique des technologies, de nombreux facteurs influencent la prise de vue.

La photographie est un élément central du smartphone et reste omniprésente dans nos sociétés, comme le démontrent les 82%¹² de français utilisant cette fonctionnalité (d'après l'enquête de Deloitte SAS de 2016). Si le téléphone mobile présente toute une série de limitations dans le cadre de la photographie, il offre la possibilité d'une utilisation permanente. Et cette présence constante de l'appareil photographique change du tout au tout notre rapport à l'image. La prise de vue photographique, qui s'effectuait via l'utilisation d'un dispositif dédié, est maintenant l'une des fonctions d'un autre objet plus général, le smartphone. La photographie se pratique maintenant indépendamment de l'outil dédié qu'était l'appareil photographique. Mais peut-être est-ce une nouvelle force ? Car les smartphones apparaissent, eux, comme des boîtes à outils avec une multitude d'applications et une grande variété d'usages liés, ce qui fait que « le smartphone est bien plus qu'un téléphone¹³ ». En découle une multitude d'applications de prises de vue, de retouche photographique et de partage d'images, qui sont toutes, à leur manière, des outils différents apportant leur paradigme photographique. Ces applications sont de potentielles sources de changement du médium en raison de la variété d'usages qu'elles proposent.

Par ailleurs, force est de constater que cette forme de photographie numérique, en continuant à se référer à une esthétique ancienne, tarde à affirmer des caractéristiques

¹¹ BERTEL Troels Fibæk, « Informational uses of smartphones among Danish youth », *Mobile Media & Communication*, Londres, SAGE Publications, vol. 1, no. 3, septembre 2013, p. 299-313.

¹² Deloitte, (en ligne : www2.deloitte.com/fr/fr/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/usages-mobiles-2016.html). Consulté le 15 février 2017.

¹³ DURAND Corentin, « Boîte à outils : les meilleures applications pour les étudiants », *Numerama*, mars 2016 (en ligne : <http://www.numerama.com/pop-culture/150759-notre-top-5-des-applications-estudiantines.html>). Consulté le 20 octobre 2016.

qui lui sont propres. Pour autant, comment expliquer un continuel retour vers les « canons » d'une ancienne esthétique de la photographie ? Peut-on y voir la volonté de donner profondeur et légitimation à un médium en plein bouleversement ? Est une forme d'héritage d'un « poids mythologique¹⁴ » de l'esthétique argentique, qui s'oppose en même temps à la quantité, quasi infinie, de nos photographies numériques et de leur partage immédiat ? Une opposition qui trouverait peut-être un prolongement dans la nouvelle concurrence brutale¹⁵ entre la pratique d'amateurs « éclairés » et des praticiens de la photographie de masse incarnée par l'usage du smartphone. Le rapport existant entre la retouche photographie dite « experte » et celle présente sur le smartphone sera à questionner.

Le questionnement principal de ce mémoire est ainsi de savoir si la photographie connaît une simple évolution ou un tournant majeur en raison du changement de l'outil de prise de vue et de la finalité nouvelle de l'image qu'offre le smartphone. Et le smartphone offre-t-il alors une autre vision du monde par ses nouvelles aptitudes ?

Il s'agit ici de comprendre les enjeux de cette seconde transformation numérique de la photographie. En effet, plusieurs points sont intéressants dans cette nouvelle culture de l'image que l'on pourra mettre en relation avec la première transformation numérique de la photographie. Ainsi, nous pourrions mieux cerner les usages et les évolutions de la photographie amateur et professionnelle dans le milieu des mobiles et dans une démarche artistique. L'axe de recherche vise à nous intéresser à la création photographique dans le schéma du photographe se focalisant sur un sujet tiers. La pratique du selfie, bien que fortement intégrée au smartphone, ne sera pas étudiée en tant que telle dans ce mémoire. En effet, cette pratique s'oriente davantage vers un usage conversationnel¹⁶ de l'image qui n'est pas le sujet de notre étude, même si le selfie est présent par l'utilisation d'applications que nous évoquerons.

¹⁴ GUNTHERT André, « Le smartphone a plus démocratisé la photo que tous les appareils existants », *L'image sociale Le carnet de recherches d'André GUNTHERT*, octobre 2015, (en ligne : <http://imagesociale.fr/2213>). Consulté le 6 octobre 2016.

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ GUNTHERT André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.

Il s'agira également de saisir le lien intime qui existe entre les possibilités matérielles des smartphones et les usages permis par les applications. Pour répondre à ces questionnements, nous allons adopter plusieurs axes de recherche.

Une approche via des exemples de réalisations photographiques illustrera certaines des évolutions techniques qui ont mené à une transformation de la vision au cours de l'histoire de la photographie. Le but sera de constater que des transformations techniques ont permis, dans le passé, des changements de la vision photographique. La référence à des travaux et réalisations de photographes reconnus permettra ce travail. Mais pour nous concentrer sur l'actualité de la photographie, l'étude d'écrits de contemporains permettra de clarifier le statut actuel de la photographie. Nous pensons par exemple à André Gunthert avec le blog *L'image sociale*. Cela dans le but de mieux aborder le cœur de notre recherche.

Pour étudier les raisons d'une possible transformation de l'esthétique photographique par le smartphone, il nous faudra clarifier les contraintes et les possibilités des smartphones en matière de photographie. Cette approche technique se basera sur des sites de tests de produits nomades, comme Phonandroid. L'aspect formel et détaché de ces tests permettra de comprendre les enjeux d'une telle utilisation du smartphone.

Ainsi, nous pourrions nous intéresser aux applications photographiques existant sur les smartphones. Pour étudier des applications mobiles, nous devons en premier lieu créer une typologie de ces « apps » afin de mieux contextualiser les différents thèmes qui se dégagent du marché mobile. Puis pour explorer notre objet d'étude, nous étudierons une sélection d'applications, représentatives de la prise de vue et de la retouche photo, vis-à-vis de cette typologie et des fonctions que ces « apps » proposent. Cette sélection portera sur trois applications, Snapseed, Instagram et PicsArt. Dans le but de les étudier au mieux, j'ai souhaité contacter les studios de développements de ces « apps », qui sont, respectivement, Google, Facebook et PicsArt. Mais aucune de ces trois firmes n'a répondu à mes sollicitations.

Il nous faudra aussi questionner les utilisateurs sur leur comportement, qu'ils soient experts, amateurs, ou néophytes. Par conséquent, ces recherches seront nuancées

par des interviews auprès de professionnels et d'amateurs de la photographie. Mais aussi d'utilisateurs anonymes via un questionnaire en ligne.

J'ai ainsi interrogé des photographes, utilisateurs ou non de smartphone, afin d'avoir leur avis sur le sujet. Le but était de comprendre tout à la fois le positionnement de cette nouvelle pratique, face à celle plus traditionnelle de la photographie, et l'importance de sa capacité potentiellement artistique. L'interview de professionnels permettra de mesurer l'usage de cette technologie dans le monde « expert » de la photographie, d'apprendre si ces professionnels sont eux-mêmes producteurs de ce genre d'images sur smartphone mais aussi de savoir quelle valeur ils accordent à ces images. Ont répondu à mes questions, Wilfried Estève¹⁷, Lionel Pralus¹⁸, Sébastien Appiotti¹⁹, Jean-Philippe Poli²⁰ et Stéphanie Benjamin²¹.

Le sondage effectué sur les réseaux sociaux a pour ambition de savoir quels sont les usages actuels et les pratiques autour des applications mobiles. Il permettra également de fournir des données concernant l'utilisation des smartphones, des applications, mais aussi de savoir quelle est la proportion d'utilisation de cette pratique et quel est le rôle de la retouche photographique dans la création de l'image avant son partage. Le questionnaire va aussi apporter des informations sur l'intention, qui préside à la transformation d'une image prise avec son téléphone. Pourquoi y a-t-on recours plutôt que de faire une image avec un reflex ? Le but est de cerner les attentes et usages du public d'utilisateurs auprès de cette nouvelle photographie.

Ce sondage a été précédé par des petites interviews d'amateurs de photographies ou de néophytes, contactés via des groupes de partage d'images sur les réseaux sociaux. Nous avons recueilli des réactions et informations d'utilisateurs d'origines très variées,

¹⁷ Wilfried ESTEVE est un photographe, journaliste, professeur et producteur. Il est aussi le créateur de l'association FreeLens et directeur de la direction artistique et éditoriale du studio Hans Lucas. Site de l'interviewé : <http://wilfridesteve.com/>

¹⁸ Lionel PRALUS est un photographe professionnel, membre du studio Hans Lucas et utilisateur d'Instagram. Site de l'interviewé : <http://lionelpralus.net/>

¹⁹ Sébastien APPIOTTI est un passionné de photographie et rédacteur d'une thèse financée à Paris 8, en sciences de l'information et de la communication, portant sur les pratiques photographiques des visiteurs dans les musées. Il est également utilisateur de différentes applications mobiles. Site de l'interviewé : <http://Sebastienappiotti.fr>

²⁰ Jean-Philippe POLI est un photographe professionnel et utilisateur d'Instagram. Site de l'interviewé : <http://jeanphilippepoli.com>

²¹ Stéphanie BENJAMIN est une photographe professionnelle, spécialisée dans la photographie d'immobilier et d'architecture. Site de l'interviewé : www.stephaniebenjaminphoto.com

allant de l'Océanie à l'Asie, du Moyen-Orient à l'Amérique du Nord et donnant au final une vision assez globale et internationale.

J'ai aussi souhaité interroger des spécialistes de l'UX design dans la mesure où ils pourront m'éclairer sur le rôle de l'Interface, de l'importance qu'elle a sur le comportement des utilisateurs, et si cela peut transformer la vision photographique qu'ils ont du monde. Ils pourront me préciser l'importance que L'UX design peut avoir sur l'utilisation de la photographie et sur la manière de prendre des photos, ainsi que sur la volonté esthétisante de retoucher ses clichés. Le but pour moi est de savoir quelle est l'importance de l'interface dans le processus créatif de l'image. Ainsi que de constater comment chaque application apporte à sa manière, une vision différente et de nouvelles possibilités dans la photographie, alors que cette dernière était précédemment bridée par un processus long, obligeant à passer par du matériel dédié et des outils de retouche photo sur PC. Mais cette démarche n'a donné lieu à aucune réponse constructive.

L'ensemble de ces axes de recherche prendront place à partir de la naissance des premiers boîtiers Kodak en 1888, pour ce qui est du regard sur les évolutions de la vision. Mais le questionnement autour du smartphone se concentrera sur les deux dernières décennies, et particulièrement à partir de la naissance du smartphone et du premier iPhone (de 2007 jusqu'à aujourd'hui). Le but est ainsi de faire une mise en perspective plus large concernant la photographie argentique et ses précédents bouleversements. Ces différentes pages d'études serviront à analyser certaines évolutions de la photographie au regard des propositions actuelles des applications de retouche et de prises de vue sur smartphone. Je compte mettre en parallèle l'évolution des technologies et des pratiques avec celles constatées chez les utilisateurs de smartphone, afin de comprendre si le smartphone poursuit ou rompt ces évolutions.

L'ensemble mènera à la compréhension des enjeux et la construction des applications photographiques, du rôle que peut avoir l'interface dans le processus créateur. Mais aussi, comprendre cette nouvelle photographie au regard d'utilisateurs « experts » de la photographie (au sens plus classique du terme) afin de maintenir un lien de recherche entre histoire, sociologie et moyens techniques actuels de l'image.

Chapitre premier : Technologies et outils photographiques, de nouvelles possibilités visuelles

La photographie, au fil de son histoire, a vécu de nombreuses transformations. Mais comment expliquer que la photographie soit arrivée à se miniaturiser dans un objet tiers comme le smartphone ? Ce dernier ne se définissant pas, initialement, par son appareil photo, certaines limitations sont apparues, et certaines technologies ont permis des transformations de la technologie de la photographie.

Les pratiques photographiques liées à des transformations de la vision

Pour mieux cerner l'importance du rôle du smartphone dans nos vies, et afin de comprendre la place que prend la photographie, il nous faut étudier certaines transformations de la vision qui ont eu lieu dans l'histoire du médium photographique. Car la photographie est un médium technique dont les capacités sont définies par des règles physiques. L'optique va définir certaines possibilités visuelles, le support photosensible en apporte d'autres. Il est alors difficilement concevable que l'esthétique photographique ait pu rester identique au fil des différentes transformations techniques qu'a connu le médium.

La multiplicité des images, évolution du support de fixation de l'image

L'histoire du médium photographique est scandée par de multiples transformations techniques qui n'ont pas été sans influencer les pratiques photographiques et plus largement la construction du regard photographique.

Médium technique, la photographie s'affirme comme un champ d'innovations depuis sa création. La science a permis la création de la photographie, et ce n'est qu'ensuite

que l'art se l'est approprié. Les études d'Étienne-Jules Marey, avec le chronophotographe à plaque fixe, montrent bien ce rapport à la science. Le chronophotographe a été conçu pour étudier la marche humaine. Les recherches en photographie ont dans un premier temps été menées pour la science, dans le but d'aider à observer le monde qui nous entoure. La photographie *Vue du boulevard du temple à 8 heures*²², que réalise Daguerre en 1838, nous permet de mieux comprendre l'importance du rapport entre innovation et construction de la vision. Ici, le temps de pose est tel, que le seul être vivant présent à l'image est un homme en train de se faire cirer ses chaussures. L'homme, ne bougeant quasiment pas, a eu le temps d'impressionner la surface photosensible du daguerréotype. À cette époque, la technique impose alors à la vision photographique des limitations très importantes. Elles concernent le temps d'exposition du support photosensible, rendant impossible de prendre aisément des photographies de personnes, ou d'êtres vivants en mouvement : rien de commun avec ce que nous pouvons faire actuellement avec la quasi-totalité des appareils photographiques. Par conséquent, le sujet photographique était bien souvent le paysage ou la nature morte.

La fin du XIX siècle a été marquée par l'émergence de nouvelles formes visuelles venant transformer la vision que nous avons du monde, aussi bien d'un point de vue artistique que sur le plan scientifique. À titre d'exemple, nous pouvons évoquer les photographies s'attachant à décrire les moyens de locomotion, tant animal qu'humain. Les travaux d'Eadweard Muybridge, qui publie en 1889 un recueil intitulé *Animal Locomotion*, entrent dans cette catégorie. L'ouvrage ne compte pas moins de 750 planches photographiques de décomposition du mouvement animal (en incluant l'homme), réalisées sous différents points de vue²³. Ces travaux vont changer la manière dont l'homme perçoit son environnement, en proposant quelque chose d'inédit, en montrant ce que l'homme ne peut voir naturellement. Ainsi l'étude de la locomotion a provoqué, à l'époque, un vif débat sur la véracité de l'image, car ces découvertes risquaient de bouleverser les « canons » visuels de la représentation. Les répercussions sont très diverses. Ainsi l'artiste peintre Gustave Caillebotte est contraint de modifier plusieurs de ses toiles. C'est le cas de *Boulevard sous la pluie*

²² Photographie en annexe.

²³ BRAUN Marta, « Muybridge le magnifique », *Études photographiques*, n° 10, novembre 2001 (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/262>). Consulté le 18 mars 2017.

(1877), dont il reprend la figuration du pas des passants pour être au plus près des recherches. Mais comment expliquer de telles possibilités visuelles par la photographie alors que les clichés de Daguerre ne représentaient que des rues quasiment désertes ?

Aux débuts de la photographie, la technologie imposait un lourd processus ainsi qu'un matériel complexe pour réussir une prise de vue. Avec la pratique du collodion humide, le photographe est tenu de voyager avec une chambre de développement portable car il fallait développer de suite, avant que le support ne sèche. Les recherches sur le support de fixation de la lumière, la plaque photosensible à l'époque, vont permettre au photographe de s'affranchir de cette contrainte. Muybridge profite de l'invention, par Richard Maddox²⁴ en 1871, de la plaque sèche recouverte d'une émulsion de gélatinobromure d'argent. Le photographe va maintenant pouvoir développer indépendamment de la prise de vue et Muybridge va utiliser un système de changement de plaque afin d'enchaîner les prises de vues. Au même moment, le temps de pose diminue drastiquement (jusqu'à 1/30 de seconde), en chauffant préalablement le gélatinobromure d'argent. C'est grâce à ces innovations techniques que des photographes, comme Muybridge, vont pouvoir inclure le sujet animé dans le répertoire visuel de la photographie.

Mais la photographie telle que nous la connaissons actuellement met d'avantage l'accent sur l'aspect artistique que sur la dimension scientifique du médium. De ce point de vue, des changements ont aussi eu lieu dans le répertoire visuel. Le travail que réalise Walker Evans en 1938, *Many are Called*, le montre bien. Evans a construit pendant trois ans une série proche de la pratique documentaire et de l'essai artistique. Il s'est efforcé de faire le portrait, à leur insu, de voyageurs dans le métro new-yorkais²⁵.

De tels travaux photographiques ont été rendus possibles grâce à la création du film par George Eastman, créateur de la firme américaine Kodak. Ce dernier révolutionne

²⁴ GANDOLFO Jean-Paul, « PHOTOGRAPHIE - Histoire des procédés photographiques », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <https://www-universalis--edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/photographie-histoire-des-procedes-photographiques/>). Consulté le 26 décembre 2016.

²⁵ The ASX Team, "*Walker Evans: Many are Called*", (en ligne : <http://www.americansuburbx.com/2013/05/walker-evans-many-are-called-1938.html>). Consulté le 18 mars 2017

le support photographique en créant, en 1884, le premier film commercial : le *stripping film*. Il s'agit d'une bande de papier avec plusieurs vues, roulées sur elles-mêmes et recouvertes d'une surface sensible, d'abord à base de collodion sec puis humide, qui s'adapte aux différents appareils. C'est la première pellicule commerciale au monde, mais elle est lente. En 1885-86, il l'adapte au gélatinobromure d'argent. Appelée American Film, la bobine de film est intégrée en 1888 dans un boîtier et propose 100 vues, c'est le premier appareil Kodak²⁶. Quand on part avec l'appareil, on peut maintenant avoir 100 vues, toutes prêtes à l'emploi, ce qui va permettre la naissance de travaux sériels. La création de la pellicule va aussi permettre la miniaturisation des appareils, rendant possible la mobilité et la prise de vue à main levée. Le photographe peut se séparer du trépied pour explorer librement le monde qui l'entoure. De la même manière, mais beaucoup plus tard, le smartphone, du fait de son faible encombrement, ouvrira la voie à une utilisation encore plus nomade, ce qui permettra de nouvelles possibilités de prises de vue. La pellicule permet au photographe d'explorer le monde, son monde, d'inventer de nouvelles constructions visuelles, de donner à voir de nouveaux regards sur la société. Apparaissent alors de nouvelles possibilités et occasions photographiques qui étaient quasiment impossibles à créer avec un appareil à plaque photosensible. Cette amélioration des pellicules et de la sensibilité va aussi permettre de prendre des photographies dans des conditions de luminosité faibles, comme dans le cas d'Evans dans le métro new-yorkais. Son travail montre que l'avancée technique de la pellicule permet au photographe de créer de nouvelles formes photographiques, telles que la série ou le reportage. De plus en plus portable, doté de nouvelles possibilités visuelles, le photographe va pouvoir bouger, avec moins de matériel. La photographie entre dans une ère de démocratisation, qui aboutit, un peu plus de cent ans après, à notre sujet de réflexion.

Miroir mon beau miroir, la qualité optique au service des usages

Mais les possibilités permises par l'appareil photographique ne seraient rien sans l'optique. À l'origine de la photographie, se tient la *camera obscura* (chambre noire), qui avait pour principe un cube fermé, simplement percé d'un petit trou laissant passer

²⁶ LEBLANC Bernard, « PREMIER "KODAK" », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/premier-kodak/>). Consulté le 4 mars 2017.

un rai de lumière, afin de projeter l'image sur le fond de la boîte. La photographie reprend entièrement ce principe, mais de longues évolutions ont été nécessaires afin d'arriver à ce qu'elle est aujourd'hui. Il faut se représenter ce qu'était l'appareil photographique de la fin du XIXe siècle : une grosse chambre noire permettant d'y introduire une plaque d'une taille conséquente, allant de 4,5 X 6 cm pour les plaques au seizième de plaque, à 16 X 24 cm²⁷ pour les plaques de taille normale. Le photographe se plaçait derrière la chambre, et devait ôter le bouchon d'objectif puis le replacer après un temps rigoureusement calculé pour exposer correctement la plaque. Le travail de Walker Evans dans le métro new yorkais aurait été impossible avec un tel dispositif : la mise en place du matériel aurait fait perdre aux portraits leur spécificité. Ces attitudes authentiques ont pu être captées grâce à un appareil Contax²⁸ dont l'obturateur était commandé via un câble souple. Et, ce n'est qu'en 1887, que le diaphragme à iris fait son apparition. C'est ce qui perdure encore dans les appareils actuels.

Un autre élément important dans la photographie est le viseur. Avant l'implémentation de ce dernier sur les appareils photographiques, l'opérateur devait disposer d'une certaine pratique et d'un réel savoir-faire, afin de cadrer correctement son sujet. Muni d'une chambre noire et de son trépied, il visualisait, en se plaçant sous un tissu, une image inversée de la scène photographiée sur le dépoli disposé à l'arrière de la chambre noire. L'arrivée du viseur va changer l'approche de la photographie. Il va permettre au photographe d'obtenir, via une seconde optique, un aperçu de la scène visée.

Les emblématiques Leica vont embarquer un viseur frontal, tel qu'il persiste encore aujourd'hui sur les appareils photographiques. Le Leica I, de 1925²⁹, avait un viseur oculaire incorporé qui permettait une vue proche du rendu final. C'est un changement fondamental dans l'approche de la photographie : le photographe capture désormais ce qu'il voit. La photographie devient la retranscription de la vision du photographe.

²⁷ Les plaques au gélatinobromure d'argent, *le Chronoscaph*, Paris, février 2013, (en ligne : <https://lechronoscaph.com/les-plaques-au-gelatino-bromure-dargent/>). Consulté le 18 mars 2017.

²⁸ KENNEDY Randy, « 'Many Are Called': Petals on a Wet Black Bough », *The New York Times*, octobre 2004 (en ligne : http://www.nytimes.com/2004/10/31/books/review/many-are-called-petals-on-a-wet-black-bough.html?_r=0). Consulté le 18 mars 2017.

²⁹ Leica, « 100 years of Leica photography », *Leica*, 2017, (en ligne : <https://en.leica-camera.com/World-of-Leica/100-Years-of-Leica-Photography/Leica-100-years/Legendary-Leicas>). Consulté le 18 mars 2017.

C'est aussi le sujet qui va voir le photographe différemment, debout devant lui, la tête cachée par l'appareil derrière lequel il vise pour prendre le cliché avec le bon cadrage. Mais il existe aussi les viseurs optiques à visée ventrale. Ce type de visée va permettre une nouvelle construction photographique, car le photographe peut garder un œil sur son sujet, et en même temps photographier à une hauteur différente. Le travail photographique de Diane Arbus : *Triplet in their bedroom*³⁰ (1963), montre l'utilisation de ce type de visée. Son travail s'intéressait aux jumeaux et à tout ce qui est étrange. Elle réalise ses photographies avec un appareil à visée ventrale, le RolleiFlex. Le premier modèle est sorti en 1929³¹. Il a la caractéristique de proposer deux optiques, une pour la pellicule, et l'autre pour la visée. Le photographe va pouvoir se détacher de la visée directe, et proposer une nouvelle forme visuelle en changeant le positionnement de l'appareil. Il peut soit regarder le sujet directement de ses yeux, soit le regarder par l'intermédiaire de l'appareil. L'appareil va permettre au photographe de se détacher du cadrage habituellement établi avec le viseur oculaire et donc de se détacher de la vue humaine, pour proposer un autre point de vue. La posture et l'attitude photographique va de pair avec les caractéristiques techniques du matériel. Cela va changer la manière dont le photographe construit ses photographies et retranscrit le monde qu'il a devant lui.

Le numérique a de même apporté de nouvelles variantes. Les appareils, tels que les bridges ou les appareils compacts³², n'ont plus de viseur à part. C'est l'image arrivant dans l'optique principale qui est capturée par le système. Avec le smartphone, c'est le cadrage et l'image de la photographie finale que l'utilisateur voit. C'est encore une autre manière de photographier.

Les polaroids et les appareils photo jetables

Trois aspects clés se retrouvent dans la pratique de la photographie sur smartphone : l'instantanéité du cliché, son partage et la simplicité de l'acte photographique. Ce sont

³⁰ Photographie en annexe.

³¹ PARVULESCO Constantin, *Les appareils photos classiques : 1916-1976*, Boulogne Billancourt, éd. Du May, 2011.

³² Un bridge ou un appareil compact se distingue d'un reflex professionnel par l'absence de miroir pour un viseur direct, et une taille réduite, soit accompagné par un capteur plus petit, soit des optiques réduites.

trois notions que l'on retrouve dans l'histoire de la photographie avec l'avènement de deux catégories d'appareils, et avec elles de nouvelles pratiques visuelles.

Tout d'abord, il y a le Polaroid. Le premier modèle arrivant auprès du grand public est le Polaroid 95, en 1948³³. Mais le modèle le plus iconique de la série est Le OneStep, sorti en 1977³⁴. Comme son nom l'indique, la prise de vue est simplifiée. Il suffit juste d'appuyer sur le bouton, et vous avez l'image. C'est dans le même registre que le slogan de Kodak que nous évoquions. Sauf qu'ici, la photographie est quasiment immédiate. En appuyant sur le bouton de prise de vue, l'image est révélée en une minute grâce, il faut dire, à un procédé chimique complexe. Il n'y a plus besoin d'attendre le développement dans un laboratoire pour l'avoir. Les réglages sont automatiques. Seules certaines caméras Polaroid permettaient de choisir la distance de mise au point, ou d'ajuster l'exposition, mais c'est tout.

Le Polaroid, et plus largement tous les appareils photographiques instantanés, ont apporté quelque chose qui se retrouve actuellement : la disparition de certains rituels photographique. Avec la pellicule, l'utilisateur devait aller dans la boutique d'un photographe professionnel pour faire développer sa pellicule. Mais maintenant, plus besoin d'attendre. Il y a aussi un aspect valorisant. L'utilisateur prend la photo et obtient le souvenir du « ça a été »³⁵ dans sa main. Toutefois, contrairement aux prises de vues numériques, l'image est unique. On peut juste scanner le polaroid obtenu, mais on ne peut pas dupliquer le tirage car il n'y a pas de négatif. Le tirage garde encore une certaine valeur par l'aspect unique de l'objet. Un objet qui est donc fragile, et qui renvoie à un souvenir. Il est donc imprégné d'une valeur sentimentale. C'est une pratique photographique unique qui impose un certain style. Nous le disions, ces appareils n'ont pas, ou peu, de réglages manuels et un format de prise de vue carré. C'est aussi un type d'appareil qui, du fait de son immédiateté, a popularisé l'acte du selfie que nous connaissons bien actuellement avec le smartphone. L'appareil instantané est le symbole d'une nouvelle forme de photographie, d'une nouvelle liberté visuelle et de nouvelles pratiques. Ridley Scott dans le film *Thelma & Louise*, en 1991,

³³ LEBLANC Bernard, « APPAREILS PHOTOGRAPHIQUES - (repères chronologiques) », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <https://www-universalis--edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/appareils-photographiques-reperes-chronologiques/>). Consulté le 12 mars 2017.

³⁴ Polaroid, *History*, (en ligne : <http://www.polaroid.com/history>). Consulté le 22 mars 2017.

³⁵ BARTHES Roland, *La chambre claire*, Paris, éd. Gallimard, coll. Collection Cahiers du Cinéma, 1980.

montre déjà l'aspect naturel de l'acte du selfie et de l'impact mémoriel de la photographie³⁶. Encore actuellement, la pratique perdure, comme en témoigne le site us.impossible-project.com qui propose aux internautes d'acheter de nouveau des papiers photographiques pour leurs vieux Polaroids. Des projets artistiques, comme *Bye Bye Polaroid*³⁷ de Daido Moriyama (2008), ont aussi souhaité mettre en avant la particularité du support et la pratique du polaroid, à une période où son usage allait disparaître.

Le second type d'appareil, qui se rapproche de la pratique photographique sur smartphone, est l'appareil photo jetable. Le premier modèle est commercialisé par Fuji en 1986³⁸. Ce nouveau type d'appareil combine la simplicité des appareils photos instantanés, avec le système de pellicule d'appareils argentiques plus classique. Peu chers, les appareils jetables sont accessibles au plus grand nombre. Je me souviens qu'enfant, au début des années 2000, mes premières photographies avaient été faites sur un appareil jetable avant d'avoir le droit d'utiliser le reflex Minolta argentique de mon père. Les appareils photos jetables sont aussi un autre moment clé de la démocratisation de la photographie. Tout le monde peut prendre une photographie argentique sans avoir de connaissance technique. Comme le premier Kodak qui avait su viser un public plus large que les appareils à chambre noire réservés aux connaisseurs, l'appareil jetable permet à tout le monde de photographier un souvenir, et il s'achète même aux caisses des supermarchés. Cela montre qu'une grande part de la photographie reste le souvenir, le témoignage et la volonté de tout un chacun d'immortaliser un moment de la vie. Comme actuellement, tout possesseur de smartphone peut prendre une photographie de l'instant présent en mode automatique avec son appareil pour figer un instant de vie.

³⁶ GUNTHERT André, « Le selfie de Thelma et Louise », *L'image sociale*, avril 2015 (en ligne : <https://imagesociale.fr/1319>). Consulté le 22 mars 2017.

³⁷ Photographie en annexe.

³⁸ LEBLANC Bernard, « APPAREILS PHOTOGRAPHIQUES - (repères chronologiques) », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <https://www-universalis--edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/appareils-photographiques-reperes-chronologiques/>). Consulté le 12 mars 2017.

Les usages actuels de la photographie

Maintenant que nous avons vu le lien existant entre la technologie et la photographie, nous devons nous pencher sur le smartphone en tant qu'objet sociotechnique, pour comprendre, dans un premier temps, la technologie employée afin de mieux appréhender les usages des utilisateurs.

La mise en place de la photographie sur smartphone, une séparation des outils permise par des capacités techniques

L'appareil photographique équipant les smartphones est numérique. Sans faire de chronologie de la transition entre l'argentique et le numérique, il est nécessaire de mentionner quelques points importants.

Tout d'abord, la photographie numérique est réalisée grâce à la projection de l'image réelle sur une surface faite d'une multitude de capteurs électroniques photosensibles, qui transforment l'intensité de la lumière en un code binaire informatique. Ces données sont stockées sous la forme d'une matrice de pixels. Chaque pixel comporte des informations de couleur et de luminosité. L'image va donc pouvoir être archivée numériquement et devient duplicable, ou modifiable, par des opérations informatiques. Or, avec la photographie argentique, nous avons vu que le cliché était formé par l'action physique de la lumière sur une surface photosensible. Donc, un des changements majeurs avec la photographie argentique est que le numérique facilite la copie et la modification de l'image³⁹. Une caractéristique qui va prendre toute son importance avec la relation que nous allons développer entre smartphone et photographie.

Ainsi, pour définir la photographie sur smartphone, nous devons revenir à la définition technique de ce dernier. Nous pouvons considérer le smartphone comme un gros « couteau suisse » électronique. Le but d'un smartphone est finalement de regrouper le plus de fonctionnalités dans un espace réduit. Son nom même signifie « téléphone intelligent » ou « téléphone astucieux », bien que l'appellation purement française

³⁹ GUNTHERT André, « Sans retouche », *Études photographiques*, n° 22, septembre 2008 (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/1004>). Consulté le 12 mars 2017.

serait plutôt « terminal de poche ». Nous allons donc retrouver dans notre smartphone plusieurs éléments qui vont aller de la captation de l'information à son traitement.

- Les unités de calculs : un processeur, un processeur graphique, des sous-unités de calculs pour les empreintes digitales ou pour la reconnaissance d'Iris (futur processeur Exynos Samsung⁴⁰), ou encore pour la gestion des capteurs chez Apple.
- La mémoire interne du téléphone pour stocker des informations et la mémoire cache qui permettent de stocker temporairement des informations sur les applications ouvertes.
- Les éléments de communication : module et antenne GSM, module Wifi, Bluetooth, NFC, GPS (et ses variantes) et tuner radio (de moins en moins).
- Les capteurs, dont la liste ne saurait être exhaustive. Il y a des capteurs d'empreintes, de sons, de champs magnétiques, des capteurs gyroscopiques, de température (interne), de luminosité et des capteurs photographiques.
- S'y rajoutent une ou plusieurs surfaces tactiles, des lumières, des haut-parleurs, des boutons, etc...

Il y a, en un même objet, une multitude d'éléments qui permettent de nouvelles possibilités créatives, de nouveaux usages. La photographie s'inscrit donc dans ce grand édifice technique. La force de ce dernier est de laisser la possibilité à une application d'accéder à ce dont elle a besoin dans l'appareil. Alors qu'un appareil photo dispose d'une liste finie de ressources techniques, prévue dès la conception de l'appareil, le smartphone lui, offre la possibilité de détourner de leur usage original d'autres éléments informatiques, et des éléments spécifiquement conçus pour la télécommunication. Un microphone, utilisé pour communiquer et passer des appels, une fonction de base du smartphone, peut être utilisé par une application photographique pour reconnaître le mot « cheese »⁴¹ et déclencher la prise de vue. Ainsi, les applications peuvent offrir une grande diversité de services et de fonctionnalités différentes⁴². Les applications peuvent mélanger leurs services, ou les augmenter par l'usage de la photographie ou de tout autre médium. Ce foisonnement

⁴⁰ Phonandroid, (en ligne : <http://www.phonandroid.com/samsung-exynos-8895-serie-9-officiel-futur-processeur-8-coeurs-surpuissant-galaxy-s8.html>). Consulté le 22 avril 2017.

⁴¹ Fonctionnalité présente sur le Samsung Galaxy S5, Android 6.0.

⁴² Nous reviendrons ultérieurement sur une typologie des applications photographiques

de possibilités est aussi lié au système d'acquisition des applications. Chaque smartphone dispose d'un système d'exploitation, et ce dernier a un centre de téléchargement d'application officiel. Sur le Play Store (Android), qui est libre d'accès, chacun peut, en respectant quelques conditions, publier une application gratuite ou payante dans le style qu'il souhaite. IOS (Apple) est plus vigilant quant au respect du style et de la qualité des applications. Mais ce sont aussi des développeurs tiers qui font les applications. Ce qui signifie aussi que la photographie quitte le domaine réservé des marques traditionnelles telles que Canon, Nikon et autres, et que la grande différence est maintenant l'application. Celle-ci s'adapte à une multitude de smartphones différents, mais il existe aussi une grande quantité d'applications avec des fonctions variées. Le photographe changerait de type de pellicule dans un appareil argentique. Maintenant le support reste le même, mais il existe une infinité de façons de s'en servir en changeant d'applications.

L'opposition au monde dit *expert*. L'automatisme de la prise de vue

Il faut bien comprendre que le seul moyen de régler l'appareil photographique sur le smartphone, c'est l'écran tactile. Il existe bien quelques usages des boutons de volume sonore pour photographier, mais ce n'est pas le cœur de l'application, et la fonctionnalité n'est pas toujours disponible. Certaines marques, comme Sony, selon les modèles, conservent un bouton dédié au déclenchement de l'appareil photographique.

Par conséquent, l'acte photographique sur smartphone doit être rapide et simple pour donner une sensation de fluidité. En effet, si l'écran tactile des smartphones fait tomber une barrière entre l'homme et la machine, et qu'il rend généralement l'usage de ce dernier ludique et intuitif, l'utilisateur est habitué à un retour immédiat et devient exigeant⁴³. D'autant plus que 49% des utilisateurs tiennent leur smartphone à une main⁴⁴, ce qui implique de proposer des réglages simples d'accès sur l'écran. L'interaction doit rester facile et immédiate.

⁴³ BOUCHER Amélie, « *Expérience utilisateur mobile : UX design pour smartphone et tablette* », Paris, éd. Eyrolles, 2015.

⁴⁴ *Ibid.*

La présence de réglages tels que la sensibilité Iso, la balance des blancs, l'exposition, le mode rafale, la zone de mise au point, la zone de contrôle de la luminosité, etc. peuvent exister sur les smartphones, mais ne sont pas toujours présents. D'autant plus que certaines fonctions sont implémentées via des mises à jour ou l'évolution matérielle des smartphones. Les premiers téléphones portables avec appareil photo n'avaient pas autant de réglages. Inversement, quelques smartphones commencent à proposer des réglages très poussés lors de la prise de vue, comme la vitesse d'obturation et la distance focale ; seule l'ouverture reste fixe⁴⁵.

Comme nous le disions, l'interface est l'écran tactile, et le smartphone en général n'offre pas des touches permettant le réglage des paramètres de prise de vue, contrairement à certains reflex experts. Par défaut, l'appareil va donc être dans un mode tout automatique qui vous permettra de prendre une photographie d'une simple pression du doigt sur l'écran. Les réglages sont rangés dans des menus afin de simplifier l'affichage et de faciliter la prise de vue. Le téléphone n'ayant pas de réel viseur photographique, tel que nous pourrions le voir sur un appareil classique, c'est l'écran qui permet de cadrer. Une des grosses différences qui existe entre nos smartphones et des appareils photographiques plus classiques, ce sont les automatismes liés à des limitations techniques. Un reflex va proposer une grande quantité de réglages que ne proposera pas un smartphone, même si nous le disions, cela commence à changer. Certains réglages, tels que l'ouverture du diaphragme, le contrôle de flash distant ne sont pas disponibles du fait des limitations techniques du smartphone. En effet, un appareil photographique classique dispose d'un boîtier dédié. Le smartphone doit se contenter de quelques millimètres d'épaisseur pour tout faire fonctionner.

Tout d'abord, il faut rappeler que les smartphones ne disposent pas de zoom. Certains constructeurs comme Nokia ont alors proposé des capteurs de 41 millions de pixels⁴⁶ pour pouvoir zoomer numériquement. Actuellement, les derniers téléphones haut de gamme des marques telles que Samsung, HTC, Apple, se concentrent sur la qualité optique, et se contentent de capteurs à 12 millions de pixels. Mais maintenant, les smartphones ont aussi un second appareil photographique en façade, pour faire des

⁴⁵ Présent sur le Lenovo ZUK Z2

⁴⁶ Capteur Pure View de 41 millions de pixels du smartphone Nokia 1020. Source : <http://www.lesnumeriques.com/telephone-portable/nokia-lumia-1020-p16773/test.html>

selfies. Ce dernier a en général un nombre de pixels bien plus faible et une qualité optique moins poussée.

Si ce n'est pas la quantité de pixels qui permet aux téléphones portables de rivaliser avec les appareils reflex numériques, quelles sont les innovations qui influent sur les nouvelles possibilités techniques ?

Tout d'abord, les smartphones actuels disposent d'autofocus performants. Certains appareils chez LG⁴⁷ ont même des autofocus laser. Sony, constructeur d'appareils photo reflex et de smartphones, a aussi réussi à démocratiser l'autofocus à détection de phase, une technique empruntée directement au monde de la photographie⁴⁸. La mise au point est maintenant quasi instantanée, ce qui permet une bonne aisance et une netteté quasi assurée.

Mais, du fait de leur faible épaisseur, les smartphones n'ont donc pas de zoom et donc leur longueur focale⁴⁹ est fixe. La grande majorité des smartphones ont une longueur focale comprise entre 28 mm et 30 mm, mais certains téléphones proposent deux optiques, donc deux capteurs, afin de proposer deux angles de prises de vue⁵⁰. Ce qui permet de s'affranchir du changement d'objectif contrairement aux reflex.

Mais le principal facteur de différenciation, entre les appareils photographiques et les smartphones, concerne la taille du capteur. En effet, un reflex dispose généralement d'un capteur aux proportions héritées des appareils argentiques. Nous avons donc les capteurs dits plein format⁵¹. Ou aussi, pour les reflex de milieu de gamme, des capteurs dits APS-C⁵². Par comparaison, les smartphones ont des capteurs en général dix fois plus petit qu'un capteur APS-C, et 34 fois plus petit qu'un capteur plein format⁵³. Un capteur de plus grande taille améliorera la luminosité des photographies et créera un arrière-plan estompé, même si d'autres facteurs entrent en ligne de compte, comme l'ouverture, la longueur focale, etc. En découle un second terrain de lutte pour le

⁴⁷ L'autofocus laser est présent depuis le LG G3 de 2013 et est repris sur les nouveaux modèles de la gamme.

⁴⁸ L'autofocus à détection de phase ou aussi appelée à détection de contraste, permet repérer le contraste maximum sur l'image, qui est obtenu quand le sujet est au point.

⁴⁹ Plus la longueur focale sera faible plus l'angle de vision sera important.

⁵⁰ Comme avec les LG G5 et G6.

⁵¹ Un capteur plein format est de taille 36mm par 24mm, soit 864mm².

⁵² Un capteur APS-C est de taille 23.6mm par 15.7mm soit 370mm² ou 22.2 par 14.8mm soit 329mm².

⁵³ Les capteurs photo sur les smartphones ont une taille variant autour de 25mm².

smartphone. De par la taille réduite de leur capteur, les photosites⁵⁴ seront plus tassés et capteront moins de lumière. Ce sont les composants sensibles à la lumière dans le capteur numérique qui récupèrent la charge électrique lors de la prise de vue. Plus ils sont gros, mieux c'est. Ainsi les constructeurs communiquent à ce sujet et essaient d'améliorer ces caractéristiques afin de permettre de meilleures photographies en condition de basse luminosité.

Alors comment la photographie sur smartphone tire-t-elle son épingle du jeu ?

Cela se joue autour de deux autres caractéristiques techniques. La première étant l'ouverture aussi appelée le diaphragme⁵⁵. Le dernier modèle haut de gamme de Samsung⁵⁶ dispose d'une ouverture à F1.7 et l'iPhone 7 ouvre à 1.8.

Pour se différencier, certains constructeurs mettent en place deux capteurs photographiques fonctionnant ensemble sur le même smartphone. La présence de deux capteurs côte à côte peut améliorer la prise de vue dans des conditions de faible luminosité. Mais, comme nous le disions, cela permet aussi de proposer deux angles de vues et cela permet de créer différents effets de mise au point, comme un arrière-plan estompé. La marque Huawei vend des appareils, en partenariat avec la marque d'appareils photo Leica. Leica fabrique ainsi un capteur principal en couleur, épaulé par un capteur secondaire monochrome. Les deux couplés permettent des effets de bokeh, un zoom optique et une meilleure captation de la lumière⁵⁷.

Ces avancées techniques permettent de doter le smartphone de nouvelles possibilités photographiques qui étaient réservées, il y a quelques années, aux reflex amateurs et experts.

De la 2G à la 3G, une métamorphose des finalités de l'image

Le développement de la photographie sur smartphone a réellement pris un essor conséquent avec l'arrivée de la 3G sur les terminaux mobiles. La téléphonie utilisait,

⁵⁴ PETROD Jean-Louis, « Capteurs photos smartphones », *Phonandroid*, août 2016 (en ligne : <http://www.phonandroid.com/capteurs-photos-smartphones-autofocus-exposition-tout-ce-que-vous-devez-savoir.html>). Consulté le 22 avril 2017.

⁵⁵ La valeur du diaphragme correspond à l'ouverture de l'optique, plus elle est faible plus l'optique est lumineuse.

⁵⁶ Galaxy S8, sorti en 2017.

⁵⁷ MANCEAU Gabriel, « Test Huawei P10 », *Phonandroid*, mars 2017 (en ligne : <http://www.phonandroid.com/test-huawei-p10-change-pas-une-equipe-qui-gagne.html>). Consulté le 22 avril 2017.

pendant de longues années, un réseau téléphonique réservé aux appels ou à l'envoi de textes. À partir de fin 2004, se déploie le réseau 3G en France et globalement, dans la même période, dans tous les pays industrialisés du monde. Cette évolution est centrale pour expliquer le développement de la photographie sur smartphone.

En effet, ce que nous avons évoqué lors des différents exemples d'évolution dans la technologie de la photographie, c'est qu'une fois la photographie prise, il faut la développer pour voir le rendu final. Avec le numérique, nous pouvons directement voir le résultat, mais il faut encore transférer les photographies sur un ordinateur pour les entreposer, ou les développer ultérieurement. Le smartphone apporte finalement, en un seul objet, l'appareil de prise de vue, de stockage et de partage de l'image.

Quand l'utilisateur prend une photographie, elle va être certainement stockée de manière pérenne dans la mémoire de votre smartphone, et à n'importe quel moment vous allez pouvoir la partager ou l'utiliser sans avoir à faire de plus amples actions de votre part. Mais la photographie, sur les appareils mobiles, existait bien avant le smartphone. Les téléphones pouvaient prendre des photographies. Mon premier téléphone était un Motorola V220, sorti en 2004, il avait un appareil photo couleur de 0,3 mégapixel. Mais les possibilités pour ses appareils photo étaient restreintes, car souvent de mauvaise qualité. On ne pouvait guère l'utiliser que pour envoyer de rares MMS à ses contacts, à défaut d'avoir réellement internet sur le téléphone.

Jusqu'alors, l'usage d'un appareil dédié de prise de vue était encore normal. Mais l'arrivée de nouvelles possibilités techniques, du point de vue de la puissance de calcul, et l'essor de la qualité des optiques et des capteurs, ainsi que le développement du réseau, a permis la mise en place des smartphones et des applications. Dès lors, le smartphone propose une qualité photographique acceptable, mais surtout un stockage et un partage accru, contrairement aux appareils experts ou aux simples appareils photographiques classiques. L'exemple le plus courant de ce bouleversement est l'iPhone 3G. Ce dernier propose le réseau, la qualité et la puissance pour permettre un usage agréable et modulaire des photographies via des applications.

L'application sur smartphone, dans le cadre de notre étude, est un petit programme. Ce dernier est chargé libre d'utiliser les différentes capacités du téléphone pour effectuer différentes tâches, bien souvent en lien avec un service en ligne. La sphère communicationnelle est souvent intimement liée aux fonctions présentes. C'est très

largement justifiable par la nature même du smartphone qui est transportable partout, et qui devient un véritable assistant personnel.

Il faut bien comprendre que la photographie dont nous parlons est possible en raison de l'agrégation d'une multitude de capacités techniques et de fonctions de communications qui permettent de repenser le médium photographique. C'est aussi le cas avec la grande majorité des médiums que reprend le smartphone. La photographie se voit dotée de nouvelles capacités en relation avec de nouveaux usages qui n'avaient pas été envisagés en un même objet. Mais là aussi, ces usages existaient avant de manière séparée, avant d'être implémentés dans un seul outil, le smartphone. Ainsi nous pouvons constater que la photographie se noie dans un ensemble de communication et n'est plus qu'un rouage d'une mécanique bien plus complexe. Sans application, point de photographie, sans réseau point de partage, sans retouche point d'amélioration visuelle du cliché qui reste encore à l'époque en deçà d'appareils experts.

Le passage au protocole de communication de la 4G et à la future 5G n'apporte que peu d'éléments ici. La 4G permet des améliorations se situant plus aux niveaux de la rapidité de communication et des échanges de données, mais non au niveau de la photographie en elle-même.

Typologie des applications mobiles photographiques

En 2015, il y avait plus d'un million six cent mille applications sur Google Play Store, et un million cinq cents mille sur l'AppSore⁵⁸. En décembre 2016, il y avait deux millions six cent mille applications⁵⁹ disponibles sur Google Play Store. Pour nous retrouver dans cette effervescence d'applications, il nous faut classer les applications photographiques disponibles selon des catégories. Elles sont nommées et classées selon une étude approfondie des usages photographiques et de l'offre disponible sur les plateformes de téléchargement d'application.

Toutes les applications photographiques que nous évoquerons, sont des applications ne se limitant pas au simple partage de photographies. Ce sont des applications permettant, souvent, de prendre des images, mais disposant impérativement d'une

⁵⁸ Source : Statista 2017. Graphique en annexe

⁵⁹ Source : Statista 2017. Graphique en annexe

quelconque interface de retouche photographique. La retouche est ici envisagée comme une activité créatrice à visée esthétisante. Elle se caractérise par une modification de l'image, de manière simultanée à la prise de vue, ou ultérieurement à celle-ci. Ainsi, la retouche de l'image éloigne la simple photographie de l'empreinte du réel, vers une volonté esthétisante. Cela traduit un souci d'embellissement ou de composition visuelle de la part de l'utilisateur. De manière concrète, la retouche va englober l'action d'apposer sur l'image un filtre prédéfini, d'accompagner l'image de textes, de juxtaposer des photographies, ou encore, d'ajuster des réglages spécifiques à l'image tels que la luminosité, le contraste et tous autres réglages plus techniques. Les applications mobiles ont comme spécificité de traiter d'une multitude de fonctions sur le smartphone. Les catégories, ainsi établies, retranscrivent le but initial ou principal des applications. Mais, ces dernières peuvent avoir des fonctions appartenant à d'autres catégories. À titre d'exemple, bien qu'Instagram possède actuellement des filtres et réglages avancés, cette application est principalement connue en tant que réseau social, ce qui la place aussi dans cette catégorie. Les fonctions définies dans la typologie, sont des fonctions représentatives des variations de conceptions des applications. C'est avec ces caractéristiques inhérentes aux applications qu'il est possible d'effectuer une typologie⁶⁰.

⁶⁰ Cf. figure 2.

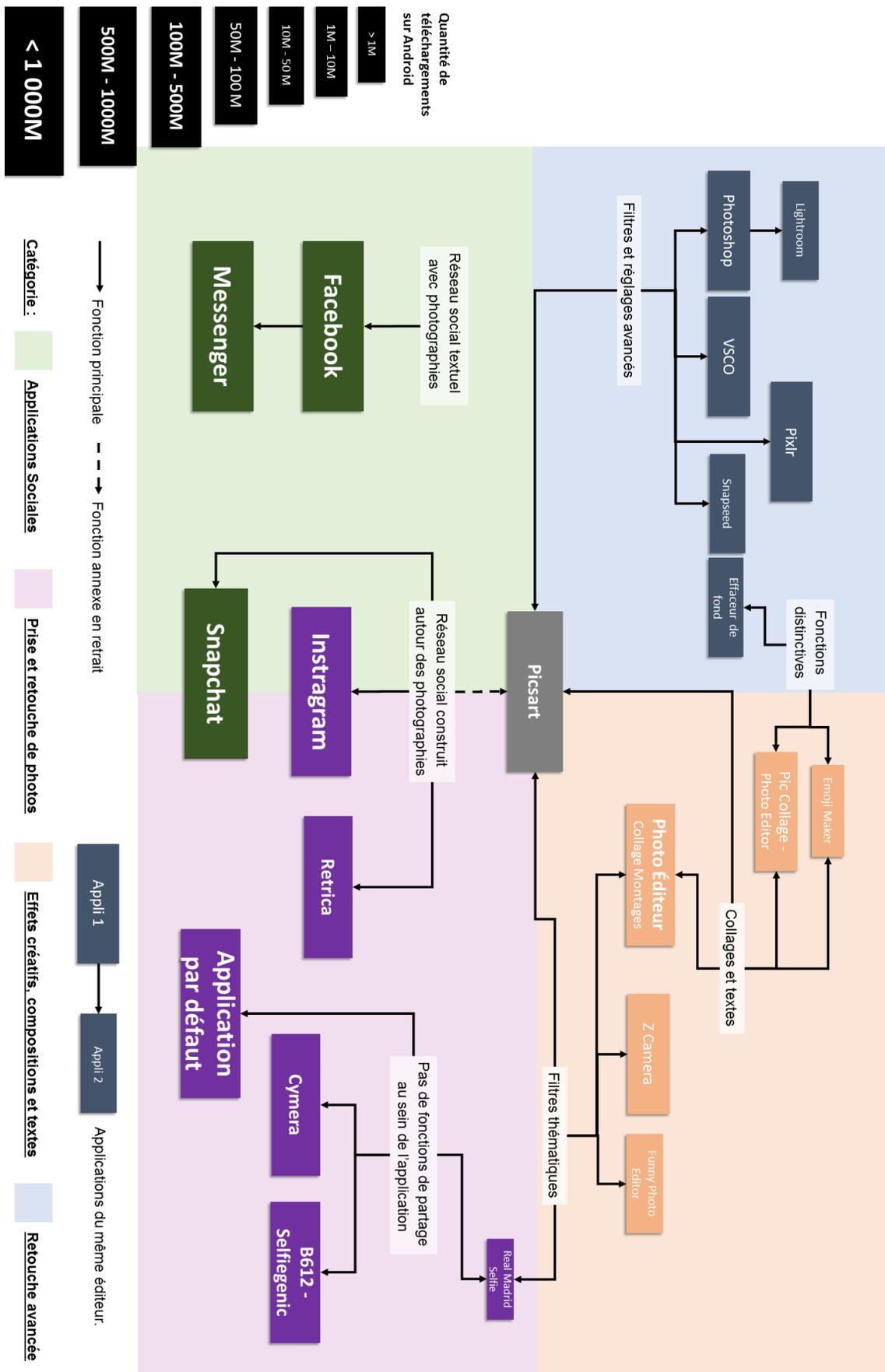


Figure 2 : Typologie d'applications mobiles photographiques.

La classification de ces applications a été réalisée selon plusieurs critères. Premièrement, en tenant compte des catégories dans lesquelles elles peuvent apparaître sur le Play Store d'Android. Puis, en fonction du texte descriptif et enfin, des fonctions proposées. Des ajustements ont aussi été réalisés suite aux entretiens avec des photographes.

Applications sociales

Les applications photographiques que nous qualifierions de sociales, sont des applications qui existent en tant que réseau social et dans lesquelles la photographie a une place plus ou moins importante. L'application Snapchat propose, par exemple, de discuter entre utilisateurs par l'envoi d'images. C'était sa vocation première et cela illustre la sous-catégorie « Réseau social construit autour des photographies ». Maintenant il est possible aussi de s'échanger des messages textuels. Mais Snapchat propose également des filtres à appliquer tels quels sur l'image. D'autres applications, comme Instagram, permettent de créer des images et de les partager sur un réseau propre à l'application. Instagram est, comme Snapchat, conçue pour l'aspect social, avec une partie dédiée à la création et à la retouche de l'image bien plus présente. Les applications sociales sont aussi des vitrines pour les photographes professionnels.

« Avant pour participer aux plus grands concours mondiaux un photographe devait montrer son site internet, maintenant on demande son compte Instagram⁶¹. »

La sous-catégorie « Réseau social textuel avec photographies » correspond par exemple à Facebook. Facebook est un service qui est devenu une application et c'est un réseau social textuel dont la photographie vient enrichir les possibilités.

Retouche avancée

Les applications vont avoir comme fonction principale de proposer des réglages visuels techniques. Ainsi, les réglages seront plus éloquentes pour des amateurs avertis, voire des professionnels. Les réglages vont des corrections de la balance des blancs à l'ajustement de la luminosité et des courbes colorimétriques. Nous ne retrouvons pas toujours autant de choix que dans des programmes sur ordinateur, comme Photoshop ou Lightroom, qui sont voués à un usage professionnel, alors que

⁶¹ Cf. Interview du photographe Wilfrid ESTEVE, en annexe, question n°6.

leurs versions sur smartphone existent dans une forme bien plus légère. Ces applications conservent généralement la possibilité d'ajouter des filtres, mais ces derniers seront aussi modifiables afin d'offrir plus de choix à l'utilisateur. La sous-catégorie de fonctions « Filtres et réglages avancés » correspond à des applications comme Snapseed, proposant des filtres réglables. Mais, y sont également présentes des options de réglage de l'image comme la gestion de la luminosité, du contraste et, de manière plus poussée, des courbes de réglages des couleurs. Les « Fonctions distinctives » correspondent à des applications s'illustrant par leur spécificité en une seule fonction comme l'effacement de l'arrière-plan derrière un sujet.

Prise et retouche de photos

Ce sont des applications se substituant à l'application photographique de base présente dans le smartphone. Elles proposent de prendre des photographies, tout en offrant aussi la possibilité de les retoucher. Ces applications vont alors se concentrer sur l'expérience de la prise de vue et de la retouche photographique. Ces retouches se placent généralement dans la continuité, ou en simultané, à la prise de vue, en proposant une gamme de filtres ou d'options à appliquer sur l'image. L'application Appareil Photo, de base sur Android, est dans cette logique de prise de vue et d'ajout en direct de filtres, sans qu'il n'y ait de réseau social dans l'application. Ce qui correspond ici à la sous-rubrique « Pas de fonctions de partage au sein de l'application ». Pour autant, une partie de ces applications ont une vocation sociale. C'est la raison pour laquelle cette rubrique partage l'aspect réseau social avec des applications comme Instagram et dans une moindre mesure Retrica.

Effets créatifs, compositions et textes

Ces applications offrent des fonctions créatives qui permettent généralement d'agir sur la photographie à la manière d'un patchwork manuel. Elles proposent d'y ajouter du texte ou alors de créer des compositions visuelles avec différentes photographies sur une même image, ce qui correspond à la sous-catégorie « Collage et texte ». À titre d'exemple, l'application Pic Collage - Photo Editor propose cet usage de la création visuelle par l'ajout de texte et de collages. Généralement, c'est une section à part dans les applications comme PicsArt. Mais certaines ont aussi proposé ces fonctions comme principale raison d'être. Cela peut aller de la création de cadres photo, à la création d'émoticônes avec la tête de l'utilisateur. La sous-rubrique « Filtre créatif »

référence une autre fonctionnalité souvent présente avec la logique du collage. Ce sont les filtres thématiques ou aussi les filtres animés. Certaines applications proposeront des filtres romantiques ou d'autres basés sur d'autres thèmes. Ainsi l'application Photo Éditeur Collage Montages qui dispose de filtres animés plaçant des éléments autour de la tête de l'utilisateur, en se basant sur un programme de reconnaissance faciale.

Présentation des applications analysées

Maintenant que nous avons établi différents types d'applications de retouche photographique, nous allons nous pencher plus en détail sur des exemples concrets. Ces applications ont été choisies pour leur popularité et pour leur pertinence dans l'étude et les catégories dans lesquelles elles se placent. Les applications retenues sont Snapseed, Instagram et PicsArt⁶².

Snapseed

L'intérêt de cette application est d'étudier son aspect au carrefour des genres, entre l'interface minimaliste et le rendu quasi professionnel, ce qui la classe dans la catégorie des applications de retouche avancée. Snapseed est une application à l'histoire particulière. Développée par la société de création de logiciels Nik Software, spécialisée dans les outils professionnels, l'application a d'abord été lancée sur iPad en juin 2011⁶³, puis en août de la même année sur iPhone⁶⁴. Snapseed est aussi sortie sur ordinateur en 2012⁶⁵. Le studio de développement a abandonné le support du PC pour se focaliser sur le mobile après le rachat, en 2012, par Google de Nik Software. En même temps, l'application est sortie sur Android. Depuis ce temps, elle continue de se développer sur les deux systèmes d'exploitation mobiles, IOS et Android.

⁶² L'application Snapseed a été étudiée sous la version 2.17, du 17 mars 2017, sous Android. Instagram était sous la version 10.23.0 du 31 mai 2017 et PicsArt sous la version 9.7.2 du 22 mai 2017. Toutes deux sont aussi sous Android.

⁶³ PARRISH Kevin, « Up Instagram Competitor Snapseed », *Tom's guide*, septembre 2012 (en ligne : <http://www.tomsguide.com/us/Instagram-Snapseed-Facebook-Google-Nik-Software,news-16081.html>). Consulté le 13/05/2017.

⁶⁴ *Ibid*

⁶⁵ ARVA-TOTH Zoltan, « Nik Software Releases Snapseed for Windows », *Photography blog*, février 2012, (en ligne : http://www.photographyblog.com/news/nik_software_releases_snapseed_for_windows/). Consulté le 13/05/2017.

Son principe est assez simple. Cette application est à la croisée des frontières entre un logiciel d'édition de l'image classique, avec des options de réglages poussées et des modifications visuelles prédéfinies. En effet, elle propose une large gamme de filtres, eux-mêmes réglables. L'application est surprenante de facilité et pourtant, elle propose une grande quantité de réglages, ainsi qu'une application non destructive⁶⁶ des filtres et des effets, un système de calque. Un outil vraiment complet et totalement gratuit. L'application indique aussi gérer les formats *Raw* et *DNG*, qui sont des formats d'encodage de la photographie numérique. Ils permettent des modifications non destructives sur l'image. Ce sont des formats utilisés par les professionnels de la photographie, ce qui montre un certain intérêt de l'application pour ces utilisateurs en particulier.

« Snapseed est une solution de retouche photo complète et de qualité professionnelle, développée par Google⁶⁷ ».

Le style de l'application se veut assez minimaliste. En effet, dès le début, nous pouvons choisir une image, puis y appliquer différents styles qui sont rangés dans différentes catégories. Jusque-là, rien de spécial. Par contre, l'application opère une séparation entre les catégories de réglages photographiques et de réglages artistiques. Cette séparation de genre est déjà intéressante. Cela permet aussi à l'utilisateur de choisir parmi une galerie de filtres artistiques jouant sur la couleur des effets théâtraux ou des noirs profonds qui sont tous réglables. Certains de ces effets ont même une génération aléatoire afin de créer une impression d'image unique.

Le parti pris de l'interface est intéressant, car elle se focalise sur l'image. Ainsi elle laisse cette dernière toujours visible lors de la modification de réglages, en cachant tous les menus. Mais cela implique d'acquiescer certains gestes, que nous évoquerons avec l'interface. L'aspect ludique est aussi intéressant, car il fait partie de la création. L'application se focalise sur le rendu visuel et non sur les chiffres des paramètres modifiables ; le rendu est en temps réel.

⁶⁶ L'effet ajouté peut être supprimé à tout moment ou modifié par la suite, sans altérer définitivement l'image.

⁶⁷ Texte présentant l'application sur les magasins d'applications App Store d'Apple et sur le Play Store de Google.

La dernière mise à jour de l'application sur Android apporte un menu « ressources » qui propose une série de conseils sous la forme de cours afin de réussir ses retouches. Ce menu propose des exemples concrets avec des images ou des vidéos, selon des valeurs précises de réglages dans l'application. Il est même possible de les appliquer directement à son image. Ce qui renforce la position de l'application à la lisière d'un domaine plus professionnel de la retouche photo, tout en étant accessible. Le partage vient de manière optionnelle, en proposant après le processus de création, des applications tierces pour celui-ci. Mais ce n'est pas la finalité mise en avant.

Instagram

L'application Instagram est une application de retouche photographique, de partage de photographies et de vidéos, mais c'est aussi un réseau social. Instagram est la suite d'une précédente application nommée Burbn⁶⁸. Sortie en octobre 2010 sur IOS⁶⁹, l'application ne sort qu'en 2012 sur Android⁷⁰. Cette application a, elle aussi, été rachetée par un géant du Net. Facebook en fait l'acquisition en 2012.

Elle propose de prendre une photographie ou d'en charger une, et de la retoucher, par défaut, selon le format carré, en hommage aux instantanés. Un hommage qui est présent dans le titre même, « Insta » pour instant camera et « gram » pour télégramme⁷¹. Cela montre aussi l'autre vocation de l'application, communiquer et partager des images.

« Instagram est une façon simple de capturer et de partager les instants de la vie. Suivez les activités de vos amis et de votre famille et découvrez des comptes du monde entier qui partagent ce que vous aimez. Rejoignez une communauté de plus de 500 millions de personnes et exprimez-vous en partageant chaque instant de votre vie : les moments forts, mais aussi tout le reste⁷². »

⁶⁸ SYSTROM Kevin, « What is the genesis of Instagram? », *Quora*, janvier 2011, (en ligne : <https://www.quora.com/Instagram-company/What-is-the-genesis-of-Instagram>). Consulté le 13/05/2017.

⁶⁹ MG Siegler, « Instagram Launches With The Hope Of Igniting Communication Through Images », *TechCrunch*, octobre 2010, (en ligne : <https://techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/>). Consulté le 13/05/2017.

⁷⁰ TSOTSIS Alexia, « Instagram Finally Comes To Android », *TechCrunch*, avril 2012, (en ligne : <https://techcrunch.com/2012/04/03/instagram-android-demum/>). Consulté le 13/05/2017.

⁷¹ PERLROTH Nicole, SENGUPTA Somini and WORTHAM Jenna, « Behind Instagram's Success, Networking the Old Way », *The New York Times*, avril 2012, (en ligne : <http://www.nytimes.com/2012/04/14/technology/instagram-founders-were-helped-by-bay-area-connections.html>). Consulté le 13/05/2017.

⁷² Texte présentant l'application sur les magasins d'applications App Store d'Apple et sur le Play Store de Google.

Instagram propose une interface assez simple avec des suggestions d'images, un fil d'actualité de nos contacts, nos notifications et la retouche photographique. La retouche est aussi facile, avec des filtres proposés de manière minimaliste, disposant d'un unique réglage. Un détail montre aussi l'aspect rapide de la retouche : on ne peut pas zoomer ou basculer l'affichage horizontalement. L'application suit son nom : Instagram comme des instantanés. Les fonctions présentes permettent d'ailleurs à prendre une photographie sur le vif afin de la modifier. Des réglages, plus classiques, sont proposés aussi de manière minimaliste, un par un, avec une seule option. C'est facile et les réglages sont simples.

La particularité de cette application : l'image créée est directement partagée. Pour enregistrer l'image, on est obligé de la partager sur un de nos réseaux sociaux favoris ou dans le hub de l'application. Les images ont vocation à être partagées rapidement, après une retouche qui est, du coup, très simplifiée et qui se place dans l'instantanéité du cliché. Ainsi, nous pouvons classer cette application dans la catégorie des applications de prises de vue et de retouche, même si elle ne s'y limite pas, car son second aspect est d'être une application sociale, ce qui la place à la croisée de ces deux catégories.

PicsArt

PicsArt est une application de retouche photographique très polyvalente. Elle ne se limite pas simplement à la simple retouche d'images, mais propose aussi de dessiner sur l'image, de faire des collages, d'y ajouter des stickers ainsi qu'un hub de partage d'images. Cette application, nous le verrons, est la moins connue des professionnels rencontrés, mais elle a la particularité d'être à la croisée des genres. Elle propose, à la fois, des réglages de l'image qui seraient proches de ceux présents sur l'application Snapseed. Mais aussi, de prendre et de retoucher une image avec des filtres, tout en proposant des effets de collages, de stickers et d'ajouter du texte. Sans oublier un hub de partage d'images très similaire à celui d'Instagram. Cette application va permettre de se confronter à toutes les catégories déterminées précédemment, et aussi de constater comment toutes ces fonctions peuvent cohabiter en une seule application.

Apparue en novembre 2011⁷³ sur Android, c'est la seule application de notre sélection qui est lancée plus tardivement sur IOS, seulement en décembre 2013⁷⁴. Elle est aussi disponible sur ordinateur via le Windows Store

« Avec 400 millions d'installations et +, PicsArt est l'application tout-en-un d'éditeur d'image, créateur de collage d'image, caméra, créateur de même, clipart et outil de dessin #1. Avec PicsArt , vous pouvez remixer vos images Free To Edit en des collages et même super cool⁷⁵. »

Dès l'ouverture de l'application, le ton est donné sur l'aspect créatif de l'image. Des défis sont proposés, afin de créer et de partager des images. Un espace de partage de photographies, rangées selon des catégories, est aussi proposé. Nous pouvons aussi voter pour ces photographies ou se créer un réseau. Ici aussi, l'interface a énormément évolué. Cet aspect social n'était pas autant mis en avant dans les précédentes versions qui étaient plus portées sur la retouche photographique. L'accueil se rapproche maintenant plus d'autres applications sur le marché comme Instagram.

Néanmoins, l'application permet de choisir entre plusieurs options de traitement de l'image, comme modifier, coller, dessiner et prendre en photo. Le but de cette application est clairement de laisser la part belle à l'imagination de l'utilisateur, en lui offrant un maximum de réglages. Le foisonnement de réglages mène à une multitude de résultats possibles. Cela me permettra d'étudier un aspect moins strict de la retouche photographique sur smartphone. L'application est très diversifiée et dispose de possibilités énormes d'un point de vue créatif. Il est même proposé une banque d'images librement retouchables. Mais, nous verrons que ce « tout-en-un » de fonctionnalités pèse lourdement sur l'interface et le rapport à l'image.

Cette application a sa place dans mon étude, en raison de la grande diversité de réglages et de possibilités qu'elle offre. Elle permet une approche plus populaire de la retouche photographique.

⁷³ PEREZ Sarah, « Top Android Photo Editing App PicsArt Arrives On iPhone », *TechCrunch*, janvier 2012, (en ligne : <https://techcrunch.com/2013/01/03/after-reaching-35-million-downloads-in-its-first-year-top-android-photo-editing-app-picsart-arrives-on-iphone/>). Consulté le 13/05/2017.

⁷⁴ *Ibid.*

⁷⁵ Texte présentant l'application sur le magasin d'applications App Store d'Apple.

Ces trois applications me permettront d'étudier une petite partie de la multitude de propositions en termes d'interface de retouche photographique disponible sur smartphone. Ainsi, il sera aussi intéressant de voir quelle est l'importance des réglages parmi ces applications, mais aussi du partage ou non de la photo. Cela me mènera à la création d'une typologie des applications ayant plus ou moins un but artistique ou une vocation au partage de l'image.

Chapitre 2 : Les utilisateurs

Afin de mieux comprendre les enjeux de ces applications, il nous faut savoir qui sont les utilisateurs.

Le point de vue de l'utilisateur

Enquête sur les utilisateurs

Pour cerner au mieux le profil des utilisateurs des applications de retouches sur smartphone, mais aussi leur utilisation de ce dernier en tant qu'outil photographique, une enquête en trois étapes a été réalisée sur les réseaux sociaux.

Entretien avec les utilisateurs

Des conversations ont ainsi été effectuées avec des membres de divers groupes de partage de photographies exclusivement réalisées par un smartphone. Les résultats suivants sont basés sur six entretiens⁷⁶ d'utilisateurs parmi trois groupes⁷⁷ sur le réseau Facebook.

Pourquoi les utilisateurs prennent-ils ainsi des photographies avec leur téléphone ? Glyn Sutherland répond qu'il est plus facile de partager avec ses proches les photographies prises depuis un smartphone. Angelito Arceo Jr. évoque l'utilisation du smartphone pour des moments inattendus. Deux autres interviewés utilisent le smartphone car c'est un outil abordable pour faire des photographies. Pradipta Roy Chowdhury énonce que le fait d'avoir un bon téléphone lui a donné envie de photographier. Pour Falguni k, cela lui permet de photographier où qu'elle aille et de saisir des moments imprévisibles, mais surtout il n'y a aucun coût, pour elle, à apprendre la photographie sur un smartphone. Pour Shaun M. McDougle, le smartphone lui permet d'éviter de toujours emporter son reflex avec lui lors de ses

⁷⁶ Entretiens complets en annexe. Les utilisateurs cités sont : Glyn Sutherland, Angelito Arceo Jr., créateur du groupe *Mobile Phone Photography International*, Sarah Nadim, Pradipta Roy Chowdhury, Falguni k et Shaun M. McDougle.

⁷⁷ Les groupes sont *Mobile Phone Photography International*, *Mobile Photography Community* et *MobilE PhotographY*.

déplacements. Ce sont la capacité nomade du smartphone et la gratuité des applications qui focalisent ici l'attention des utilisateurs.

Mais que photographient donc t'ils avec leur smartphone ? Glyn Sutherland évoque une utilisation familiale. Angelito Arceo Jr., prend tous types de photographies et aussi des macros. Sarah Nadim immortalise avec son smartphone des paysages et des photographies d'architecture. Pradipta Roy Chowdhury, lui, capture des paysages ou encore la nature et photographie en macros, en gros plans. Falguni k fait des levers, des couchers de soleil, de la Street Photographie, des macros, des panoramiques et des photographies de voyage. Shaun M. McDougle l'utilise pour des « snapshot » de la vie de tous les jours, en se concentrant sur son environnement de l'Amérique rurale, sur les changements qui y ont lieu. Il a commencé une série photographique réalisée exclusivement au smartphone⁷⁸.

Cinq des six personnes contactées possèdent aussi un appareil photographique. Pradipta Roy Chowdhury énonce clairement son choix de l'achat d'un Reflex pour faire ce que le smartphone ne peut pas faire.

Les applications citées sont Pixlr et Lightroom deux fois, Snapseed six fois et une seule mention pour les applications Instagram, Mix, VSCO, Picasso, Polarr, et les applications intégrées. Glyn Sutherland a, par exemple, gardé Pixlr car la gestion des fonctions était toujours la même dans l'application et elle trouvait ça « user friendly ». Sarah Nadim évoque Snapseed comme une application simple pour corriger des zones spécifiques et ajouter des effets. Pour Pradipta Roy Chowdhury, seules les fonctions ont un rôle dans le choix de l'application.

Cinq des six interviewés ont choisi leur téléphone pour ses caractéristiques photographiques. Angelito Arceo Jr. utilise même un smartphone spécifiquement pour ses capacités photographiques et édite ses photographies sur un autre téléphone plus puissant, mais qui dispose d'un appareil photographique qui lui convient moins.

⁷⁸ Il a nommé et identifié ce travail par le hashtag : *#imageaday2017*

Questionnaire quantitatif

Approche

L'enquête s'est déroulée à partir du 5 mai et a été diffusée sur les réseaux sociaux Facebook, Twitter, LinkedIn, le but étant de toucher un public le plus large possible. Dans cette optique, le questionnaire a été partagé dans de nombreux groupes d'étudiants afin d'avoir un public diversifié géographiquement. Des photographes l'ont aussi relayé. Ce questionnaire, pour être efficace, s'est focalisé sur les raisons de l'utilisation du smartphone pour prendre des photographies, ses qualités et ses défauts, mais aussi sur l'utilisation d'applications de retouche et de partage d'images.

Présentation de l'enquête

L'enquête a été présentée en quatre parties : une rubrique généraliste constituée de quatre questions pour appréhender le profil des personnes sondées, une rubrique « tout public » sur neuf questions concernant la connaissance des smartphones et leur usage en photographie, une rubrique de sept questions destinées à des personnes plus familières avec l'univers de la retouche des images et de leur partage sur les réseaux sociaux.

La fin du questionnaire est constituée d'un jeu, destiné à tous les participants, jeu consistant à deviner si des images ont été prises avec un smartphone ou un appareil photographique. Ce jeu avait deux objectifs. D'une part, valoriser les sondés en leur proposant un divertissement ; d'autre part, tester les connaissances esthétiques des répondants, afin de voir s'ils reconnaissaient une esthétique propre au smartphone ou non.

Résultats

L'enquête s'est correctement déroulée avec 261 réponses collectées en trois semaines sur les réseaux. Un dépouillement préliminaire est présenté ci-dessous et une analyse plus détaillée est exposée dans le troisième paragraphe de ce chapitre : Typologie des utilisateurs et des attentes.

Première partie : profil des participants à l'enquête

Les participants sont représentés à 70,9% de femmes, soit un peu plus des deux tiers des personnes sondées.

La classe d'âge participante est assez jeune avec 56,3% de 18-24 ans et 21% de 25-34 ans, soit les trois quarts des réponses. Les chiffres sont cohérents avec le partage de l'enquête dans des groupes d'étudiants et de jeunes photographes. Les 35-44 ans et 45-54 ans représentant à eux deux 13,4% des réponses correspondent à des photographes et l'entourage familial.

Près de 52,1% des réponses proviennent d'étudiants, les autres réponses se répartissent dans l'ordre décroissant entre les employés (13,8%), cadres (10%), professions indépendantes (6,5%) et le reste des réponses (17,6%) se répartissent dans différentes catégories socio-professionnelles.

Enfin, 92,3% des sondés sont du niveau bac ou études supérieures.

Le profil moyen serait donc celui d'une femme jeune, étudiante ou déjà diplômée.

Deuxième partie : connaissance des smartphones et de leur usage en photographie

La première question a pour ambition de savoir si les répondants sont sensibilisés à la qualité optique des smartphones : « Savez-vous qu'il existe plusieurs qualités et types de lentilles pour les appareils photos des smartphones ? ». Plus des trois quarts des personnes interrogées sont informées, mais cela semble très important pour seulement un peu moins d'un tiers des sondés (Cf. figure 3).



Figure 3 : Question sur la qualité optique du smartphone.

La question suivante vise à déterminer si la qualité photographique d'un smartphone a guidé leur achat : « Avez-vous choisi votre smartphone pour ses qualités photographiques ? ». Pour un peu plus de la moitié des sondés (50,6%), ça a été un critère important. 47,1% n'ont pas été influencé par ce critère et enfin 2,3% n'ont pas

de smartphone. Il en ressort que les acheteurs d'un smartphone sont tout de même nombreux à rechercher cet équipement.

S'ensuit une question visant à déterminer le niveau des sondés en photographie : « Quel est selon vous votre niveau de pratique photographique ? ». Plus de la moitié (55,6%) s'est définie comme ayant un niveau amateur, contre 34,5% d'un niveau professionnel et 8,8% se plaçant dans un niveau novice. Donc, 90,1% des personnes interrogées pratiquent la photographie de manière plus ou moins régulière et 98,9% font des photos. Quoi qu'il en soit, quasiment tout le monde sait au moins se servir d'un appareil.

La question qui suit permet de préciser l'usage que les sondés font de leur smartphone tout en se rapprochant de notre sujet d'étude : « Utilisez-vous votre smartphone pour prendre des photographies ? ». Globalement, 9 personnes sur 10 (89,7%) déclarent utiliser leur smartphone pour prendre des photographies. Ce qui montre bien que malgré le résultat mitigé de l'option appareil photographique comme critère de choix, le smartphone sert tout de même souvent d'appareil photo. Alors il est probable que pour les photographes occasionnels, c'est parce qu'ils ont cette fonctionnalité quasi incontournable sur le matériel actuel qu'ils prennent des photos. Sinon ils ne le feraient peut-être pas.

Une question a été posée dans l'optique de mieux cerner les usages : « Avez-vous un appareil photo type Reflex, bridge, argentique etc. en plus de votre smartphone ? ». Les deux tiers des personnes ayant répondu (63,6%) déclarent aussi posséder un appareil photo en plus de leur smartphone. Au vu des résultats, plusieurs hypothèses peuvent se mettre en place. Soit les personnes considèrent que le véritable outil pour prendre de bonnes photos, c'est un appareil dédié à cet usage. Soit les personnes possèdent un appareil photo depuis longtemps. Ils en ont donc effectivement un, mais en fait ils le délaissent pour leur smartphone, sauf pour les grandes occasions car s'ils ont répondu à cette question, on peut supposer qu'ils l'utilisent encore.

La question suivante visait à savoir si certaines qualités du smartphone, qui sont généralement évoquées dans les discours commerciaux, sont vérifiées par les

utilisateurs : « Selon vous quelles sont les qualités du smartphone en photographie ? ».

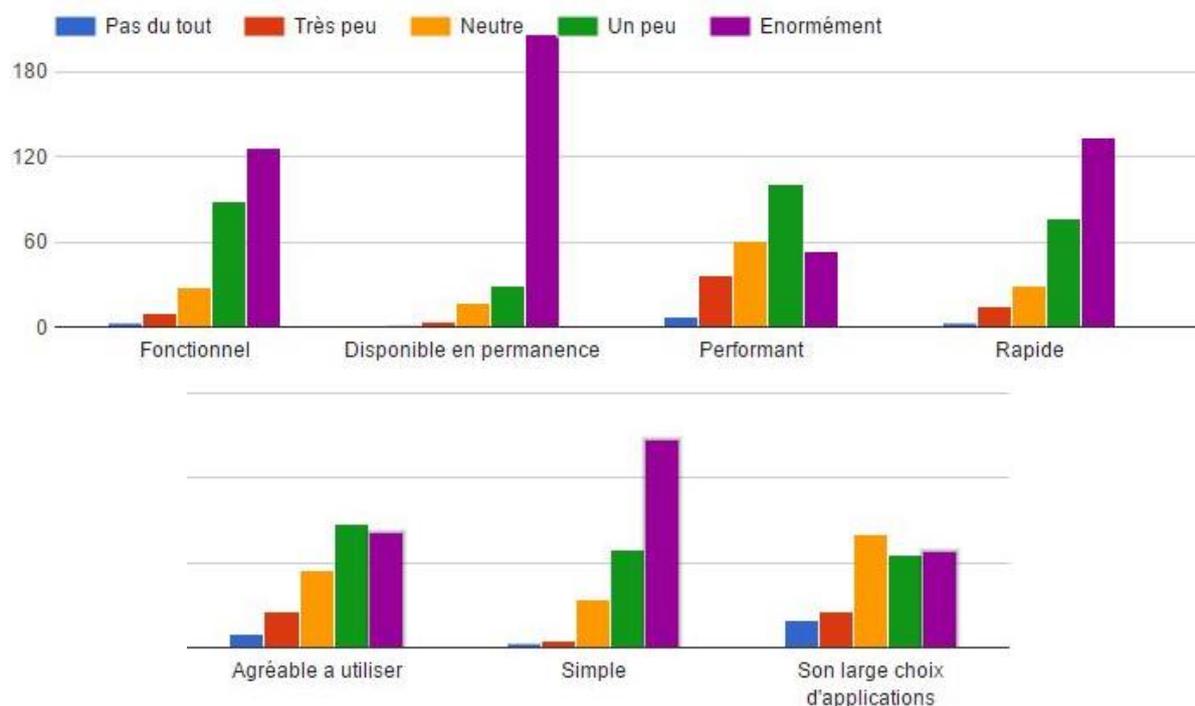


Figure 4 : Question au sujet des principales qualités du smartphone.

Le smartphone semble avoir de nombreux avantages au regard des résultats obtenus (Cf. figure 4). Majoritairement, les personnes le trouvent surtout disponible, simple, rapide et fonctionnel. Il semble présenter encore quelques lacunes en performances et en agrément d'utilisation. Le smartphone à encore des progrès à faire sur cet aspect des performances et peut-être sur l'ergonomie des interfaces. Pour ce qui concerne le catalogue d'applications disponibles, les résultats sont mitigés. Pourtant, il en existe une grande quantité. Peut-être y en a-t-il trop sur le marché, ou les utilisateurs souhaitent pouvoir disposer d'applications plus complètes dans leurs fonctionnalités.

Il s'ensuit une question de réflexion sur l'impact des nouvelles technologies sur la société : « Avec le numérique, le smartphone et les réseaux sociaux, que pensez-vous de la massification de l'image photographique ? Que pensez-vous du fait que chacun d'entre nous puisse être un photographe ? ». Sur la capacité que chacun puisse devenir un photographe, la moitié des sondés (50,4%) trouvent que c'est positif car tout le monde peut s'exprimer et 45,4% trouvent que c'est bien mais qu'il y a une surutilisation de l'appareil photo. Cependant, 19,6% tempèrent cet élan majoritairement favorable car, selon eux, on ne vit plus l'instant présent. Cette réflexion

peut en effet se discuter car chacun est en mesure de se demander si la surutilisation du smartphone n'empêche pas de vivre l'instant présent⁷⁹.

L'enquête se poursuit par une question plus pratique : « Que faites-vous de vos images prises avec le smartphone ? ». À cette question, plusieurs réponses étaient possibles. Les sondés répondent pour un peu plus que la moitié (58,3%), qu'ils les partagent sur les réseaux sociaux ; deux tiers (64,9%) les montrent à des connaissances, trois sur cinq (61%) les laissent dans leur téléphone, trois sur cinq également (61,4%) les sauvegardent sur ordinateur et un petit quart (22,4%) en impriment. Les réponses montrent que les usages restent assez diversifiés mais l'objectif majoritaire reste tout de même de montrer ces photos à quelqu'un d'autre.

Pour terminer la première partie de questions généralistes, une question va permettre de distinguer les « mordus » de photographie et/ou de réseaux sociaux des utilisateurs moins impliqués dans ce domaine : « Utilisez-vous des applications de retouche photographique ? (Snapseed, PicsArt etc..) ou de partage de photographies (Instagram, Snapchat...), ou aussi des logiciels pour ordinateur ? ». 181 sondés, soit sept personnes sur dix environ (69,3%) déclarent utiliser des logiciels de retouche ou partage de l'image. Cela concerne donc presque toutes les personnes qui font des photos avec un smartphone. Ils ont alors été redirigés vers la troisième partie du questionnaire afin d'en savoir un peu plus sur leurs pratiques. Les 30,7% restants ont directement été orientés vers la quatrième et dernière partie présentée sous forme de jeu.

Troisième partie : retouche des images et/ou partage sur les réseaux sociaux

La première question concernant les applications s'intéresse au support utilisé pour la retouche photographique : « Sur quels supports retouchez-vous vos photos ? ». Les trois quarts des utilisateurs photographes disent retoucher leurs photos directement sur leur smartphone et sept personnes sur dix (68,4%) le font sur un ordinateur. Certains utilisent donc les deux types d'appareils qui, dans certains cas, doivent être

⁷⁹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°5.a.

complémentaires. Le travail sur ordinateur reste visiblement encore indispensable mais la retouche sur smartphone s'impose comme incontournable dans tous les cas.

Au sujet du choix des applications, la question suivante est posée : « Quelles applications de retouche et de partage de photos utilisez-vous ? ». Ce sont les applications sociales qui sont en têtes des usages avec 66,1% pour Instagram, 57,8% pour Snapchat, 41,1% pour Messenger, contre 12,2% pour Snapseed et PicsArt. Les autres applications citées se trouvant autour de 10%⁸⁰, exception faite de l'application de base du smartphone qui obtient un score de 26,1%.

Il est ensuite demandé les raisons qui motivent l'utilisation des applications de retouche : « Pourquoi retouchez-vous vos photographies prises avec votre smartphone ? ». 68% (soit les deux tiers des réponses) retouchent les photographies prises avec leur smartphone pour esthétiser les photographies, leur donner un aspect professionnel. Mais 6 personnes sur 10 (58%) le font aussi pour corriger leurs défauts contre 36,7% pour leur donner un aspect « rétro ». Il s'agirait donc majoritairement d'améliorer le rendu des photos.

À la question : « Pourquoi retouchez ou partagez-vous vos photographies (de tous types) sur votre smartphone ? ». 58,6% ont évoqué la simplicité du partage, 50,6% pour recadrer les images, 50% pour appliquer des filtres, 47,1% pour la simplicité des applications et 34,5% pour apporter des corrections techniques. Il ressort que les réponses vont dans le sens d'un traitement rapide de l'image puis éventuellement de son partage. Si quasiment 6 personnes sur dix partagent leurs photos, il est fort probable qu'elles en améliorent préalablement le cadrage, les teintes, la luminosité et le contraste.

Au sujet du choix des outils utilisés : « Pourquoi utilisez-vous ou conservez-vous une application mobile plus qu'une autre ? ». Huit personnes sur dix (81,5%) utilisent plus une application qu'une autre pour les fonctions proposées. Près de la moitié (54,5%) pour la gratuité de l'application, 41% pour l'application, 34,8% pour la rapidité d'action,

⁸⁰ Résultats complets en annexe.

27% pour la force du réseau social. Les utilisateurs restent globalement fidèles à leurs outils préférés, d'autant plus s'ils sont gratuits.

Sur le sujet du plaisir de l'utilisation des applications : « Qu'aimez-vous dans l'interface d'une application mobile de partage ou de retouche photo ? ». Huit utilisateurs sur dix (82,9%) ont répondu qu'ils apprécient la simplicité et la rapidité d'action. 54,9% apprécient des gestes intuitifs, 44,6% évoquent l'agencement des menus. Pour 29,7%, ce sont les informations visibles, pour 25,1% c'est la gestion de la navigation et seulement 10,3% évoquent les feedbacks (les retours sur actions : vibrations, sons, mouvements). On retrouve ici une partie des qualités qui ont été décrites pour les qualités du smartphone en photographie.

Pour conclure, la question de la mercantilisation des pratiques est posée : « Savez-vous qu'il y a une monétisation des images ? Comme (puisque) la classification des images selon des filtres algorithmiques sur Facebook, ainsi des profils utilisateurs peuvent être faits. ». Un peu plus de la moitié des utilisateurs (56,6%) n'est pas au courant de la monétisation des images qui peut exister sur certaines applications. Cela paraît pourtant relativement clair maintenant que chaque trace qu'un utilisateur de smartphone laisse sur la toile se monnaie quelque part, pour cibler des démarchages publicitaires par exemple. Les utilisateurs semblent peu informés sur la monétisation existant derrière la gratuité de certaines applications.

Quatrième partie : jeu sur la reconnaissance esthétique smartphone ou appareil photo

Enfin, pour finir et récompenser les participants à l'enquête, une sélection de 11 photos a été soumise à leur sagacité. Il s'agit d'un test visuel basé sur des photographies prises soit avec un appareil photo, soit avec un smartphone. Les sondés ont obtenu une note moyenne légèrement en deçà de 10 sur 20 (9,96/20). Le détail par image est exposé dans le paragraphe 3 : Typologie des utilisateurs et des attentes.

Enquête sur l'utilisation des applications retouche

L'enquête s'est déroulée le 22 mai 2017, entre 15H et 16H, auprès de trois groupes Facebook de partage de photographies⁸¹ exclusivement réalisées sur smartphone.

Seules les dix dernières publications sont sélectionnées sur chacun de ces groupes. Mais ne sont comptabilisées que les publications renseignant les paramètres de prise de vue, ce qui implique que certaines photographies ont dû être écartées.

Sur trente images collectées, dix n'ont pas été retouchées. Sur les 20 photographies restantes, seize (80% des images retouchées, 53,3% de toutes les images) ont été retouchées via l'application Snapseed, deux l'ont été par l'application Adobe Lightroom, une par Adobe Photoshop Express, une par Mix, une par PicsArt, une par Instagram et une par Camera 360. Enfin, trois photographies ont été indiquées comme étant retouchées par deux applications ou plus.

Seules quatre photographies ont été prises de nuit et une au crépuscule.

Les photographies sont présentes dans trois formats possibles : on y trouve dix-huit photographies au format paysage, soit 60%, pour 8 images au format portrait, soit 26,7% et quatre images au format carré, soit 13,3%.

Typologie des utilisateurs et des attentes

Au vu des résultats obtenus lors du sondage, 70,9% étaient des femmes, soit presque les 3/4 des sondés. S'agit-il d'un sujet attirant majoritairement les femmes, ou les femmes sont-elles plus volontaires pour répondre à des formulaires, ou encore le public touché était-il majoritairement féminin ? Cela révèle aussi un certain type d'usage du smartphone. L'étude Statista de 2015⁸² montrait que parmi les possesseurs de smartphone, 65% des femmes prenaient des photographies, contre 48% pour les hommes, ce qui rejoint l'étude menée pour ce mémoire.

Le résultat des enquêtes montre néanmoins que le smartphone est un objet technologique qui est présent au sein de nombreuses catégories sociales. Bien que

⁸¹ Les groupes supports de cette enquête sont : *Mobile Phone Photography International* (7906 membres), *Mobile Photography Community* (7826 membres) et *MobilE PhotographY* (12420 membres).

⁸² Source : Nielsen, eMarketer, Statista 2015. Graphique en annexe.

les étudiants soient majoritairement représentés, de nombreuses autres catégories sont également présentes. Les entretiens avec des utilisateurs de smartphone sur des groupes sociaux internationaux montrent que le smartphone est devenu un outil polyvalent qui peut être abordable financièrement. Ainsi, comme l'explique Sébastien Appiotti, dans sa thèse⁸³, la vision qu'ont les gens de la photographie mobile dépend de leur catégorie sociale, de la relation qu'ils ont avec l'image, mais aussi avec la technologie ou les réseaux sociaux⁸⁴. Le système publicitaire d'Apple que nous évoquons montre bien ce rapport à l'image : tout le monde a la capacité d'être photographe grâce au smartphone, preuve en est, les photographies publicitaires réalisées avec un iPhone. Si elles ont été réalisées avec le même matériel que tout un chacun peut acheter, alors potentiellement, chaque acheteur peut devenir producteur de belles images. Ainsi 89,7% des sondés font bien des photographies avec leur smartphone. Bien évidemment, ces chiffres sont à relativiser car une majorité de personnes n'ayant pas de smartphone ne va pas répondre à une enquête sur le smartphone. Néanmoins, ces valeurs sont cohérentes avec l'enquête de 2015 menée par Statista, qui révèle que 84% des 18-24 ans⁸⁵ aux Etats-Unis prennent des photographies avec leur smartphone.

Même si les résultats du sondage partagé sur les réseaux sociaux montrent que 56,3% des sondés sont des jeunes de 18 à 24 ans et que la quasi-totalité des sondés sont diplômés, de tels résultats sont à relativiser compte tenu du public atteint. Deux des six utilisateurs interviewés dans des groupes internationaux ont évoqué le smartphone comme un outil photographique abordable. Et justement le marché des smartphones ne se limite pas à des produits hors de prix. Il existe une gamme de produits allant en France de 44 euros à plusieurs milliers d'euros et disposant tous d'appareil photo⁸⁶. Le smartphone en général s'adresse à un vaste public. Il est donc difficile de mettre en avant un milieu social particulier d'utilisateurs de smartphones comme appareil photographique. Par conséquent qui sont les utilisateurs ? C'est tout le monde. Tout

⁸³ Sébastien Appiotti effectue une thèse en sciences de l'information et de la communication sur le sujet des pratiques photographiques des visiteurs dans les musées.

⁸⁴ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°5.b.

⁸⁵ Source : Nielsen, eMarketer, Statista 2015. Graphique en annexe.

⁸⁶ Étude réalisée sur les sites amazon.fr et Idlc.fr, le 07/05/2017, portant sur les Smartphones.

utilisateur de smartphone peut devenir en l'espace d'un instant un photographe de son quotidien.

Pourtant, de nombreux utilisateurs possèdent encore un appareil photographique en plus de leur smartphone. Cinq des six personnes interrogées en ont un et les 2/3 des sondés aussi (63,6%). C'est d'ailleurs le chiffre donné par une étude de 2016 à propos de la possession d'appareils photographiques dans les foyers américains⁸⁷. Le photographe sur smartphone est donc aussi un utilisateur « multi appareillé⁸⁸ », pour citer Sébastien Appiotti, qui a constaté le même phénomène dans ses recherches sur les pratiques photographiques des visiteurs dans les musées. Ce qui montre que le smartphone n'est pas encore capable de tout faire correctement dans la photographie et que des lacunes sont comblées par l'usage d'appareils photographiques d'autres types. Malgré ce multi-appareillage, la principale qualité attribuée au smartphone, par les utilisateurs, est sa capacité à être disponible en permanence. Cela lui permet, de fait, de capter des moments impromptus, qui n'auraient pu être prémédités avec du matériel photographique. Les autres qualités d'un smartphone sont, pour les sondés, sa rapidité, ce qui est un point important avec le fait de capter des moments impromptus, sa simplicité et son aspect fonctionnel. Le smartphone apparaît donc comme un appareil photographique simple d'usage et toujours disponible. Des qualités qui sont en concordance avec les sujets favoris des utilisateurs, qui sont les animaux, les évènements de la vie, les voyages, les paysages, comme en témoignent les entretiens, cités précédemment, et une étude de 2015⁸⁹ auprès de sujets américains. Mais, que font les utilisateurs de ces images sur leur smartphone ? Les interviews et le sondage montrent des usages variés. À parts égales, les utilisateurs les partagent, que ce soit par les réseaux sociaux, ou en les laissant sur le téléphone et en les envoyant à des amis. Mais aussi, fait surprenant, ils sont plus de 61% à sauvegarder ces images sur un ordinateur. L'image photographique sur le smartphone a donc l'importance pour une bonne partie des utilisateurs et ils ne veulent pas les perdre. Ce qui se rapproche aussi de l'usage dans le cadre familial du smartphone qu'évoquaient certains interviewés. Montrer ses photographies a donc encore de l'importance : une

⁸⁷ Source : Consumer Technology Association, Statista 2016. Graphique en annexe.

⁸⁸ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°11.a.

⁸⁹ Source : Nielsen, eMarketer, Statista 2015. Graphique en annexe.

sorte d'évolution des soirées diapositives qui avaient lieu dans le passé. Car maintenant, seuls 22,4% des sondés impriment leurs photographies, un chiffre faible qui montre l'évolution du partage de l'image.

Concernant la retouche photographique, ce n'est pas moins de 69,3% des sondés qui utilisent des applications de retouche photographique, ou de partage, ce qui est cohérent avec ce que nous constatons sur les usages des images. Mais c'est aussi cohérent avec le tiers d'image non retouchées sur les groupes de partage d'images faites au smartphone.

Le choix du support sur lequel se font les retouches se partage presque équitablement entre l'ordinateur, avec 68,4%, et le smartphone, avec 74,1%, ce qui montre que l'usage de l'un de ces supports n'est pas incompatible avec l'autre. L'usage n'est pas bipolarisé, il est multiple. Pourtant, les applications de partage de l'image sont majoritairement utilisées par les sondés. Snapseed ou PicsArt, chacune n'est utilisée que par 12,2% des sondés. Alors que dans des entretiens avec les utilisateurs, Snapseed a été mentionné six fois sur six. Mais ces entretiens ont été réalisés auprès d'utilisateurs qui étaient sensibilisés et concernés par la retouche photographique. Le partage n'avait lieu, pour eux, que dans un second temps, ce qui explique la faible utilisation d'Instagram. Les résultats sont similaires avec l'enquête réalisée sur les images partagées dans les groupes photographiques. Dans le cas d'une image retouchée, c'est Snapseed qui arrive en tête en étant utilisée pour 80% des images retouchées. Cette faible utilisation des applications de retouche de l'image dans le sondage est à rapprocher des seuls 34,5% des sondés qui retouchent leurs photographies pour apporter des corrections techniques. Les applications telles que PicsArt et Snapseed, qui ont une vocation plus technique avec un grand nombre d'options de réglages, sont opposées au succès des applications de partage de l'image. Sur les 58,6% à déclarer employer des applications de retouche ou de partage pour la simplicité du partage, 50,6% les utilisent juste pour recarder des images, 50% pour appliquer des filtres et 47,1% pour la simplicité d'utilisation. La simplicité et la rapidité d'action mises en avant par les enquêtés vont dans le sens d'applications simples tel Instagram. Alors que dans des groupes dédiés au partage de l'image, l'utilisation d'applications plus expertes est plus courante.

L'image réalisée via un smartphone est retouchée à 58% par les sondés pour corriger des défauts et à 68% pour l'esthétiser. L'action de correction de l'image est donc

souvent effectuée dans le but d'embellir l'image. La volonté de donner un aspect rétro est plus faible avec seulement 36,7%, contrairement à ce que des photographes, tel Lionel Pralus⁹⁰, ont constaté.

La principale raison de garder une application mobile est majoritairement pour les fonctions proposées, à plus de 81,5%. C'est un point qui est aussi revenu dans les entretiens, les utilisateurs aimaient les fonctions et se sont habitués à une application, ce qui peut expliquer que l'interface n'est évoquée que par 41% des sondés. La gratuité est un facteur important pour 54,5% des répondants, mais cela reste moins important que les fonctions proposées. C'est aussi un élément qui est revenu dans les entretiens. La gratuité de l'image et des outils permet d'essayer et de s'exercer sans coûts.

Malgré tout, l'interface est un élément qui est un facteur important dans l'expérience de l'utilisateur, nous allons le voir dans la section suivante. Et pour 82,9%, c'est la simplicité qui est l'élément le plus important dans l'interface, ce qui s'accompagne logiquement d'un agencement clair des menus pour 44,6% des sondés. 54,9% évoquent les gestes à effectuer qui se doivent d'être rapides à comprendre, ce qui montre l'importance de la relation entre le smartphone et l'utilisateur via la gestuelle à adopter. Ce qui importe donc, pour les utilisateurs souhaitant retoucher une image, ce sont les capacités d'une application, qui doivent s'agencer de manière simple. Ces applications doivent proposer une gestuelle d'utilisation intuitive. Le tout dans une sphère de préférence gratuite.

Les résultats du jeu, dans le sondage, ont montré une note quasiment dans la moyenne avec 9,96/20. Le jeu était basé sur des images photographiques⁹² et les sondés devaient deviner si les photographies avaient été prises via un smartphone ou non.

La première image montre une étendue sauvage de fleurs en haut d'une falaise. Cette image personnelle a été retouchée via Snapseed pour la recadrer au format carré et lui appliquer une esthétique altérant l'image afin de lui donner une apparence de vieux cliché argentique. 57,6% des sondés ont eu raison, c'est une photographie venant d'un

⁹⁰ Cf. Interview de Lionel PRALUS, en annexe, question n°3

⁹² Cf. images en annexe.

smartphone. L'esthétique proche des filtres classiques et le format carré ont pu orienter les réponses.

La seconde image est une photo de Stephen Shore datant de 1974. Nommée *Church Street and Second Street*, l'image ne présente pas d'aspects significatifs de son âge si ce n'est un Combi Volkswagen. 57,9% ont eu raison en répondant que l'image n'a pas été prise avec un smartphone.

La troisième image est réalisée par Jean-Fabien Leclanche et fait partie de sa série *Good Morning Montreuil*, exclusivement réalisée au smartphone. De format carré et disposant de bords altérés ainsi que de teintes estompées, 62,9% y ont bien reconnu un smartphone.

L'image suivante montre une photographie de light painting⁹³, sans bruit photographique et avec des noirs profonds, des détails nets d'étincelles. 79,5% ont répondu que la photographie a été réalisée avec un appareil photographique. C'était un piège et il s'agit d'une photographie faite avec un Smartphone par Seng GechKhean et partagée dans un groupe Facebook.

La cinquième image montre un vendeur ambulant adossé au garde-corps d'un pont. La cathédrale Notre Dame est reconnaissable en arrière-plan avec un léger effet de flou. Seuls 39,3% y ont vu l'utilisation d'un reflex. L'aspect impromptu de l'image semble avoir induit en erreur les sondés. Pour réaliser l'image, j'avais pourtant utilisé mon reflex, avec un téléobjectif volumineux. Mais l'image a été réalisée en visée ventrale afin de ne pas attirer l'attention.

La sixième image est une vue de Montmartre, au crépuscule, avec des détails exacerbés. Tous les plans sont nets et la colorimétrie est volontairement portée sur les teintes orange. Les sondés ont été partagés. Il y a eu 50% de réponses pour l'appareil photographique. Capturée avec un téléobjectif et orienté en contrejour face au soleil couchant, seul mon reflex et la correction sur ordinateur au format RAW ont pu corriger l'image.

La septième image montre des gouttes d'eaux sur une vitre, avec un arrière-plan flou et des couleurs vives. Seuls 39,4% ont trouvé que l'image a été réalisée avec un smartphone.

⁹³ Une forme est dessinée dans la nuit par l'utilisation de lumières et un long temps de pause.

La huitième image montre l'Aiguille d'Etretat. L'image au format carré a subi de multiples traitements, afin de lui donner un aspect vieilli. 34,4% ont trouvé qu'il s'agissait d'une photographie réalisée avec un Reflex. J'ai volontairement transféré l'image sur mon smartphone, pour la retoucher sur Pixlr et Snapseed afin de lui donner une esthétique vieillie qui pourrait faire penser au smartphone. Les résultats montrent qu'une telle esthétique induit bel et bien en erreur les sondés.

Puis, nous avons une photographie de William Klein. Nommée Gun 1, elle a été prise en 1954. Ici, ils ont été 80,3% à trouver qu'il ne s'agissait pas d'un smartphone. Leur connaissance historique de la photographie ou l'aspect réel du grain de l'image ont pu aider dans la réponse.

L'image suivante montre des Dunes. Retouchée de manière similaire à la première image du jeu, mais dans un format paysage d'un ratio de 3:2. 68 % ont bien trouvé qu'il s'agissait bien d'un smartphone.

Pour finir, la dernière image montre un empilement de galet. L'image au format portrait présente un fort effet de flou estompant l'arrière-plan. 42,9% ont bien trouvé qu'il s'agissait d'une photographie réalisée avec un smartphone. Ici c'est l'utilisation d'un iPhone 7 disposant d'un double capteur photographique, qui a permis de créer un effet de netteté similaire à un reflex.

Les résultats ont montré que des photographies montrant une netteté prononcée, ou des photographies de nuit mettant en jeu des procédés tels le light painting, ne sont pas associées à l'utilisation de smartphones, alors que des photographies au format carré, ou avec une altération de l'image rappelant des photographies argentiques évoquent bien plus facilement aux sondés l'utilisation de smartphones.

Le photographe « expert »

Le monde de la photographie est aussi celui de professionnels ou de passionnés avertis qui ont une grande expérience pratique et technique. Quel est leur avis sur la question ? Utilisent-ils aussi le smartphone ? Comment leur discours se place vis-à-vis des résultats obtenus précédemment ?

Leur point de vue en tant que professionnels

Globalement, tous les photographes interrogés utilisent le smartphone pour faire des photographies, mais en font-ils le même usage ?

Leur utilisation du smartphone

Pour ce travail de recherche, les réponses de cinq photographes amateur ou professionnels sont exploitées⁹⁴.

Wilfrid Estève utilise le smartphone selon trois usages. Déjà, et ce sera le cas pour tous ici, il l'utilise dans un cadre personnel de souvenirs ou de bloc-notes d'idées. C'est pour lui une photographie « document ». Il évoque aussi que toutes les photographies réalisées par des membres de sa famille sont synchronisées entre les différents supports (ordinateur, smartphone, tablette), ce qui permet à chacun de voir les images réalisées par les uns et par les autres. C'est un lien entre eux. Il utilise aussi le smartphone pour des projets personnels, car il l'a toujours sur lui. Il le considère comme un véritable outil qui lui permet de mener à bien des projets créatifs. Le smartphone lui sert aussi dans un cadre purement professionnel. Là aussi, soit parce qu'il a pu capter un moment inattendu, soit en l'utilisant volontairement tout comme il l'aurait fait avec un appareil photographique classique.

Le smartphone est donc pour lui un appareil à photographier comme un autre. Il fait partie intégrante de sa vingtaine d'appareils photographiques, aussi bien argentiques que numériques. Selon lui, le smartphone a ses raisons d'exister en tant qu'outil car il procure une certaine esthétique et certains avantages.

Pour Lionel Pralus le smartphone est un moyen de prendre des notes visuelles du quotidien. Il remplace aisément, dans sa pratique, ses appareils photographiques classiques pour faire des photographies de rue, car le smartphone est plus réactif. Il n'y a pas de temps de réglage à effectuer. Ce temps passé à régler son appareil, pour lui, enlèverait l'instantanéité du moment. Il a pu exploiter la production d'image dans la rue, alors que les limitations des autres appareils dans ce domaine l'avaient rebuté pour un tel usage.

Globalement, son utilisation du smartphone s'inscrit selon trois axes. C'est une manière pour lui de faire une série au long cours d'accumulation d'images, nommée

⁹⁴ Les interviews sont disponibles en annexe. Les photographes mentionnés sont : Wilfried Estève, Lionel Pralus, Sébastien Appiotti, Jean-Philippe Poli et Stéphanie Benjamin

One by One. Il l'utilise aussi, avec d'autres photographes du collectif « Hans Lucas », afin de faire des séries communes ou comme un outil technique, de documentation d'exposition et de capture de vidéos. Enfin, le smartphone sert d'outil pédagogique, car ce même collectif fait des interventions auprès de classes et quasiment tous les élèves en possèdent un. Le smartphone apparaît donc comme un outil universel. C'est un moyen pour eux de communiquer leurs visions de la pratique photographique, de valoriser le travail réalisé par les élèves, avec un appareil à portée de main.

Sébastien Appiotti a commencé à prendre des photographies sur son smartphone depuis l'acquisition d'un iPhone 4. C'est le passage à un appareil disposant d'applications et de la 3G, donc d'un réseau de partage de l'information, qui a été déterminant dans sa pratique. Les avantages du smartphone sont, pour lui, extrêmement visibles pour les photographies de rue. L'appareil est discret, les passants ne font pas attention au photographe. Il est alors une personne comme une autre avec son smartphone. Mais la raison primordiale d'utiliser cet outil est, pour Appiotti, la disponibilité de l'appareil à tout moment. Bien que le smartphone soit techniquement différent d'autres appareils classiques, il ne propose pas les mêmes opportunités de prises de vue. C'est aussi lié au fait que le smartphone propose une centralisation des outils en un seul point.

« Avoir la prise de vue qui est possible, après le post processing, la retouche, le recadrage et après la circulation de l'image et le partage si je veux l'envoyer à mes proches ou sur les réseaux sociaux type Instagram, Facebook, Twitter. Je pense que c'est vraiment le fait d'avoir la convergence des visages tout-en-un et qui fait que ça m'a intéressé⁹⁵ ».

Cela lui permet aussi de se passer du reflex et des contraintes qui vont avec, tout en étant conscient des limitations du smartphone. Pour lui, l'utilisation de la photographie est assez liée à une pratique sociale. La photographie peut servir à « prendre sa liste de courses en photo, aller voter et prendre son bulletin de vote en photo, des choses du quotidien⁹⁶ », ou encore à créer des séries artistiques.

Jean-Philippe Poli est un photographe utilisant de multiples formats, comme la chambre noire au format 4X5 inches. Il a bouleversé sa pratique photographique

⁹⁵ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°1.

⁹⁶ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°3.

quand, en 2009, il est allé aux États-Unis pour réaliser sa série *Route 66*. Il a alors utilisé un appareil numérique, car il n'y avait plus pour lui d'avantages à utiliser un appareil argentique ou une chambre, si ce n'est pour garder un style de vie. Le smartphone s'est imposé par hasard pour lui en 2013, lorsqu'il a souhaité enregistrer les coordonnées GPS de ses photographies lors d'un second voyage sur la route 66. Et c'est en prenant des photographies avec son smartphone, pour reconnaître les lieux et avoir les coordonnées GPS, qu'est venue sa pratique du smartphone en tant qu'appareil photographique. Ici encore, le smartphone lui a permis de se lancer dans la photographie de rue. Son matériel photographique traditionnel ne s'y prêtait pas. Il utilise habituellement un matériel encombrant, principalement un trépied et des optiques à décentrement, pour faire de la photographie documentaire dans le style de Stephen Shore. Et il n'a pas obtenu le résultat voulu avec des boîtiers plus portatifs. Seul le smartphone lui permet de faire une photographie plus spontanée, plus réactive parce qu'il lui permet d'emmener un appareil partout avec lui.

Stéphanie Benjamin, quant à elle, ne se sert du smartphone que dans un cadre personnel. Le smartphone est aussi pour elle un outil disponible en permanence, mais qui ne s'inscrit pas dans une quelconque démarche, artistique ou professionnelle autre que le cadre familial. Elle ne fait donc pas usage d'applications dédiées à la retouche d'image sur le smartphone.

La retouche des images

Mais, par conséquent, quelle est l'utilisation de la retouche de l'image par ces photographes ?

Pour Wilfrid Estève, la retouche des photographies ne passe pas par le smartphone. En tant que professionnel, pour exploiter ses photographies, il a besoin de les tatouer numériquement pour en garder la trace sur internet. Il doit aussi y ajouter des métadonnées concernant les conditions de prises de vue, sur l'auteur et les applications de retouche, ce que les smartphones ne permettent pas. L'inscription de ces données vient, pour lui, avant même de retoucher l'image. Les clichés sont donc d'abord transférés sur ordinateur et après, il utilise des logiciels professionnels comme Photoshop, Lightroom et Bridge. Des logiciels qui existent sur smartphone mais sans toutes leurs fonctionnalités. Par contre, selon lui, les applications de partage d'images ont réellement apporté une nouvelle logique d'utilisation.

« Aujourd'hui un photographe ne peut pas se passer d'avoir un compte Instagram ou un compte Facebook. Avant pour participer aux plus grands concours mondiaux un photographe devait montrer son site internet, maintenant on demande son compte Instagram⁹⁷. »

Pour Lionel Pralus, la retouche photographique sur smartphone est un moyen de ne pas passer trop de temps sur le travail de l'image. Il ne retouche jamais sur ordinateur une image réalisée sur un smartphone. Cette forme de travail de l'image lui permet d'utiliser une esthétique qui lui rappelle la photographie argentique des années 1970 et 1980. C'est aussi un moyen pour lui de photographier directement au format carré, car il a eu peu d'appareils numériques pouvant faire la même chose. Pour cela, il utilisait, dès le début de sa pratique photographique sur smartphone, l'application Instagram. Il ne s'en servait pas comme application sociale, mais pour générer des filtres, car au début, l'application ne permettait que d'appliquer des filtres, faute d'avoir plus de réglages disponibles. Il a donc utilisé pendant longtemps Instagram et son smartphone exclusivement en tant qu'outil de prise de vue et de retouche d'image, même si, depuis peu, le partage est entré dans sa pratique pour des raisons professionnelles.

Pour lui, l'application est simple, mais aussi sobre. Il y a une large gamme de filtres sans que la retouche n'altère trop l'image. Cela lui permet d'effectuer quasiment systématiquement la retouche au moment de la prise de vue, sans avoir besoin d'y revenir ultérieurement. C'est un moyen de rester dans l'instantanéité de la prise de vue permise par le smartphone. Les autres applications qu'il a pu tester revenaient de manière trop extrême à une esthétique argentique, à « un effet de mode Lomography⁹⁸ ». L'application Hipstamatic lui permet aussi de faire des effets plus marqués, similaires aux anciens cyanotypes. C'est également une des premières applications de retouche photographique qu'il a vu être utilisée professionnellement par des photoreporters. Il lui arrive de retoucher sur ordinateur ses photographies faites avec un reflex, via un logiciel qui permet d'ajouter des filtres similaires à ceux présents sur le smartphone. Ce qui montre aussi que l'esthétique présente sur le smartphone a tendance à se répandre sur les autres logiques de pratique photographique.

⁹⁷ Cf. Interview de Wilfrid ESTEVE, en annexe, question n°6.

⁹⁸ Cf. Interview de Lionel PRALUS, en annexe, question n°3.

Appiotti, lui, faisait des photographies avec un compact, dans un but de documentation. Avec la découverte de Tumblr est venu le partage d'image, puis Instagram a apporté la retouche de photographies. Après de nombreux essais, les applications qu'il utilise sont Snapseed, VSCO, Image Bender, Square Edit. Snapseed et VSCO sont pour lui des applications polyvalentes, à la fois pour générer des filtres, mais également pour avoir des fonctionnalités puissantes. Plus précisément, VSCO lui sert pour les filtres et Snapseed pour les possibilités techniques de traitement de l'image. Les deux lui proposent ce qu'il attend d'une application tout en étant gratuites. Square Edit lui servait pour publier des images aux formats différents du carré sur Instagram, et maintenant que cette limitation a été levée, l'application lui offre la possibilité d'ajouter des « maries-louises » sur les images. Le cumul d'applications photographiques lui permet finalement de disposer d'un ensemble de fonctions comparables à un « micro-bout de Photoshop⁹⁹ ». Instagram ne lui sert plus pour retoucher des images, car la photographie est trop dégradée par le passage dans l'application. Il ne garde Instagram que pour son réseau social. Pourtant pendant longtemps, tout comme Lionel Pralus, il ne s'en servait pas comme réseau social. Néanmoins, sa pratique de la retouche de l'image n'est pas figée sur un seul outil. Il lui arrive de retoucher des images de son smartphone sur son ordinateur avec le logiciel Lightroom et inversement, des images de son reflex sur son smartphone.

Jean-Philippe Poli a lui aussi essayé de nombreuses applications avant de n'en retenir que quelques-unes, comme ProCamera en prise de vue et Snapseed, Afterlight, Superimpose et Stackables. Mais il n'hésite pas à retoucher ses images sur ordinateur avec le logiciel Photoshop. La retouche sur le smartphone est aussi pour lui un plaisir.

« Je dois également avouer que le post traitement à deux doigts se révèle très agréable par ses possibilités et, encore une fois, son immédiateté, à condition de ne pas aborder ce dernier point comme un travers de notre société¹⁰⁰ ».

⁹⁹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°12.

¹⁰⁰ Cf. Interview de Jean-Philippe POLI, en annexe, question n°2.

L'impact du smartphone sur la photographie

Le smartphone n'est pas juste un appareil comme un autre. C'est un nouveau moyen de s'exprimer par l'image, d'expérimenter sans crainte et même de se détacher d'une pratique professionnelle. Pour Lionel Pralus, c'est par exemple un moyen de sortir de la routine de la planification de la prise de vue. Le professionnel va avoir tendance à s'enfermer dans des projets planifiés. Le smartphone permet alors d'expérimenter, d'exercer son regard professionnel dans la rue, à n'importe quel moment, avec une rigueur un peu moindre. Cette possibilité est aussi permise par le changement constant de sujet. « Il y a une certaine liberté à ne pas se poser de question, de si ça va rentrer dans tel ou tel sujet. C'est une photographie un peu désinhibée¹⁰¹ ». L'accumulation de prises de vue permet de mener à des séries d'images faites au smartphone. Pour autant, le but de Lionel Pralus n'est pas de mitrailler avec son smartphone, mais de prendre son temps comme il le ferait avec un autre appareil photographique. Pour lui, les applications ont un rôle dans cette démarche. Un professionnel comme un néophyte prendra plus le temps en utilisant des applications de retouche photographique dès la prise de vue.

Aux débuts de la photographie sur smartphone, l'image produite avait pour lui moins de valeur, du fait même de la qualité assez médiocre des images. Mais, au fil des évolutions, la qualité a atteint des niveaux acceptables, ce qui lui a permis de considérer l'image produite sur le smartphone au même titre que toute autre photographie.

Il a pu observer, à travers ses interventions auprès de classes, qu'il y a une segmentation des connaissances. La moitié des élèves est à l'aise avec le smartphone, et ils lui apprennent même des astuces. L'autre moitié reste braquée dans une production d'images similaires. Mais la quasi-totalité des élèves ne sait pas sauvegarder des images sur ordinateur, et la vie de l'image passe nécessairement par le partage sur les réseaux sociaux.

Sébastien Appiotti a constaté, dans le cadre de sa thèse, que les utilisateurs avaient un avis partagé au sujet de la démocratisation de l'image. Certains trouvent que c'est une bonne chose et que tout le monde peut s'exprimer, créer, diffuser des images.

¹⁰¹ Cf. Interview de Lionel PRALUS, en annexe, question n°5.

Mais il existe aussi un stéréotype assez présent dans les organismes de presses, basé sur le fait que la massification des images est une pathologie du quotidien actuel, un narcissisme qui détourne les gens de l'instant présent. Il ne partage pas cette polarisation des avis. Selon lui, c'est un mélange des deux. Il a d'ailleurs constaté auprès des visiteurs des musées que cette divergence d'avis ne dépend pas des âges, mais plus des pratiques sociales et du rapport à l'image qu'ont les utilisateurs en général. Il est par ailleurs passionné par cette facilité offerte aux gens de créer des images. Et le smartphone est un outil de création visuelle qui permet de se laisser guider par un mode automatique. Tout est devenu plus simple et cette simplicité permet de briser la barrière technique qui s'inscrit dans la promesse de Kodak de simplifier les usages : « You press the button we do the rest ». Pour Sébastien Appiotti, ce n'est pas pour lui une nouveauté, car cette révolution de l'image ne date pas du smartphone. C'est une étape d'une évolution qui a des racines antérieures. Pour autant, il trouve qu'il y a toujours « Une gêne autour de tout ce qui est perçu comme non artistique, non artisanal. C'est vrai que ça questionne, car si c'est automatique, est-ce que c'est une vraie œuvre de l'esprit¹⁰² ? ».

« Je pense qu'avec le smartphone on est face à des objets sociotechniques qui sont très cadrés et qui vont fortement encadrer les pratiques, comme monnaie d'échange à la simplicité d'usage. Le simple fait d'avoir un écran et le fait que ça soit sur cet écran que l'on appuie pour prendre photo, ça va avoir tendance à standardiser le type de photos qui sont faites avec la hauteur de point de vue par exemple. Et le second point, les applications qui vont être les plus utilisées pour retoucher vont être à de rares exceptions près, toujours les mêmes¹⁰³ ».

La simplicité cache le fonctionnement global et celui de la valorisation des images. Dans sa pratique, Sébastien Appiotti a, par exemple, remarqué que l'application Google Photographie catégorise automatiquement les images, sans avoir la possibilité de connaître le processus, ni comment les données sont exploitées. Il a aussi constaté que le smartphone pousse à normaliser les usages. Les utilisateurs ont tendance à prendre des images de la même manière, du fait même que l'écran soit le viseur. La capacité d'avoir un appareil photographique disponible en permanence sur soi influe aussi l'expérience du quotidien ou du voyage. C'est ce rapport tactile à l'image, via le smartphone, qui provoque un changement dans la photographie. L'image devient sujette à un langage d'utilisation et à une grammaire qui est propre aux applications.

¹⁰² Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°5.b.

¹⁰³ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°9.a.

Sinon globalement, d'après les travaux de recherche de Sébastien Appiotti et sa pratique personnelle, le smartphone n'apporte pas vraiment de nouveaux usages photographiques. Le rapport tactile à l'image peut se rapprocher du travail du négatif. Les genres photographiques n'ont pas évolué avec le smartphone. Même le partage de l'image existait, car « il y avait les albums photo, les soirées diapositives, imprimer sa pellicule chez Kodak et montrer après ce que ça a donné. Ce qui a vraiment changé c'est la masse de photo¹⁰⁴ ». Pour lui, le smartphone se place dans la continuité des bouleversements que le numérique a apporté dans la photographie avec la dématérialisation, le stockage et le partage de l'image.

Comme Sébastien Appiotti, Jean-Philippe Poli voit dans le smartphone un outil proposant des fonctionnalités simplifiées et plus agréables que le matériel traditionnel du photographe. Le principal changement est, pour lui, que comme tout le monde utilise un smartphone. Il est donc plus facile de se fondre dans la masse afin d'être perçu comme un photographe amateur pour prendre plus facilement des clichés dans la rue sans attirer la curiosité des sujets.

Pour Stéphanie Benjamin, cette démocratisation de l'outil est à la fois une bonne chose, car cela permet à de très bons photographes de s'exprimer, mais il y a aussi un travers de par méconnaissance de l'outil et le risque d'avoir un grand nombre de photographies sans réflexion ni recul sur leur acte. « Il s'agit vraiment de prendre des photos et non pas d'en faire¹⁰⁵. ».

Une diversité des usages pour une diversité de photographies

Le smartphone est un appareil photographique que l'on a en permanence sur soi¹⁰⁶. C'est un atout qui revient systématiquement auprès de toutes les personnes questionnées. Avant l'arrivée d'appareils photo intégrés à des téléphones puis aux smartphones, il fallait prévoir de prendre son reflex ou un autre appareil. L'évènement était alors conditionné par la prévision de l'acte photographique. En dehors de toute volonté artistique, il reste encore des moments propices à l'acte photographique.

¹⁰⁴ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°8.b.

¹⁰⁵ Cf. Interview de Stéphanie BENJAMIN, en annexe, question n°2.

¹⁰⁶ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°7 & 11.a.

Sébastien Appiotti expliquait qu'il avait, il y a peu de temps, pris son réflex pour aller à un mariage. L'évènement était planifié, mais dans le cas contraire, sans smartphone, impossible de capturer un élément imprévu sans avoir à disposition un appareil photographique. Maintenant que l'appareil photographique est intégré au smartphone, il est en permanence sur l'utilisateur, libre à lui de s'en servir quand il le souhaite.

Une grande majorité d'utilisateurs se servent du smartphone comme appareil photographique, cela démontre bien l'importance de cette fonction. Mais pour autant, ce n'est pas parce que la fonction existe que cela s'accompagne de la création d'un usage. Certains enquêtés ont utilisé leur smartphone pour faire des photographies, car ils en faisaient déjà avant. Comme la production de photographies numériques est gratuite¹⁰⁷, une fois le smartphone acquis, il n'y a pas spécifiquement de freins à l'usage de cette fonction. D'autres utilisateurs ont développé leur pratique photographique avec le smartphone, car là aussi, c'est une fonctionnalité gratuite. Les professionnels interrogés étaient plus dans la première situation : la fonction existe alors pourquoi ne pas s'en servir ? D'autant plus que le smartphone sert invariablement, dans la sphère privée des photographes, comme appareil toujours disponible pour capturer un instant. C'est cette très grande disponibilité qui est citée comme atout majeur du smartphone en tant qu'appareil photographique, aussi bien par les professionnels que par les néophytes. La capacité du smartphone à être partout, tout le temps, apparaît encore plus importante que la simple photographie produite. Pour tout amateur ou professionnel, le smartphone semble réaliser le rêve d'être prêt à dégainer pour photographier ce qui se passe sous ses yeux. Cette aptitude offre une libre expression de la créativité. Les capacités photographiques du smartphone ne sont pas immédiatement mises en avant par les professionnels. L'amélioration de ce matériel, surtout sur ces dernières années, est un facteur secondaire qui arrive après cette capacité à être partout tout le temps. Néanmoins, réaliser une photographie de bonne qualité est primordial pour un professionnel, qui va alors pouvoir s'en servir comme support de travail, comme le font Wilfrid Estève ou Lionel Pralus. Ces capacités techniques, en nette amélioration, permettent alors à ces photographes de retourner vers des genres photographiques qu'ils avaient délaissés. Celui qui est principalement mentionné est la photographie de rue, car le photographe,

¹⁰⁷ La production d'images numériques est gratuite dans la majorité des usages cités par les sondés. Mais, par exemple, l'impression de photographies engendre des coûts.

s'il a son appareil photographique traditionnel avec lui, ne passe pas inaperçu et ne peut capter le naturel d'une situation.

Mais l'utilisateur du smartphone, qui ne serait pas un photographe passionné ou professionnel, semble moins sensible à cette différence de qualité existant sur le marché du mobile. La préoccupation est plus située alors dans la capacité du smartphone à être un lieu d'expérimentation généralement gratuit. Le professionnel a couramment son outil de retouche dédié, sur ordinateur, ce que n'a pas l'utilisateur néophyte, ou non passionné. Cette capacité du smartphone à proposer des outils gratuits se place dans la continuité de la transformation numérique de la photographie. Comme l'évoque Sébastien Appiotti, l'un des changements majeurs de la photographie récente, est la quantité d'images produites¹⁰⁸ qui, grâce au numérique, n'est plus limitée à la capacité et au coût de la pellicule. Avec une photographie argentique, une erreur correspondait à une image de moins sur la pellicule. Il fallait maîtriser la technique et capturer le moment le plus adéquat, le plus important. Le numérique a apporté un changement fondamental dans cette dynamique. L'image n'étant plus sauvegardée sur un support physique tel qu'une pellicule, la quantité d'images a pu être démultipliée. La photographie argentique a un rapport au temps qui diffère de celui qu'entretient l'image numérique. Il fallait prendre un cliché réussi, mais le résultat ne pouvait pas être visible tout de suite. Le photographe et les sujets avaient alors certaines attentes au sujet de cette image. Il fallait attendre le développement pour savoir si les espoirs ont été satisfaits ou non¹⁰⁹. Le numérique apporte l'expérience de l'échec. Rater une image n'a alors plus de réelles conséquences. L'échec a pu entrer dans la pratique photographique comme une expérience à part entière du processus d'apprentissage photographique. La simplicité d'utilisation du smartphone et le numérique font tomber cette barrière technique entre l'utilisateur novice et les usages possibles.

Le smartphone permet d'y ajouter d'autres évolutions, comme réseau et de la centralisation des fonctions. La capacité de partage du smartphone est une fonction qui apparaît être très importante pour les utilisateurs. Le photographe professionnel, ou le passionné averti, va pouvoir utiliser les nombreux outils sociaux disponibles

¹⁰⁸ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°8.b.

¹⁰⁹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question 11.b

autour de la photographie, et en particulier Instagram, pour communiquer autour de son travail, qu'il soit fait sur téléphone ou non, et ainsi participer à des concours ou se faire connaître. À contrario, le photographe néophyte ou l'utilisateur que nous pourrions qualifier de « photographe occasionnel », voit le partage de l'image comme un moyen de communiquer avec son entourage, de partager ses créations avec sa famille ou, s'il est plus ambitieux, dans des groupes spécialités.

L'autre point de divergence autour des usages du smartphone est la retouche photographique. Le professionnel ou l'amateur va avoir à sa disposition des outils puissants sur ordinateur pour traiter ses images. La retouche sur smartphone n'apparaît alors, pour Lionel Pralus, que comme une continuité des photographies produites sur ce même support. Pour Jean-Philippe Poli et Sébastien Appiotti, ce sont des fonctionnalités agréables à utiliser, mais qui n'empêchent en rien de passer une photographie réalisée sur le smartphone sur un ordinateur afin d'effectuer d'autres corrections visuelles. Cette hybridation de la retouche s'explique aussi par le fait qu'ils sont habitués au langage associé à la retouche photographique. L'utilisation de plusieurs applications ne les gêne pas et ces applications auront une approche plus technique. Alors que des photographes occasionnels ne connaissent pas toujours le lien de cause à effet existant entre une action, un paramètre et la réaction sur l'image. Cela les pousse à utiliser des applications simples et rapides, plus orientées vers le partage. D'autant plus que la majorité de ces applications permet à un large public d'avoir accès à des outils puissants. Dans le cas d'amateurs ou de passionnés, ils auront tendance à utiliser des applications proposant une grande diversité de fonctions, comme Snapseed, VSCO et d'autres similaires.

Le smartphone est un outil de la vie courante qui centralise une grande quantité de fonctions qui sont utiles dans notre société. Le travail, la communication, le divertissement y sont réunis. De ce fait, nous l'avons en toujours avec nous, dans les transports, dans les déplacements, durant les vacances. Donc, un appareil photographique reste maintenant en permanence dans la poche de son utilisateur, prêt à servir. Un appareil qui, de par son fonctionnement, n'est pas restreint à une liste finie de fonctions. Il peut évoluer selon les applications disponibles. Le smartphone apparaît alors comme un outil « tout-en-un » pour un utilisateur désireux de faire des

photographies. Cette polyvalence permet à chacun, néophyte comme professionnel, d'y trouver les outils qu'il désire.

Mais comment expliquer une telle facilité d'usage auprès d'un public aussi large, qui plus est dans la pratique photographique ?

Chapitre 3 : L'interface, source infinie d'usages

Nous avons vu que la technologie jouait une part importante dans les capacités techniques des appareils, que ce soit sur smartphone ou sur des appareils photo au sens classique du terme. Mais tout matériel impliquant une action humaine a besoin d'une interface. Cette action va être physique, par le toucher, ou sans contact, par la captation de gestes ou de sons. Une interface va permettre d'agir sur un objet, ce qui sous-entend que selon la conception des interfaces, l'interaction entre l'homme et l'objet ne va pas se faire de la même manière et ne va pas aboutir au même résultat. La question est donc cruciale dans le monde de la photographie. Si l'interface module notre rapport aux éléments, alors le résultat peut ne pas être le même. Lors d'une sortie photographique avec Pierre Moulin et les membres de son club photo¹¹⁰, un membre m'a confié aimer la marque de boîtiers reflex Pentax, pour le design et l'ergonomie des boîtiers. La question est alors de savoir dans quelle mesure ce rapport entre usage, design et photographie peut exister avec le smartphone.

Explication de l'interface et analyse des applications

Afin de mieux comprendre le rôle de l'interface, nous allons nous intéresser à la définition et aux rôles de l'UX design. Les applications sélectionnées ont-elles la même interface et la même gestion des éléments ?

L'UX design

La conception d'un site web ou une application mobile passe par l'étape importante de la définition de l'expérience utilisateur. Car, en plus de proposer une multitude de fonctions, il faut aussi proposer un moyen simple et efficace de les utiliser.

Mais donc qu'est-ce que l'UX design, l'« User eXperience¹¹¹ » ? C'est l'ensemble des normes et pratiques à adopter pour la conception et l'expérience utilisateur¹¹². C'est le

¹¹⁰ Pierre MOULIN est le président du club photographique « Artois-Flandre Photos ».

¹¹¹ Traduit en français par l'expérience utilisateur.

¹¹² Selon l'explication du site Open Classrooms, (url : <https://openclassrooms.com/courses/decouvrez-les-fondamentaux-de-l-ux-design/apprenez-a-reconnaitre-et-definir-l-ux>). Consulté le 12/05/2017.

fait de se soucier, dès la conception de l'application, d'un site web ou de toute interface, de l'utilisation de celle-ci par autrui. C'est-à-dire imaginer ce que va pouvoir faire et ressentir l'utilisateur lorsqu'il va utiliser une interface ou un objet. Mais dans le cadre de notre questionnement, nous devons aussi nous intéresser à L'UI design, qui est l'« User Interface¹¹³ ». L'UI est l'interface qui va permettre à tout utilisateur de contrôler les options ou de naviguer sur un site. Sur un téléphone portable, ce sont les boutons physiques présents sur l'appareil, mais aussi l'écran tactile et tous les éléments visibles à l'écran. L'UI est une partie de l'UX. C'est l'élément physique visible et concret que manipule l'utilisateur. L'UX design va comprendre l'interface, donc l'UI, mais aussi toutes les fonctions permettant de faire fonctionner cette interface, sans action de l'utilisateur¹¹⁴. L'ensemble doit tenir compte de l'émotion de l'utilisateur¹¹⁵, que ce soit de par les couleurs utilisées, les sons produits, voire même la gestion des incidents.

Pour comprendre ces notions, nous pouvons y ajouter un autre terme qui est celui de l'« affordance ». Ce dérivé du terme anglais *to afford*, est particulièrement utilisé dans les jeux vidéo et dans la narration d'histoires, mais il peut aussi être appliqué à tout autre objet. C'est la capacité qu'a tout objet, ou tout élément d'une interface, à faire comprendre son sens immédiatement¹¹⁶. Il n'y a généralement pas besoin d'explication pour comprendre la fonction de l'objet et pour s'en servir¹¹⁷. Don Norman explique que « les outils de conception les plus importants sont la cohérence et la compréhension, qui viennent d'un modèle conceptuel explicite et perceptible¹¹⁸ ». L'affordance d'une interface va définir la gamme d'actions possibles, à condition que l'utilisateur puisse les voir et les comprendre. Les éléments de l'interface doivent être pertinents et facilement perceptibles. Il faut que l'utilisateur puisse les comprendre

¹¹³ Traduit en français par l'interface utilisateur.

¹¹⁴ Pour une meilleure compréhension, sur un appareil photo numérique, l'UI va être matérialisée par les boutons présents sur le boîtier, mais aussi les éléments présents à l'écran, permettant l'affichage. L'UX va être cette interface, mais aussi le système de prise de vue, le capteur, les algorithmes et autres éléments qui vont influencer sur l'expérience de l'utilisateur. Nous pouvons aussi voir ça comme le tableau de bord d'une voiture qui va être l'interface (UI) et l'UX, sera ce tableau de bord, le moteur et autres éléments techniques modulant cette expérience.

¹¹⁵ Notion évoquée dans le livre d'Amélie BOUCHER, *Expérience utilisateur mobile : UX design pour smartphone et tablette*, Paris, éd. Eyrolles, 2015.

¹¹⁶ NORMAN Donald, *Affordance, Conventions and Design*, Interactions, ACM Press, May 1999.

¹¹⁷ Afin de mieux cerner cette notion, nous pouvons prendre un objet simple tel une tasse. Elle est très affordante, car il y a une anse destinée à nos doigts et un récipient destiné aux liquides.

¹¹⁸ Traduction personnelle d'un extrait de NORMAN Donald, *Affordance, Conventions and Design*, Interactions, ACM Press, May 1999.

simplement. Cela signifie aussi que l'interface respecte des règles établies afin que l'utilisateur puisse agir sans que ça choque sa connaissance, et qu'il sache rapidement découvrir les actions possibles. Cet ensemble des possibles de l'interface, ou d'un objet, inhérent à sa couche UI, va définir un langage gestuel d'utilisation.

Par conséquent, un objet technique va apporter un nouveau langage. Mais, pour qu'il soit plus facilement utilisable par le plus grand nombre, il va devoir reprendre des codes qui sont connus par la société, ses règles de cohérences. C'est le cas avec les appareils photo numériques. Ils ont repris des éléments de langage de l'utilisation des boîtiers argentiques. Sur les boîtiers reflex numériques actuels, certains détails illustrent cette continuité. Notons, par exemple, la présence de molettes, d'un bouton de déclenchement. Ces éléments font référence aux molettes de réglages mécaniques de l'obturateur ou de la sensibilité, et au bouton poussoir du déclenchement de l'obturateur d'un boîtier argentique, voire même celui des chambres noires. Cette transposition d'éléments de langage est perceptible avec un autre exemple tel que l'interface du système d'exploitation de l'ordinateur. Composé d'un bureau, d'une corbeille, de fichiers, ce sont des références au vocabulaire lié à l'utilisation de bureaux physiques présents avant l'apparition des ordinateurs. Ces éléments sont des transpositions d'éléments de langage sémantique connu par tous.

Mais alors, comment interpréter cette problématique avec le smartphone qui est un objet sociotechnique apportant de nouvelles possibilités et de nouvelles fonctions d'utilisation transformant nos usages ?

L'UX design et le smartphone

Comment juger de l'importance des éléments sur le smartphone ? Dans le cadre du smartphone, des contraintes sont à prendre en compte. Il faut se rappeler que, contrairement aux écrans grand format des ordinateurs sur lesquels tournent les logiciels pour la retouche de l'image, l'utilisateur dispose d'un écran de taille bien inférieure. Concernant la prise de vue, l'utilisateur de smartphone dispose de moins de boutons physiques pour effectuer des réglages.

L'étude de 2014, 2015 et 2016, menée par l'observatoire Smartphone Street observer¹¹⁹, montre qu'en 2014, 60% des sondés avaient un écran entre 3,5 et 4 pouces de diagonale. Maintenant ils sont 64% à avoir un écran supérieur à 4 pouces. La taille augmente mais reste bien inférieure à celle des ordinateurs, et c'est logique car un smartphone est un appareil nomade. Et point de clavier, sauf à de rares exceptions, ni de souris sur le mobile. Nous devons interagir via l'écran tactile. Comme nous l'évoquions, un objet technologique va créer autour de lui un langage, une gestuelle de son utilisation, et il en va de même avec le smartphone.

« Avec une implantation du geste qui est propre au mobile, c'est une série de gestes qu'on a dû apprendre, comme deux doigts pour zoomer, utiliser l'index pour prendre une photo, retoucher sa photo sur un petit écran, c'est toute une gestuelle en grammaire que chacun à son niveau et selon ses compétences et ses envies a dû incorporer¹²⁰. »

Mais pour déterminer la gestuelle possible il faut déterminer quelles sont les positions d'utilisation du smartphone. C'est un élément clé, qui va impacter l'UX design, ainsi que l'ergonomie d'un smartphone et de ses applications. La série d'études menée par le Personae User Lab¹²¹ va nous fournir les données nécessaires pour répondre à cette question. L'étude¹²² nous montre qu'il existe cinq grandes positions majoritaires.

- 31% des utilisateurs tiennent leur smartphone dans la main droite, un nombre en baisse de 6%, ce qui peut s'expliquer par l'augmentation de la taille des écrans.

¹¹⁹ Source : Personae User Lab (en ligne : <https://www.slideshare.net/PersonaeUserLab>). Consulté le 12/05/2017.

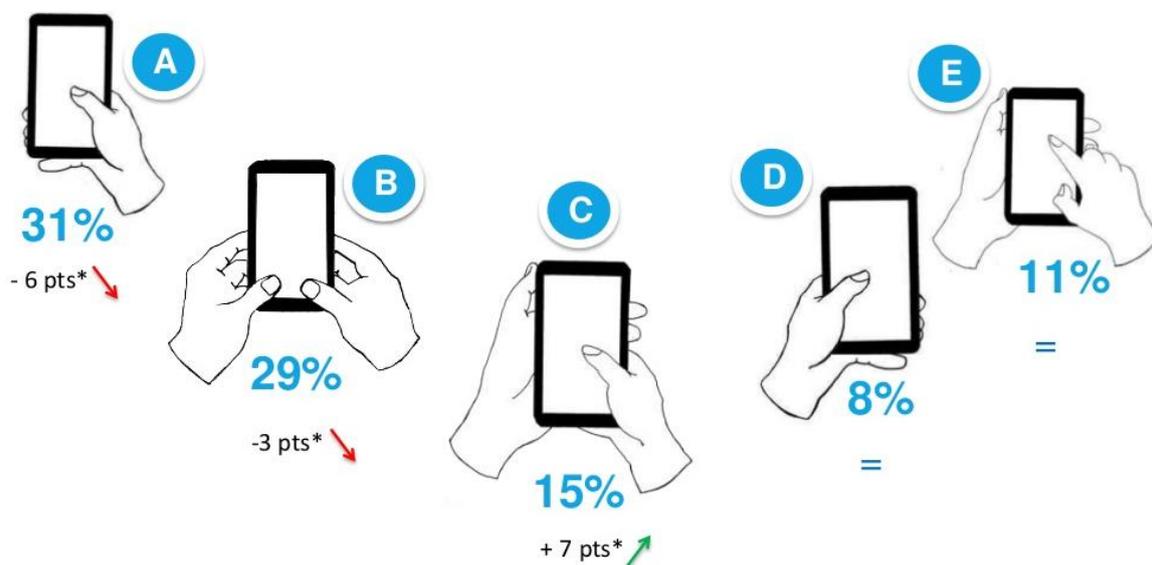
¹²⁰ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°8.b

¹²¹ Personae User Lab a lancé en 2014 le Street Observer Smartphone, un observatoire des usages mobiles, basé sur des enquêtes de terrain.

¹²² Source : Personae User Lab (en ligne : <https://www.slideshare.net/PersonaeUserLab>). Consulté le 12/05/2017.

- 29% l'utilisent avec les deux pouces, nombre aussi en baisse de 3 points. Cette posture est adoptée dans 53% des cas pour la rédaction de SMS.
- 15% le tiennent dans la main gauche et utilisent le pouce, pratique en hausse de 7 points.
- 8% juste avec la main gauche et le pouce.
- 11% le tiennent dans la main gauche et utilisent cette fois l'index.

5 principales manières d'utiliser son smartphone



Chaque utilisateur va donc préférer la position qui lui convient le mieux. Mais ces positions se regroupent selon certaines activités. La position B correspond à la rédaction d'un message, car cette action va demander d'utiliser toute la largeur de l'écran.

Or, une question demeure. Les positions étudiées montrent une utilisation en format portrait et non en format paysage¹²³. La photographie est justement un médium utilisant ces deux formats visuels. L'étude de 2015 menée par Personae User Lab,

¹²³ Le format paysage sur un smartphone consiste à tourner le téléphone pour l'utiliser dans le sens de la longueur.

montrent que 45% des sondés affirment utiliser le mode paysage. Mais seuls 1,75% des utilisateurs observés dans la rue le font, et 35% ne l'utilisent jamais.

Ce mode est généralement utilisé pour la photographie et les vidéos, à près de 80%. Mais comment expliquer les 1,75% constatés dans la rue ? La même étude de 2014 nous éclaire à ce sujet-là. L'enquête établit trois grands facteurs impactant l'action avec un smartphone : les utilisateurs, la taille du smartphone et le lieu. S'y ajoutent l'expérience de l'utilisateur et la position d'utilisation. Il ne faut donc pas oublier que le smartphone est un objet nomade, polyvalent et opportuniste ce qui influe la prise en mains et l'interface

Par conséquent, il ne suffit pas pour une application mobile de proposer des fonctions innovantes, mais il faut aussi proposer une logique propice à l'utilisation avec le doigt, sinon l'utilisateur ne se sentira pas à l'aise pour en profiter.

L'interface doit alors répondre à des règles simples sans pour autant tomber dans de fausses croyances. Le Site internet UXMyths¹²⁴ référence ainsi de grandes idées reçues sur le sujet. À ce propos, nous pouvons souligner quelques points applicables au smartphone et à notre objet d'étude.

Le « Myth #12 » souligne que l'utilisateur aime avoir le choix. Mais plus il a le choix, plus l'interface est compliquée à comprendre, et disposer de trop d'options bloque l'utilisateur. Il va donc choisir la solution la plus simple qui va lui procurer le plus de satisfaction.

Le « Myth #25 » revient sur l'importance des qualités esthétiques d'une interface. Cela permet de procurer une meilleure expérience à l'utilisateur. Ce dernier aura tendance à trouver le site web ou l'application plus sérieuse et plus simple.

Ce qui nous amène au « Myth #27 ». Il souligne le fait que l'UX design ne doit pas être qu'utile. L'utilisabilité aide bien l'utilisateur à accomplir sa tâche, mais l'UX design va permettre une expérience agréable et immersive. « Pensez à l'iPhone qui rend même les échecs "plus appréciables que les réussites sur un BlackBerry¹²⁵". ».

¹²⁴ Cf : <http://uxmyths.com/>

¹²⁵ « Or think of the iPhone that makes even failures "more enjoyable than succeeding on a BlackBerry" ». Pour expliquer l'exemple utilisé, un iPhone sera plus agréable à utiliser qu'un BlackBerry qui, à l'époque de l'article, proposait des smartphones disposant d'un clavier similaire à l'ordinateur mais tout petit, ce qui rendait l'expérience ardue pour les personnes peu habiles.

Et enfin, le « Myth #34 » rappelle que la simplicité ne signifie pas que l'application ou le site web en est réduit au minimum de fonctions. La simplicité cache la complexité afin de rendre l'expérience plus agréable pour l'utilisateur.

Ces notions vont être vitales pour comprendre le fonctionnement des applications mobiles photographiques. Mais elles sont à compléter par les notions avancées par John Maeda¹²⁶. Il explique le processus de simplification des interfaces selon dix lois. Nous allons évoquer les principales lois qui concernent notre sujet.

Reduce (réduire) : la réduction est un des éléments qui va simplifier le design selon Maeda. Il incite à faire des réductions et supprimer des fonctionnalités sans pénaliser l'utilisateur. C'est une propriété que l'on va retrouver sur le Smartphone dont l'écran ne peut pas tout afficher par soucis de lisibilité. Donc, il y a là un véritable impératif de réduction. Réduire c'est aussi simuler la simplification. On cache la complexité, ce qui permet de gérer l'attente des utilisateurs sur le smartphone.

Organize (L'organisation) : cela concerne les données accessibles en ligne. Mais cela concerne aussi ce qu'on va afficher à l'écran et la manière de le faire, surtout dans notre cas avec un smartphone. Des changements minimes peuvent avoir de grandes conséquences sur le succès d'une application. Associer des fonctionnalités, penser le placement des boutons, tout ça à un sens¹²⁷.

Ces deux lois mènent à celle concernant le temps. Une application simple et ayant une organisation optimale fera gagner du temps et de la simplicité d'utilisation. C'est ce qui est demandé par les sondés pour les applications mobiles.

Maeda évoque aussi le fait qu'un bon design doit permettre d'apprendre au fur et à mesure : *Learn*. Il mentionne aussi qu'une application doit être conçue selon les utilisateurs et la fonction désirée : *Context*.

La septième loi évoque le fait que l'interface doit générer de l'émotion auprès de l'utilisateur. Une notion que nous évoquons déjà dans l'explication de l'UX design.

¹²⁶ MAEDA John, *De la simplicité*, Paris, éd. Payot & Rivages, 2009.

¹²⁷ Par exemple la première version de l'iPod a commencé par utiliser des boutons. La seconde version en 2004 a proposé une roue cliquable pour naviguer et en 2010 est apparue la roue tactile. Cette dernière version s'appuie sur le feedback puisque l'on peut appuyer sur la roue. La navigation se simplifie pour laisser place au plaisir de l'utilisateur.

Ces notions et développements théoriques ne sont pas des règles fixes, mais elles permettent de mieux comprendre les enjeux et les notions mises en place pour les interfaces des applications sur smartphones.

Dans quelle logique s'inscrivent alors les applications photographiques sélectionnées précédemment ?

Études de l'interface des applications

Nous allons maintenant étudier les interfaces de notre sélection d'applications, pour illustrer et confronter les différentes pratiques photographiques des amateurs et des professionnels interrogés. Nous avons déterminé que Snapseed était de la catégorie des applications de retouche avancée, Instagram était à la fois une application de retouche et de prise de vue et PicsArt se positionnait en outil polyvalent au milieu des genres. L'UX Design de ces applications va permettre d'en savoir plus et de confirmer ces éléments.

Accueil de l'utilisateur

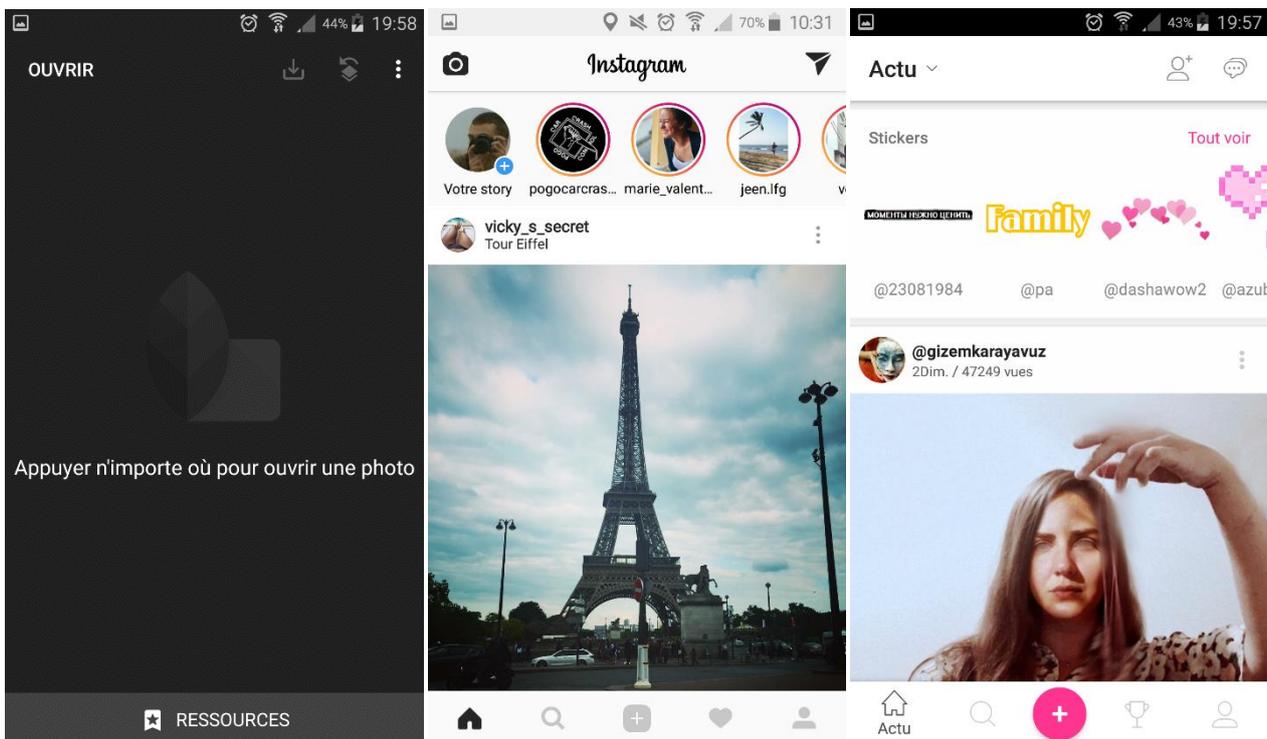


Figure 5 : Accueil des applications Snapseed, Instagram, PicsArt.

Nous avons ici les trois applications étudiées. De gauche à droite, il y a Snapseed, Instagram, PicsArt.

Snapseed propose une page d'accueil très sobre, qui se focalise sur la prise en main de l'application et l'accompagnement de l'utilisateur. La vocation technique de l'application est clairement affichée, tout en restant épurée, ce qui est une piste pour expliquer le grand nombre d'utilisateurs de cette application lors de l'étude des groupes photographiques sur les réseaux sociaux. Alors qu'Instagram et PicsArt proposent toutes deux des interfaces très proches dans leur construction. Il est à remarquer que la première page apparaissant au lancement de PicsArt n'est pas ici la page visible d'« actu », mais la page « découvrez ». Par soucis de lisibilité ici, nous regroupons les pages selon les sections équivalentes.

Instagram et PicsArt offrent donc une construction très similaire avec un bandeau de navigation en bas, des icônes reconnaissables et abordables, là où Snapseed propose une approche avec des icônes plus techniques. Avec Instagram et PicsArt, l'affichage propose d'explorer le réseau social photographique que l'utilisateur s'est créé. L'affichage des photographies est lui aussi similaire entre ces deux applications, en proposant de voir un nombre de « j'aime », de commentaires, de voir les tags de l'image, qui servent alors de catégories¹²⁸. Le réseau social ainsi constitué permet alors d'échanger et de discuter avec des images, ce qui se rapporte à la notion d'images conversationnelles d'André Gunther¹²⁹. Mais cela permet aussi à l'utilisateur de voir ce qu'il est possible de faire avec l'application. Il peut voir les images qu'ont pu faire d'autres utilisateurs, ce qui est tout autant stimulant que frustrant¹³⁰. Mais cette accumulation d'image n'en reste pas moins une bibliothèque d'inspiration pour les usagers. Un concept qu'a bien compris l'application PicsArt en proposant des images libres de droits, pour que l'utilisateur puisse les éditer, alors que sur Instagram il faut importer sa propre image.

Cette section, spécifique à chaque utilisateur, propose via le partage et la constitution d'un réseau d'utilisateurs, une forme de flux d'actualités photographiques de ses contacts et de tableau de bord servant de source d'inspiration. Il est à remarquer l'aspect social qui ne s'arrête pas à ce flux de photos, car Instagram propose par exemple des « stories ». Ce sont des photographies ou courtes vidéos de contacts,

¹²⁸ Visible en annexe avec d'autres captures d'écrans.

¹²⁹ GUNTHER André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.

¹³⁰ Le site que nous avons évoqué UXMyths évoque dans son mythe numéro 8, qu'une bibliothèque d'images, sans réels buts, peut mener à la frustration de l'utilisateur. Cf. : <http://uxmyths.com/post/705397950>

disponibles pendant une seule journée. Un concept emprunté à l'application Snapchat. PicsArt offre une recherche de stickers proposés au sein de l'application. PicsArt, tout comme Instagram, propose aussi un outil de messagerie permettant d'échanger textes et images sous forme de conversations avec un contact en particulier.

Pages de recherche et de ressources

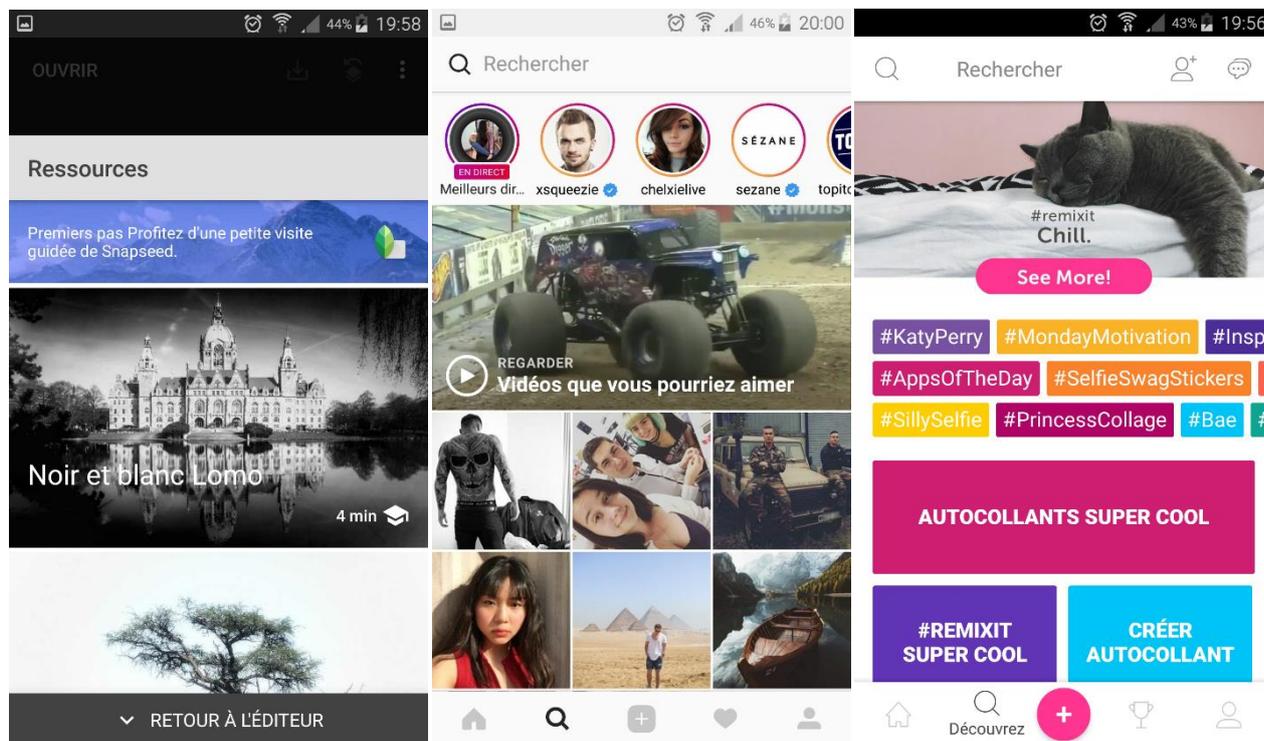


Figure 6 : Page « Ressources » de Snapseed, et pages de recherche sur les applications Instagram et PicsArt.

Parmi notre sélection, deux conceptions s'opposent, chacune liées aux usages envisagés pour les applications. Snapseed propose, depuis sa dernière mise à jour, une section complète dédiée à la formation de l'utilisateur. Dans cette section « Ressources », chaque tutoriel est basé sur les capacités de l'application et propose soit des explications textuelles, soit des vidéos, le tout dans un format de temps très limité indiqué à l'avance. L'application propose d'appliquer les étapes du tutoriel à sa propre photographie. Cette section comporte aussi un onglet « Prise en main » qui explique tous les mouvements non explicites pour manier Snapseed. Cet ajout prouve la volonté d'étendre l'accessibilité de l'application auprès de personnes ne disposant pas de connaissances dans le domaine de la retouche photographique. Ce besoin d'accessibilité s'explique par la pluridisciplinarité des types d'utilisateurs de smartphone constaté dans les enquêtes précédentes. PicsArt et Instagram proposent

eux une autre forme d'apprentissage aux utilisateurs. L'onglet « Recherche » ou « Découverte », selon l'interprétation de l'icône, permet de parcourir la base de données photographique de l'application. PicsArt propose des tags, selon une logique de tri inconnue pour l'utilisateur, le tout avec des couleurs très vives afin de dynamiser l'interface. Instagram met en avant directement des contenus photos et vidéos que l'utilisateur serait susceptible d'aimer. Snapseed montre ici un réel contraste en proposant des notions techniques, quand les deux autres applications proposent des suggestions et une partie recherche, très tournée vers l'aspect social.

La retouche d'image

Mais le cœur de ces applications est la retouche photographique, qui par définition¹³¹ est une action de correction et de rectification. Intéressons-nous alors aux différentes propositions des applications étudiées. La modification de l'image est un point où chaque application va se différencier et s'affirmer dans les catégories que nous leurs avons attribuées précédemment.

Nous l'avons vu avec l'accueil de l'utilisateur, Snapseed propose une interface centrée exclusivement sur des modifications quasi professionnelles de l'image. Instagram montrait réellement son statut social et PicsArt également. Nous allons donc pouvoir étudier la construction des applications et ce jusqu'aux menus. Ces éléments peuvent paraître sans intérêt dans le cadre de notre étude, mais les menus d'accès aux différents filtres ou options de réglages ont une grande importance sur la manière dont l'utilisateur va pouvoir accéder aux contenus. Comme nous l'évoquions avec L'UX Design, l'agencement des informations dans l'interface est un choix à part entière, et il peut avoir un grand impact sur l'utilisation des applications.

Instagram

Instagram est finalement l'application la plus simple dans le domaine. Centrée sur l'aspect social, elle ne propose aux utilisateurs de n'ajouter qu'un seul filtre. Mais elle permet de cumuler plusieurs réglages alors que les deux autres applications proposent d'empiler des couches de modifications. Instagram transmet ainsi une certaine impression de rapidité. L'application ne propose pas de mode paysage, l'utilisateur doit

¹³¹ Source : Dictionnaire *Larousse*.

donc utiliser son téléphone en mode portrait ce qui réduit les possibilités. Dès la sélection des images, l'application donne accès par défaut aux dernières images enregistrées sur le téléphone, ce qui sous-entend d'utiliser une photo récemment prise, même si l'application permet de naviguer dans les répertoires photos. L'utilisateur a aussi le choix d'utiliser des applications différentes, créées par les mêmes développeurs qu'Instagram, permettant ainsi de réaliser de courtes vidéos ou des collages de photos. Nous pouvons aussi choisir entre le format carré traditionnel d'Instagram, et le format 16/9 avec des bandes blanches pour combler les espaces vides. Ce second format est apparu tardivement dans l'histoire de l'application. Elle propose aussi de sélectionner plusieurs photos à la fois pour faire une publication avec plusieurs images. L'utilisateur aura alors le choix d'appliquer les filtres sur toutes les photos, ou d'effectuer des réglages et des filtres photo par photo. L'application permet aussi de prendre directement une photographie. Dans ce cas, l'utilisateur a peu d'options disponibles, il peut activer le flash, choisir entre la caméra frontale ou dorsale du smartphone, ainsi que d'effectuer la mise au point à un endroit spécifique en appuyant sur l'image. Mais au final, l'image réalisée est obligatoirement carrée et aucun réglage manuel n'est possible. L'utilisateur est alors envoyé vers l'onglet de retouche de l'image, comme dans le cas où l'utilisateur ne choisit qu'une seule image depuis le stockage interne de son smartphone. L'application donne ensuite accès à un écran de contrôle affichant toujours l'image, quelles que soient les actions de réglages effectuées et les menus parcourus. Cette nouvelle interface de réglage propose deux onglets « Filtres » et « Modifier », affichant les différents filtres et options de réglages de la même manière. Par défaut 23 filtres sont proposés, mais l'utilisateur peut les gérer et en désactiver ou en afficher jusqu'à 40. Chaque filtre ou option est présenté selon un nom et une icône ou un aperçu. Comme nous le disions, un seul filtre peut être appliqué à la fois, mais plusieurs réglages peuvent s'additionner. Aucun réglage ne peut être effectué sur le filtre et les options de réglages ne contiennent qu'une seule valeur modifiable. Ces dernières sont modifiables par un curseur unique dépendant du réglage sélectionné. Les options sont donc très limitées, mais cela permet de modifier de manière efficiente l'image dans un temps très limité, ce qui est cohérent avec la vocation sociale de l'application. C'est aussi une des raisons expliquant la popularité d'Instagram chez les enquêtés. La simplicité de l'interface, l'organisation et la

réduction cohérente des fonctions pour reprendre les notions de John Maeda¹³², sont un gage d'une utilisation par un public plus vaste. Ce qui ne signifie pas pour autant que l'application n'est pas utilisée par des photographes professionnels comme le fait Lionel Pralus. D'autant plus que la finalité de l'application est le partage de l'image au sein d'un réseau photographique, ce qui correspond à la demande de la majorité des enquêtés lors du sondage analysé précédemment. Cette finalité est imposée à la fin de la retouche de l'image. En effet il n'est pas possible de sauvegarder l'image sans la partager, ou sans l'envoyer à un contact comme message interne à l'application.

Snapseed

Snapseed ne donne pas cette même impression de rapidité. Lors de la correction d'une image, l'utilisateur se retrouve confronté à un menu séparé en trois parties : « Outils », « Filtres » et « Visage ». L'ensemble est affiché selon la règle du *OnePage*¹³³. Chaque rubrique comprend des sous-rubriques définies par une case, une icône et une image quand il s'agit de filtre. Il y a par exemple « Recadrage », « Courbes » et « Retrolux ». Comme avec Instagram, chaque sous-rubrique est disposée avec une icône ou un aperçu de rendu pour les filtres. Mais la comparaison s'arrête là, car que ce soit pour les réglages techniques ou pour les filtres, on ne peut par défaut que modifier une seule valeur, affichée en haut de l'écran. C'est à l'utilisateur de connaître une certaine gestuelle pour manier l'application. Snapseed propose justement une « Visite guidée » des fonctionnalités dans l'onglet « Ressources ». Cette prise en main permet de guider l'utilisateur pas à pas dans le processus de retouche photographique, mais aussi de lui apprendre la gestuelle qui est associée aux différents éléments visuels. La présence de cette fonctionnalité montre que la grammaire gestuelle nécessaire pour l'utilisation de l'application ne devait pas être compréhensible par l'ensemble des utilisateurs. D'autant plus que les gestes impliqués ne sont pas signifiés par un quelconque élément visuel et ne sont donc pas très affordants. Une fois cette gestuelle acquise, l'utilisateur maîtrise la grande majorité de l'application.

¹³² MAEDA John, *De la simplicité*, Paris, éd. Payot & Rivages, 2009.

¹³³ *OnePage* est une notion d'affichage, ou l'information est disponible sur une page unique, l'utilisateur doit alors naviguer dedans pour accéder à l'information, mais il n'y pas d'autres pages à charger. Source (url : <http://www.4w.fr/blog/qu-est-ce-qu-un-site-one-page/>).

« Dans Snapseed, la plupart des réglages fonctionnent de la même manière : faites glisser un doigt verticalement sur l'image pour sélectionner un paramètre, puis balayer l'écran horizontalement pour modifier la valeur¹³⁴. »

Chaque réglage technique proposera plusieurs options, comme une correction automatique, ou des options de réglages propres à chaque fonction comme le format de recadrage ou la police du texte. Cette sélection d'options est disposée dans un bandeau en bas de l'image, comme Instagram, mais en bien plus petit et s'accompagnant ici de la validation ou de l'annulation de l'action. La navigation entre les différents paramètres de réglages fera apparaître un menu vertical explorable en glissant le doigt verticalement. À contrario, chaque sélection de réglage du paramètre ou de modification du dit paramètre se fera en glissant le doigt horizontalement. Le chiffre modifié apparaîtra en haut de l'écran et un histogramme peut apparaître avec certains réglages en bas. Malgré de nombreuses options, l'image reste très mise en avant, elle n'est recouverte que lors de la sélection d'un réglage. Quand l'utilisateur modifie ce dernier, l'interface disparaît quasiment entièrement pour afficher les modifications sur l'image.

La gestion des filtres est similaire. La seule différence est que l'utilisateur aura à sa disposition dans « Style de filtre » un catalogue de modifications prédéfinies, par exemple différents filtres noir et blanc. Pour chaque filtre, l'utilisateur peut en modifier certains réglages. Dans le cas de filtres altérant l'image de manière créative, comme « Retrolux » ou « Grunge », une fonction aléatoire permet de générer des motifs.

À chaque validation de l'effet, l'utilisateur est redirigé vers la section d'accueil de l'application, mais avec en fond l'image modifiée. Cette logique est moins rapide et moins fluide qu'Instagram où tout se déroule selon une suite logique de modifications. Mais ici l'utilisateur a bien plus de libertés. Il peut alors effectuer d'autres changements comme enregistrer l'image, afficher les détails de l'image et changer la qualité de rendu final. Un menu est aussi proposé à l'utilisateur, permettant de revenir en arrière ou de rétablir une action, de retourner à l'image de base, mais aussi d'afficher les calques. Chaque calque est alors modifiable, peut être changé de position, copié, supprimé et peut être transformé en masque d'écrêtage du calque¹³⁵. Ces options rappellent des

¹³⁴ Texte explicatif issu de l'application Snapseed. Version 2.17, Android.

¹³⁵ Un masque d'écrêtage est une forme qui vient masquer les éléments externes à la forme. Sur Snapseed le masque d'écrêtage vient au choix masquer ce que l'utilisateur a sélectionné avec le doigt, ou ce qu'il n'a pas sélectionné.

outils professionnels de retouche photographique, comme Adobe Photoshop (sur ordinateur), qui propose un système de calques, ce qui en fait un outil puissant pour de nombreuses réalisations ou retouches. Cette capacité qu'a Snapseed à proposer un grand nombre de fonctionnalités avancées est une des raisons qui expliquent le succès de l'application auprès des photographes amateurs.

« Snapseed, ce que j'apprécie ce sont les retouches techniques, qui pour le mobile sont assez puissantes vis-à-vis de ce qu'on peut faire avec un mobile. Et aussi le fait qu'elle propose beaucoup de fonctionnalités tout en étant gratuite¹³⁶. »

L'application propose ici aussi d'enregistrer ou de partager le style de l'image. Chaque style comprendra alors tous les réglages effectués par l'utilisateur. La retouche photographique devient alors répliquable et applicable à l'identique sur une infinité de photographies. Cela permet d'apporter à la retouche la notion de partage ce qui ouvre de nouvelles possibilités. Mais contrairement à Instagram, le partage de l'image devra se faire par le biais d'une autre application.

PicsArt

PicsArt se positionne comme une application complète et polyvalente. Ce choix se voit dès l'appui sur le bouton « + » permettant de retoucher une image. L'utilisateur a le choix entre modifier l'image, faire un collage d'images, dessiner, ou créer des autocollants.

Le collage permet à l'utilisateur de choisir une sélection d'images pour les assembler simplement, ou d'y ajouter un faux cadre autour du groupe d'images. Une fois l'opération finie, l'application redirige vers l'interface de modification de l'image. De manière générale, PicsArt propose, à chaque sélection d'images, de choisir les dernières photographies prises, comme avec Instagram, ou bien parmi la galerie du smartphone. L'utilisateur peut aussi choisir des photographies qu'il a sur des réseaux sociaux comme Facebook et parmi le stock d'images de PicsArt¹³⁷. Le choix est ainsi très vaste.

La fonction de dessin est explicite, l'utilisateur peut dessiner sur une image ou une sélection de fonds proposé par l'application.

¹³⁶ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°4.c.

¹³⁷ Ce sont des images que d'autres utilisateurs ont partagé et sur lesquelles ils ont autorisé la retouche.

La fonction « Autocollant » propose de créer des autocollants à partir d'une image de l'utilisateur. L'application demande simplement de définir les contours de la forme et elle se charge de découper l'image selon le motif, ce qui crée un autocollant réutilisable ou partageable au sein de la collection de l'application.

La retouche photographique sur PicsArt ne met pas en jeu de gestuelle particulièrement récurrente, contrairement à Snapseed. Il n'y a donc ici aucun tutoriel global pour aider l'utilisateur. De nombreux gestes dépendront des fonctions utilisées. L'utilisateur est alors devant une interface disposant d'un menu en haut de l'écran comportant des icônes, pour quitter, revenir en arrière, rétablir et exporter, mais il n'y a pas de texte pour en expliquer le fonctionnement. Ici, chaque modification n'est réglable que par un retour en arrière. Un menu en bas de l'écran permet d'accéder aux différentes options de retouches et une boutique (nous reviendrons sur ce point par la suite). L'onglet « Outil » ouvre un menu sur l'image proposant diverses fonctions¹³⁸. Chaque fonction donne lieu à des interfaces de réglages adaptés au but de l'action. Le recadrage propose un menu horizontal pour changer de format de l'image, surmonté d'un deuxième menu pour changer l'inclinaison de l'image ; il y a aussi l'affichage de la taille en pixel. La fonction « Déformation » permet de déformer l'image selon des motifs disponibles dans un menu en bas, mais ici des infobulles¹³⁹ apparaissent, car un nouveau geste est apparu, celui de déformer en frottant l'image. L'outil « Effet » propose de nombreux filtres, classés par thème, dans un menu s'affichant sur la gauche de l'écran. L'aperçu du rendu de ces filtres est en bas de l'écran à la place du menu principal. Ici, comme sur Snapseed, chaque filtre est réglable, selon des paramètres spécifiques. Mais le réglage se fait via des glissières s'affichant sur l'image. Il est aussi possible de choisir le mode d'application du filtre, par application normale, ou par multiplication des rendus, par densité de couleur, etc. On peut également appliquer un filtre sans valider l'action, ce qui permet d'enchaîner l'ajout de filtres sans parcourir l'interface et revenir au même endroit précédent l'action. L'utilisateur peut aussi se servir de masques de fusion, sur le même principe que Snapseed, mais cette fois-ci au même moment et au même endroit dans l'interface que le choix du filtre.

¹³⁸ Liste complète des effets et fonctions de l'application en annexe.

¹³⁹ Une infobulle est un message s'affichant au-dessus de l'interface afin d'afficher une aide ou une information complémentaire pour informer l'utilisateur.

Chaque section thématique de retouche apparaît comme un microcosme d'options à part entière, la gestuelle mise en œuvre varie alors en conséquence. L'affichage des options de modifications n'est pas constamment au même endroit, contrairement aux interfaces de Snapseed et d'Instagram, dans lesquelles l'interface restait quasiment identique, quelles que soient les options de modifications utilisées. PicsArt propose, en plus, d'utiliser des filtres créatifs catégorisés dans la rubrique « Magie ». Mais ces derniers réduisent l'image à 1024 pixels de hauteurs car ils altèrent lourdement l'image et demandent un temps de traitement assez long au smartphone. Il y a aussi la possibilité d'ajouter des autocollants de notre propre collection ou depuis la bibliothèque de l'application. Il est encore possible d'ajouter du texte, de dessiner, d'encadrer l'image, de rajouter des motifs d'estampes, etc. Chacune de ces fonctions proposent une interface de réglage qui reprend le modèle d'un menu de réglage en bas et en haut. Dans le cas de fonctions permettant d'ajouter des éléments à l'image¹⁴⁰, le choix du motif se fait via l'affichage d'une fenêtre qui vient masquer l'image, afin de parcourir la liste de contenu disponible. Un contenu disponible que l'utilisateur peut enrichir via une boutique dans l'application, qui propose des stickers, des « *backgrounds* » qui sont des images à mettre en arrière-plan, des polices, des motifs pour les masques d'écrêtages, des motifs pour les collages et des motifs pour les cadres.

Une fois les modifications terminées, l'application propose de publier l'image sur son propre réseau social ou d'utiliser les applications présentes sur le smartphone. L'utilisateur peut aussi partager l'image par la messagerie interne à l'application comme sur Instagram, ou bien simplement enregistrer l'image.

L'application PicsArt propose ainsi des fonctionnalités permettant une réelle démarche créative autour de l'image et de son partage, en ne se limitant pas à la simple retouche. La grande diversité des fonctions disponibles rend l'application bien moins rapide à utiliser qu'Instagram, tout en étant plus diversifiée que Snapseed. Pour autant PicsArt ne propose pas toujours les mêmes options et les mêmes filtres que ces deux dernières.

¹⁴⁰ Les fonctions permettant d'ajouter des éléments à l'image sont : les autocollants, estampe, reflet, cadre ou légende (pour ajouter un texte).

Par conséquent, si l'interface permet d'utiliser une multitude de fonctions et que le réseau permet d'apporter le partage immédiat de l'image, est-ce que ce sont les seuls facteurs expliquant le succès des applications de retouches photographiques sur le smartphone ?

Quand l'interface supplante l'appareil... un nouveau moteur de la photographie est né

Nous l'avons vu en détaillant les applications, c'est l'interface et les fonctions proposées, leurs manières de gérer les réglages, qui vont changer le rapport que l'utilisateur a avec l'image.

Une nouvelle fluidité de l'image

Pour effectuer toutes les fonctions qui lui sont attribué, le smartphone doit être performant. C'est avec cette logique de puissance et de rapidité qu'il faut revenir vers les applications. Le smartphone a la particularité de proposer deux niveaux d'univers photographiques : le premier étant le système de prise de vue lui-même et le second étant la surcouche applicative. Or il y a de la concurrence sur ces deux niveaux. Cela mène au comportement constaté par Sébastien Appiotti. L'utilisateur peut se placer dans une logique de multi-appareillage¹⁴¹, avec un smartphone et un autre appareil photographique pour prendre des images. Car la finalité est la même, prendre une photographie. Et de la même manière qu'une application ne dispose pas de toutes les fonctions voulues par l'utilisateur, ou ne fonctionne pas comme il le souhaite, un appareil photographique n'est pas adapté à toutes les situations. Le cumul de plusieurs applications sur un smartphone permet d'avoir plus de possibilités de création.

Pourtant si des applications comme Instagram ou PicsArt ont tendance à centraliser une multitude d'étapes de la vie d'une photographie, comme la prise de vue, la retouche de l'image et son partage, cela ne veut pas dire que l'utilisateur n'a qu'une seule application. Mais, c'est surtout une démarche présente chez les passionnés de photographies. Le site Phototrend a demandé à dix photographes quelles sont les

¹⁴¹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n11.a.

applications qu'ils utilisent avec une capture d'écran à l'appui¹⁴². Chacun a entre trois et jusqu'à dix-huit applications différentes pour prendre et retoucher des photographies. Toutes ont leur petit plus, leurs fonctions que l'autre n'a pas. Ce qui rejoint l'utilisation décrite par Sébastien Appiotti, qui expliquait utiliser jusqu'à six applications sur une image¹⁴³. L'ensemble des applications permet d'aboutir à une sphère malléable et proche de ce qui était et est toujours proposé par des logiciels plus « experts » comme Photoshop et Lightroom. Cela sous-entend qu'une application ne peut pas tout faire, mais qu'il y a une grande facilité à passer d'une application à l'autre, sans aucune restriction, l'ensemble étant généralement gratuit et malléable selon les envies de l'utilisateur. Et pour cause, le smartphone permet de disposer d'un ensemble de fonctions réunies en un seul endroit. Une image numérique capturée sur smartphone pourra être lue par la grande majorité des applications disponibles sur le marché. Une photographie est une image et ne va pas mettre en jeu un format de lecture propriétaire imposant l'utilisation d'un logiciel en particulier. Le smartphone module cette expérience et la conception des applications apporte les fonctionnalités nécessaires. L'image a une singularité sur le smartphone, qui est assez visible dans l'utilisation d'Instagram. Elle peut être créée, modifiée, partagée en un seul endroit, toutes les étapes de la création visuelle sont ainsi regroupées sans mettre en jeu des connaissances techniques poussées.

Le numérique semblait avoir réalisé la promesse de démocratisation de Kodak de 1888, mais ce n'était pas totalement vrai¹⁴⁴. Il existait encore une barrière technique fortement présente dans chaque prise de vue¹⁴⁵. Même si nous avons évoqué la création d'automatismes au fil des années, la pratique d'une photographie élaborée restait, avant le smartphone, un loisir d'amateur passionné. Il fallait déboursier une somme conséquente pour avoir du matériel adéquat. Pour communiquer l'image, il fallait encore décharger sa carte mémoire ou aller dans un studio photo ; autant

¹⁴² ROUE Damien, « 10 photographes mobiles partagent leurs applications photo préférées », *Phototrend*, août 2015, (en ligne : <https://phototrend.fr/2015/08/10-photographes-applications-mobiles-photo>). Consulté le 27/05/2017.

¹⁴³ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n12.

¹⁴⁴ Gunthert André, « Le smartphone a plus démocratisé la photo que tous les appareils existants », *L'image sociale Le carnet de recherches d'André Gunthert*, Paris, octobre 2015, (en ligne : <http://imagesociale.fr/2213>). Consulté le 6 octobre 2016.

¹⁴⁵ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question 5.b.

d'étapes s'opposant à une fluidité de l'image. Ce sont des étapes qui, comme avec l'argentique, rallongent le temps des manipulations nécessaires aux transformations de l'image, tels que la retouche, ou le partage. Nous avons pourtant vu que de nouveaux appareils, tels que le Polaroid, permettaient au plus grand nombre de prendre des images sans se soucier de réglages techniques. Mais le résultat était un genre photographique bien à lui, ne venant pas rivaliser avec des images de professionnels.

Avec le smartphone, cet aspect de rapidité, d'immédiateté, est au cœur de la conception des interfaces des applications. Cela peut prendre la forme d'une fluidité de l'image, telle que l'exprime André Gunthert¹⁴⁶. Dans la mesure où la photographie est maintenant séparée de sa dimension matérielle, l'utilisateur peut faire évoluer sa maîtrise de l'image. La prise de vue, la retouche, le stockage et le partage se font dans un seul et même lieu qui est le smartphone. Sans la matérialité de l'image, l'utilisateur va pouvoir envisager sous un nouvel angle certaines actions telles que la retouche. Or, l'essai, l'échec, l'abandon, le mélange, la mixité et l'hybridité deviennent de nouvelles expériences sans conséquence grâce au numérique. Mais si ce sont des propriétés de la photographie numérique, quel est l'apport du smartphone ? Le smartphone centralise et rend nomade des actions qu'il était jusqu'alors uniquement possible de réaliser sur les ordinateurs des professionnels. Il donne accès, gratuitement et à n'importe qui, à une grande masse de contenus et d'outils de créations visuelles, qui permettent de laisser libre cours à sa créativité et son imagination. Mais surtout, il simplifie des actions qui étaient jusqu'alors réservées à des connaisseurs ou des professionnels. Nous l'avons vu, les interfaces ne sont pas constituées de menus complexes contrairement à des outils comme Photoshop¹⁴⁷ avec des termes peu signifiants pour les néophytes en photographie. Les trois applications étudiées présentent les fonctions avec des icônes ou des termes simples qui permettent de comprendre aisément les fonctions. Les réglages peuvent être soit modifiés, soit testés, avant de les valider. Et les filtres permettent facilement et rapidement de créer des effets sans avoir à connaître des notions de créations

¹⁴⁶ Gunthert André, « Le smartphone a plus démocratisé la photo que tous les appareils existants », *L'image sociale Le carnet de recherches d'André Gunthert*, Paris, octobre 2015, (en ligne : <http://imagesociale.fr/2213>). Consulté le 6 octobre 2016.

¹⁴⁷ Exemple de l'interface du logiciel Photoshop en annexe.

visuelles. Le dilemme est donc de proposer des applications simples mais aussi puissantes. Ce sont d'ailleurs les termes ressortant le plus dans les entretiens avec des utilisateurs postant des photographies dans des groupes dédiés¹⁴⁸. Les sondés ont par ailleurs montré leur attirance pour des applications de partage de l'image. Ce partage n'a pas réellement changé avec l'arrivée du smartphone. Le smartphone n'a pas inventé les groupes de partages d'image sur internet, ni même cette notion du partage d'image sur la toile. Des sites spécialisés existaient bien avant le premier iPhone¹⁴⁹. Mais les applications comme Instagram, se trouvant à la frontière entre le réseau social photographique et l'application de retouche, permettent de simplifier les étapes de création et de vie de l'image photographique. Instagram est, par ailleurs, l'application qui est la plus citée dans notre sélection. Snapseed est celle la plus évoquée par les photographes amateurs, ou les utilisateurs sensibilisés à la retouche de l'image.

La conception même des applications pousse à la rapidité. Instagram propose par exemple peu de fonctions, mais leur efficacité satisfait les utilisateurs. Instagram, et cela concerne toute notre sélection des trois applications, va proposer un ensemble de fonctions prêtes à l'emploi qui permettent à l'utilisateur de se focaliser sur ses envies. Pourtant, bien que différentes, il y a une continuité entre ces applications. En effet, elles vont par exemple proposer les dernières photographies prises par l'utilisateur. Puis après que l'utilisateur ait retouché l'image souhaitée, les applications de notre sélection proposent d'enregistrer l'image, mais aussi systématiquement de la partager. Nous avons vu que certaines applications proposent un réseau social photographique, d'autres non, mais avec les trois citées plus haut existe aussi la fonction de partager l'image via une autre application. Le smartphone va alors proposer d'autres applications installées sur le terminal¹⁵⁰ qui sont capable d'ouvrir l'image. Ce qui permet de disposer d'autres applications de retouche photographique ou de partage de l'image si l'utilisateur en a installé préalablement. PicsArt propose une liste d'applications qui semblent naturellement liées, mais cette liste est générée en fonction des applications installées sur le smartphone.

¹⁴⁸ Résultats présents dans la section détaillant l'enquête sur les utilisateurs.

¹⁴⁹ CONTINI Adrien, *Les nouvelles formes d'exposition de la photographie liées au web*, Mémoire de master en Sciences Humaines et Sociales, sous la direction de Thierry Bonzon Paris, Master Cultures et Métiers du Web, 2016.

¹⁵⁰ Les smartphones utilisant le système d'exploitation android

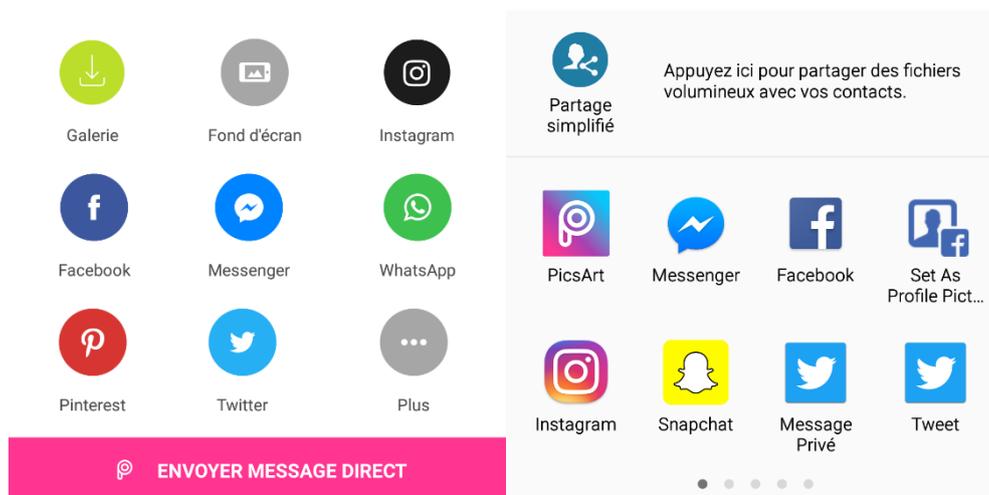


Figure 7 : Applications proposées lors du choix de l'action « partager », respectivement dans l'application PicsArt et Snapseed.

Dans le cas de passionnés ou de professionnels, qui ont à leur portée les connaissances techniques pour la maîtrise de l'image et les logiciels adéquats pour retoucher l'image, qu'est-ce que ces applications leurs apportent ? Comme nous l'avons vu avec Lionel Pralus, les filtres arrivent aussi à séduire les professionnels, ou dans le cas de Wilfrid Estève, c'est la communication autour de son travail. Mais un autre élément de réponse est amené par Sébastien Appiotti : « ... le design la gratuité et que c'est quand même agréable d'utiliser ces outils. Ils sont bien faits, bien conçus¹⁵¹ ». La notion de plaisir d'utilisation fait son apparition.

Une ludification de la création permise par le smartphone

L'interaction tactile avec les applications mobiles fait tomber une barrière entre l'homme et la machine¹⁵². La manipulation est immédiate, par le bout des doigts. Si l'utilisateur veut retoucher une photographie sur son ordinateur, il doit transférer son image, trouver son emplacement, avoir un logiciel de retouche du type Photoshop ou Gimp. Puis, il faut comprendre le fonctionnement des menus, le fonctionnement des réglages. Alors que sur smartphone l'action est devenue intuitive et l'apprentissage est rapide¹⁵³. La visite guidée de Snapseed ne dure que trois minutes. L'interface d'Instagram l'a montré, tout est fait pour simplifier l'utilisation de l'application. Les

¹⁵¹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°6.

¹⁵² BOUCHER Amélie, « *Expérience utilisateur mobile : UX design pour smartphone et tablette* », Paris, éd. Eyrolles, 2015.

¹⁵³ *Ibid.*

icônes sont grosses, les réglages existent, mais sont réduits au minimum et il est impossible de cumuler les filtres. La simplicité est omniprésente et l'échec est quasiment impossible. Sur Instagram, l'utilisateur peut revenir sur ses réglages, tester et voir le rendu en direct sur l'image, sans aucune crainte ni conséquence. Et, il en va de même avec le choix de ses applications, du fait de leur gratuité, ou pour certaines d'un tarif en deçà de cinq euros¹⁵⁴. Cela permet à l'utilisateur de tester ce qui convient le mieux à ses attentes. Jean-Philippe Poli évoque d'ailleurs le fait de « butiner » et d'essayer des applications sans but précis.

« Je dois également avouer que le post traitement à deux doigts se révèle très agréable par ses possibilités et, encore une fois, son immédiateté¹⁵⁵ »

Jean-Philippe Poli parle ainsi d'une rationalisation du choix entre la puissance, la rapidité et le plaisir d'utilisation. Cet aspect relevant de l'interactivité et de l'essai se retrouve dans la gestuelle de Snapseed. Le jeu est défini dans le sens littéraire du terme par le dictionnaire Larousse, comme étant un « Ensemble des mouvements des choses ou des êtres produisant un effet agréable ou curieux, ou libre exercice de quelque chose ». Un aspect ludique, de jeu qui se retrouve dans le geste unique à faire pour modifier un réglage. Un geste qui se fait par un simple contact physique sur l'écran. La retouche prend sur le smartphone une démarche plus émotionnelle liée à l'action directe du corps sur l'image. La conséquence de la fluidité des images au sein des applications, mais aussi des filtres ou des réglages ne demandant pas de connaissances techniques, est que l'utilisateur est invité à essayer et à voir ce qui correspond le mieux à l'image.

Cette notion d'essai, sans soucis de coût, menant la photographie à un certain plaisir de création, l'application PicsArt l'illustre bien en proposant des épreuves quotidiennes aux utilisateurs. Chaque jour est proposé un défi de création d'autocollant, de prise de vue, de dessin et de montage, chacun ayant son thème. Chaque défi demande d'utiliser des prises de vue appartenant à l'utilisateur, ou des images tirées de la collection *freetoedit* venant de l'application¹⁵⁶. C'est la communauté d'utilisateur qui choisit le gagnant de chaque catégorie. Mais la liberté que l'utilisateur a sur le smartphone permet de créer et de modifier l'image sur une autre application que

¹⁵⁴ Constatation des tarifs pratiqués sur Android par les applications étudiées pour la typologie des applications, hors achats dans les boutiques internes aux applications.

¹⁵⁵ Cf. Interview de Jean-Philippe POLI, en annexe, question n°2.

¹⁵⁶ Uniquement dans le cadre des défis autour de la conception d'autocollant et de collage.

PicsArt pour participer au concours. Ces défis journaliers autour de la création d'images illustrent, d'une certaine façon, le rapport qu'il y a entre l'image, le smartphone et une forme de jeu.

Cette recherche de l'émotion et de jeu avec l'image se remarque aussi dans le choix des couleurs de l'interface. Les mots clés de recherches sur PicsArt sont affichés avec des couleurs vives et stimulantes, qui n'ont aucun lien avec une classification. Le but serait alors de d'encourager le photographe occasionnel dans sa recherche d'images via des couleurs attrayantes. Les icônes de navigation ne heurtent pas l'utilisateur dans aucune des trois applications étudiées, leur signification est assez basique et commune. Les couleurs sont travaillées en harmonies. Les parties sociales des applications sont dans des teintes claires et estompées. Snapseed utilise plutôt des nuances monochromes dans des teintes sombres, ce qui lui confère un aspect plus sérieux. Le design a été travaillé selon une logique de design émotionnel¹⁵⁷. Le but est ainsi de faire ressentir certaines émotions à l'utilisateur au cours de l'utilisation de l'application. C'est aussi un aspect qui rentre dans les critères du plaisir de l'utilisation d'une application, décrit par les utilisateurs interviewés, et qui rejoint l'aspect ludique présent avec retouche des images.

Si le design a été pensé pour provoquer chez l'utilisateur des émotions particulières, est-ce qu'il y a aussi une construction visuelle particulière qui se dégage des filtres et effets proposés par ces applications ?

Les canons esthétiques qui perdurent dans le temps

Lionel Pralus, dans son interview, expliquait que le smartphone et les applications mobiles avaient l'avantage de proposer un retour vers une esthétique argentique qui l'intéresse dans son discours photographique.

« Ce qui est intéressant c'est aussi quand on utilise des applications qui permettent d'avoir des photos carrées ou d'utiliser les filtres directement et qui font référence à la photographie argentique. C'est finalement un entre-deux intéressant entre la photo instantanée numérique et en même temps une esthétique de l'image argentique, [...] un peu marquée pellicule années 70-80 qui sont des esthétiques qui m'intéressent¹⁵⁸. »

¹⁵⁷ BOUCHER Amélie, *Expérience utilisateur mobile : UX design pour smartphone et tablette*, Paris, éd. Eyrolles, 2015.

¹⁵⁸ Cf. Interview de Lionel PRALUS, en annexe, question n°2.

L'esthétique présente dans les applications mobiles semble être très orientée vers une nostalgie de l'époque argentique de la photographie grâce à l'utilisation de filtres donnant un aspect vieilli à l'image. C'est une forme de rapport au passé et à ce que la photographie numérique ne produit plus.

FilterFakers¹⁵⁹ est un site utilisant l'outil d'analyse Webstagram¹⁶⁰ et il affiche dix-neuf filtres différents disponibles sur la plateforme Instagram. Le site détaille le pourcentage d'utilisation de ces filtres sur l'application et les effets obtenus sur les images. Mais la majorité des filtres ne sont pas décrits comme lié à une esthétique du passé. Le filtre *Valencia*, utilisé à 5,04%, est décrit comme une touche d'années 80 en ajoutant une teinte marron et grise. Le filtre *X-Pro II*, utilisé à 0,32%, donnerait un aspect vintage avec une saturation des tons. Le filtre *Earlybird*, utilisé à 8,30%, procurerait une sensation réelle de Polaroid, avec de douces couleurs fanées et jaunies. Le filtre *1977*, utilisé à 0,77%, aurait un style nostalgique. Un certain lien avec le passé est donc présent, sur Instagram. Mais tous les filtres n'y sont pas associés. Même si l'apparence laisse facilement penser à un lien avec une esthétique de la photographie argentique ou avec d'anciens procédés, sans études poussées avec des images comparatives. créer un lien entre ces esthétiques serait arbitraire. Néanmoins, dans l'application Snapseed, il y a les catégories d'effets « Retrolux » et « Vintage », qui vont visiblement faire référence à une esthétique basée sur des canons visuels propres à d'anciens procédés photographiques, comme l'évoquait Lionel Pralus. Pour Sébastien Appiotti, la création reste fortement standardisée par les outils proposés.

« Par exemple le filtre des stories d'Instagram, le filtre noir et blanc et c'est toujours le même, y compris les filtres proposés sur VSCO, Snapseed et autre, étant donné que c'est toujours les mêmes. [..
.], je pense que d'un côté il y a bien des velléités artistiques qui peuvent être indépendante, mais dans le fond il y a une esthétique qui est fortement standardisée et déterminée par les outils sociotechniques qui sont utilisés et les applications et les retouches qui sont faites¹⁶¹ »

Snapseed, PicsArt et Instagram n'ont pas la même gestion des filtres. Chacun va proposer des réglages et des effets particuliers. Dans Snapseed, les filtres n'ont pas de noms, ce sont des numéros ou des descriptions d'effet, alors que Snapseed et PicsArt ont des noms pour chaque filtre. Pourtant, entre les applications, les noms

¹⁵⁹ filterfakers.com est un site web développé par le groupe *Kinda like a big deal*.

¹⁶⁰ Webstagram est une application tierce, basé sur le contenu d'Instagram et qui permet de rechercher facilement via internet le contenu disponible sur la plateforme Instagram.

¹⁶¹ Cf. Interview de Sébastien APPIOTTI, en annexe, question n°9.a.

différent, mais certaines esthétiques se retrouvent, comme certains effets de noir et blanc, ou de filtres ayant des teintes orangées proches de l'esthétique de vieux clichés décolorés par le temps. Chaque application propose alors un univers visuel, qui bien que s'appelant différemment, fait appel aux mêmes esthétiques. Si les applications se distinguent par certaines fonctions qui leur sont propres, il y a une standardisation des fonctions et de l'esthétique des filtres proposés. Néanmoins Snapseed, par ses outils de retouche avancée et certains réglages comme le « Contraste tonal » ou l'effet « Grunge », propose des effets qui ne sont pas présents dans les deux autres applications de la sélection. PicsArt aussi, par ses nombreux filtres créatifs catégorisés dans l'onglet « Magie », permet de nombreux effets avec une esthétique plus vaste que des copies de styles argentiques. Il y a donc aussi l'existence d'une autre esthétique créative, malgré la tendance qu'a la photographie, comme le fait Lionel Pralus, à renouer avec une certaine esthétique argentique. Cela reste un aspect très présent dans la retouche mobile, 36,7% des sondés ont dit retoucher leurs photographies pour donner un style « Rétro ».

Conclusion

Les enquêtes menées pour ce mémoire ont montré que le smartphone est un objet qui est adopté par le plus grand nombre, sans différences de milieu social ni de genre. Pourtant c'est un objet qui peut s'avérer coûteux. Il se présente comme un appareil polyvalent et nomade, doté de capacités de communications poussées. Ce sont ces qualités qui en font un véritable outil disponible à tout instant dans de nombreux cas de figure et la photographie n'y échappe pas.

Le prix de ces appareils varie grandement en fonction des qualités technologiques, rendant le smartphone disponible au plus grand nombre selon ses moyens. La place cruciale que joue la photographie numérique dans le smartphone est confirmée par le rôle de cette fonction dans les discours commerciaux. Il n'y a plus besoin d'acheter un appareil photographique. Le smartphone l'est devenu, à part entière, avec ses qualités et ses défauts, « c'est un appareil à photographier¹⁶² ». Pourtant il n'est pas un simple appareil photographique. Il est un ensemble de fonctions, limité toutefois par ses capacités matérielles, sa puissance de calcul, mais aussi par la puissance du réseau. Un smartphone permet de se divertir, d'apprendre, de travailler, de communiquer, de jouer. La photographie vient se placer dans cette sphère-là, au même titre que la vidéo. De plus, la photographie a l'avantage d'être facilement traitable, d'un point de vue logiciel et de toutes les ressources techniques nécessaires qui sont bien moins coûteuses en performances que lorsqu'on souhaite traiter une vidéo.

L'étude des technologies et des interfaces des applications mobiles a montré que l'écran devient à la fois viseur et interface de contrôle. C'est une nouvelle logique que le smartphone a imposé à la photographie. Ce changement s'explique aussi car il ne dispose pas d'une multitude de boutons physiques pour paramétrer et prendre une photographie. Si certaines marques comme Sony ont conservé un bouton dédié au déclenchement de la prise de vue, des logiques d'ergonomie différentes ont en général été préférées. Par exemple, le bouton dédié au volume sert soit à gérer un zoom numérique, soit à déclencher la prise de vue. Mais le déclenchement peut aussi se faire, par la voix ou par la détection d'un sourire, grâce à la multitude de possibilités

¹⁶² Cf. Interview de Wilfrid ESTEVE, en annexe, question n°3.

du smartphone. Cependant, il n'a pas que des avantages. Comme nous l'évoquions dans ce qui le différencie des véritables appareils photographiques, il ne dispose pas nativement d'objectifs interchangeables ni de zoom. Bien que cela évolue grâce aux dernières innovations techniques, avec des smartphones équipés de deux capteurs photographiques côte à côte. Ainsi il existe des accessoires comme des objectifs à plaquer contre le téléphone, mais l'étude menée, auprès de groupes sociaux de partage de l'image, a montré que peu de photographies en bénéficiaient.

L'évolution des technologies a pu grandement améliorer les limitations imposées au capteur photographique du fait de la petite taille du smartphone, améliorant ainsi la qualité de l'image. C'est aussi ce qui rend le smartphone utilisable par des professionnels, qui vont même jusqu'à le considérer comme un appareil de plus dans leur inventaire¹⁶³. Pourtant, ce n'est que depuis la sortie de smartphones récents que des modes de contrôles de l'appareil photographique intégré ont vu le jour¹⁶⁴. Le smartphone a donc longtemps fonctionné avec des réglages automatiques de prise de vue. Cette spécificité fait finalement suite aux modes automatiques des appareils photographiques classiques, eux-mêmes issus des nombreuses évolutions techniques dans le domaine de la photographie argentique comme nous avons pu le voir. Cette omniprésence du smartphone dans nos vies et les nombreux réglages prédéfinis ont considérablement simplifié la prise de vue, la rendant accessible à tous et à tout moment, sans préméditation de l'acte photographique.

Le smartphone se définit aussi par sa capacité à être conçu autour de fonctionnalités de base pouvant être améliorées ou modifiées par des applications. Nous l'avons vu dans la description de leur typologie, le nombre d'applications ne cesse d'augmenter sur Android et IOS, tout comme le nombre de smartphones. La photographie profite de la multitude d'usages dont est capable le smartphone. L'utilisateur peut maintenant avec un seul objet, mais aussi parfois au sein de la même application, prendre une photographie, la retoucher et la partager. Les différentes étapes de la vie d'une

¹⁶³ Cf. Interview de Wilfrid ESTEVE, en annexe, question n°3.

¹⁶⁴ Un des exemples de cette évolution est l'ajout d'une interface de contrôle pour les fabricant de smartphone. Nommé API Camera2 chez Google (donc le système Android), cela permet de gérer quasiment tous les paramètres de l'appareil photographique. Source : http://www.frandroid.com/android/269126_api-camera2-et-lollipop-votre-terminal-est-il-compatible-avec-les-nouvelles-fonctionnalites

photographie sont réunies en un seul lieu dans un laps de temps de manipulations très restreint. Le numérique avait déjà apporté de nombreuses transformations comme la disparition du support de prise de vue et la multiplication des photos. Le smartphone apparaît comme un nouvel acteur qui a la capacité de réunir toutes les dernières évolutions de la photographie et d'y ajouter de nouvelles possibilités comme le partage de l'image qui est devenu plus simple. Plus besoin de transférer ses photographies sur un ordinateur pour les envoyer. Tout peut maintenant être fait sur le même appareil et ce, en simultané, ou juste après la prise de vue, quel que soit le lieu.

Le smartphone a aussi apporté la possibilité de retoucher simplement une image. Cette dernière nécessitait auparavant l'utilisation de logiciels experts, voire encore avant ne pouvait se faire que par le travail du négatif. Pourtant elle se retrouve, grâce au smartphone, simplifiée et dotée de nombreux automatismes au niveau des réglages aussi bien techniques que visuels. Les réglages techniques, touchant aux paramètres de l'image, sont explicités par des icônes ou des tutoriaux. Quant aux modifications visuelles sur l'image, des filtres sont là pour proposer un ensemble de modifications simples à l'utilisateur. Le partage de la photographie s'inscrit généralement de manière linéaire dans le prolongement de la retouche photographique. Les instants de la prise de vue, de la retouche et du partage de l'image sont devenus plus simples et plus accessibles à un plus grand nombre. La présentation sous forme d'application permet, à tout un chacun, de trouver ce qui l'intéresse comme fonctionnalités disponibles sur le marché.

C'est cette capacité du smartphone à être partout, fonctionnel, tout en restant simple et globalement gratuit, qui est recherchée par les utilisateurs, qu'ils soient photographes professionnels ou simples néophytes. Les professionnels préféreront cette capacité à être disponible en permanence, comme le souligne Wilfrid Estève, ce qui leur permet de ne pas être séparés de leur outil de travail. D'autant plus que la communication d'un photographe passe de plus en plus par des réseaux sociaux photographiques comme Instagram, nous le rappellent Wilfrid Estève et Lionel Pralus. Alors que le néophyte trouvera un moyen de s'essayer simplement à la photographie sans avoir à apprendre un langage technique poussé, ni même à déboursier plus d'argent pour cette pratique, la fonction étant déjà incluse dans le smartphone. Une présence qui est devenue pour certains un critère de choix, notre étude le confirme. Alors que pour les amateurs avertis, le smartphone leur permet d'enrichir leur pratique photographique avec un nouvel outil.

Tous les photographes professionnels n'utilisent pas le smartphone dans le cadre de leur métier. Certains l'ont inscrit dans leur pratique professionnelle, mais globalement, comme la majorité des usagers, cela leur sert dans un cadre privé et familial à prendre des photographies sans avoir besoin de prévoir d'emporter un imposant matériel. Il en va de même pour la retouche photographique, tous les utilisateurs ne s'en servent pas. Les néophytes et amateurs sont, dans un premier temps, intéressés par le partage de l'image sur le smartphone, puis par la retouche de l'image. Cela dépend de la curiosité et du rapport que chacun établit avec l'image. Débutants et amateurs dans le domaine sont tout autant intéressés par la retouche pour corriger des défauts, que pour esthétiser les clichés. La présence assez constante de filtres visuels explique cette volonté esthétisante. Ces filtres servent à changer simplement l'aspect de l'image et ne nécessitent pas d'avoir des compétences particulières. Une certaine homogénéité des propositions visuelles existe entre les applications, une similitude des effets proposant une esthétique datée, proche de la photographie argentique. Cette esthétique détériore l'image pour lui apporter des défauts et la rendre physiquement plus proche d'un développement papier. Mais les applications ne se limitent pas à cela et offrent bien souvent d'autres propositions visuelles, principalement dans le cadre de Snapseed et d'Instagram.

Les professionnels auront plus tendance à utiliser le smartphone juste comme outil de prise de vue, que comme un outil de retouche de l'image, même si certains photographes essaient cette pratique pour appliquer facilement une esthétique qui correspond à leur discours créatif.

Le smartphone n'a pas apporté de nouveaux genres à la photographie. Il s'inscrit dans la continuité d'une transformation numérique de l'image. Pour beaucoup d'utilisateurs, il est maintenant plus simple de faire des photographies dans la rue sans se faire remarquer, ni troubler l'instant photographié. Mais, ce genre existait déjà avant, grâce à d'autres évolutions techniques dans l'histoire de la photographie. Il est devenu plus simple avec le smartphone, comme tout le processus créatif de la photographie. La capacité qu'a le smartphone à partager instantanément du contenu s'est aussi appliquée à la photographie, permettant de communiquer l'image rapidement, mais ce sont des conversions d'usages. L'album photographique s'est transformé en répertoire sur le téléphone ou en publication sur Instagram. Le rapport à l'image a été changé par le numérique, qui a définitivement supprimé l'attente entre la réalisation et le

visionnage de la photographie. Le smartphone a réduit le temps existant entre le moment où l'utilisateur prend la photographie et la partage. Il continue la transformation numérique de l'image en simplifiant les pratiques associées à la photographie. Cela devient une pratique accessible par le plus grand nombre. La modularité des usages possibles, grâce aux applications, satisfait les néophytes comme les professionnels. Néanmoins, la photographie s'est vue séparée de son usage classique avec un matériel dédié. Si certains téléphones avant le smartphone avaient déjà initié le changement, c'est réellement le smartphone qui a porté la photographie dans un objet qui n'était pas vu comme un réel appareil photographique. Pour cela, il a créé autour de la photographie une nouvelle grammaire gestuelle, qui est fortement liée au rapport tactile que cet outil apporte à l'image. L'étude des interfaces a montré que les applications ont tendance à proposer des gestes intuitifs, ou alors l'application aide l'utilisateur à acquérir les gestes adéquats. Néanmoins, l'utilisateur doit apprendre ce nouveau rapport à l'interface même si elle est construite de manière à simplifier les actions au maximum. Cette transformation des gestes amène la retouche de l'image au sein d'une construction émotionnelle de l'interface, dans le but de créer un lien jouant avec les sentiments de l'utilisateur.

Le smartphone simplifie notre rapport à l'image et modifie la capacité que nous avons à prendre des photographies. La photographie peut être réalisée à tout instant. Pour autant, ces instants existaient déjà dans la pratique des photographes. Tout utilisateur de smartphone a maintenant potentiellement les moyens, dans le creux de sa main, d'expérimenter et de s'exprimer par la photographie. La vision du monde que nous avons, par les images créées avec un smartphone, n'a fondamentalement pas changé. Ce sont les acteurs de cette vision du monde qui ont évolué grâce au smartphone.

Références bibliographiques

La photographie en général

Bibliographie

Ouvrages

- BARTHES Roland, *La chambre claire*, Paris, éd. Gallimard, coll. Collection Cahiers du Cinéma, 1980.
- CHIROLLET Jean-Claude, *L'art dématérialisé : reproduction numérique et argentique*, Wavre (Belgique), éd. Mardaga, 2008.
- COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, éd. Jacqueline Chambon, 1998.
- DUCROS Françoise et FRIZOT Michel, *Du bon usage de la photographie : une anthologie de textes*, Paris, Centre national de la photographie, 1987.
- LIPKIN Jonathan, *Révolution numérique : une nouvelle photographie*, Paris, Editions de La Martinière, 2006.
- GUNTHERT André, *L'Image partagée. La photographie numérique*, Paris, éd. Textuel, 2015.
- GUNTHERT André et POIVRET Michel, *L'Art de la photographie - Des origines à nos jours*, Paris, éd. Citadelles et Mazenod, 2007.
- PARVULESCO Constantin, *Les appareils photos classiques : 1916-1976*, Boulogne Billancourt, éd. Du May, 2011.
- SONTAG Susan, *Sur la photographie : Œuvres Complètes vol. I*, Paris, éd. Christian Bourgois, 2010.

Articles

- MAHE Anthony, « La poétique relationnelle de l'acte photographique », *Sociétés*, Louvain-la-Neuve (Belgique), éd. De BOECK, n° 98, 2007, p. 95-100.
- MURRAY Susan, « Digital Images, Photo-Sharing, and Our Shifting Notions of Everyday Aesthetics », *Journal of Visual Culture*, Londres, SAGE Publications vol. 7, n° 2, 2008, p. 147-163.

Webographie

Articles

- BRAUN Marta, « Muybridge le magnifique », *Études photographiques*, n° 10, novembre 2001, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/262>). Consulté le 18 mars 2017.
- GUNTHERT André, « L'institution du photographique », *Études photographiques*, n° 12, novembre 2002, p. 37-63 (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/317>). Consulté le 10 mars 2017.
- GUNTHERT André, « Le selfie de Thelma et Louise », *L'image sociale*, avril 2015 (en ligne : <https://imagesociale.fr/1319>). Consulté le 22 mars 2017.
- GUNTHERT André, « Sans retouche », *Études photographiques*, n° 22, septembre 2008 (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/1004>). Consulté le 12 mars 2017.
- LEBLANC Bernard, « APPAREILS PHOTOGRAPHIQUES - (repères chronologiques) », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <https://www-universalis-edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/appareils-photographiques-reperes-chronologiques/>). Consulté le 12 mars 2017.
- LEBLANC Bernard, « PREMIER "KODAK" », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/premier-kodak/>). Consulté le 4 mars 2017.
- Leica, « 100 years of Leica photography », *Leica*, 2017, (en ligne : <https://en.leica-camera.com/World-of-Leica/100-Years-of-Leica-Photography/Leica-100-years/Legendary-Leicas>). Consulté le 18 mars 2017.
- MAHE Anthony, « La poétique relationnelle de l'acte photographique », *Sociétés*, Louvain-la-Neuve (Belgique), éd. De BOECK, n° 98, avril 2007, p. 95-100 (en ligne : www.cairn.info/revue-societes-2007-4-page-95.htm).

Publications et autres écrits

- GANDOLFO Jean-Paul, « PHOTOGRAPHIE - Histoire des procédés photographiques », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne : <https://www-universalis-edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/photographie-histoire-des-procedes-photographiques/>). Consulté le 26 décembre 2016.

Le smartphone et la photographie et usage du smartphone

Bibliographie

Ouvrages

- ANTHEAUME Alice, *Le journalisme numérique*, Paris, éd. Les Presses de Sciences Po, coll. Nouveaux Débats, 2013.
- BERRY Marsha and SCHLESER Max, *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*, New York, éd. Palgrave Macmillan, 2014.
- ROBERTS Stéphanie, *L'art de l'iPhonographie*, Paris, éd. Eyrolles, 2011.

Articles

- BATIONO Anne et ZOUINAR Moustafa, « Les usages avancés du téléphone mobile : Les usages amateurs de la vidéo sur téléphone mobile », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.141-164.
- BERTEL Troels Fibæk, « Informational uses of smartphones among Danish youth », *Mobile Media & Communication*, Londres, SAGE Publications, vol. 1, no. 3, septembre 2013, p. 299-313.
- CARAH Nicholas et SHAUL Michelle, « Brands and Instagram: Point, tap, swipe, glance », *Mobile Media & Communication*, Londres, SAGE Publications, vol. 4, n° 1, janvier 2016, p. 69-84.
- FIGEAC Julien, « Les usages avancés du téléphone mobile : L'appropriation de la télévision mobile personnelle autour des réseaux de communication », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.81-111.
- LEJEALLE Catherine, « Les usages avancés du téléphone mobile : La télévision mobile : une modalité de gestion du lien, complémentaire de celle des fonctions de communication », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.113-140.
- LEVALLOIS-BARTH Claire et LICOPPE Christian, « Les usages avancés du téléphone mobile : Configurer l'accessibilité des voyageurs équipés à des services mobiles multimédia. Le cas des publicités « augmentées » par Bluetooth dans le métro parisien », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.15-48.

- LICOPPE Christian et MOREL Julien, « Les usages avancés du téléphone mobile : La vidéocommunication sur téléphone mobile. Quelle mobilité pour quels cadrages ? », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.165-201.
- PECQUEUX Anthony, « Les usages avancés du téléphone mobile : Embarqués dans la ville et la musique. Les déplacements préoccupés des auditeurs-baladeurs », *revue Réseaux*, Paris, éd. La Découverte, vol. 27, n° 156, juillet-septembre 2009, p.49-80.
- PHAM Minh-Ha T., « I Click and Post and Breathe, Waiting for Others to See What I See: On #FeministSelfies, Outfit Photos, and Networked Vanity », *Fashion Theory*, Londres, éd. Routledge, vol. 19, n°2, 2015, p. 221-241.

Webographie

Articles

- DEROEUX Iris, « La photo, c'est pour leur pomme », *Libération*, juillet 2013, (en ligne : http://www.liberation.fr/medias/2013/07/01/la-photo-c-est-pour-leur-pomme_915134). Consulté le 22 octobre 2016.
- GUNTHERT André, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, n° 31, 2014, (en ligne : <http://etudesphotographiques.revues.org/3387>). Consulté le 5 octobre 2016.
- GUNTHERT André, « Le smartphone a plus démocratisé la photo que tous les appareils existants », *L'image sociale Le carnet de recherches d'André Gunthert*, octobre 2015, (en ligne : <http://imagesociale.fr/2213>). Consulté le 6 octobre 2016.
- JURGENSON Nathan, « The Faux-Vintage Photo: Full Essay », *The Society Pages Cyborgology*, mai 2011, (en ligne : <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/05/14/the-faux-vintage-photo-full-essay-parts-i-ii-and-iii/>). Consulté le 7 janvier 2017.
- KENNEDY Randy, 'Many Are Called': Petals on a Wet Black Bough, *The New York Times*, octobre 2004, (en ligne : http://www.nytimes.com/2004/10/31/books/review/many-are-called-petals-on-a-wet-black-bough.html?_r=0). Consulté le 18 mars 2017.
- MANCEAU Gabriel, « L'évolution de la photo sur smartphone : du premier cliché à la double caméra », *Phonandroid*, août 2016 (en ligne : <http://www.phonandroid.com/evolution-photo-smartphone-premier-cliche-double-camera.html>). Consulté le 25 décembre 2016.

- MANCEAU Gabriel, « Test Huawei P10 », *Phonandroid*, mars 2017 (en ligne : <http://www.phonandroid.com/test-huawei-p10-change-pas-une-equipe-qui-gagne.html>). Consulté le 22 avril 2017.
- PARRISH Kevin, « Up Instagram Competitor Snapseed », *Tom's guide*, septembre 2012 (en ligne : <http://www.tomsguide.com/us/Instagram-Snapseed-Facebook-Google-Nik-Software,news-16081.html>). Consulté le 13/05/2017.
- PEREZ Sarah, « Top Android Photo Editing App PicsArt Arrives On iPhone », *TechCrunch*, janvier 2012, (en ligne : <https://techcrunch.com/2013/01/03/after-reaching-35-million-downloads-in-its-first-year-top-android-photo-editing-app-PicsArt-arrives-on-iphone/>). Consulté le 13/05/2017.
- PETROD Jean-Louis, « Capteurs photos smartphones », *Phonandroid*, août 2016, (en ligne : <http://www.phonandroid.com/capteurs-photos-smartphones-autofocus-exposition-tout-ce-que-vous-devez-savoir.html>). Consulté le 22 avril 2017.
- ROUE Damien, « 10 photographes mobiles partagent leurs applications photo préférées », *Phototrend*, août 2015, (en ligne : <https://phototrend.fr/2015/08/10-photographes-applications-mobiles-photo>). Consulté le 27/05/2017.
- ROUILLE André, « Quand la photographie cesse d'en être », *Appareil*, n° 15, 2015, (en ligne : <http://appareil.revues.org/1336>). Consulté le 25 décembre 2016.

Publications et autres écrits

- BLOM Jan, GATICA-PEREZ Daniel, MINH TRI DO Trinh, « Smartphone usage in the wild : a large-scale analysis of applications and context. », *ICMI '11*, Alicante (Espagne), novembre 2011, comptes rendus de la 13ème conférence internationale sur les interfaces multimodales, p. 353-360 (en ligne : http://publications.idiap.ch/downloads/papers/2011/Do_ICMI_2011.pdf). Consulté le 27 décembre 2016.
- ERMAN Jeffrey, GERBER Alexandre, Z. MORLEY MAO, PANG Jeffrey, VENKATARAMAN Shobha, XU Qiang, « *Identifying Diverse Usage Behaviors of Smartphone Apps.* », *IMC'11*, Berlin, novembre 2011, comptes rendus de la conférence ACM SIGCOMM 2011, p. 329-344 (en ligne : https://web.eecs.umich.edu/~zmao/Papers/imc11_xu.pdf). Consulté le 27 décembre 2016.
- ESTRIN Deborah, FALAKI Hossein, GOVINDAN Ramesh, KANDULA Srikanth, LYMBEROPOULOS Dimitros et MAHAKA Ratul, « Diversity in Smartphone Usage »,

MobiSys'10, San Francisco (Californie , États Unis), juin 2010, comptes rendus de la 8ème conférence internationale sur les systèmes mobiles, les applications et les services, p. 179-194 (en ligne : <https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2017/01/Diversity-in-Smartphone-Usage.pdf>). Consulté le 27 décembre 2016.

UX design

Bibliographie

Ouvrages

- BOUCHER Amélie, *Expérience utilisateur mobile : UX design pour smartphone et tablette*, Paris, éd. Eyrolles, 2015.
- MAEDA John, *De la simplicité*, Paris, éd. Payot & Rivages, 2009.
- NORMAN Donald, *Affordance, Conventions and Design*, Interactions, ACM Press, May 1999.

Webographie

Publications et autres écrits

- CHATEL Audrey, « Usage des smartphones en France », *UX-mobile*, octobre 2015, (en ligne : <http://ux-mobile.fr/usage-des-smartphones-en-france/>). Consulté le 23 Janvier 2017.
- DAUMAL Sylvie, « Design d'expérience utilisateur – principes et méthodes ux », *Eyrolles*, 2012, (en ligne : http://www.eyrolles.com/Chapitres/9782212134568/Intro_Daumal.pdf). Consulté le 23 Janvier 2017.

Autres composantes

Bibliographie

Ouvrages

- BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, éd. Allia, 2003.
- CONTINI Adrien, *Les nouvelles formes d'exposition de la photographie liées au web*, Mémoire de master en Sciences Humaines et Sociales, sous la direction de Thierry Bonzon Paris, Master Cultures et Métiers du Web, 2016.
- MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts, États Unis), The MIT Press, coll. Leonardo Book Series, 2001.

Webographie

Publications et autres écrits

- ARVA-TOTH Zoltan, « Nik Software Releases Snapseed for Windows », *Photography blog*, février 2012, (en ligne : <http://www.photographyblog.com/news/nik-software-releases-snapseed-for-windows/>). Consulté le 13/05/2017.
- CARDON Dominique, « RÉSEAUX SOCIAUX, Internet », *Encyclopædia Universalis France*, (en ligne accès réservé : <https://www-universalis--edu-com.fennec.u-pem.fr/encyclopedie/reseaux-sociaux-internet/>). Consulté le 26 décembre 2016.
- MG Siegler, « Instagram Launches With The Hope Of Igniting Communication Through Images », *TechCrunch*, octobre 2010, (en ligne : <https://techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/>). Consulté le 13/05/2017.
- PERLROTH Nicole, SENGUPTA Somini and WORTHAM Jenna, « Behind Instagram's Success, Networking the Old Way », *The New York Times*, avril 2012, (en ligne : <http://www.nytimes.com/2012/04/14/technology/instagram-founders-were-helped-by-bay-area-connections.html>). Consulté le 13/05/2017.
- SYSTROM Kevin, « What is the genesis of Instagram? », *Quora*, janvier 2011,

(en ligne : <https://www.quora.com/Instagram-company/What-is-the-genesis-of-Instagram>). Consulté le 13/05/2017.

- Tsotsis Alexia, « Instagram Finally Comes To Android », *TechCrunch*, avril 2012, (en ligne : <https://techcrunch.com/2012/04/03/instagram-android-demum/>). Consulté le 13/05/2017.

Blogs

- GUNTHERT André, Blog « Cultures Visuelles » (en ligne : <http://culturevisuelle.hypotheses.org/>)
- GUNTHERT André, Blog « Image Sociale » (en ligne : <http://imagesociale.fr/>)

Sites tiers

- Numerama (en ligne : <http://www.numerama.com/pop-culture/150759-notre-top-5-des-applications-estudiantines.html>), Consulté le 20 octobre 2016.
- Pew Research Center (en ligne : <http://www.pewresearch.org/>). Consulté le 23 Janvier 2017.

Annexes

Enquêtes de terrain

Etude de l'utilisation des applications mobiles.

« Po » signifie format portrait, « Pa » signifie format paysage, « Ca » signifie format carré.

Mobile Phone Photography International							
N°	Applications de retouche	Plusieurs Applications	Smartphone	Accessoires	Sujet	Nocturne	Formats
1	Snapseed		HTC One M9		Terrasse - Street Photographie	Oui	Pa
2	Snapseed - PicsArt	Oui	Redmi 3x	Objectif	Nature - Macro		Po
3			Acer liquid zest 4g		Vitrine - Street Photographie		Po
4	Snapseed - Lightroom	Oui	Huawei y5		Papillons - Macro		Pa
5			Myphone Rio2		Montagne - Paysage		Pa
6			Samsung note 4		Miniature – Marco		Ca
7	Snapseed		Azus Zenfone 2 Laser		Fleures - Nature Morte		Ca
8	Snapseed		HTC One M9		Rivière - Paysage		Ca
9			Redmi 3		Rivière - Paysage		Pa

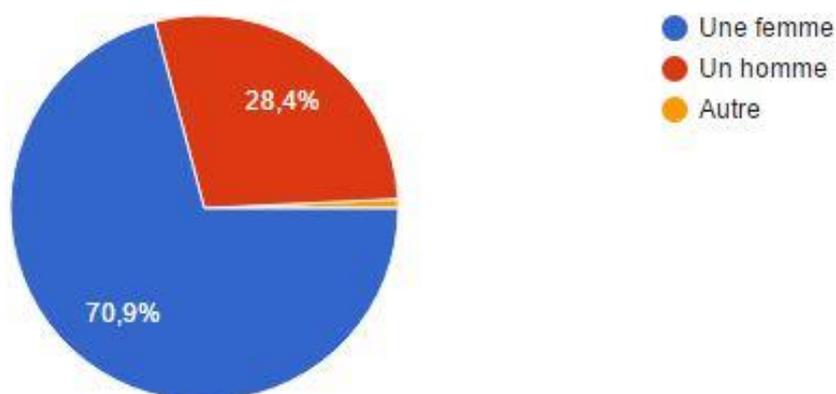
10	Snapseed		Huawei gr5		Fleurs - Macro		Po
Mobile Photography Community							
11	Lightroom		OPPO F1s	Objectif	Fleur - Macro		Pa
12	Mix		iPhone 6S		Rivière - Paysage	Crépuscule	Pa
13	Snapseed		iPhone 6		Boutique – Street Photograph ie		Pa
14			iPhone 6S plus		Fleur – Macro		Po
15	Snapseed		Mi Note	Objectif	Plante – Nature Morte		Pa
16	Snapseed		Symphony H120		Bus – Street Photograph ie		Pa
17	Snapseed		Huawei P9		Rivière - Paysage		Po
18	Snapseed		Samsung S8+		Lac - Paysage		Pa
19	Photoshop Express		Redmi3		Macro		Pa
20	Snapseed		Samsung Star plus		Silhouette - Paysage		Pa
MobilE PhotographyY							
21			Samsung Note 5		Feu de bois	Oui	Po
22	Snapseed		Lenovo vibe k5		Allumettes - Macro		Pa
23	Snapseed		Samsung J7		Animal - Photo animalière		Pa

24	Instagram		Lenovo vibe k5		Street Photograph ie		Pa
25	Snapseed		Lonovo P2		Statuette - Macro		Pa
26			Moto M		Rivière - Paysage		Pa
27			Moto G5		Aube	Oui	Pa
28			Xiaomi Redmi Note3		Rue - Street Photograph ie	Oui	Po
29	Snapseed – camera 360	Oui	Xiaomi Redmi 3 S		Fleur - Macro		Ca
30			Vivo v5plus		Animal - Macro		Po

Résultats de l'enquête sur les utilisateurs (261 réponses)

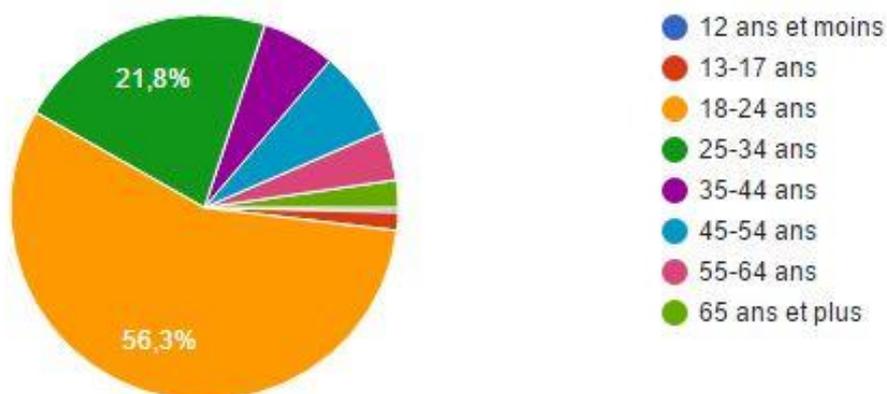
Vous êtes?

261 réponses



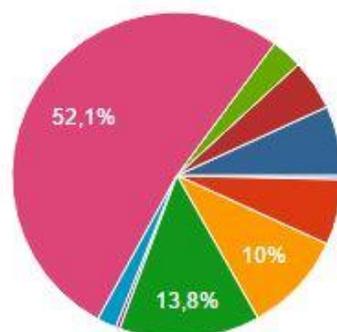
Dans quelle tranche d'âge êtes vous?

261 réponses



Quelle est votre catégorie socio-professionnelle ?

261 réponses

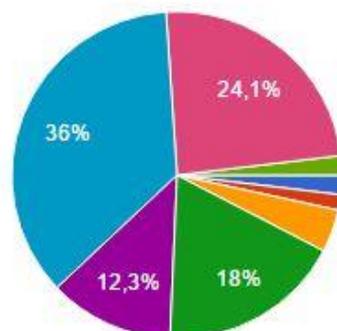


- Agriculteur exploitant
- Artisan, commerçant, chef d'entre...
- Cadre
- Employé
- Ouvrier
- Profession intermédiaire
- Etudiant / alternant
- Retraité

▲ 1/2 ▼

Quel est votre niveau d'étude ?

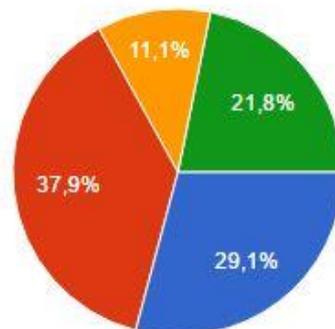
261 réponses



- Sans diplôme
- Brevet des collèges
- CAP/BEP (autres diplômes techniques)
- Bac (général, pro et technologique)
- Bac +2 (BTS, DUT ou autre)
- Bac +3/4 (Licence, Maîtrise)
- Bac +5 (Master, écoles d'ingé, écoles d'arts...)
- Bac +7 etc (Doctorat, post-doc, thèse)

Savez-vous qu'il existe plusieurs qualités et types de lentilles pour les appareils photos des smartphones ?

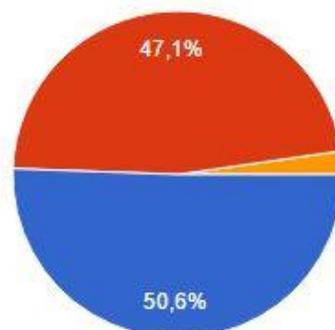
261 réponses



- Oui, et j'y suis très sensible !
- Oui, mais peu importe.
- Oui, mais je trouve que la qualité des photos entre les smartphones est toujours très similaire
- Non je ne le savais pas

Avez-vous choisi votre smartphone pour ses qualités photographiques ?

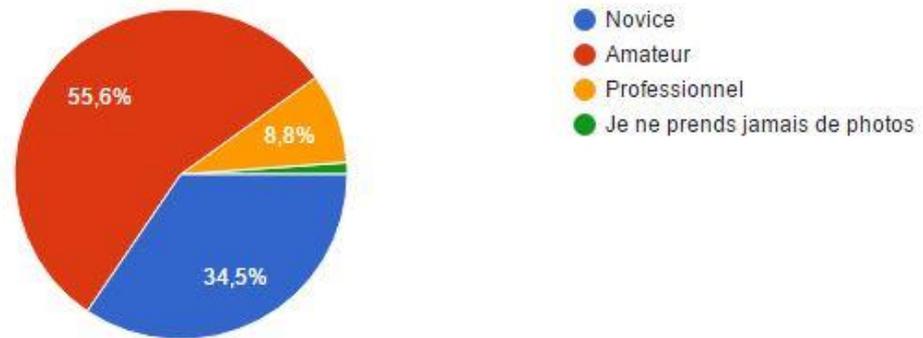
261 réponses



- Oui, c'est un critère important
- Non, ce n'est pas du tout ce qui guide mon achat
- Je n'ai pas de smartphone

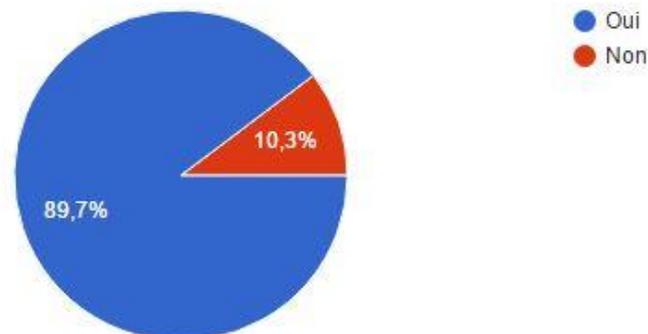
Quel est selon vous votre niveau de pratique photographique ?

261 réponses



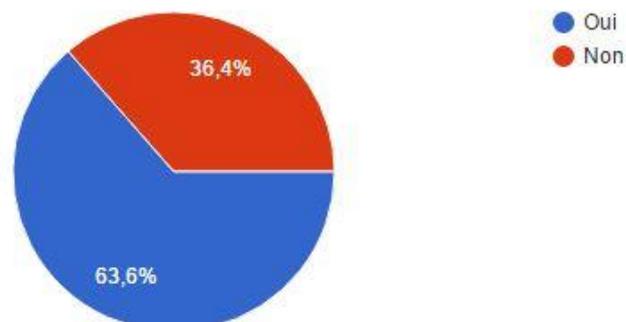
Utilisez-vous votre smartphone pour prendre des photographies ?

261 réponses

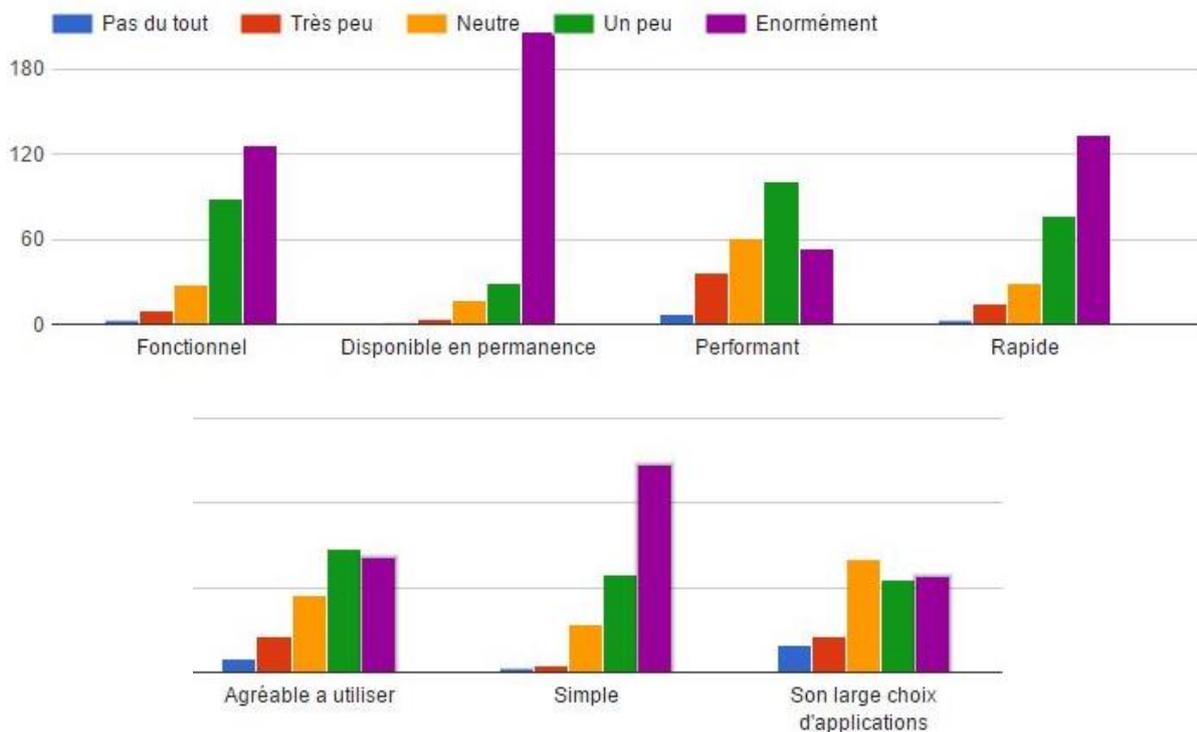


Avez-vous un appareil photo type Reflex, bridge, argentique etc.. en plus de votre smartphone?

261 réponses

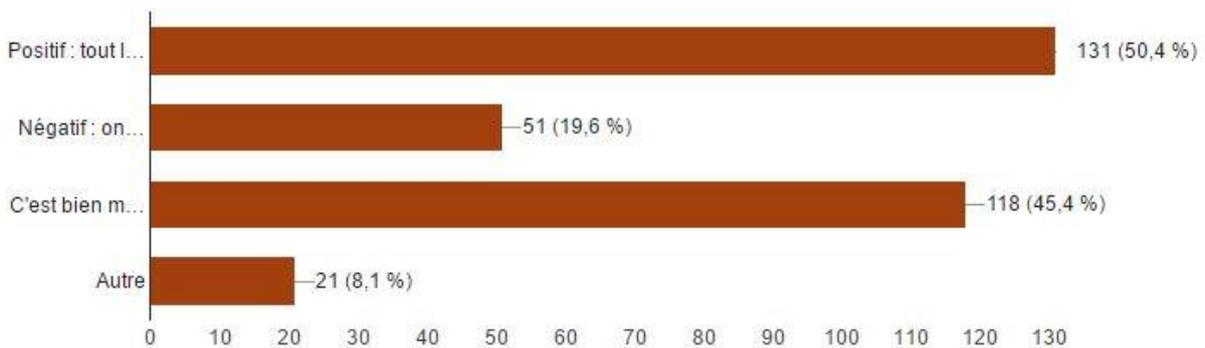


Selon vous quelles sont les qualités du smartphone en photographie?



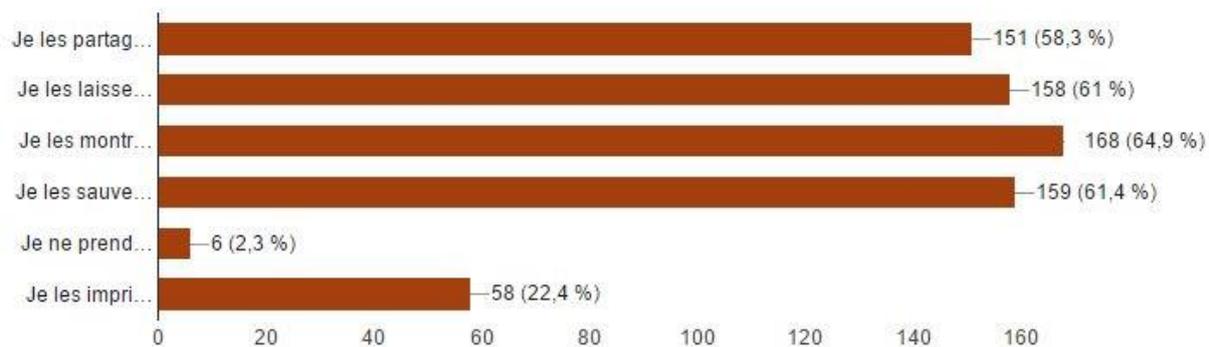
Avec le numérique, le smartphone et les réseaux sociaux, que pensez vous de la massification de l'image photographique ? Que pensez vous du fait que chacun d'entre nous puisse être un photographe?

260 réponses



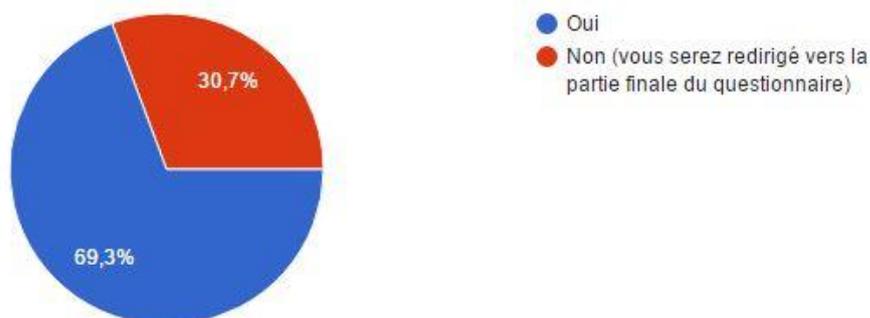
Que faites-vous de vos images prises avec le smartphone ?

259 réponses



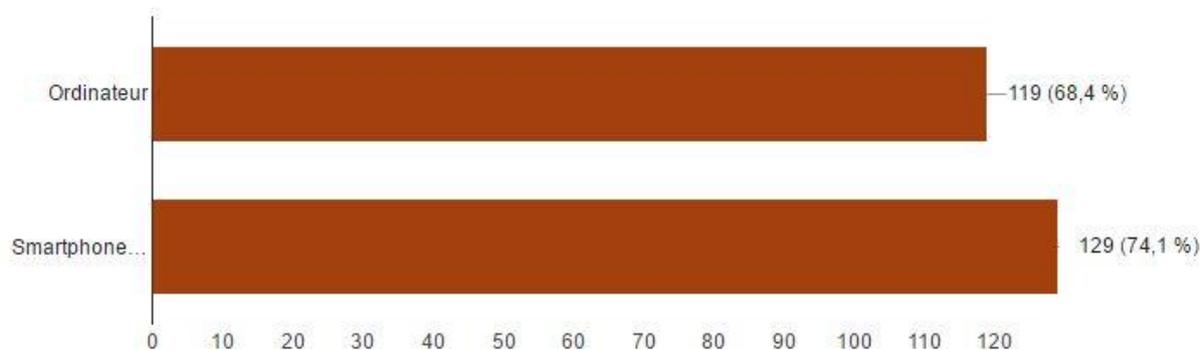
Utilisez-vous des applications de retouche photographique? (Snapseed, PicsArt etc..) ou de partage de photographies (Instagram, SnapChat...), ou aussi des logiciels pour ordinateur ?

261 réponses



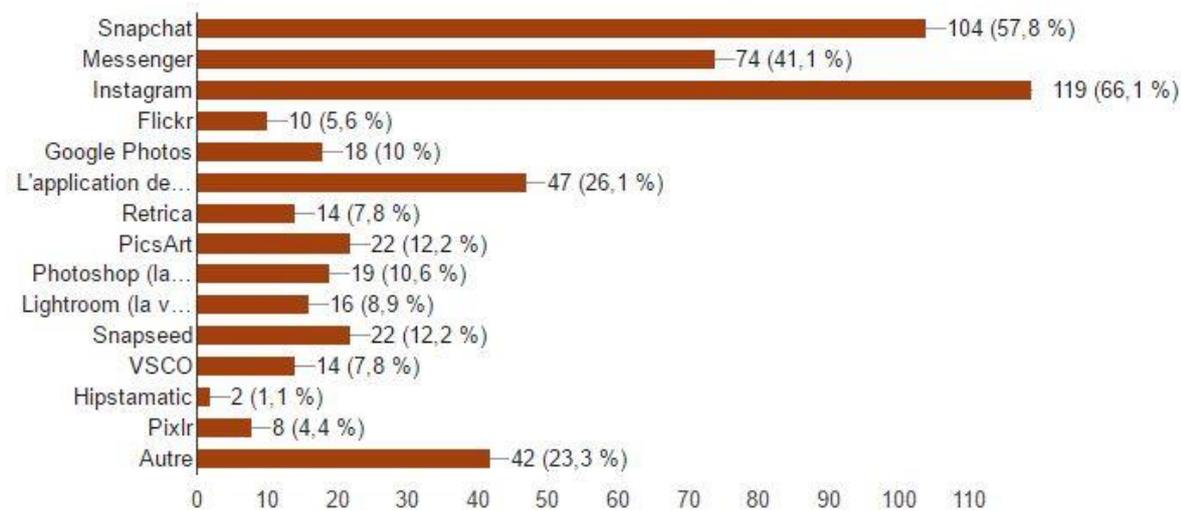
Sur quels supports retouchez-vous vos photos ?

174 réponses



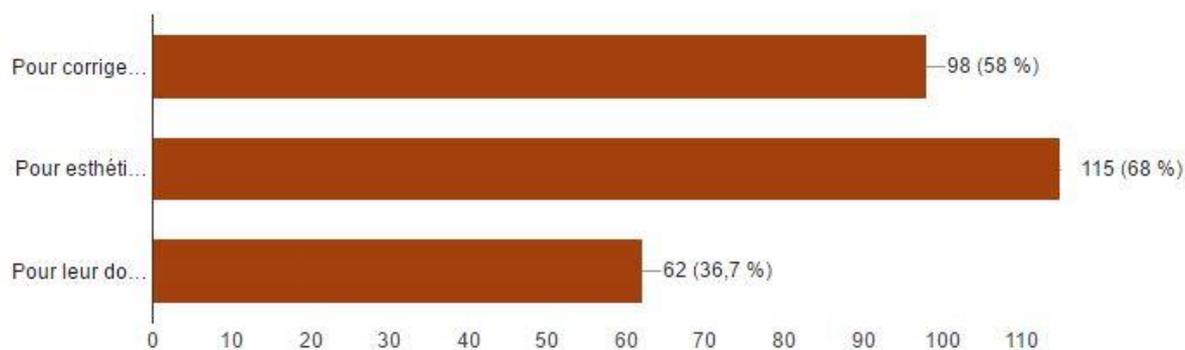
Quelles applications de retouche et de partage de photos utilisez-vous ?

180 réponses



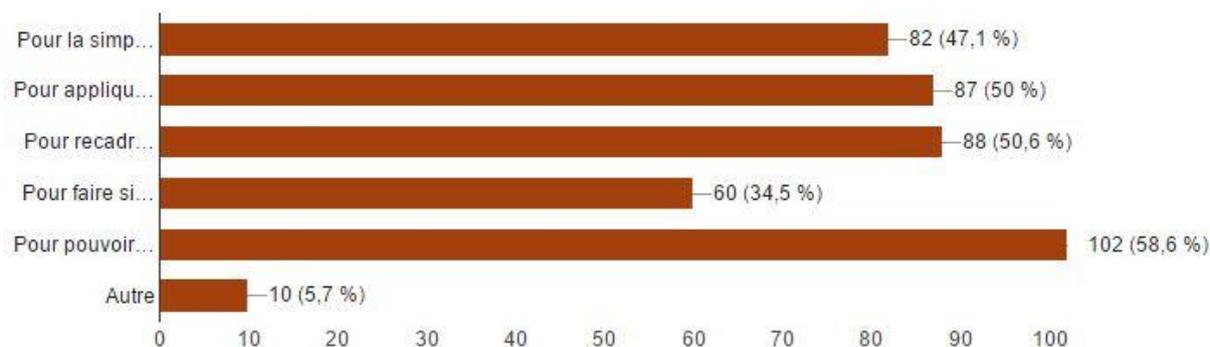
Pourquoi retouchez-vous vos photographies prises avec votre smartphone?

169 réponses



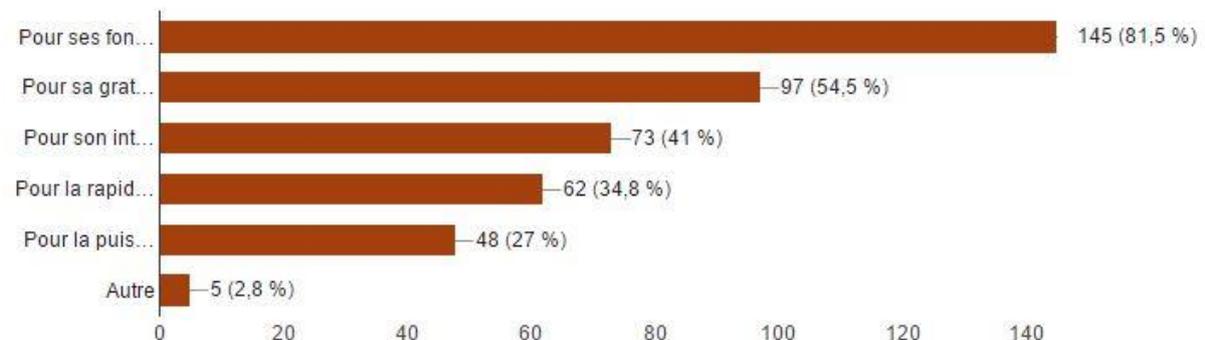
Pourquoi retouchez ou partagez-vous vos photographies (de tous types) sur votre smartphone ?

174 réponses



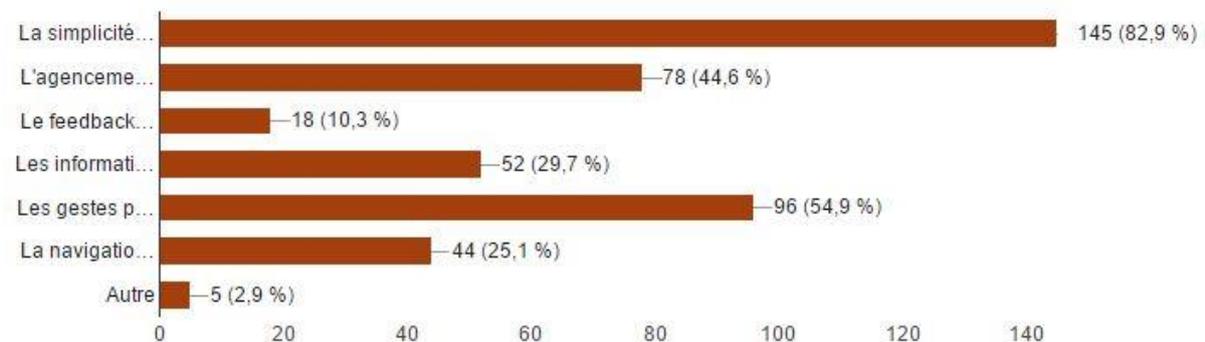
Pourquoi utilisez-vous ou conservez-vous une application mobile plus qu'une autre ?

178 réponses



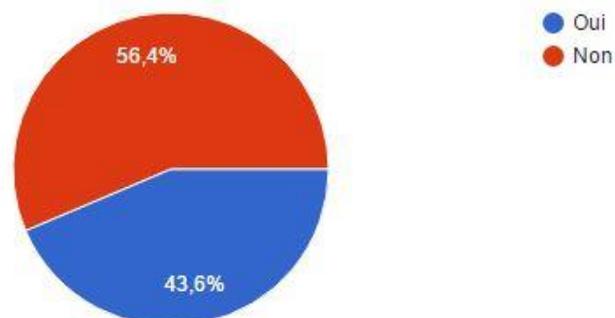
Qu'aimez-vous dans l'interface d'une application mobile de partage ou de retouche photo ?

175 réponses



Savez-vous qu'il y a une monétisation des images ? Comme la classification des images selon des filtres algorithmiques sur Facebook, ainsi des profils utilisateurs peuvent être faits.

179 réponses

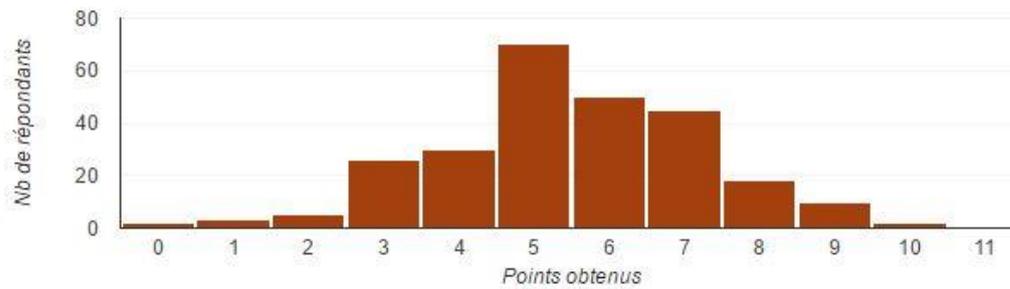


Moyenne
5,48 points sur 11

Médiane
5 points sur 11

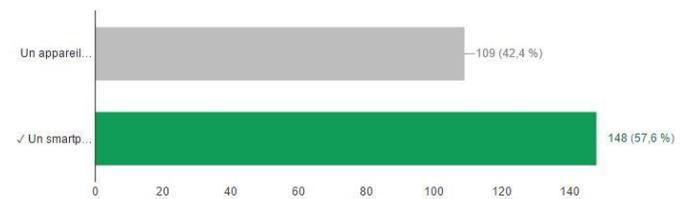
Plage
0 – 10 points

Répartition du total des points



Cette image a été prise avec ?

148 réponses correctes sur 257

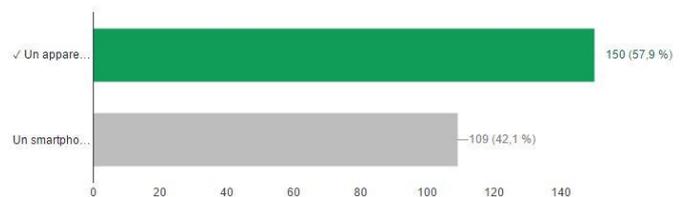


Photographie personnelle réalisée avec un smartphone et retouchée via Snapseed.



Cette image à été prise avec ?

150 réponses correctes sur 259

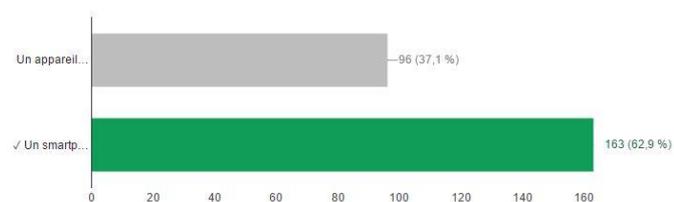


Photographie de Stephen Shore datant de 1974, *Church Street and Second Street*.



Cette image a été prise avec ?

163 réponses correctes sur 259

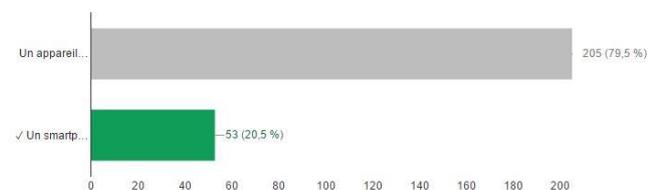


Jean-Fabien Leclanche. Photographie sur iPhone, de la série *Good Morning Montreuil*.

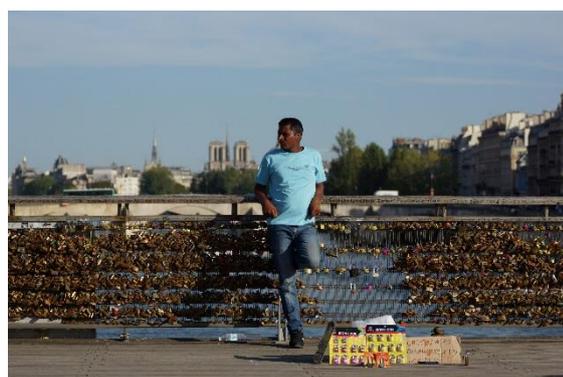


Cette image a été prise avec ?

53 réponses correctes sur 258

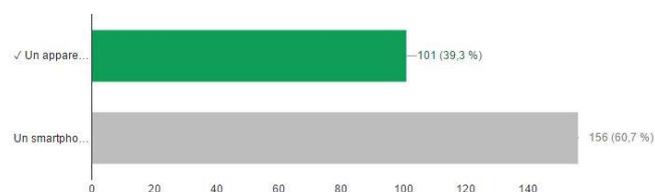


Photographie faite avec un Smartphone par Seng GechKheang.



Cette image a été prise avec ?

101 réponses correctes sur 257

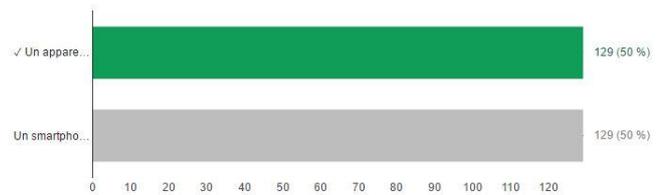


Photographie personnelle réalisée avec un reflex et retouchée via Photoshop.



Cette image a été prise avec ?

129 réponses correctes sur 258

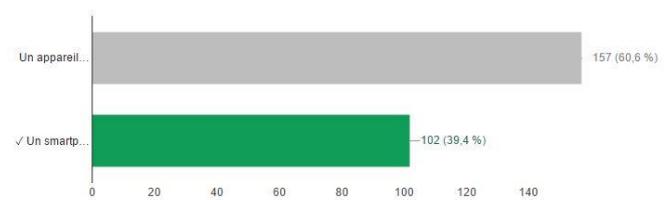


Photographie personnelle réalisée avec un reflex et retouchée via Photoshop.



Cette image a été prise avec ?

102 réponses correctes sur 259

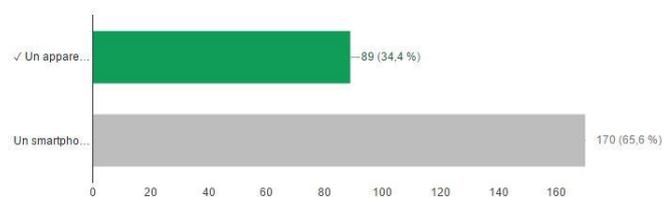


Photographie personnelle, réalisée avec un smartphone, et une application HDR.



Cette image a été prise avec ?

89 réponses correctes sur 259

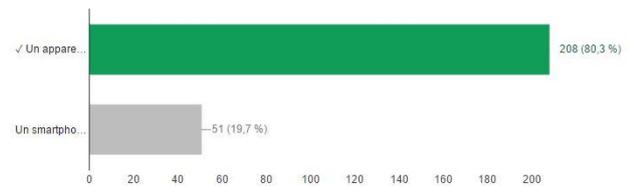


Photographie personnelle, réalisée avec un reflex et retouchée via Snapseed.



Cette image a été prise avec ?

208 réponses correctes sur 259

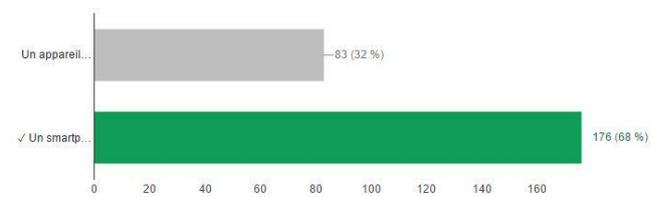


Photographie de William Klein datant de 1954, *Gun 1*.



Cette image a été prise avec ?

176 réponses correctes sur 259

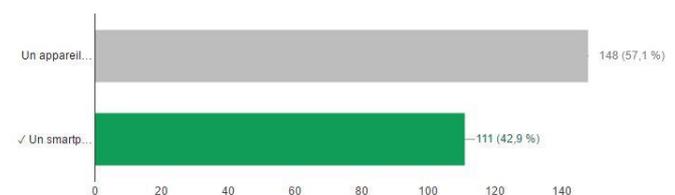


Photographie faite avec un smartphone par Julie J. Bonvalot, puis traitée avec Snapseed et Pixlr.



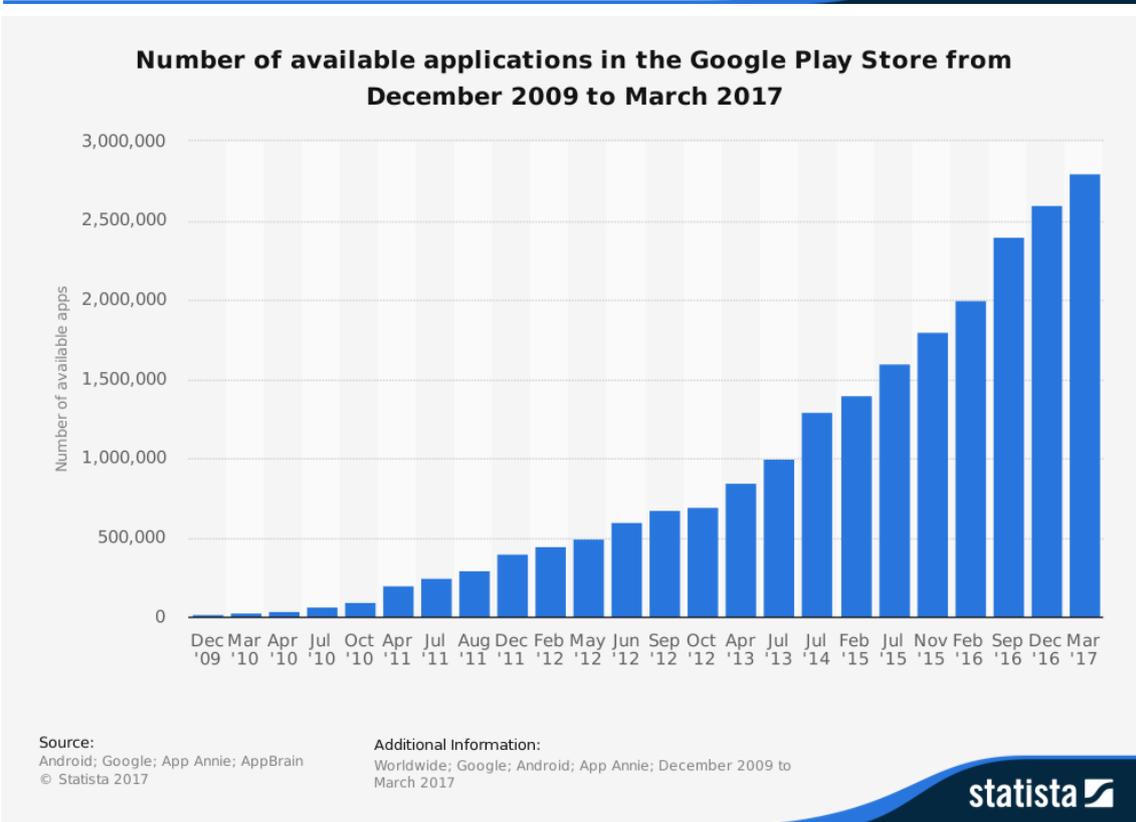
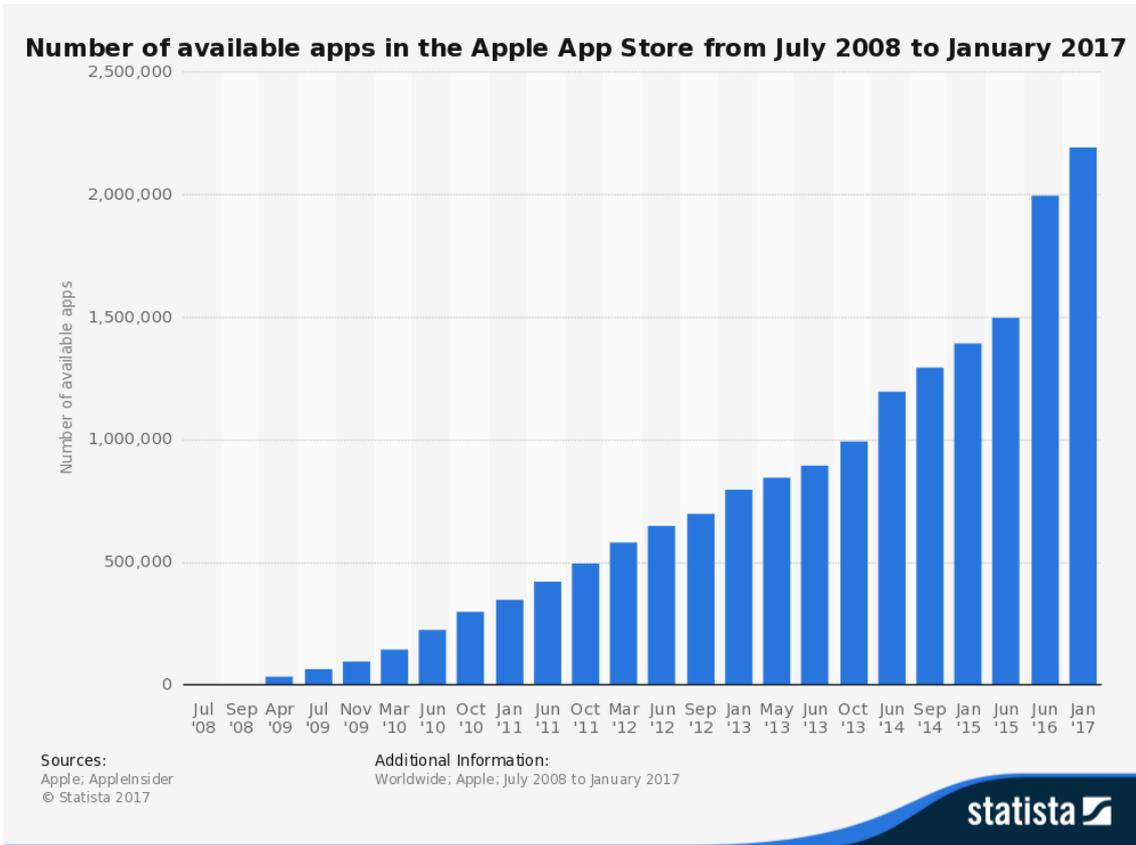
Cette image a été prise avec ?

111 réponses correctes sur 259

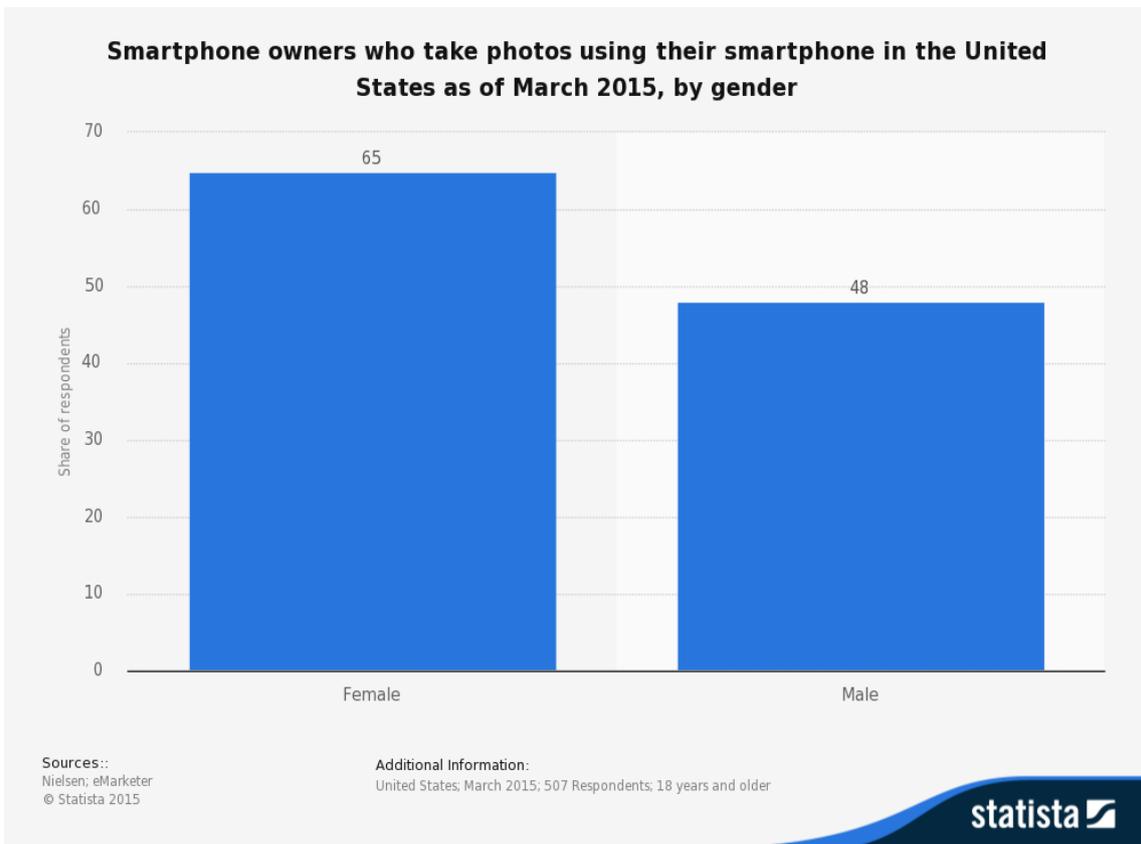
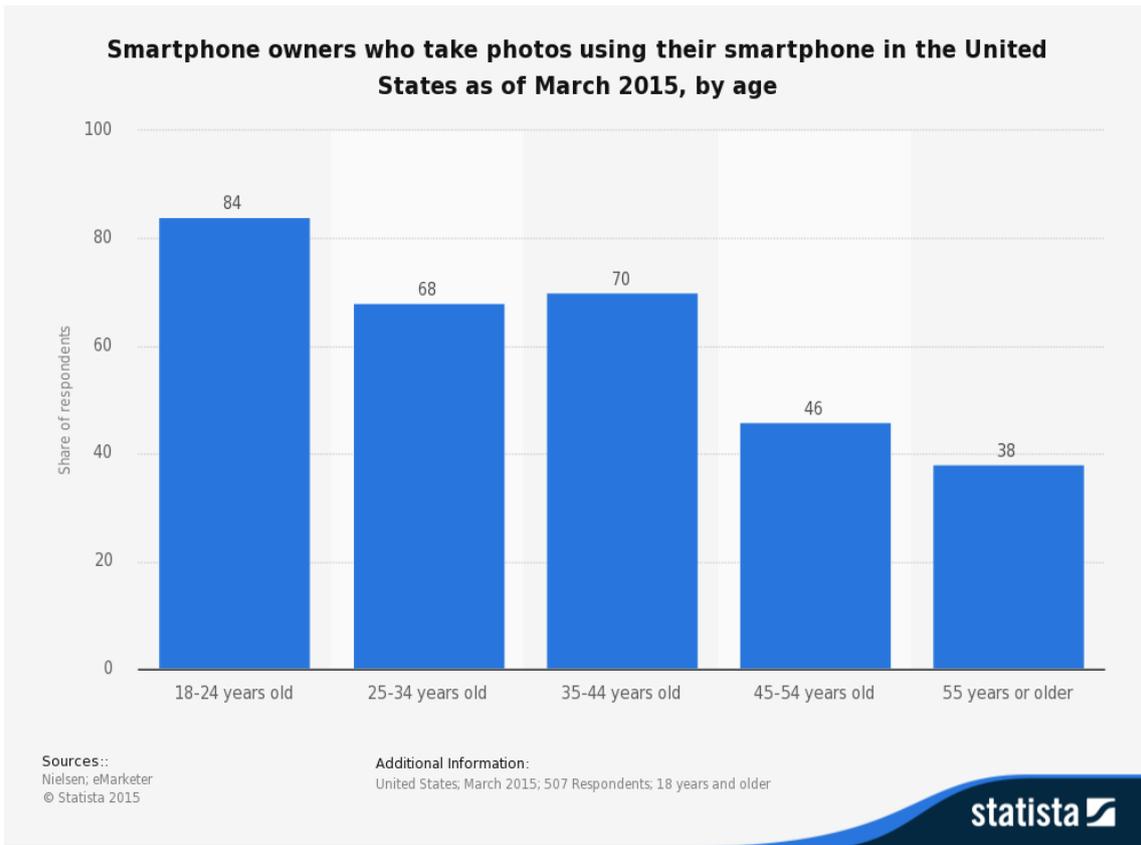


Photographie réalisée avec un iPhone7 ayant un double capteur photographique.

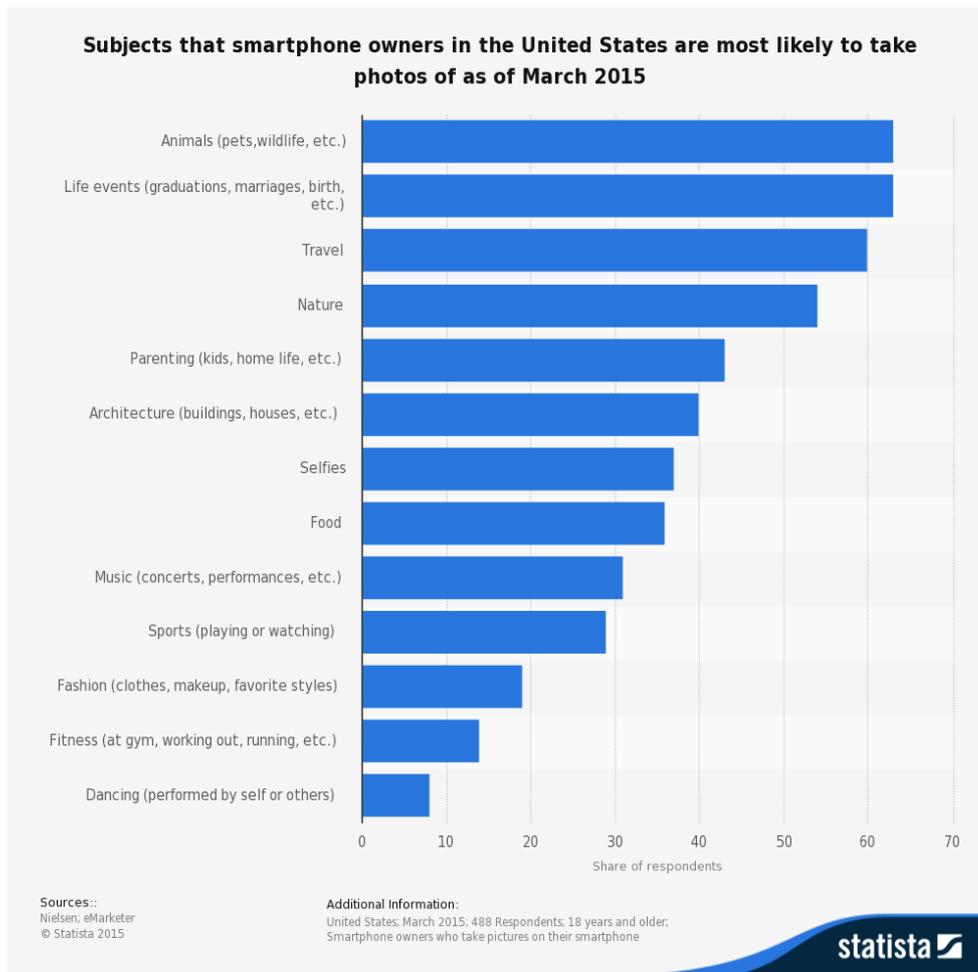
Enquêtes statistiques



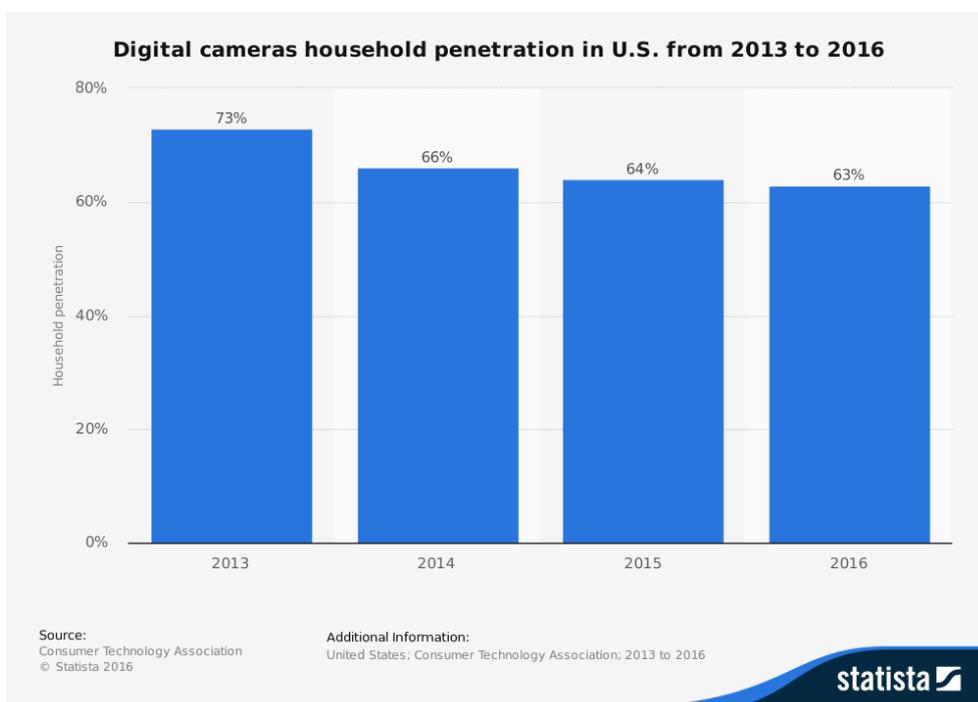
Augmentation du nombre d'application mobiles.



Utilisation du smartphone par tranche d'âge et par genre.



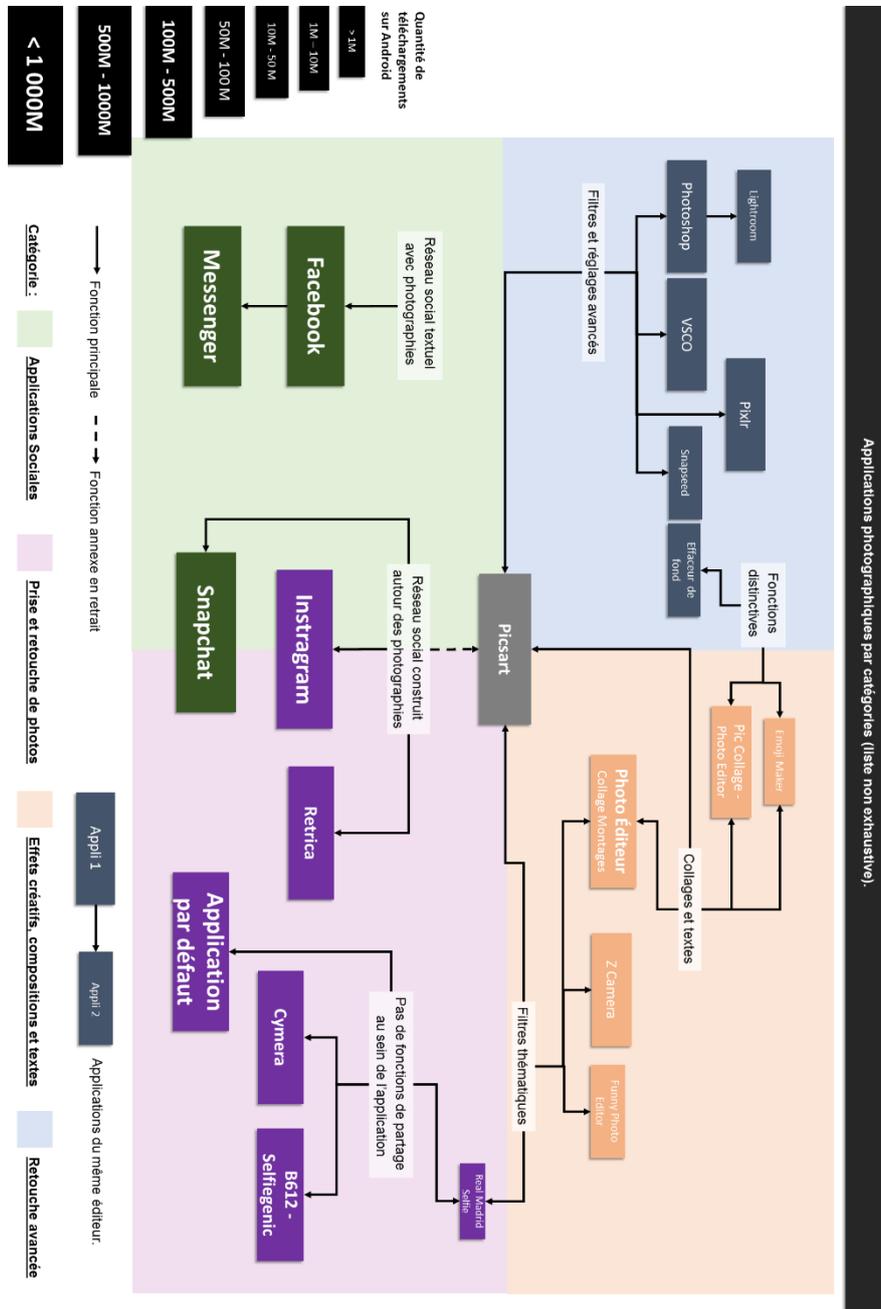
Sujets favoris photographiés par des utilisateurs américains de smartphone en 2015.



Évolution de la possession d'appareils photographiques numériques dans les foyers américains entre 2013 et 2016.

Analyse des applications mobiles

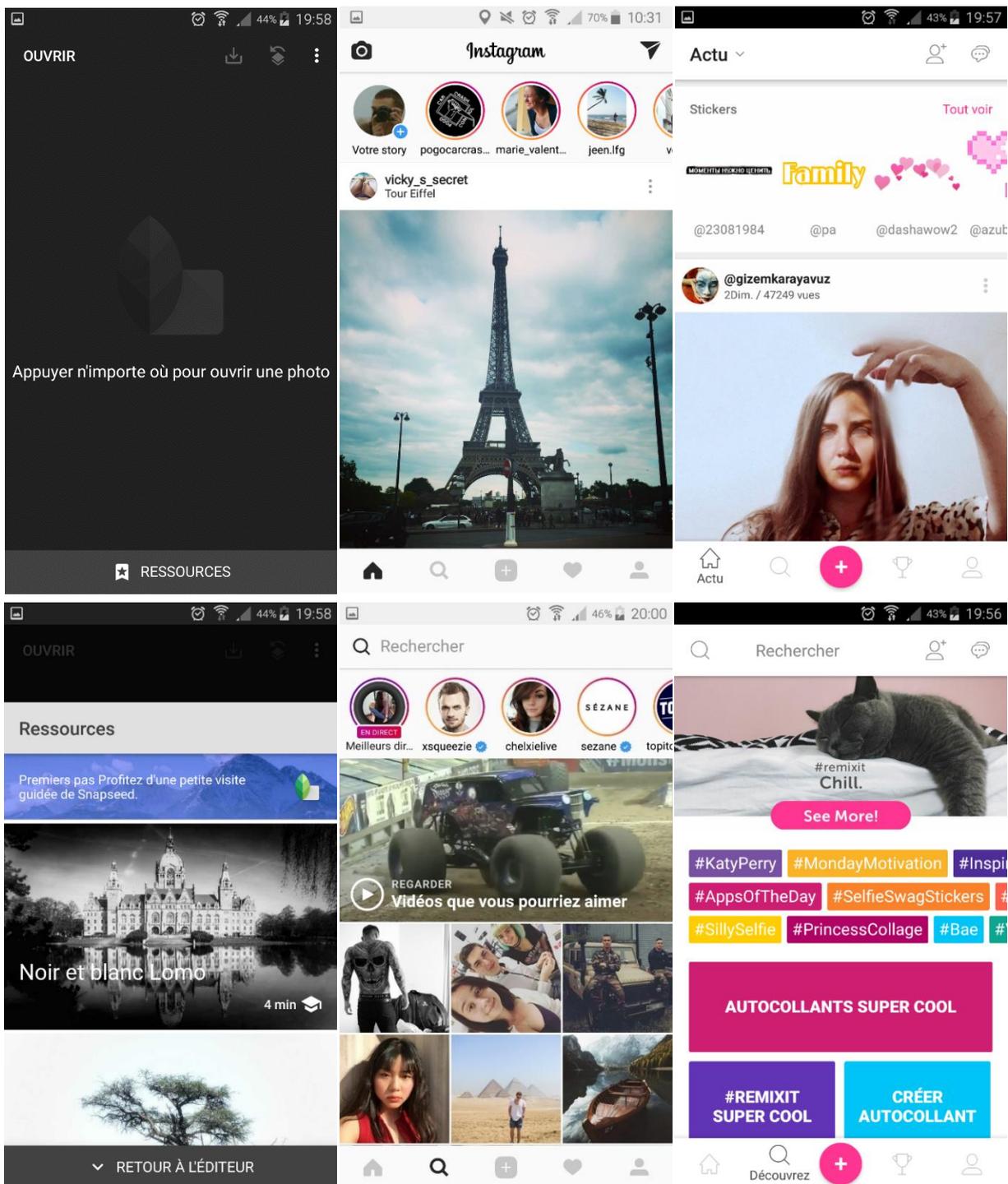
Typologie des applications



Applications étudiées

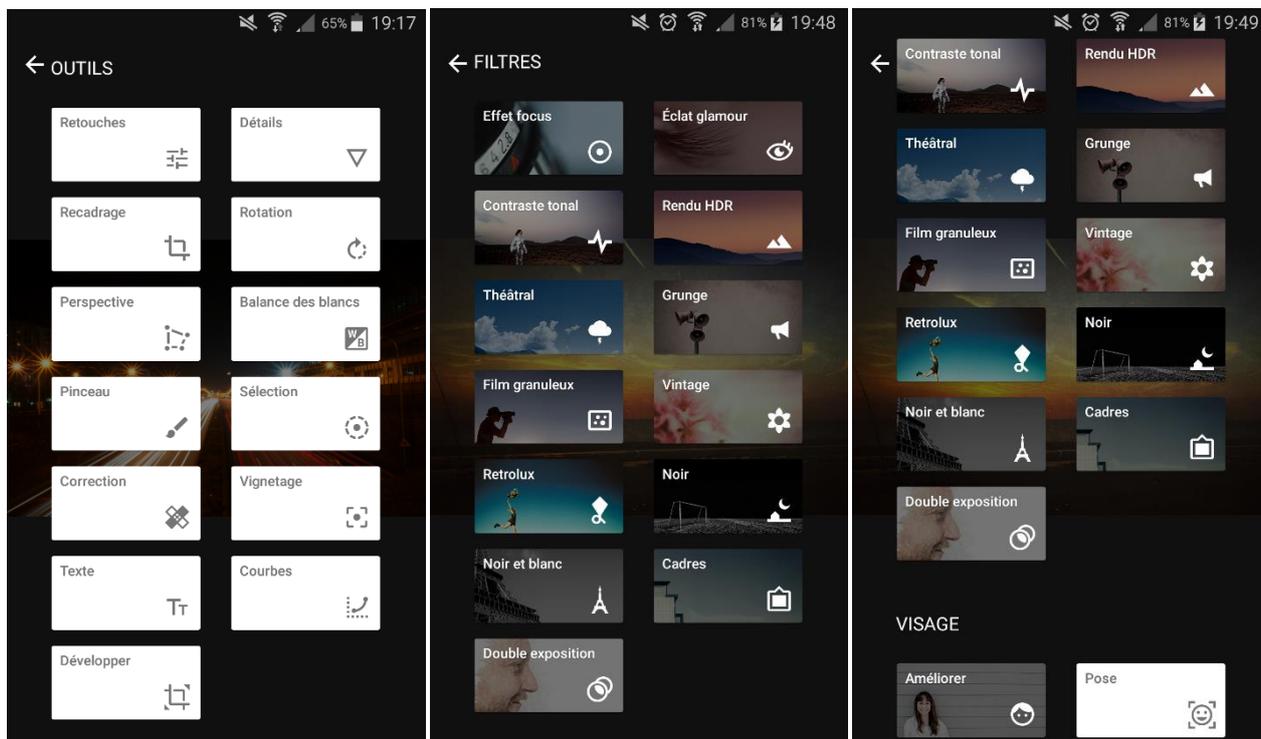
Interface de l'accueil

Bien que présentées dans un format portrait, les interfaces autorisent de passer au format paysage sauf Instagram. Les applications sont respectivement Snapseed, Instagram et PicsArt.

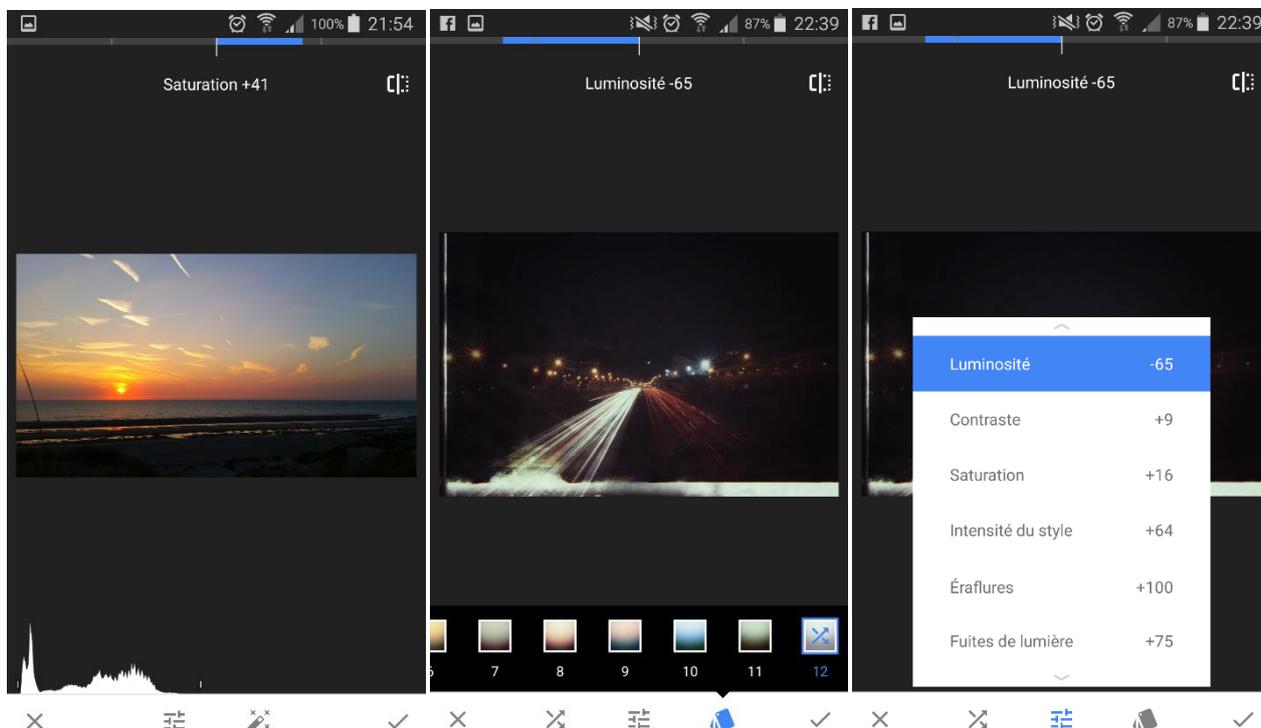


Correction et retouche des images

Snapseed

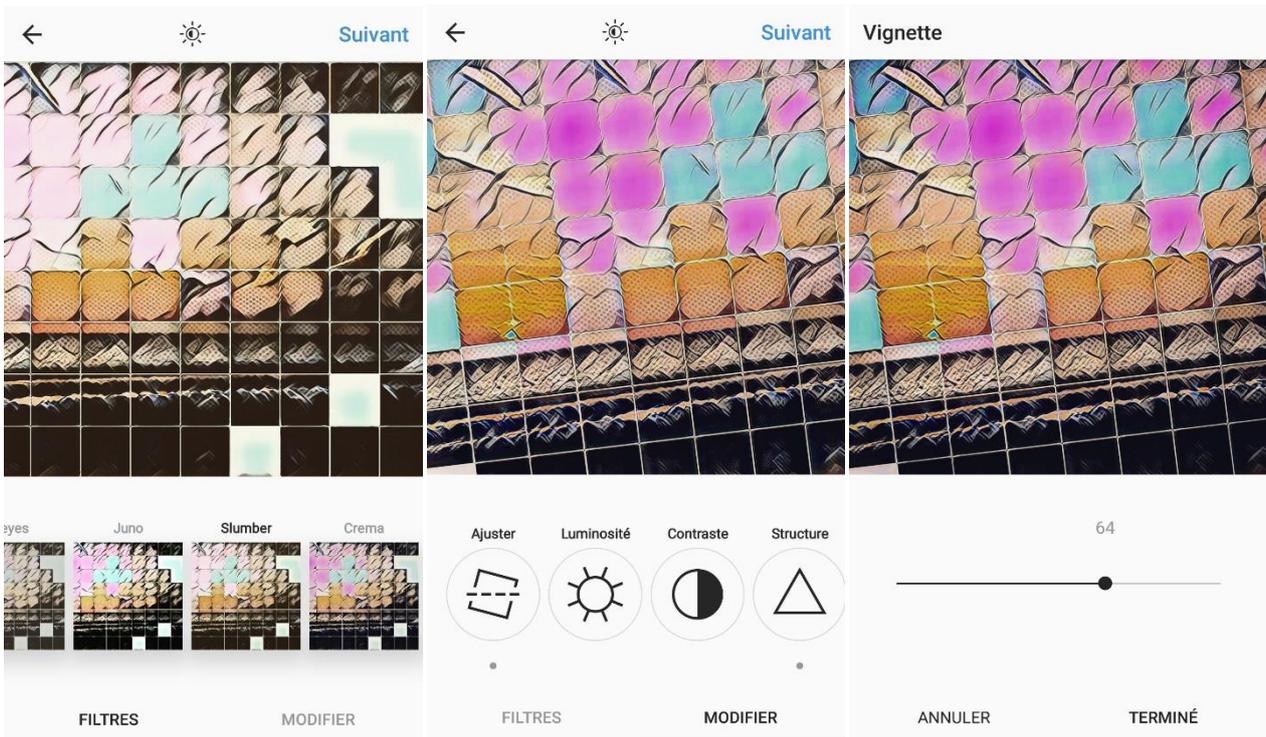


Menu de sélection des fonctions.

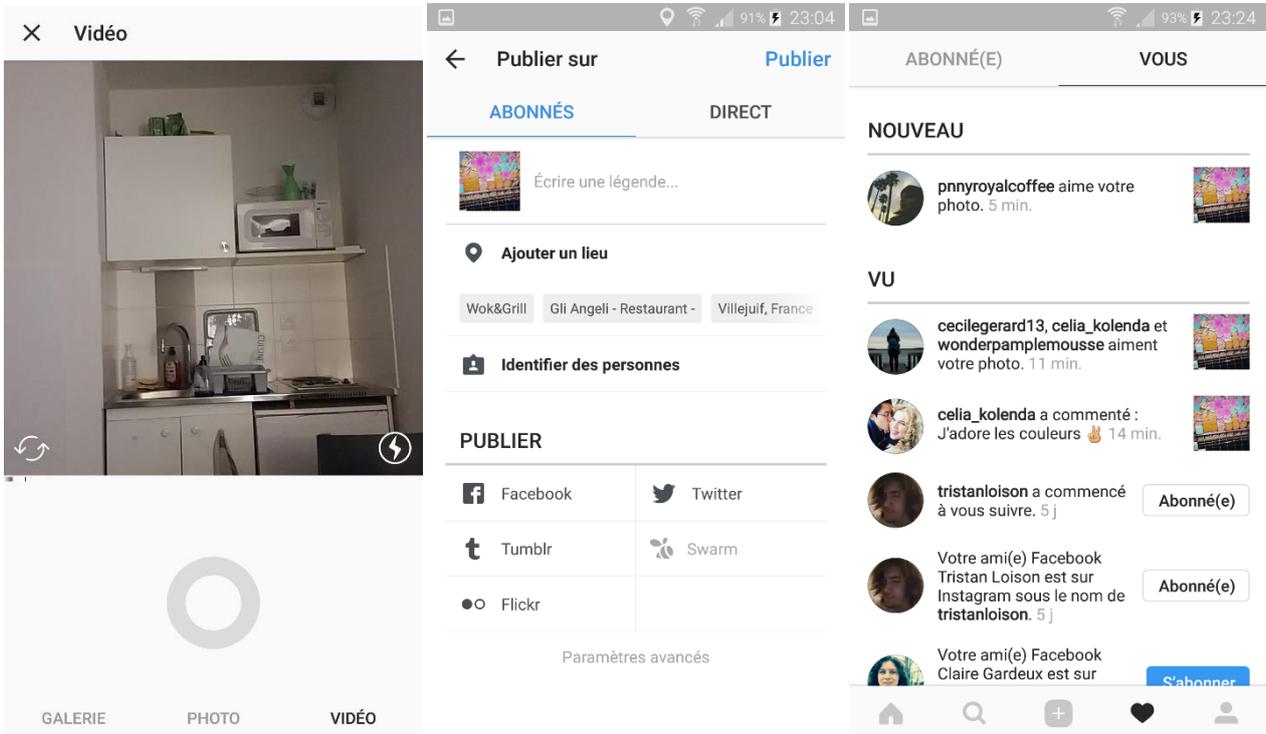


Interface de l'onglet « Retouches » et de l'onglet « Retrolux » ainsi que le menu de sélection de réglages.

Instagram

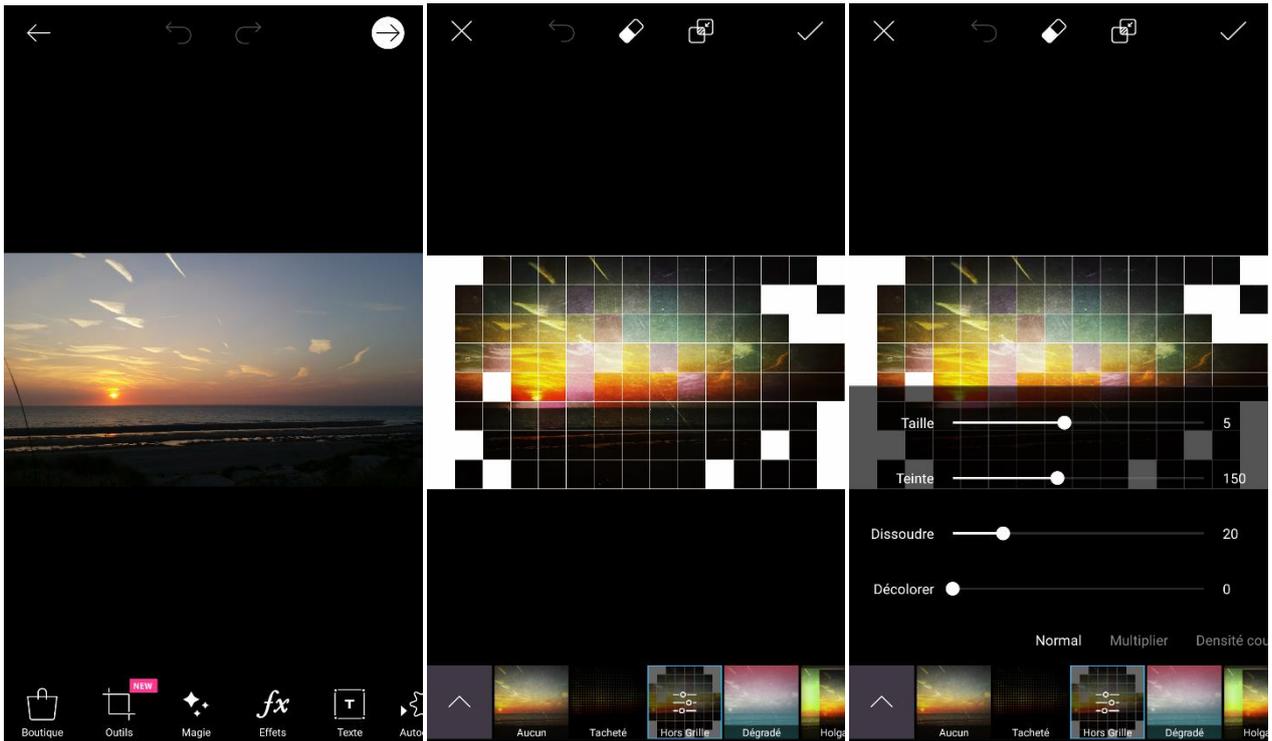


Menu de sélection des fonctions, séparés en onglets « Filtres » et « Modifier ».

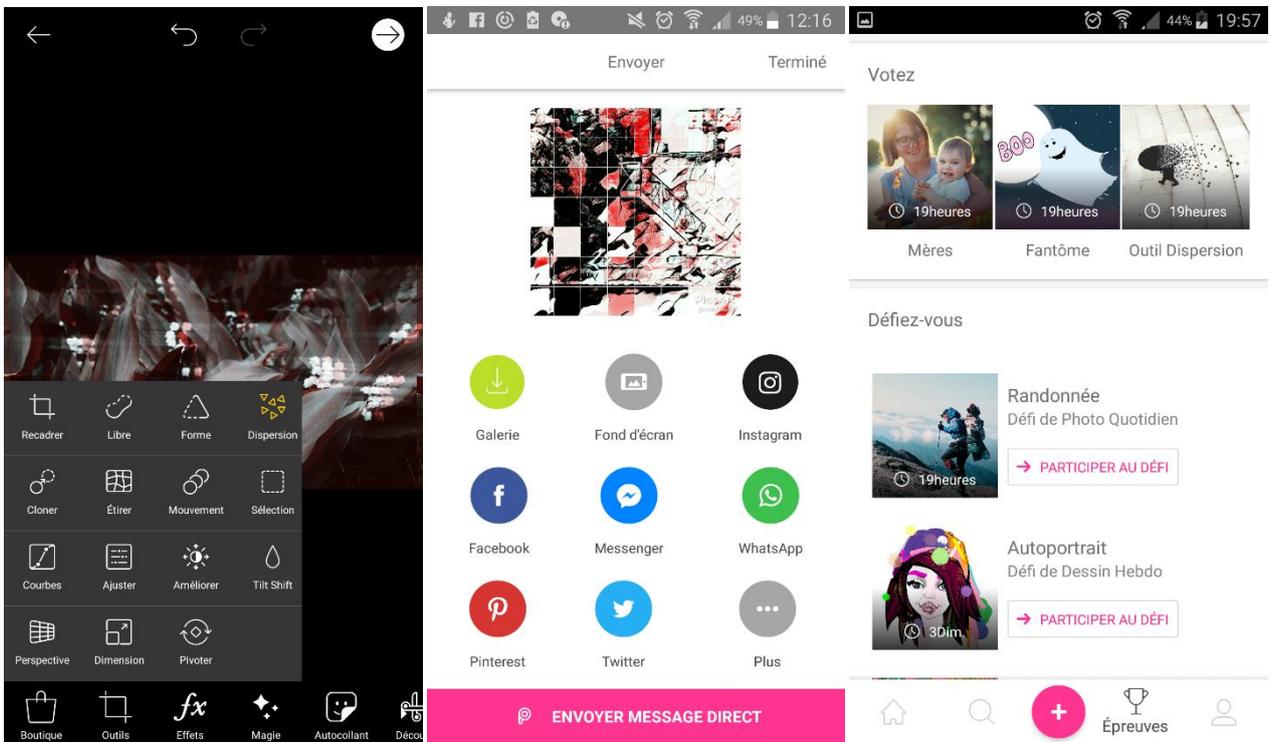


Interface de prise de vue, de publication de l'image et les actualités qui vont ici suite à cette publication.

PicsArt



Menu de sélection des fonctions.



Affichage des « Outils », de l'interface de partage et des défis journaliers.

Liste des fonctions et effets dans les applications

Options de modification de l'image, par ordre d'apparition de haut en bas ou de gauche à droite dans les applications.

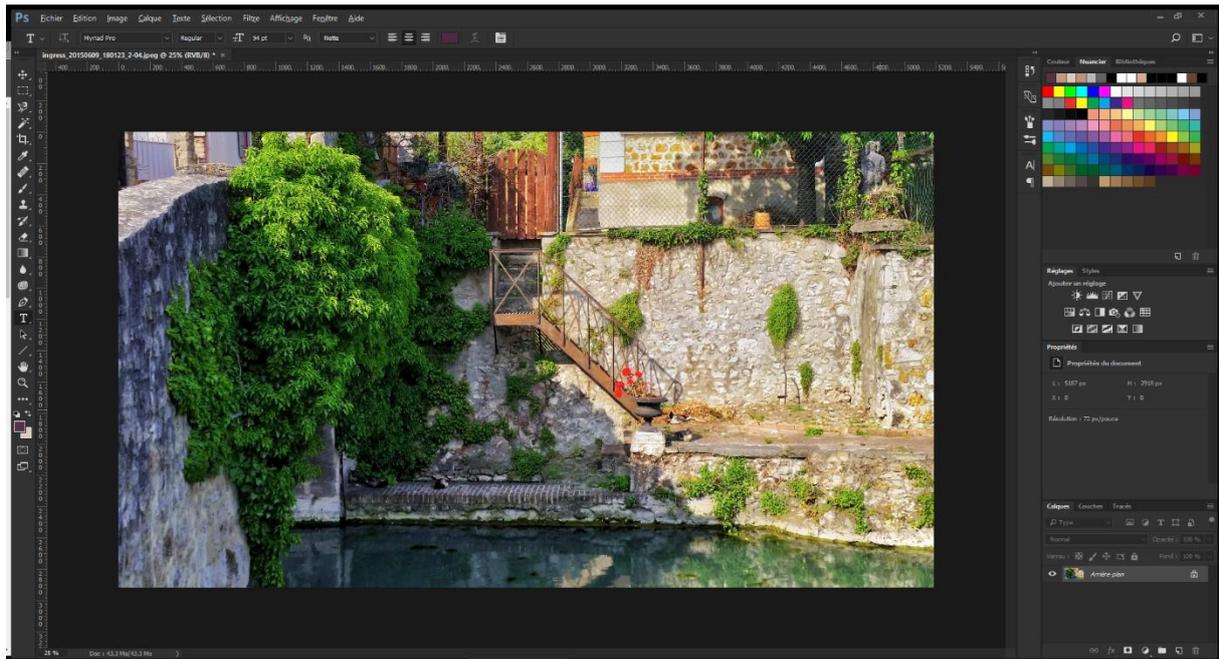
Snapseed		Instagram		PicsArt				
Catégories	Fonctions	Catégories	Fonctions	Catégories	Fonctions			
Retouche	Luminosité	Ajuster	Perspective verticale	Recadrer	Taille en pixels			
	Contraste		Rotation		Rotation			
	Saturation		Perspective horizontale		Format de recadrage			
	Ambiance	Luminosité	Luminosité	Libre	Taille			
	Tons Clairs	Contraste	Contraste		Gomme			
	Ombres	Structure	Structure		Sélection			
	Chaleur	Chaleur	Chaleur	Formes	Formes			
	Automatique	Saturation	Saturation	Dispersion	Dispersion			
Détails	Structure	Couleur	Ombres	Cloner	Sélection			
	Netteté		Hautes lumières		Gomme			
Recadrage	Recadrage	Estomper	Estomper	Étirer	Déformer			
Rotation	Rotation	Hautes lumières	Hautes lumières		Spirale droite			
Perspective	Incliner	Ombres	Ombres		Étirer	Spirale gauche		
	Rotation	Vignette	Vignette	Presser				
	Redimensionner	Tilt Shift	Radial	Gonfler				
	Libre		Linéaire	Pinceau de sélection				
	Remplissage	Netteté	Remplissage	Mouvement	Linaire			
	Automatique				Gratuit			
Balance des blancs	Automatique				Formes			
	Température				Pinceau			
	Coloration				Couper			
	Pipette				Copier			
Pinceau	Dodge & Burn						Sélection	Coller
	Exposition							Effet
	Température							Recadrer
	Saturation							Inverser
								Désélectionner
							Courbes	Sélection des couleurs

Snapseed (suite)		Instagram (suite)		PicsArt (suite)	
Catégories	Fonctions	Catégories	Fonctions	Catégories	Fonctions
Sélection	Luminosité			Ajuster	Luminosité
	Contraste				Contrastes
	Saturation				Saturation
	Structure				Teintes
Correction	Correction				Ombres
Recadrage	Redimensionner				Surligné
Vignetage	Luminosité externe				Temp
	Luminosité interne				
Texte	Couleur			Améliorer	Clarté
	Opacité			Saturation	
	Police			Tilt Shift	Linéaire
Courbes	Choix des couleurs			Perspective	Horizontale
	Catalogue de courbes prédéfinies				Verticale
Développer	Remplissage			Dimension	Redimensionner l'image
				Pivoter	Gauche / Droite
		Horizontal / Vertical			

Interfaces de programmes tiers

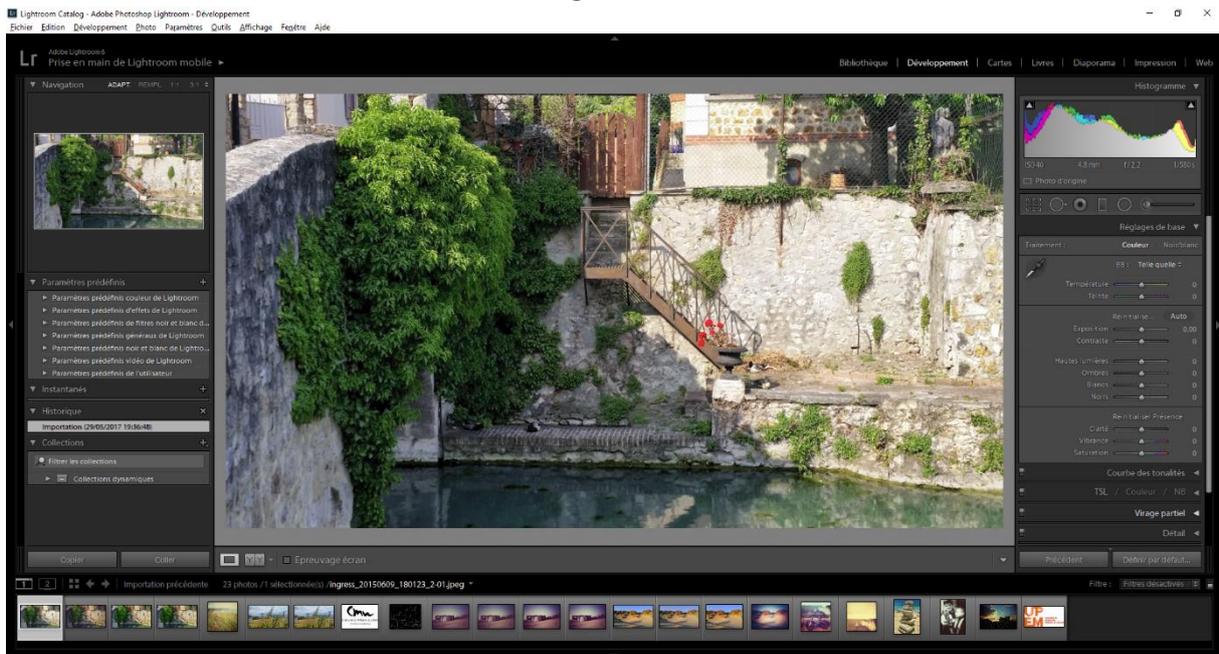
Logiciels Adobe pour la retouche d'image

À titre d'exemple, et comme les logiciels, Photoshop et Lightroom sont des programmes régulièrement cités par les photographes, voici leurs interfaces par défaut.



Photoshop

Lightroom

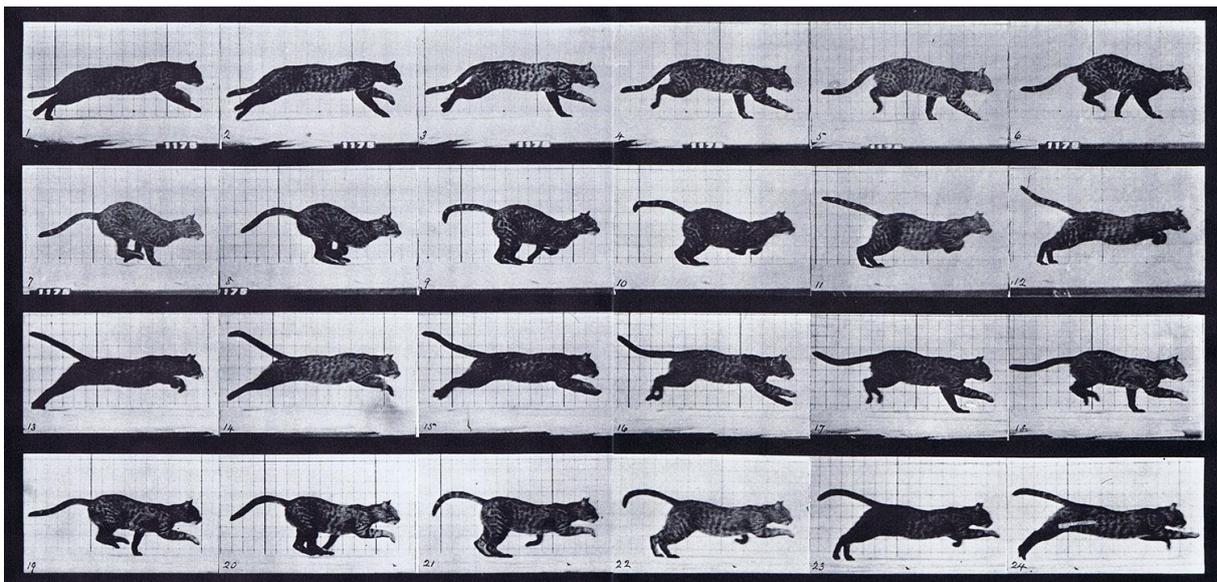


Photographies et projets mentionnés



Louis Daguerre, *Vue du boulevard du temple à 8 heures*, 1838.

Source: Munich Photomuseum : Stadtmuseum.



Eadward Muybridge, *Cat galloping (Animal Locomotion, planche 720)*, 1887.

Source: RMN-Grand Palais - Musée d'Orsay



Walker Evans *Many are Called*, 1938. Source: The Metropolitan Museum of Art.



Diane Arbus, *Triplet in their bedroom*, 1963. Source: phillips.com



Vue de l'installation de Daido Moriyama, *Bye Bye Polaroid*,
Taka Ishii Gallery, 2008.

Interviews de photographes

Récapitulatif des usages des interviewés

Photographes	Photographies sur smartphone (professionnelles)	Photographies sur smartphone (Cadre Privé)	Retouche des photos sur le smartphone	Applications utilisées
Wilfrid Estève	x	x		Instagram
Lionel Pralus	x	x	x	Instagram Hipstamatic
Sébastien Appiotti	x	x	x	Snapseed VSCO Instagram Image Blender Square Edit
Jean-Philippe Poli	x	x	X	Procamera Snapseed Afterlight Superimpose Stackables
Stéphanie Benjamin		x		

Wilfrid Estève

Question 1 : Je voulais donc savoir si vous utilisez de ce genre de pratique ou si vous connaissez des photographes utilisant ces pratiques et si vous faites cet usage du téléphone en tant que photographes.

Estève : Oui j'ai un avis là-dessus. Pour moi il y a deux utilités. Il y a l'outil en tant que tel qui permet de faire des photos et de filmer. Et après il y a les applications qui sont encore autre chose.

Question 2 : Si vous utilisez la photographie sur smartphone, vous le faites dans un cadre professionnel ou dans un cadre personnel ? Est-ce que vous l'utilisez comme

tout un chacun dans le cadre de vacances ou alors réellement dans le cadre de votre travail ?

E : Dans les deux cas. Je dirais même dans les trois cas.

Le premier cas est en usage personnel de souvenirs ou de bloc-notes. C'est une photo "document". Ce qui est aussi intéressant c'est que tous les portables chez moi sont connectés au niveau de la famille, donc tout le monde voit ce qu'a fait l'autre. C'est intéressant cette notion. Moi je sais ce qu'a photographié mon fils, et mon fils sait ce que j'ai photographié. C'est quelque chose de voulu et qui sert de lien entre nous. C'est avec un service d'Apple qui permet de connecter les bases de données de chacun.

Ensuite je fais des photographies avec le smartphone pour des projets personnels. Là j'ai par exemple des projets qui sont liés à l'édition et à une exposition qui sont des projets personnels. Mais du coup pourquoi ? C'est parce que je n'ai pas forcément toujours l'appareil photo avec moi alors que j'ai toujours un smartphone sur moi. Le smartphone est un outil léger de bonne définition et qui permet une photographie créative.

Une utilisation strictement professionnelle... Il m'est arrivé de faire des photographies qui ont été publiés avec le smartphone. Pour plein de raisons. Pour des raisons complètement voulues ou alors pour des raisons accidentelles. Par exemple il s'est passé quelque chose, j'ai fait et j'ai publié. En général parce que je n'avais pas d'autres outils avec moi.

Question 3 : Il y a donc le smartphone comme préparation au travail, dans la vie personnelle ou en tant qu'outil en tant que tel ?

E : Oui. Préparation terrain, repérage ou comme vrai outil en tant que tel. Aujourd'hui l'iPhone 7 ou le dernier Samsung, ça a une définition qui est proche des reflex pro d'entrée de gamme. Maintenant les capteurs sont très performants.

Après il y a quelque chose qu'on a tendance à oublier car quand on n'est pas pro on y pense pas, c'est que l'appareil photo est un objet de création. J'ai toujours eu plein d'appareils photo, des moyens formats, des pockets, les appareils en plastique et des choses qui sont en argentique. Je pense que j'ai une vingtaine d'appareils photo que j'utilise différemment selon les projets. Du coup, le smartphone est aussi un de ces appareils photos. Il n'y a pas de différence, c'est un appareil à photographier. C'est

comme des fois je peux être amené à utiliser un appareil photo en plastique qui s'appelle le Wolga parce que la lentille est en plastique qui a un effet voulu. C'est un acte de création. Je veux faire ce rendu-là, du coup j'utilise cet appareil-là. Dans mes appareils photo, dans mes outils en tant que photographe, j'ai aussi le smartphone qui est là, pour des raisons qui sont totalement pertinentes.

Question 4.a : Du coup justement pour ces raisons d'utilisation que vous préférez dans votre pratique, est-ce que vous vous servez du smartphone juste pour faire des photos où est-ce qu'après la prise de vue, vous vous en servez aussi pour retoucher les images ?

E : Aujourd'hui les logiciels de retouche qui sont présentés en application smartphone sont moins optimisés que celles que j'ai sur mon ordinateur. Et aujourd'hui le smartphone n'a pas encore remplacé l'ordinateur. La logique tablette et smartphone n'est pas dans ma pratique du quotidien, qu'elle soit professionnelle ou pas, n'a pas remplacé l'ordinateur. Il y a bien deux versions de Photoshop qui existent, je la connais, elle existe sur smartphone. Un truc tout bête là-dessus, je ne peux pas faire de métadonnées et du coup ça ne m'intéresse pas. Si c'est pour recadrer des images Facebook ou Instagram le propose très bien.

Question 4.b : Question très précise à ce sujet-là : est-ce que vous connaissez les applications Snapseed et PicsArt ?

E: PicsArt oui, Snapseed non. [..]

E : La retouche et le travail de l'image viennent dans un deuxième temps. La première chose que fait un professionnel c'est remplir des métadonnées. Une appli qui ne propose pas de remplir de métadonnées, ça ne sert à rien.

Question 4.c : Donc de votre pratique photographique, le smartphone sert comme outil mais l'ordinateur reste indispensable derrière pour traiter ce travail ?

E: Ce sont les logiciels qui sont indispensables comme Lightroom, Photoshop, Bridge.

Question 5 : J'avais vu que vous étiez dans le photojournalisme et que vous étiez même codirecteur d'une formation en photographie. Est-ce que vous voyez l'usage des smartphone se développer ? Que ça soit dans un cadre professionnel du photojournalisme....?

E : Non, il ne se développe pas plus, il existe déjà. Il a toujours existé et continue d'exister. C'est comme tous les autres types d'outils que le photographe à sa disposition, il continue d'exister. Il n'y a pas de frénésie autour mais il est là et il est utilisé.

R : C'est donc un autre outil pour le photographe qui a certes ses qualités et ses défauts mais disponible tout le temps avec lui.

E: C'est son principal avantage. On ne va pas acheter un smartphone qui ne fait que photographier. Il n'y a pas d'utilité, je pense qu'il ne serait pas vendu. [..]

Question 6 : Je vais parler à la fois des applications et de la photographie en tant que telle. Qu'est-ce que ça apporté selon vous?

E: Dans les applications, ce qui a vraiment bougé, ce n'est pas de proposer Lightroom ou Photoshop par exemple. C'est de proposer des logiques de partage, par exemple iCloud. Mais c'est aussi la montée des réseaux sociaux et des médias sociaux dans la communication du photographe sur son travail. Aujourd'hui un photographe ne peut pas se passer d'avoir un compte Instagram ou un compte Facebook. Avant pour participer aux plus grands concours mondiaux un photographe devait montrer son site internet, maintenant on demande son compte Instagram.

[..] Les photographies sans métadonnées, c'est une œuvre orpheline. Ça veut dire qu'elle peut être prise au niveau de l'utilisation de la publication sans que le photographe puisse porter plainte. Devant la juridiction américaine par exemple il y a une loi sur les orphelines qui est passé.

Derrière cela il y a une la problématique de l'identification de la source mais aussi de l'information. Et ça, ça passe énormément par les métadonnées. Déjà à minima, remplir qui a pris la photo, comment le contacter, la légende de contexte, ces éléments

de sens sont très importants, c'est le minimum. Ça permet de pister énormément les choses. Toutes les photos qui arrivent dans le studio Hans Lucas sont tatouées numériquement ce qui permet d'avoir leurs traces sur le web. Et ça actuellement il n'y a aucune application qui le propose. C'est pour ces raisons-là, pour moi, jamais je ne posterai directement sur le réseau de photographies que je prendrai depuis mon smartphone, sans qu'elle ne soit passée par un logiciel de tatouage numérique et de métadonnées.

Dans le cadre d'un de mes travaux, le smartphone s'est imposé de lui-même car je l'avais toujours sur moi et j'ai pu capter des choses que même préméditant la photo, je n'aurais pu avoir.

Lionel Pralus

Question 1 : Qu'elle est ta pratique photographique avec le smartphone ?

L : La différence avec d'autres personnes du studio d'Hans Lucas c'est que j'ai une démarche de plasticien. Même si des images finissent dans la presse de temps en temps.

Comment j'utilise mon smartphone dans ma pratique de la photographie ? Donc je l'utilise un peu comme un journal, comme un carnet pour prendre des notes. Ça doit faire 6, 7 ans que j'utilise mon smartphone pour faire des photos. Surtout dans la rue, est c'est une chose que j'essayais de faire mais que je ne trouvais pas évident avant, faute d'avoir un appareil assez discret ou assez réactif. Les appareils photo argentique ne correspondaient pas cette pratique là parce qu'il faut les régler et qu'il y a tout un travail de scan. Je suis encore d'une génération qui a appris en argentique et ce n'était pas forcément naturel de faire du numérique pour moi. Pourtant c'est un outil sympathique même si ce n'est pas l'aspect du partage qui m'a le plus intéressé. C'est le fait d'avoir un petit appareil qui capte des impressions que je pourrais avoir dans la vie de tous les jours. Et vraiment la street photographie et ce n'était pas mon truc à l'époque.

R. Et donc avec le smartphone ça l'est devenu ?

L : Disons que j'ai trouvé intéressant d'accumuler des images au fur et à mesure des années même si ce n'était pas avec une grande régularité. C'est l'aspect pratique qui m'intéressait.

Question 2 : Ça t'a permis d'explorer de nouvelles formes photographiques auxquelles tu n'avais pas accès facilement avant ? Tu as dit que ça te permet d'être réactif et d'avoir un appareil discret.

L : Oui c'est ça, après c'est un mélange. Ce qui est intéressant c'est aussi quand on utilise des applications qui permettent d'avoir des photos carrées ou d'utiliser les filtres directement et qui font référence à la photographie argentique. C'est finalement un entre-deux intéressant entre la photo instantanée numérique et en même temps une esthétique de l'image argentique, entre la photo instantanée numérique et aussi une esthétique de l'image argentique un peu marquée pellicule années 70-80 qui sont des esthétiques qui m'intéressent. Même le fait de cadrer en carré, il y a peu d'appareils photo numériques qui le propose.

Mais ce n'est pas la même chose. J'ai pas mal bossé avec des appareils par lesquels on visait par un dépoli, il y a une sorte d'analogie entre le verre du dépoli et un écran de téléphone. J'utilise(ais) aussi des Blade, Rolleiflex, Chicane. Mais c'est vrai que quand tu dois être photographe, tu n'utilises pas le smartphone de la même façon que quand on est un néophyte qui cherche à photographier un peu de tout avec son téléphone. Finalement je ne fais pas énormément de photos avec mon téléphone. Mais j'essaie de prendre le temps de la même façon que quand je prends une photographie un peu plus noble.

R : J'ai aussi la même démarche et je prends autant de temps lors d'une photographie sur smartphone qu'avec une photographie sur le reflex.

L: Maintenant c'est vrai qu'il y a une sorte de facilité à appuyer sur un bouton et obtenir dix photos d'un coup. Même si c'est un peu à nuancer car de plus en plus de gens prennent des photos via les applications. Via l'application, il peut arriver souvent que l'on retouche sa photo en direct et du coup on prend le temps.

Question 3: Toi tu utilises justement des applications pour faire des retouches photo en direct ou post-prod sur ton téléphone ?

L : À la base j'ai utilisé Instagram quasiment dès le début, depuis que j'ai un smartphone. Sauf que jusqu'il y a quelques mois je ne m'en servais pas pour partager des images. J'utilisais Instagram pour générer des filtres.

R : Comme outil de prise de vue plus que comme outil de partage.

L : Pendant 6, 7 ans je n'ai pas partagé des photos sur Instagram. J'aimais bien l'esthétique d'Instagram. À l'époque il n'y avait pas beaucoup d'applications qui proposaient des filtres de manière sobre. Il y avait beaucoup d'applis qui partaient dans une esthétique lomo et très marquée, très saturée, déformant beaucoup les images et finalement je trouvais qu'Instagram avait un rendu assez sobre même s'il y avait finalement des filtres assez différents. Ça permet une retouche fidèle de l'image, on n'était pas dans une retouche trop déformante.

Je trouvais qu'il y avait beaucoup d'applications qui jouaient sur un esthétique lomo. Un aspect sur-vintage des images.

R : Une utilisation trop extrême sans entre deux.

L : Oui et qui est pas mal liée à un effet mode Lomography où finalement les gens revenait à la photo argentique mais d'une façon très extrême. Moi ça ne m'intéresse pas. Je préfère avoir une esthétique, pas neutre, mais plus légère, qui correspondait bien à des images poétiques. Pour ça, Instagram correspondait très bien à mes attentes et ce n'était pas aussi évolué que maintenant. On pouvait juste mettre un filtre sans rien régler ni à la luminosité ni à d'autres choses et finalement ça marchait très bien comme ça. J'ai testé d'autres applications, juste par curiosité, mais je n'ai jamais été très convaincu et je n'ai pas envie de passer 2h devant le téléphone pour rerégler une image.

Question 4.a : Donc tu utilises des applications pour l'aspect immédiat et simple de la retouche ? Ce qui correspond finalement à tes attentes plus que te poser derrière un PC et à passer 2h devant une photo.

L : En tout cas pour les photos prises avec un téléphone je ne le fais jamais car ce n'est pas l'idée de base dans laquelle je fais les images, je suis plus en instantané. J'utilise aussi Hipstamatic. C'est une des premières applications pour faire des photos téléphones portables. Une des premières photos utilisées professionnellement par des photoreporters pour faire des reportages. On choisit vraiment ses pellicules ses optiques et pour le coup c'est une retouche de l'image qui est très marquée par d'anciens procédés du type cyanotique avec des flous liés à la pellicule. C'est intéressant mais je le fais très rarement. Je le fais quand je dois retoucher une image un peu plus que les autres. C'est à peu près tout pour la retouche.

Question 4.b : Pourquoi le choix du smartphone ? Après tu en as déjà un peu parlé : c'était plus simple et plus rapide ?

L : Avant d'avoir un téléphone, j'avais beaucoup de mal à faire des photos comme ça. Je faisais des projets bien carré, des projets très planifiés. Il y avait un manque vis-à-vis des choses que l'on voit dans la rue. Et au fur et à mesure, il y a des séries qui se construisent comme ça. C'est vrai que j'avais envie de faire ça et je n'avais pas envie d'être avec un appareil tout le temps sur moi à faire mon Street photographe. En même temps j'étais un peu réfractaire à avoir un téléphone un peu perfectionné. Et puis j'ai fini par avoir un smartphone. Je trouve que les iPhones ont une façon de gérer la lumière qui est assez proche de la pellicule. À chaque fois que j'ai utilisé un autre téléphone, la lumière n'était pas gérée de la même manière.

Question 5 : Je pense qu'effectivement il y a la question de l'application utilisée mais aussi des réglages spécifiques de l'appareil qui donnent un certain cachet à la photo. Est-ce que dans les photos que tu produis via le smartphone il y a une différence esthétique visuelle, en dehors des limitations qui existent ? Est-ce qu'il y a d'autres différences visuelles marquées vis-à-vis d'autres photo que tu pourrais faire comme avec tes photos argentique ou numérique, ou si finalement la différence est assez ténue ?

L : Les séries que je fais plus à l'argentique ou les séries qui sont plus réfléchies, je me laisse moins de libertés et forcément je vais avoir une manière de photographier

qui sera toujours la même quand je vais faire une série. Alors qu'avec le smartphone il y a plus de liberté et je suis moins regardant sur certaines choses ne serait-ce que par le sujet photographié car il change tout le temps. Mais comme je le disais tout à l'heure, j'essaie de photographier avec la même rigueur avec un téléphone qu'avec un autre appareil mais avec ce que je photographie au téléphone, le fil conducteur se fait au fur et à mesure. Je n'ai pas d'idée préconçue de ce que je vais photographier avec le smartphone. Il y a une certaine liberté à ne pas se poser de question, de si ça va rentrer dans tel ou tel sujet. C'est une photographie un peu désinhibée.

Question 6 : Est-ce que tu penses que cet usage de la photo mobile que tu fais un peu de désinhibé, c'est parce que tu apportes malgré tout une valeur un peu moins forte à la photographie sur smartphone ou simplement parce que tu as plus de liberté ?

L : Je pense qu'au début j'ai accordé moins de valeur à ça, déjà de par l'aspect qualitatif des photos. On n'obtenait pas des images de la même qualité ou de la même résolution. Et si on n'était pas devant l'ordinateur en train de retoucher l'image à fond, de zoomer dedans, on était limité du point de vue de la qualité. Mais maintenant c'est devenu secondaire. Après c'est plus au niveau du processus de travail, vu que les photos sur téléphone, c'est quelque chose que je fais à côté. J'ai commencé comme ça sans prétention, elles n'ont pas de statut vraiment défini ces images-là. Elles sont un peu hors de mon travail, hors projet. C'est le fait de continuer à en faire années après années, d'en accumuler qui leur donne du sens et la légitimité mais c'est vrai que ça évolue au fur et à mesure et je ne sais pas encore quoi penser. Je continue à en faire et ce sont des images qui s'accumulent. Il y a des choses qui les relient et il y a des sous-séries mais ça a finalement un contour assez vague de ce que je fais avec ça.

Question 7 : Tu penses finalement que tes travaux en tant que photographe hors smartphone restent prédominants ou finalement tu as maintenant une majorité de travaux utilisant le smartphone, ou c'est toujours à la marge ?

L : Moi j'utilise le smartphone de 3 façons différentes. Il y a cette série au long cours qui a bien augmenté et qui est devenue une partie de mon travail, c'est "One by One".

J'ai ma pratique seul et aussi en collectif, les autres personnes du collectif ont aussi leurs séries au téléphone de leur côté et ça nous arrivait de faire des accrochages de deux ou trois séries mélangées.

On l'utilise aussi comme un outil technique. Quand on fait des accrochages d'expositions, on utilise le téléphone pour faire quelques images, pour faire une timelapse, pour prendre des enregistrements en vidéo ou du son. C'est à dire comme un outil de captation finalement.

On l'utilise aussi comme outil pédagogique quand on fait des interventions auprès de certaines classes et ça nous est déjà arrivé de lancer plusieurs fois cette thématique de l'image au téléphone afin d'essayer de partager notre façon d'utiliser le smartphone comme un appareil photographique. Pour amener les ados à penser les images que l'on fait avec un téléphone avec certaines contraintes, donc au niveau de la prise de vue, du nombre de prises de vue, des sujets... Puis ensuite les amener à choisir leurs images. On avait fait une exposition dans le collège. C'est une autre façon d'utiliser le téléphone car quand on arrive dans un établissement, les professeurs ont rarement leur appareil photo or quasiment tous les élèves ont un smartphone.

R: Ça permet de surfer sur une forme de démocratisation du smartphone.

L : Alors par contre ils ont tous un téléphone, mais la moitié ne sait faire qu'une seule sorte de photos et ne sait pas forcément utiliser le smartphone autrement. Et l'autre moitié est super à l'aise avec plein de trucs et va nous apprendre plein d'autres usages. Mais par contre la globalité ne savent pas télécharger des photos de leur téléphone contrairement à nous qui mettons nos photographies faites avec le téléphone sur l'ordinateur pour les télécharger, les sauvegarder et les archiver. Eux quasiment aucun ne fait ça, ils ne sont pas du tout dans cette démarche-là, c'est juste balancer sur Facebook ou Snapchat et après impossible de récupérer les images. C'est marrant de voir les différences d'usages à ce sujet-là car ils ont une grosse production de photos et après on ne récupère qu'une seule partie des images produites. Car ils ne savent pas extraire les images de leur téléphone autrement que par les réseaux.

R : L'impression que j'en ai c'est que comme c'est très simple de faire des images pourquoi les télécharger et autres ? Pourquoi se donner du mal pour ça alors que c'est simple à faire et refaire ? Je vois des gens qui perdent toutes leurs photos de leur

téléphone et ça c'est impensable pour moi qui ai 3 sauvegardes de toutes mes photos, moi c'est impensable car c'est la valeur que l'on donne à l'image

L : Effectivement vis-à-vis de cette valeur accordée à l'image, je sauvegarde les photos prises via le smartphone parce que je fais des dossiers ne serait-ce que pour sélectionner les images et je le fais sur mon ordinateur. Le téléphone est là comme outil de prise de vue et de retouche.

Question 8.a : Pour toi le smartphone n'est pas juste un outil de partage ?

L : Pour moi le partage est venu cette année car avant je passais tout par Instagram. Mais mon compte était fermé et je me suis fait convaincre de rendre mes photos publiques. J'ai dû faire un écrémage de mon compte pour le rendre vraiment professionnel, car effectivement maintenant c'est très compliqué de dire qu'on est un photographe professionnel, que l'on fait de la photo sur smartphone sans avoir de compte Instagram. Après je trouve que mon compte Instagram n'est pas représentatif de mon travail en général, parce que 99 % des projets que je fais ne sont pas du tout sur Instagram, je n'ai pas encore le réflexe de poster des images qui ne sont pas prises avec le smartphone.

Question 8.b : Pour l'instant tu n'as pas de photographie prise en dehors du téléphone qui se retrouve sur des réseaux sociaux téléphonique ?

J : J'en ai une pour faire un test pour voir si ça fonctionnait mais ce n'est pas une pratique au long cours. Par contre je sais que pour l'Instagram du collectif, Lucie ou Hortense du collectif le font. Pour l'instant je n'ai pas encore intégré Instagram en tant que réseau social. Je pense que ça me demande un peu de temps

R : C'est intéressant car j'avais parlé à Wilfrid Estève et il prenait des photos sur le téléphone mais toute la retouche passait par le PC puis le partage était réalisé par des sites et des plateformes comme Instagram. Alors que toi tu prends des photos et tu les retouches sur le smartphone mais tu ne les partageais pas via le smartphone.

L : Oui sauf que ça a changé. Après j'utilise vraiment le téléphone comme un outil de prise de vue et j'étais assez réfractaire à cette idée d'Instagram comme un réseau social. Mais Instagram comme un réseau professionnel c'est presque incontournable maintenant. C'est vrai que c'est une question assez complexe.

R : Je m'en doute et c'est aussi changer ses pratiques et ça évolue tout le temps. Donc ça ne correspond pas toujours à ce qu'on veut faire.

L : Pour moi le smartphone c'était vraiment un appareil photo comme un autre. Donc là, le connecter et être en plus sollicité à partir du moment où l'on partage des photos sur son compte, c'est comme n'importe quel mail ou Facebook, on va vérifier si les gens ont aimé, partagé, suivi. Donc ça capte plus d'attention et ça la disperse.

Question 9 : Tu as en tête des noms de projets exposés en ligne, que tu aurais pris ton téléphone ?

L : Sur le téléphone je n'ai qu'une seule série. C'est une grosse série. Sur Instagram c'est un peu une série sans choix. Car sinon je décharge les images et il y a un récit créé par la sélection. Par rapport à l'utilisation professionnelle, il y a aussi la presse, mais généralement la presse vient piocher des images dans une série qui existe déjà. Ce n'est vraiment pas pour illustrer la photo sur smartphone, ils utilisent ces images comme n'importe quelles autres images. Je sais qu'il y a pas mal de photoreporter qui utilisent le smartphone et moi ça ne me dérangerait pas si on me proposait un projet, si ça rentrait dans le cadre de la demande.

Question 10 : Ce qui est intéressant c'est que tu utilises le smartphone pour la photo mais aussi pour les outils que ça permet d'avoir.

L : Moi je trouve ça plus intéressant de retoucher directement à la prise de vue, d'être dans la retouche instantanée. Une manière de rester dans cette logique du smartphone et de l'instantané, on voit quelque chose et on y associe directement un type de retouche, plutôt que d'être devant un catalogue d'images, en se demandant ce qu'on va pouvoir faire comme retouche sympa. Je trouve ça plus cohérent en tout cas dans ce que je fais.

Question 11 : Tu retouches l'image en direct ou après coup ?

L : On va dire à 80% c'est en direct. C'est très rare que je le fasse après. Faut de temps mais aussi parce que ça ne m'intéresse pas forcément de revenir dessus. Après pour des projets très spécifiques j'utilise un logiciel sur ordinateur, qui propose des filtres qui sont très proches de ceux proposés sur le téléphone. Mais c'est pour retoucher des images faites avec un reflex. C'est ToyCamera. Leur truc est de proposer des filtres qui rappellent la pellicule et on se rend compte que si tu montres une photo retouchée avec ce logiciel fait pour simuler la pellicule, ça va rappeler aux gens une photo faite avec un téléphone et pas une photographie faite avec un appareil. Le téléphone s'est un peu approprié les codes de l'argentique.

Sébastien Appiotti

Question 1 : D'un point de vue personnel, tu as déjà fait j'imagine des photos avec ton téléphone ou est-ce que tu as un reflex et si tu as un reflex pourquoi as-tu fait des photos avec son smartphone ?

S : Oui, alors moi j'ai 3 types d'appareils photo. Je suis d'abord un passionné de photos, donc j'ai des argentiques. J'en ai trois, même si je ne fais plus trop de photos avec. J'ai un reflex aussi et je fais de la photo avec mes smartphones vraiment de manière intensive depuis 4, 5 ans, depuis que j'ai l'iPhone 4. C'est vraiment là où je me suis mis à faire de la photo avec le smartphone. La différence d'usage va se faire en fonction des situations. Après c'est vrai que le smartphone et quand même pratique, je l'ai toujours sur moi, plus mobile. Ce qui est pratique c'est d'avoir tout sur place en fait. Tout dans un même endroit, d'avoir la prise de vue qui est possible, après le post processing, la retouche, le recadrage et après la circulation de l'image et le partage si je veux l'envoyer à mes proches ou sur les réseaux sociaux type Instagram, Facebook, Twitter. Je pense que c'est vraiment le fait d'avoir la convergence des visages tout-en-un et qui fait que ça m'a intéressé.

Dans mon historique personnel, j'ai tenu un blog sur la photo mobile que j'ai dû ouvrir en 2011-2012 et que j'ai tenu pendant 4 ans.

R : Peu après ton iPhone 4 donc.

S : C'est ça, ça me passionnait vraiment, donc j'en ai longuement parlé. Et après dans mes études à chaque fois dans mes mémoires de recherche et là dans ma thèse, la partie photo faite avec le smartphone est très importante.

Question 2.a : Pourquoi quand tu as eu l'iPhone 4 ? Quel a été ton déclic ? Tu as testé l'appareil photo et tu t'es dit « Tiens, ça ne rendait pas si mal... » ou tu t'étais rendu compte que c'était assez puissant et pas trop long pour en faire ? Qu'est-ce qui a été le déclencheur ?

S : J'avais eu avant trois téléphones portables qui faisaient de la photo, le Sony Ericsson puis un Motorola à clapet qui faisait des photos, un Samsung, donc je faisais déjà des photos avant. En tout cas ce qui est intéressant avec l'iPhone 4, c'est déjà le premier smartphone avec lequel j'ai eu un forfait internet, ça m'a permis de partager en 3G à l'époque sans wifi. Aussi tout simplement c'est le premier smartphone que j'ai eu où il y avait des applications.

Question 2.b : Oui tu as pu avoir le combo si je puis me permettre entre l'appareil photo et d'autres possibilités que l'on peut ajouter avec les applications.

S : Oui, la partie applicative, la retouche basique et puis la circulation et le partage. Déjà le capteur de l'iPhone 4 qui était bien, c'était un 5 millions de pixels je crois. C'est pour ça que par rapport au téléphone que j'ai eu avant, pour moi l'iPhone 4 et pour beaucoup de gens je pense à cette époque-là a permis un saut qualitatif et générationnel.

Question 3 : C'est-à-dire qu'avant tu faisais des photos comme tout le monde pour le souvenir et que l'iPhone 4 t'a permis de faire des photos plus pro. Et du coup quel est ton usage de la photo mobile ? Est-ce que tu fais des séries avec, des travaux pro, où c'est juste pour ton plaisir?

S : Ce n'est pas incompatible. Alors avant d'avoir eu mon iPhone 4 je faisais des photos avec un compact, mais juste dans un but de souvenir ou de documentation. Sans les

retoucher derrière ni rien. Et puis après je m'y suis mis progressivement et c'est aussi venu avec Instagram quand je me suis inscrit.

R : Avant le smartphone?

S : Non après. Dans l'historique si je me souviens bien, je me suis d'abord inscrit à Tumblr en 2011, donc j'ai commencé avoir un blog où je mettais des textes parce que j'écrivais, puis les photos. Puis en 2012, je me suis inscrit sur Instagram, c'est vraiment là où avec Tumblr et Instagram j'ai rencontré des gens qui étaient passionnés de photos.

R : Tu t'es fait une sphère autour de toi.

S : C'est ça exactement, c'est assez lié à une pratique sociale et les usages. Je pense que c'est comme la majorité des gens, il y a des usages du quotidien c'est-à-dire des photos comme prendre sa liste de courses en photo, aller voter et prendre son bulletin de vote en photo. Des choses du quotidien. L'événement, l'instant du quotidien. Et moi effectivement vis-à-vis de la majorité des gens que je peux interroger dans le cadre de ma thèse, C'est vrai que je me sers aussi du smartphone pour faire des séries.

R : Que tu partages ensuite sur Instagram?

S : Pas sur Instagram mais sur Facebook.

Question 4.a : Mais du coup tu utilises quelles applications de retouche pour faire tes images ?

S : J'en ai utilisé plein et là j'aimerais vraiment réduire et je n'en utilise plus que trois ou quatre : Snapseed, VSCO, Instagram. Sur Ordinateur Lightroom, parce que parfois il m'arrive de retoucher mes photos de mobile sur Lightroom et inversement, quand je n'ai pas envie d'utiliser Lightroom via le drive, je prends mes photos reflex et je les retouche avec VSCO. J'utilise Images blender pour faire de la double exposition. J'utilise aussi Square Edit. C'était bien pratique surtout à l'époque où Instagram ne permettait que le carré, cela permettait de mettre des bandes blanches sur le côté en

vertical horizontal. Et là maintenant je m'en ressers car j'aime bien quand mes photos ont une espèce de marie-louise blanche sur les photos. Cela donne l'impression d'encadrement et je les publie comme ça sur Instagram.

Je n'utilise pas les options de retouches d'Instagram. Avant je les utilisais, je me sers juste de l'application comme outil de partage. Pour revenir sur Instagram, je n'avais pas compris au début que c'est un réseau social et je n'étais pas le seul. Je m'en servais uniquement pour retoucher les photos.

Question 4.b : Mais tu prenais des photos directement via Instagram ou via l'application du téléphone ?

S : Les deux, mais maintenant je n'utilise plus du tout l'outil de prise de vue d'Instagram.

R : Je crois aussi que ça réduit la taille.

S : Oui à l'époque ça massacrait les images. C'est pour ça que selon le type d'image j'aime bien les retoucher par Lightroom, on peut maîtriser totalement, notamment avec un reflex si on prend une photo en Raw il y a la retouche sélective. Moins massacrer les images qu'avec VSCO, Snapseed si même ils se sont bien améliorés là-dessus.

Question 4.c : Du coup j'imagine que tu en as testé plein avant de réduire à ces applications là, mais pourquoi tu les as choisies celle-là ? Bon, Instagram j'imagine que c'était pour le réseau social et au début c'était simple pour les filtres comme tu disais et après tu as juste gardé l'aspect social

S : Oui l'aspect social exactement. Alors pourquoi VSCO et pourquoi Snapseed ? Parce que ce sont les plus polyvalentes. Polyvalente dans le sens où il y a à la fois des filtres, beaucoup de fonctionnalités de retouche comme le contraste, la saturation, la luminosité, les ombres, la clarté, la netteté, etc... le recadrage, les applications ont des gabarits imposés. Mais aussi redresser sa photo. C'est pour ça que j'ai gardé ces deux applications. Chacune ayant leurs spécificités. Par exemple VSCO, j'aime bien les filtres qu'il propose. Ce que je sais c'est qu'en général je pars d'un filtre et je le triture. Et pour Snapseed, ce que j'apprécie ce sont les retouches techniques, qui pour le

mobile sont assez puissantes vis-à-vis de ce qu'on peut faire avec un mobile. Et aussi le fait qu'elle propose beaucoup de fonctionnalités tout en étant gratuite.

R : J'ai découvert VSCO en faisant des recherches autour des applications et je connaissais Snapseed avant, mais pour VSCO, j'avais un peu l'impression que c'était une liste déroulante d'options payantes en fonction de ce qu'on veut faire.

S : Ce sont les filtres qui sont payants, mais moi ce ne sont pas forcément les filtres qui m'intéressent, mais plus les options de retouche. Du coup VSCO je l'ai en totalement gratuit. Effectivement le modèle économique de VSCO est sur les filtres. À ce moment-là si je voulais utiliser des filtres je serais resté sur Instagram.

Question 4.d : Entre Snapseed et VSCO, au niveau de l'interface, sur Snapseed tu ne trouves pas qu'il y a un aspect plus ludique, malgré les fonctions assez techniques ? Car on ne voit pas les menus nativement. Ça ne cache pas l'image et tu as directement le rendu.

S : Ce que j'aime bien sur la retouche mobile c'est que c'est tactile, on peut mettre le doigt, on peut zoomer sur l'image avec le doigt. Ce qu'il y a de bien avec Snapseed, c'est la retouche, l'activation va mettre un peu plus de contraste à un endroit.

R : Par calque un peu comme Photoshop.

S : Voilà mais en plus simplifié. Je ne pourrai pas détailler plus que ça.

R : Je comprends. Ce qui m'a surpris au début dans Snapseed, c'est qu'il y avait un côté ludique et simple. J'arrive sur l'application, je fais un slide, j'étais surpris de découvrir qu'il y avait des menus cachés après coup. Le système de navigation est caché et met en avant l'image.

S : Je vois exactement ce que tu veux dire, je pense effectivement qu'il y a une première couche de fonctionnalités très simples qui est proposée à l'utilisateur et si on commence à creuser dans l'application, on s'en rend compte, elle est complète.

R : C'est-ce que j'apprécie, elle est complète mais ça ne cache pas l'image. Par exemple j'avais utilisé PicsArt, c'est une application qui était pas mal qui permettait d'avoir des filtres sympas et de la retouche. Maintenant c'est devenu trop, ils en font tous et il y a tellement de choses que ton image est réduite avec plein de menus sur le côté qui viennent empiéter sur l'image et tu ne vois plus l'image.

S : Vu la taille des écrans c'est dommage.

Question 5.a : Qu'est-ce que tu penses de cette " facilité" à faire de la retouche, au même endroit, une sorte de démocratisation des usages auprès de tout le monde ? Tout le monde peut être photographe, peut faire de la retouche et tout le monde peut mettre un filtre pour que ça rende esthétique.

S : Moi j'ai un jugement particulier, dans la mesure où j'ai un point de vue personnel là-dessus et par-dessus ça rajoute aussi le fait que je travaille sur ce sujet, donc j'ai le point de vue de la recherche dessus. Ce que j'ai observé depuis mon Master 1, c'est qu'il y avait des points de vue très enthousiastes sur cette question, du type : la démocratisation c'est génial, tout un chacun peut être maître de s'exprimer, l'expression de soi etc. La capacité à tout un chacun d'avoir le pouvoir de prendre des photos et de les diffuser. Et de l'autre côté des points de vue très psychologisants ou pathologiques sur cette question-là, et je trouve qu'on le retrouve pas mal dans les discours médiatique ou de presse, sur le fait que les gens fasse autant de photos. C'est une pathologie de notre quotidien, avec toute une série de stéréotype sur le narcissisme des gens, sur le fait qu'ils soient plus concentrés sur l'écran que sur vivre l'instant. Des meetings politiques ou des concerts ou des expositions du musée, il y a des discours très clivés sur cette question-là. Le point de vue global et très polarisé, c'est soit blanc soit noir. Moi ça ne me convient pas ni dans un sens ni dans l'autre.

Question 5.b : Et tu avais constaté qu'il y avait une tendance, tu as dit par exemple que les articles de presse étaient plus clivés, par exemple dans ton domaine des institutions muséales. Ce sont plutôt des spécialistes qui disent ça ? Ou bien c'est partagé ?

S : Dans le discours médiatique on va vraiment avoir les deux types de discours. Parmi la communauté des visiteurs du musée en ce qui me concerne il y a deux types de visiteurs sans qu'on puisse dire que les vieux sont contre la photo et les jeunes sont pour. C'est beaucoup plus compliqué que ça. Au Grand Palais là où je suis actuellement, il y a des retraités qui viennent avec leurs tablettes et photographient absolument tout et à contrario j'ai des jeunes qui viennent et qui m'expliquent qu'ils veulent déconnecter de leurs objets connectés, du quotidien, du métro et simplement visiter.

R : J'imagine en plus que le musée offre une opportunité de se déconnecter.

S : Oui c'est vraiment le mot, c'est une opportunité de quitter notre hyper connexion. Pour les visiteurs de musée c'est assez ambivalent, ça dépend de la relation qu'ils ont avec l'image, la technologie, le musée et avec les autres visiteurs. Sans que je puisse dire que les jeunes vont dire ça. C'est beaucoup plus complexe. Ça dépend des milieux et des pratiques, du discours qu'ils vont avoir les différents éléments que je t'ai énoncé et aussi les représentations mentales qu'ils vont avoir sur les institutions, sur le smartphone, sur l'image, sur les réseaux sociaux, tout ça entre en ligne de compte et crée des opinions qui sont assez polarisées.

De mon côté je fais aussi partie de la vague de personnes ayant développé leurs pratiques photos de manière exponentielle avec le smartphone et ses outils. Moi ça me fascine vraiment et c'est pour ça que je travaille dessus depuis 4 ans. Je suis fasciné par cette très grande facilité qui est donnée aux gens. Mais c'était déjà le cas avec les appareils photo compacts. Avec le mode automatique on se met vraiment en pilotage automatique, y compris sur le smartphone avec le mode autofocus où ils ont vraiment simplifié les fonctionnalités. C'est devenu facile de prendre ses photos. Alors qu'avant il y avait une réelle barrière technique, il fallait maîtriser les argentiques, qui étaient plus compliqués. D'ailleurs si on revient en arrière, c'était la promesse de Kodak de simplifier la pratique avec le slogan "You press the button we do the rest". Et c'est justement très intéressant pour comparer avec le smartphone. Quand j'en parle à mes étudiants, je montre toujours les vieilles pubs de Kodak, car ils ont tendance à croire que cette révolution de l'image date du smartphone alors qu'elle a des racines beaucoup plus antérieures.

R : J'ai essayé de chercher des écrits et recherches sur l'évolution du mode automatique, avant le smartphone, avant de se dire que le numérique a apporté le mode automatique. Il y a bien d'autres automatismes qui sont nés avec les argentiques notamment dans les années 70 avec l'autofocus. Mais j'ai trouvé peu d'écrits et de gens qui en parlent. J'en ai parlé avec mon tuteur qui est historien et passionné de photos, qui trouvait aussi qu'il y avait une sorte de tabou et qu'on n'en parle pas. Car finalement dans l'expression artistique on s'attend à tout savoir et de tout faire soi-même et finalement avec l'automatique, on appuie et ça le fait.

S : Il y a un tabou car il y a aussi une gêne parmi les historiens de l'art de parler de ces usages-là de la photo. Une gêne autour de tout ce qui est perçu comme non artistique, non artisanal. C'est vrai que ça questionne car si c'est automatique, est-ce que c'est une vraie œuvre de l'esprit ?

Question 6 : En plus ça rentre même dans des considérations juridiques, dans la mesure où la photographie est attribuée au photographe quand c'est le photographe qui choisit ses réglages et autres. Mais dans le cas d'un mode automatique, est-ce que ce n'est pas celui qui a programmé le mode automatique qui est l'auteur de la photo ?

S : Exactement. Pour revenir à ce que j'en pense, à la fois ça me fascine et j'en suis le premier bénéficiaire. À la fois pour ma pratique personnelle dans le cadre de mes loisirs, c'est quelque chose qui m'apporte beaucoup et dans le même temps, Il y a toute une série d'enjeux qui moi me pose problème, car ce sont des questions qui ne sont pas forcément conscientisées par le public. Notamment pourquoi on a autant d'injonction dans notre quotidien à faire de la photo et pour moi c'est aussi en lien avec la monétisation des photos derrière cela. Avec l'économie des applications, avec l'économie des smartphones et aussi le dressage qu'il y a eu entre le fait de ressentir les émotions vivre une expérience et la partager sur des plateformes qui monétisent l'audience derrière du type Facebook Instagram Snapchat et ça m'interroge. D'un côté effectivement ça facilite mais de l'autre au final comme tu disais c'est extrêmement cadré. C'est cadré et d'ailleurs ça pose question. Et d'ailleurs dans les deux références de bio que je t'ai cherchées, il y en a une sur le cadrage de l'écriture. Moi c'est une question qui m'intéresse. Ça donne beaucoup de liberté éditoriale, éditorier sa photo,

être éditeur de sa vie, prendre des photos etc... Mais d'un autre côté on ne peut pas faire ce qu'on veut non plus On n'a pas accès au code, par exemple dans un smartphone.

R : On n'a pas le code de Photoshop non plus.

S : Oui mais comme c'est ultra simplifié du coup la contrepartie c'est que c'est hyper cadré.

R : On va dire que c'est opaque.

S : Oui c'est un peu une boîte noire. Et de l'autre tous les enjeux de valorisation de l'image derrière.

R : Oui tu veux dire que le public innocemment prends des photos de ses émotions Il faut avoir en tête que derrière chacune de nos émotions que l'on va transcrire, il va y avoir de l'argent qui va circuler, tout un lobby qui va se créer autour de ça.

S : Oui sans aller forcément jusque-là, en nuancant un peu tout ça. Mais l'industrie de l'image existait déjà avant... avec Kodak et compagnie, Nikon, Canon, Kodak... Mais là ça a pris une ampleur qui est colossale.

R : Récemment j'avais vu un site notifiant que Facebook changeait sa manière, ses photos et je viens de remettre cet article en contexte avec ce que tu viens de dire, c'est que Facebook analyse les images et les classes dans des catégories comme : « Souriant avec des lunettes avec d'autres personnes », « Paysage en extérieur », « En intérieur »... Facebook va pouvoir vendre et dresser un profil en fonction des images qu'on aura publié et chaque image va devenir un moyen de profiler la personne.

S : C'est exactement ce que fait Google avec Google Photos. Il se trouve que j'utilise Google photos, pour stocker mes images. Il n'y a pas longtemps j'ai découvert mes images classées en fonction de thèmes et de lieux. Il y a comme thème « Portrait », « Autoportrait », « Paysage », etc... Et étonnamment ça classe très bien, effectivement

comme on peut imaginer, c'est relié à mon adresse mail, avec le croisement des données ça peut être relié à mon drive, à mon mail et à mes recherches Google. Au final effectivement en croisant ces données, en ayant l'image au cœur de ses données et ça peut permettre effectivement de profiler de façon de plus en plus précise l'utilisateur. Moi ça me questionne et ça m'inquiète, mais encore une fois comme on est face à des industries qui justement mettent en avant leur simplicité d'usage, le design la gratuité et que c'est quand même agréable d'utiliser ces outils. Ils sont bien faits, bien conçus, mais c'est vrai que la contrepartie n'est pas forcément explicite. C'est mon opinion personnelle qui est fortement influencée par mon parcours.

Question 7 : De mon côté je me suis rendu compte qu'il était dommage de se priver de l'usage de l'appareil photographique présent sur le smartphone, car cela permettait quand même de faire des choses pas mal.

S : Bien sûr, mais moi j'ai des exemples comme un ami qui fait de la Street photographie avec son smartphone. Et c'est vrai que l'avantage entre un smartphone et un reflex c'est colossal au niveau de la discrétion. C'est très utile pour s'approcher vraiment des gens dans le cadre de la Street photo. Je le vois des fois, il cadre de manière discrète et prend la photographie avec les boutons présents sur le côté du smartphone, en ayant déjà fait son réglage avant. Et pour la Street photographie ce qui joue c'est la mobilité, c'est d'avoir toujours son appareil sur soi sans se dire que je vais faire une balade photo avec mon appareil, comme ça si il se passe quelque chose, j'ai le pouvoir dégainer mon appareil. Et ça permet de se rapprocher beaucoup plus et dans certains cas le smartphone a des avantages mais c'est vrai qu'il a des limites techniques. Tout ce qui est photos de paysages, architecture et autres, avec une bonne luminosité ça va être bien voire très bien. Effectivement le matin nous allons avoir du mal et il va y avoir des problèmes de luminosité, en intérieur, photos de nuit... Là où il faut de la puissance ou de la stabilité avec un trépied, l'appareil photo du smartphone en tout cas à l'heure actuelle n'est pas fait pour ça mais c'est normal. Vu la taille que fait le smartphone il ne peut pas tout faire.

J'ai eu une période où j'abandonnais le réflexe car j'étais très content du smartphone et là j'y reviens parce que je me rends compte que le zoom optique me manque. Et je me sens limité par la focale fixe du smartphone car le zoom optique ce n'est pas la

peine, ça dégrade trop l'image. Pour les photos d'architecture que je fais je me rends compte qu'avoir un zoom optique c'est bien, ça permet de varier les cadrages.

R : J'ai la même impression et j'aime bien utiliser mon téléobjectif sur mon reflex, mais aussi me contraindre en utilisant mon 50 mm, ouverture 1.8. D'ailleurs c'est amusant ça trouble beaucoup mes amis à qui je le prête qui s'attendent à avoir obligatoirement un zoom sur un reflex. Or pourtant le smartphone est pareil sur ce point.

S : C'est une construction sociale. Ça paraît beaucoup plus naturel de voir quelqu'un très proche de nous avec un smartphone, parce qu'on a l'impression qu'il va regarder ses messages où qu'il fait semblant de regarder ses messages, alors qu'avec un reflex il y a une curiosité ou une suspicion. Le rapport à l'objet n'est pas le même.

[...]

S : J'ai un ami qui fait de la Street photographie et qui trouvait justement qu'il manquait de puissance avec le smartphone. Et il s'est acheté un Fuji Expert qui a l'écran lui aussi pivotable.

R : Du coup ça faisait rapport à la prise de vue argentique, avec le point de vue ventral. Avec les réflexes actuels ont obligé généralement de viser avec l'œil et on garde le même point de vue. Alors qu'avec un écran pivotable on peut changer de point de vue. Il y a le même problème avec le smartphone comme l'écran est l'interface et c'est à peu près tout....

S : Ça influe sur le cadrage et la prise de vue.

R : La prise de vue est assez dictée.

S : Oui parce que la plupart des gens ne plient pas les jambes, alors que ça peut changer un point de vue.

[...]

Question 8.a : Pour prendre un exemple sur ton sujet, est-ce que la photographie dans la sphère musée n'a pas permis une nouvelle participation des visiteurs ? L'utilisateur qui découvre certaines choses en voulant les prendre en photo, y compris dans ton cadre peut-être des œuvres. Mais aussi porter cette réflexion à la personne qui se balade dans la rue. Et ici je parle aussi gens qui ont l'intention de bien prendre une photo et pas juste prendre un détail du quotidien. Est-ce que ces nouvelles participations ne permettent t'elles pas de voir différemment le monde qui nous entoure et d'avoir un nouvel attrait, de faire renaître un intérêt pour notre quotidien ?

S : Je vais d'abord répondre pour moi. C'est vrai que j'ai remarqué que ma pratique photo était principalement liée à mes voyages, au tourisme culturel en général et ça fait comme une couche de découverte. Je visite un endroit, je prends certaines photos, parfois je range mon appareil photo. Puis après je fais un second tri, c'est-à-dire que je regarde mes photos, pas forcément tout de suite d'ailleurs, puis je me dis "tiens qu'est-ce qui pourrait être utilisable" et ça me remémore les choix que j'ai pu faire. Par exemple j'étais à Barcelone au mois de mars, qui est une ville géniale pour la photo d'architecture et je me dis qu'effectivement je n'aurais pas fait la même visite il y a 10 ans sans l'appareil. Ça peut effectivement changer le rapport à un lieu, en tout cas c'est le cas pour moi. Et notamment si on retourne voir les photos et que l'on fait une sélection, puis qu'on les retouche et qu'on les publie, on s'interroge sur les choix qu'on peut on peut faire.

Dans le cas spécifique musée, il y a une partie des usages qui sont juste une conversion des usages qui pouvaient se faire autrement, avec les entretiens que j'ai pu mener ce qui est ressorti majoritairement, c'est que les gens faisaient des photos essentiellement dans un rapport à la mémoire et à la documentation, à l'archive, aux souvenirs. Ils vont utiliser la métaphore de la carte postale. Mais il y a aussi l'idée de l'appropriation, du fait de faire une sélection des œuvres qu'on a bien aimé. Il n'y a rarement de velléités artistiques là-dedans. Ce type particulier de photographies est bien souvent frontal et les photos ne sont pas toujours partagées. Et bien souvent j'ai constaté que des photos n'étaient plus consultées après, soit elles étaient supprimées soit stockées quelque part. Ça m'interroge vraiment sur la place de la photo, de la prise de vue dans l'expérience esthétique de l'œuvre d'art. C'est-à-dire comment se place la photographie vis-à-vis de la vie de l'œuvre d'art, est-ce que ça fait partie justement du processus d'appropriation, est-ce qu'on se sert du smartphone ou de la photo

comme une loupe. Ces usages d'archives il y en avait avant. Il y en a encore qui prennent des notes, certains font des dessins, d'autres achètent des cartes postales, le catalogue ou l'album de l'exposition. Ensuite les usages importants constatés sont les usages sociaux c'est-à-dire au niveau de la mise en place de soi, il y a le selfie. La mise en scène du groupe de visite, de la famille et de ses amis, ce sont des photos assez présentes. Il y a aussi une dernière catégorie de visiteurs qui sont les visiteurs photographes, qui font quasiment de la Muséum photographie, de la Street photographie au musée et ça dépend du type de lieu. Si c'est un monument aussi c'est un musée avec une architecture forte.

Question 8.b : Et finalement, penses-tu que le smartphone a apporté de nouveaux usages, ou a-t'il transformé les usages existants et les mœurs existants dans la photo ? Ça peut être d'un point de vue pratique mais aussi technique, de cadrage et autres ?

S : Je dirais les deux. Dans ce qu'il y a de nouveau pour les gens c'est principalement le rapport tactile à la prise de vue et à la retouche. Alors c'est à la fois nouveau mais ça peut être aussi vu comme un retour, comme le travail du négatif à la main, ou la sculpture en général. Mais par rapport à une retouche faite sur ordinateur, il y a réellement le retour du geste avec le smartphone. Avec une implantation du geste qui est propre au mobile, c'est une série de gestes qu'on a dû apprendre, comme deux doigts pour zoomer, utiliser l'index pour prendre une photo, retoucher sa photo sur un petit écran, c'est toute une gestuelle en grammaire que chacun à son niveau et selon ses compétences et ses envies a dû incorporer. Pour moi ça fait muter les usages.

Dans ce qui est similaire, il ne faut peut-être pas se voir dans un temps un peu plus long, dans le choc qui est plus présenter le passage au numérique, dans lequel le smartphone s'inscrit. Le premier choc avant le smartphone c'est vraiment le passage de l'argentique au numérique. Ce que ça représente est assez important, en premier lieu par rapport au stockage et la quantité de photos aussi qui peuvent être prises. Mais aussi la possibilité comme avec un instantané Polaroid de voir l'image. Et au lieu de se dire qu'on en fera qu'une, on en fait 10 car on peut les stocker et ça ce n'est pas le smartphone pour moi, c'est le numérique en général.

Et en même temps, des choses n'ont pas vraiment changé dans les genres de la photographie dans la manière de faire de la photo. Quand je vois des Street photo sur Instagram, des portraits, même des autoportraits artistiques et que je compare à des

expos soit de photos soit de peinture ou autre, les influences sont là et ce n'est pas parce qu'on est passé au smartphone qu'il y a eu des siècles de photos qui ont disparu du jour au lendemain. Par rapport aux genres de la photographie, j'ai du mal à voir ce qui est nouveau, hormis le selfie même s'il peut être accroché à l'histoire de l'autoportrait. Avant, ça s'appelait autoportrait. Il y a par exemple la photo très célèbre de Doisneau avec son appareil.

Ce qui est peut-être nouveau c'est le point de vue quantitatif, non pas que la conversation et les discussions autour de l'image n'existaient pas avant, car il y avait les albums photos, les soirées diapositives, imprimer sa pellicule chez Kodak et montrer après ce que ça a donné. Ce qui a vraiment changé c'est la masse de photo.

R : Et aussi l'instant photographique. Avant, on devait prévoir de faire une balade photographique et maintenant avec le smartphone on est photographe H24.

S : Ce n'est pas le même cadrage mais on est quand même dans un autoportrait avec son Rolleiflex.

Question 9.a : On peut se demander s'il y a vraiment une vraie esthétique du smartphone, aussi simplement ce n'est pas une limitation technique qui évolue ?

S : Je pense qu'avec le smartphone on est face à des objets sociotechniques qui sont très cadré et qui vont fortement encadrer les pratiques, comme monnaie d'échange à la simplicité d'usage. Le simple fait d'avoir un écran et le fait que ça soit sur cet écran que l'on appuie pour prendre photo, ça va avoir tendance à standardiser le type de photos qui sont faites avec la hauteur de point de vue par exemple. Et le second point, les applications qui vont être les plus utilisées pour retoucher vont être à de rares exceptions près, toujours les mêmes, ça peut être les filtres d'Instagram, les filtres sur Snapchat, les filtres sur Facebook, les filtres sur les story d'Instagram. Par exemple le filtre des stories d'Instagram, le filtre noir et blanc et c'est toujours le même, y compris les filtres proposés sur VSCO, Snapseed et autre, étant donné que c'est toujours les mêmes. Et si on compare le nombre d'iPhone en circulation et leur colorimétrie particulière, je pense que d'un côté il y a bien des velléités artistiques qui peuvent être indépendante, mais dans le fond il y a une esthétique qui est fortement standardisée

et déterminée par les outils sociotechniques qui sont utilisés et les applications et les retouches qui sont faites.

Question 9.b : Ce qui est intéressant vis-à-vis de ça, c'est que de plus en plus se développent des outils de réglages manuels sur les smartphones, proposant la vitesse d'obturation, la distance d'autofocus, des choses toutes bêtes mais que je n'ai pas par exemple sur mon téléphone d'il y a un an ou deux ?

S : Oui effectivement et par exemple cela existe sur le dernier Samsung Galaxy S8, mais aussi sur le Huawei P9 et P10 dont l'APN a été développé par Leica. Et dans le même genre il y a aussi le LG qui a un double capteur et où le deuxième capteur est un grand-angle.

R : Effectivement, ça donne l'impression que les marques de smartphones font des essais techniques sur les capacités photographiques du Smartphone.

S : Cela montre aussi du coup l'importance qu'a pris l'appareil photo dans la conception du téléphone et aussi dans le marketing. Notamment pour les Androids, car Apple peut se différencier dans le marketing en disant : « On est Apple ». Comme sur Android tout le monde a le même OS, chacun cherche à se différencier et notamment via l'appareil photo. Ce qui montre cela c'est par exemple les publicités print de l'iPhone, qui ne montrent même plus l'iPhone mais qui montrent des photographies prises avec l'iPhone. Tout est dit, on montre les images plutôt que le smartphone en lui-même. On voit aussi ça avec le dernier Google Pixel, qui se différencie des autres avec son appareil photo qui est l'un des meilleurs du marché. Huawei a fait un bond dans le marché des smartphones avec sa collaboration avec Leica et aussi Motorola avec un module hasselblad.

R : Ça se rapproche de photophone même si c'est un terme qui s'utilise moins dans le discours publicitaire.

S : Non, c'était le cas il y a 10 ans, dans le vocabulaire utilisé, parce que le premier photophone c'était les Nokia.

R : Oui, ça me rappelle que Samsung proposait une version comportant un zoom optique.

S : Oui je me souviens et c'était horrible d'ailleurs car ce n'était ni un smartphone ni un appareil photo. C'était trop gros pour être un téléphone et ce n'était pas assez bien pour être un bon compact aussi.

Question 9.c : Ce qu'il est intéressant de voir c'est qu'actuellement la photographie reflex numérique continue à peu près ce qui existait déjà avec l'argentique. Par exemple la taille des capteurs qui correspond à la taille des pellicules argentiques et le smartphone permet presque un lieu d'expérimentation. Samsung Galaxy fait des smartphones caméra avec plus ou moins de succès et actuellement il y a les doubles capteurs, on ne verrait pas ça avec un reflex numérique. Même si le double capteur fait penser au Rolleiflex, dans l'idée au moins. Il y a plein de liens un peu tirés par les cheveux qui pourraient exister, mais qui sont à développer aussi. C'est là que je me suis étonné de ne voir personne écrire dessus aussi. Il n'y a pas d'histoire de la technique, même sur les innovations techniques qui ont permis de faire de nouvelles photos.

S : C'est vrai que c'est aussi une question de profil des historiens de la photographie. Il y en a peu, il faudrait en plus des historiens spécialisés dans la technique. Et moi par exemple dans ma discipline ce sont les sciences de l'information et de la communication et quand on s'intéresse à la photo ce sont plus les usages sociaux. [...]

R : On reste limité par nos smartphones en photo.

S : On est doublement limitée à la fois par le smartphone mais aussi par la couche applicative.

Question 10 : Effectivement, l'algorithme est quasiment l'un des acteurs de la prise de vue photographique. C'est aussi le cas sur les reflex numérique actuel, mais c'est encore plus le cas sur le smartphone ou cela apporte des contournements aux limitations techniques, et ça permet des applications proposant de nouvelles fonctions. Dans une certaine mesure c'est un peu l'algorithmique qui est le photographe.

S : C'est toujours pareil. Il y a d'un côté les promesses de simplicité et de puissance qui sont quand même deux belles promesses faites à tout un chacun et de l'autre côté des choses qui se jouent dès la conception en termes de modélisation des usages, avec des choix qui sont faits.

Question 11.a : Pour toi et dans le cadre de tes recherches, quelle est la valeur que tu attribues à l'image que tu fais avec le smartphone, la valeur dans le sens « ce n'est pas important car c'est une image fait avec le smartphone » ou finalement c'est une image comme une autre et ça autant de valeur ?

S : Moi personnellement je n'ai pas de jugement de valeur sur mes images, pour moi c'est égal. C'est juste que techniquement ce sont des appareils qui sont différents avec des opportunités qui sont différentes, notamment dues au fait qu'on a toujours sur soi le smartphone alors que ce n'est pas le cas de mon reflex. C'est une question d'opportunité et d'occasion, la semaine dernière par exemple j'étais à un mariage et donc j'ai pris mon reflex. Quand c'est planifié, j'aurais plus tendance à prendre mon reflex, mais si je vois quelque chose que je n'avais pas prévu je vais prendre mon smartphone. Ou j'en ai marre de mon réflexe car je n'ai pas envie de décharger ma carte mémoire, dans ce cas-là je reste avec mon iPhone et ça va très bien car je peux tout faire avec lui, tout en ayant conscience des limites techniques de l'appareil que j'ai. Après pour mes enquêtés, ce n'est pas pareil. Déjà quand je les interroge enfin d'exposition il y a plusieurs stéréotypes qui apparaissent. Certains se demande pourquoi on s'intéresse à leurs photos, elles ont aucune valeur et je suis alors obligé de leur préciser que je ne fais pas de différence entre la photo avec un petit p et un grand P et que justement je m'intéresse aux aspects sociaux de la photo, que ça soit la photo que l'on fait de son maquillage le matin dans le RER, jusqu'au prix des clous de chez Bricorama. Donc je m'intéresse à toutes les photos et au rapport de comment la photo s'inclut dans notre quotidien. Et ça a tendance à déminer certaines peurs comme "Ah, mes photos ne sont pas belles" ou "Elles ne sont pas légitimes", ou "Je ne suis pas photographe", ce sont des choses qui reviennent très fréquemment. Ce qui revient aussi ce sont des gens qui visitent les expos en étant multi appareillé. Ça va jusqu'à 3 appareils. J'ai notamment rencontré un homme qui avait un Leica argentique, qui avait aussi un reflex et qui faisait en plus des photos avec son

smartphone. Bon ça c'est une exception mais ça arrive fréquemment qu'il y ait des gens qui visitent avec plusieurs appareils. Ça peut être une tablette et un reflex, un hybride, un smartphone, mais en général il n'y a pas smartphone et compact car c'est à peu près la même chose au niveau du rendu photo.

Et pour revenir sur le discours au sujet des images, c'est très variable et ça va dépendre de l'âge, du contexte des personnes accompagnantes, de quel appareil photo j'utilise. Ce qui est aussi intéressant c'est le discours que tiennent les gens qui ne font pas de photo au sujet des gens qui font de la photo notamment d'un point de vue physique et spatial, qui peuvent par exemple se plaindre parce que les gens qui font des photos, les jeunes dans leur propre visite, car la personne photographe va reculer pour prendre du champ. Et quand ils sont vraiment sur un jugement moral de la pratique, ils vont dire que c'est du divertissement et que ces photographes n'apprécient pas vraiment l'expo. Reproduire une œuvre d'art n'est pas reproductible. Ou aussi le fait que quand on photographie une expo, l'expérience de l'œuvre d'art est impure. Ou alors sans juger négativement, parfois quand il y a du monde, les gens qui vont visiter sans faire de photos rentrent en collision avec les gens qui visitent en faisant des photos.

Question 11.b : J'avais aussi constaté que les gens ont tendance à croire que quand on a un reflex on va faire une photo réussie du premier coup, du fait aussi du smartphone ou quand on prend une photo c'est généralement réussi. En prenant du recul, si on tient compte du fait que le smartphone nous habitue à l'instantanéité, on ne comprend pas qu'il faut prendre du temps pour régler un appareil photo professionnel.

S : Une instantanéité et aussi de performance.

R : Alors qu'avec le reflex, on va plus facilement rater un cliché et cela fait partie de l'expérience.

S : Et c'est encore plus intéressant quand on rapproche ça de l'argentique. Car on n'avait pas le résultat tout de suite, ce qui change vraiment notre rapport à l'image.

R : Oui, avoir des attentes sur la photo et il faut attendre le développement pour avoir la satisfaction ou la déception.

S : C'est vrai que le rapport au temps est intéressant et aux attentes que l'on place dans la photo.

R : J'avais aussi constaté d'un point de vue personnel et aussi en lisant un article, que par exemple en allant un concert en étant accrédité, on arrive sur place et avec un reflex professionnel on est directement considéré comme photographe, alors que si quelqu'un arrive avec un compact ou un appareil qui ne fait pas photographe on est mis de côté. Alors que cela ne veut absolument pas dire que l'appareil utilisé n'est pas performant. C'est toute une construction un peu sociale autour de l'objet

S : Oui et de la valeur qu'on lui attribue. Les visiteurs de musée ont très bien intériorisé ça. Certains ont dit « Pourquoi je prendrai des photos avec mon smartphone, alors que ça fait de mauvaises photos en fonction des conditions de luminosité, alors que je peux retrouver les photos qui m'intéresse sur Internet ou acheter le catalogue ? ». Et à l'inverse, certains vont dire que ce n'est pas pareil, qu'ils préfèrent faire leurs propres photos et ça permet de se faire son propre catalogue, sa propre expo. [...]

Je fais deux choses en même temps, j'ai une thèse financée à Paris 8, en sciences de l'information et de la communication, mon sujet de thèse porte sur les pratiques photographiques des visiteurs dans les musées. Dans ce cadre je m'intéresse aussi à la conception de dispositif de médiation, autour de l'image dans les mêmes institutions où sont mes terrains. C'est-à-dire le Grand Palais, je suis aussi au quai Branly à partir de la rentrée, avec une application que le quai Branly va proposer aux visiteurs.

Je m'intéresse aux applications mobiles qui ont des modules photo à l'intérieur, avec des applications de visite, avec des modules photo comme sur Snapchat ou Instagram, avec de la customisation, Niki de Saint Phalle, Jean-Paul Gaultier, Hergé. Le second genre sont des applications spécifiques sur le thème de l'exposition qui permettent de retoucher ses images à la manière de l'artiste, Picasso, Braque, l'Empereur Auguste. Et pour le quai Branly c'est un jeu qui permet d'avoir une médiation ludique avec les œuvres, il y a une fonction carnet de note qui permet de prendre des notes visuelles ou textuelles.

Ma thèse est vraiment dans une sorte de jeu entre la conception de dispositif de médiation visuelle et les pratiques photographiques des publics et les ajustements existant entre les deux et les décalages.

Et sinon j'ai une petite activité freelance de conception de site web et de la communication, essentiellement autour de la photo.

Question 12 : Au final pour revenir sur les personnes multi équipe et c'est un peu comme les applications, car au final on n'a pas qu'une seule application en général. Une application ne nous suffit pas et on en ajoute plusieurs pour obtenir ce que l'on veut. C'est comme le smartphone en général, forcément s'il fait tout c'est qu'il ne peut pas tout bien faire et s'il voulait faire un truc vraiment bien comme un reflex expert il ne pourrait pas y avoir tout ?

S : D'autant plus, comparé à des logiciels qui sont assez complets comme Lightroom Photoshop. Et effectivement sur smartphone, il m'arrivait de retoucher mes photos sur trois quatre cinq ou six applications différentes, ce qui permettait d'avoir des sortes de micro-bouts de Photoshop, où il n'y a que certaines fonctionnalités.

R : D'ailleurs il y a Photoshop et Lightroom sur smartphone mais c'est intéressant de voir que le partage sans support fait qu'il n'y absolument pas toutes les fonctions. Finalement le multi appareils ça permet aussi de faire face au cas où si un appareil ne va pas on va utiliser l'autre pour être sûr d'avoir quelque chose qui marche sous la main dans les conditions de vue où l'on est. Ce qui est intéressant c'est que finalement je me suis rappelé que durant mon enfance durant les années 2000, on faisait aussi du multi-équipement mais entre argentique et numérique. On avait le reflex argentique pour faire de belles photos, quand on était sûr que ça valait la peine et on avait l'appareil numérique pour faire toutes les photos souvenirs et tout le reste.

Jean-Philippe Poli

Question 1 : Bonjour, je prends contact avec vous, car je réalise un mémoire de recherche et je souhaiterais vous poser quelques questions sur votre pratique photographique. En effet, j'ai remarqué que sur Instagram que vous vous définissez comme un « Iphone photographer ».

JP : En fait, pas seulement, il s'agit juste d'une mention destinée à caractériser le profil Instagram que j'ai créé. Ce dernier ne comporte que des photos à l'iPhone contrairement à un autre profil sur lequel je poste des photos faites au reflex.

Néanmoins je revendique tout à fait mon travail à l'iPhone.

Pour vous situer je fais de la photo, avec cette passion chevillée au corps, depuis quelque 30 ans, plus sérieusement depuis 1998.

J'ai fait du labo noir et blanc pendant une dizaine d'années, j'ai travaillé au moyen format et à la chambre 4x5 inches pendant très longtemps, avant que le numérique ne fasse son apparition.

J'ai basculé au retour de ma « première » route 66 en octobre 2009, date à laquelle le numérique a commencé à rivaliser avec le négatif, quel que soit sa taille.

Nombre de photographes travaillant comme moi en négatifs moyen et grand format ne parvenaient pas à basculer... Pour certains ils sont toujours à la chambre. Je veux bien l'entendre comme un art de vivre ou pour la mise en œuvre de procédés spéciaux par contact, mais pour le reste il n'y a plus d'intérêt à travailler en argentique... aucun. Ce fut une première étape, prolongée par les capacités nouvelles des smartphones (iPhone pour ma part).

Question 2 : Mon thème est le smartphone et la retouche photographique. Mon questionnement est : comment le smartphone permet-il une nouvelle transformation de la vision photographique de par ses possibilités techniques et logicielles.

JP : La première fois que j'ai utilisé l'iPhone sérieusement en photo, ce fut à l'occasion de mon second voyage sur la route 66 (C'était en 2013). La seule finalité de ce travail était d'enregistrer les coordonnées GPS des lieux photographiés, ce que les boîtiers numériques ne permettaient pas.

A cette occasion, je me suis dit que tant qu'à enregistrer les lieux au moyen de photos iPhone, autant les faire le mieux possible. Cela permettait également à posteriori de reconnaître les lieux photographiés.

Depuis cette date je butine avec l'iPhone, j'ai beaucoup testé, essayé, des applications de prise de vue, du post traitement etc... Le tout sans parvenir à quelque chose de satisfaisant. J'ai d'ailleurs récemment fait le ménage dans mes photos iPhone dont une majorité est partie à la poubelle, au terme de plusieurs pogroms sans concession. Depuis très longtemps j'ai envie de photo de rue pour laquelle je nourris un vif intérêt. Je pensais ne pas être fait pour ce type de photo. En effet je travaille d'ordinaire sur trépied, avec des optiques à décentrement, pour des travaux à vocation (partiellement) documentaire, dans l'esprit de Stephen Shore pour ne citer que lui, dont je suis un incondtionnel.

Je souhaitais changer d'orientation (de temps à autre pour le moins) pour accéder à une photo davantage spontanée, réactive. Je me suis onc équipé, en parallèle, d'un boîtier à vocation "main levée ». Mais, ce matériel reste quand-même conséquent et surtout on prévoit de l'emmener, ou pas, de telle sorte qu'il s'agit toujours d'une photo programmée.

C'est au terme de toutes ces réflexions que je me suis intéressé à l'iPhone, notamment depuis sa version 7 (appareil photo largement amélioré). Ce que j'apprécie en premier lieu et par-dessus tout c'est la spontanéité absolue, la rapidité de mise en œuvre qui permet de réagir à toute situation et surtout le fait qu'il est toujours avec moi ! C'est LA vraie différence avec les boîtiers que l'on ne peut pas transporter partout avec soi...

Je considère l'iPhone désormais comme un véritable outil, une démarche particulière, en marge de mes autres travaux que je n'ai pas abandonnés bien-sûr. Je l'utilise pour de la Street photography essentiellement. J'ai commis une petite série également à l'iPhone de portraits sans yeux appelée « Nobody » que je publierai dans quelque temps.

J'apprécie aussi beaucoup les possibilités très étendues de post traitement avec un certain nombre d'applications. Là aussi il a fallu rationaliser...au début on butine on utilise tout sans vraiment savoir où l'on va, avant de se déterminer et de se limiter aux applis les plus efficaces, les moins destructrices et qui présentent un réel intérêt. J'utilise pour ma part ProCamera en prise de vue et Snapseed, Afterlight, Superimpose et Stackables en post traitement.

Je n'exclus pas un passage dans Photoshop quand nécessaire, je ne suis pas un intégriste de « iPhone only » !

Au sujet de votre question précise, je ne considère pas que le smartphone change la vision ou le regard, je travaille avec la même démarche, en recherchant de la même façon cadrage et sujet. En revanche cet outil permet une discrétion absolue et d'être abordé comme un photographe du dimanche. Un gros boîtier vous catalogue immédiatement et suscite la méfiance instantanée ! En conséquence, je dirais qu'il augmente les possibilités par la discrétion et la présence constante mais, me concernant, n'a rien changé à la vision. Je dois également avouer que le post traitement à deux doigts se révèle très agréable par ses possibilités et, encore une fois, son immédiateté, à condition de ne pas aborder ce dernier point comme un travers de notre société...

Stéphanie Benjamin

Question 1 : Avez-vous déjà essayé de prendre des photographies via votre smartphone ? Si oui :

- Pourquoi ?
- Dans quel but (cadre professionnel ou personnel) ?
- Quels sont vos sujets photographiés avec le smartphone ?

S : Oui, il m'arrive de prendre des photos avec mon smartphone lorsque il se passe quelque chose dans la rue par exemple et que je n'ai pas mon appareil avec moi, mais c'est vraiment rare et privé surtout.

Question 2 : Selon vous est-ce une bonne chose cette nouvelle démocratisation de l'outil photographique ?

S : Sur la démocratisation de l'outil je suis assez mitigée, car d'un côté on voit de belle chose prises avec smartphone et certains sont vraiment de bon photographe, mais d'un autre coté la plupart tout et n'importe quoi, sans recul et surtout (par exemple dans les musées ou les monuments) les flashes automatiques abiment vraiment les couleurs. En tant que photographe ce qui gêne véritablement c'est la non maîtrise de

la lumière avec un smartphone : il s'agit vraiment de prendre des photos et non pas d'en faire

Interviews d'utilisateurs sur les réseaux sociaux

Glyn Sutherland

Question 1 : Hey, I come back to you with some questions

To begin, why or how did you begin to take pictures with your smartphone? Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)?

What apps do you use to modify your pictures? What appeal you in these apps (features...)? Did the app interface have a part in your choice?

G : I've always been interested in photography, but I started using my phone predominantly about 6 years ago when we moved to Australia. I found it much easier to send my photos to family in the UK either directly or via Facebook Messenger. At first it was mainly just family stuff - photos of us at the beach, or moving house, or our neighborhood so family could see what we were doing. I still had my DSLR for what I called my "proper photographs". Recently I became interested in editing apps & I tend to use Pixlr. I've tried a couple of others, Snapseed etc, but I've been using Pixlr now for a few years through quite a few upgrades. I'm not very good with change, so I tend to stick with what I know.

Question 2 : Great ! And what do you love in Pixlr (simplicity of the interface? Finger actions on pics? The arrangement of functions? Diversity of filters? What features do you use in it? You make some "editing" pics with your phone only to share it with family or Facebook groups? Or do you build a bigger project with them?

G : I really like the sliding bar so you can adjust the intensity of each of the functions - I feel that using that same method through most of the different editing tools is what makes the app so user-friendly. I also like the ability to crop or use some of the functions directly on the photo really helpful. I only slightly edit my photos on Facebook,

because they are mainly for family. Although sometimes if we are away from home I'll add some more "artistic" or edited photos to Instagram

Question 3 : Ok, and one last question for today x) Now what is your current smartphone for photography? Did you choose him for his abilities in photography? thanks for your answers, they really help me

G : My husband bought this for me, it's the Oppo R7. He chose it because he knows how important my photos are to me & this was the best available here at the price. Also it had to be compatible with the terrible Telstra phone service provider we have here in Australia!

Angelito Arceo Jr.

Créateur du groupe *Mobile Phone Photography International* sur Facebook et comptant 7868 membres le 14/05/2017.

Question 1 : Thanks for your interest to my post on "Mobile Phone Photography"! To begin, why or how did you begin to take pictures with your smartphone? Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)? What apps do you use to modify your pictures? What appeal you in these apps (features...)? Did the app interface have a part in your choice?

A : Hi Romain, I started interest in mobile photography back in 2007, started with nokia n92. I saw that great moments are captured in unexpected moments and you don't have you dslr al the time. I take all kinds of.photos depending on where I am, I also love macro shots. I use pixlr, snapseed, mix,

Question 2 : Great ! Nokia N°92 is really specific compared with actual smartphone, and now what is your current smartphone for photography? And what do you love in Pixlr/Snapseed/Mix (simplicity of the interface? Finger actions on pics? The arrangement of functions? Diversity of filters? What features do you use in it? You make mobile pics only to share it with family or Facebook groups? Or do you build a bigger project with yours photography?

A : Yeah. Then I changed to nokia n82, 1st smartphone with zenon flash. I'm using nokia pureview 808 for 4 yrs now. Great for mobile photography. Pixlr interface is easy, sponseed, you can do a lot of things like photo manipulation etc. Mix for diversity of filters. I'm the creator of the group you joined. I created the Group just to share it with my friends, never imagined it will go internationally. Now I have 7700 members globally, taking picture as removes some stress and being appreciated by the international community is a great feeling

Question 3 : Indeed, this nokia is interesting for the photo, you chose it specially for his abilities in photography?

Did you do some DSLR photography before your interest for the mobile photography?

A : Yup. Its 41 megapixel, was also featured in natgeo back then. It all started with mobile, then I bought my DSLR. But I still use my nokia 808 most of the time. I was in japan last november, I had more photos in my nokia than my dslr

Question 4 : I didn't notice Natgeo (National Geographic) had talk about it, it's interesting ! I see, the opposite of me. How do you explain this preference for the smartphone?

A : Yup they did. I compared different types of phones and checked the reviews online. Until now it's one of the best. It runs through Symbian w/c is already obsolete. So I just shoot with it and transfer. them to my android for further editing
So basically I just use the. phone for taking pictures.

Sarah Nadim

Question 1 : To begin, why or how did you begin to take pictures with your smartphone?
Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)?
What apps do you use to modify your pictures? What appeal you in these apps (features...)? Did the app interface have a part in your choice?

S : Actually I started taking photos when I was 15 I had a camera at that time and I used to take photos of everything around me but then I had to sell my camera few years ago and I stopped photography for a while then I thought about using my phone instead of the camera as I really have passion in photography.

I photograph landscapes and architecture, and cinematographs also I use adobe photoshop Lightroom, Snapseed and VSCO These are the apps I use to modify my photos.

Hmmm, each app has a different features... For example I use Lightroom for correcting the colors and straightening the photos Snapseed its easier if you want to edit only one part of your photo or even add an effect to your photo VSCO is good with the effects also but it's different than Snapseed

VSCO has more effects that have the cinematic look

Question 2 : Did you choose your smartphone for his abilities in photography?

You take pictures just for your pleasure or in order to share it too? Instagram / Facebook groups?

S : Yes, I chose my phone for its abilities in photography 3 years ago.. I take photos for my own pleasure I wasn't posting any of them earlier than this month

Question 3: What kind of phone do you have?

S : HTC one m7, But if you want my recommendation, Samsung galaxy s5 is better.. its lens is much better Than my Phone.

Pradipta Roy Chowdhury

Question 1 : To begin, why or how did you begin to take pictures with your smartphone? Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)? What apps do you use to modify your pictures? What appeal you in these apps (features...)? Did the app interface have a part in your choice?

P : Why or how did it begin? It was probably because I always loved taking pictures and having a good phone triggered the hunger for the same. If you do something and you love it, that continues :)

Using a smartphone I have mostly captured macros... Closeups...nature... Landscape etc.. But yes I have never tried to push the smartphone beyond its limit or tried to do something my camera can't do...

Apps used could be Adobe Lightroom... And Snapseed for me... Both are good in their league. Appeal I found in them was their capabilities of tweaking light and shadow... clarity... And sometimes some in built presets with just works good.

App interface never played a part... But the features did :)

Question 2 : Thanks for your answers, they really help me. Otherwise you have a DSLR to take other pictures? Did you choose your smartphone for his abilities in photography?

Did you try other apps than Lightroom and Snapseed? And for you what are theirs "league"? And by "clarity" you mean the organization in their functions? The coherence of the application?

P : Yes I have a DSLR... but bought recently... :) I choose my smartphone for its ability but my dslr is for what my phone can't do... No I never tried much apps... Photoshop I installed but use rarely... 'league' signifies they do their job well.. Effects don't mess up the picture... Doesn't bring out aggressive details if uses with care...

Yes clarity means adding a mid-tone... To bring out the contrast more...punchiness...

Falguni K

Question 1 : Why or how did you begin to take pictures with your smartphone?

F : Photography was my passion right from my childhood. I couldn't afford good camera. Where ever I went I used to click by my eyes as I had no camera with me.

So when mobile replaced telephone, I started clicking while on go, wherever I went to satisfy my inner urge of clicking and creativity.

With age of smartphone, it facilitate ed me with more good results and convenience.

Moreover, it's cost-free to delete bad unwanted clicks. its constant my learning process, as experiments are cost free.

I find very convenient as mostly handset is in my hand as per wish at unpredictable moments I find it handy to click.

Besides camera it has all user friendly features like storage, editing, social media apps along with basic phone calls...

Now I have digital camera but hardly I use.

Question 2 : Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)?

F : I take all kind of pictures. I started with nature, mostly Sunrise, Sunsets... Now Added Street photos, macros, panoramic, Travel destinations....

Question 3 : What apps do you use to modify your pictures?

F : Google inbuilt by default, but latest Snapseed. Only Once I used Picasso.

Question 4 : What appeal you in these apps (features...)?

F : It enhances most of my frames. Appealed most is exposure and healing.

Question 5 : "Did the app interface have a part in your choice?" it was if you tried a lot of applications, if the feature their storage, the construction and the navigation offer in the app were a reason to choose one in spite of others.

F : Snapseed is a app I started using for editing pictures after I joined mobile photography competition - mpc. I was unaware of it before joining mpc. I just choose Snapseed app for only purpose of editing. I my mobile I have choice of storing editing pictures.

Shaun M. McDougle

Question 1 : To begin, why or how did you begin to take pictures with your smartphone? Using a smartphone, what kind of picture do you take (street photo/landscapes etc...)? What apps do you use to modify your pictures? What appeal you in these apps (features...)? Did the app interface have a part in your choice?

S : First thing first. I went to school specifically for Commercial photography (prior to that I was apprenticed to a blacksmith) I went to work for Amazon.com as a photographer when I finished school. eventually moving to management. after 7 years at amazon I was exhausted and stressed (though I will always say Amazon is a great company), so my wife and I decided to move back to rural Indiana, USA (home). we bought a house to fix up that has taken 3 years. so now I am closing on that project and looking for ways to enjoy photography again. since school I have fallen out of the habit of taking my DSLR with me everywhere, and as cameras on phones have gotten better, I learned to use it instead for daily snapshots. This brings use to 2017 where I decided on January 1st to start a mobile photography project I am calling #imageaday2017. I started using my phone and work Ipad to practice basic photography skills and make art when possible. I post these publicly on facebook. As I started seeing how much myself and others were enjoying it, I invested in a better (though not expensive) camera that happens to have a phone on it, Sony Xperia X 2016.

I am a fan of Google and their products. I have been using Snapseed as my main mobile photo editing app since google first purchased it from Nik Software, this is a very stable robust app, however, My work just switched me to a Surface Pro 4 tablet and there is no Snapseed for any mobile windows, so I am now experimenting with Polarr which is available on many different platforms. It is possibly more robust than snapseed, but less stable (it likes to freeze and not save your work). I am also experimenting with Stereographs and Cinemagraphs, but I have not settled on any particular apps for these yet.

Finally, what do I shoot? Well, I am open to a lot of things, I am just looking for anything interesting to me. However, I tend to avoid shooting people, and focus on our

surroundings. The images I probably enjoy the most would be rural landscapes, as I have a very strong connection to rural america. It is a large part of who I am. There are pieces of the rural landscape that are in transition. For example, by the time I die there is a good chance you won't see a barn with wood siding. Old barns are either decaying, or being preserved with cheaper and superior metal siding.

More than anything, I like experimenting, and trying new things, and old things for the first time.

Table des matières

Introduction.....	4
Chapitre premier : Technologies et outils photographiques, de nouvelles possibilités visuelles.....	14
Les pratiques photographiques liées à des transformations de la vision	14
La multiplicité des images, évolution du support de fixation de l'image.....	14
Miroir mon beau miroir, la qualité optique au service des usages	17
Les polaroids et les appareils photo jetables.....	19
Les usages actuels de la photographie.....	22
La mise en place de la photographie sur smartphone, une séparation des outils permise par des capacités techniques	22
L'opposition au monde dit expert. L'automatisme de la prise de vue	24
De la 2G à la 3G, une métamorphose des finalités de l'image.....	27
Typologie des applications mobiles photographiques	29
Applications sociales.....	32
Retouche avancée.....	32
Prise et retouche de photos	33
Effets créatifs, compositions et textes.....	33
Présentation des applications analysées.....	34
Snapseed.....	34
Instagram.....	36
PicsArt	37
Chapitre 2 : Les utilisateurs.....	40
Le point de vue de l'utilisateur.....	40
Enquête sur les utilisateurs	40
Entretien avec les utilisateurs	40
Questionnaire quantitatif	42
Approche	42
Présentation de l'enquête.....	42
Résultats	42

Enquête sur l'utilisation des applications retouche	49
Typologie des utilisateurs et des attentes.....	49
Le photographe « expert »	55
Leur point de vue en tant que professionnels.....	56
Leur utilisation du smartphone.....	56
La retouche des images.....	58
L'impact du smartphone sur la photographie	61
Une diversité des usages pour une diversité de photographies	63
Chapitre 3 : L'interface, source infinie d'usages	68
Explication de l'interface et analyse des applications	68
L'UX design	68
L'UX design et le smartphone	71
Études de l'interface des applications	75
Accueil de l'utilisateur	75
Pages de recherche et de ressources	77
La retouche d'image	78
Instagram	78
Snapseed	80
PicsArt.....	82
Quand l'interface supprime l'appareil... un nouveau moteur de la photographie est né.....	85
Une nouvelle fluidité de l'image.....	85
Une ludification de la création permise par le smartphone.....	89
Les canons esthétiques qui perdurent dans le temps	91
Conclusion	94
Références bibliographiques	99
La photographie en général	99
Le smartphone et la photographie et usage du smartphone.....	101
UX design	104
Autres composantes	105

Annexes.....	107
Enquêtes de terrain.....	107
Analyse des applications mobiles	126
Photographies et projets mentionnés.....	134
Interviews de photographes	137
Interviews d'utilisateurs sur les réseaux sociaux.....	172