

Le corps et ses métamorphoses à l'ère numérique

Sous la direction de

Samira Ibnelkaïd et Isabel Colón de Carvajal

Introduction de Samira Ibnelkaïd et Isabel Colón de Carvajal

Entretien avec Axel Guïoux et Evelyne Lasserre

Entretien Joséphine Rémon, Christelle Combe et Morgane Domanchin du Groupe de Recherche sur les présences numériques

Écran incorporé, corps casqué. De quelques enjeux esthétiques de la réalité virtuelle
CLAIRE CHATELET, MARIDA DI CROSTA

L'expérience au corps, du Nouveau Roman à la Réalité Virtuelle
SÉBASTIEN ALLAIN

Le corps du mannequin et sa figuration sur la scène de l'écran : une hyperreprésentation ?
RYM KIRECHE-GERWIG

Du corps virtuel au corps paysage : présence à l'autre et affectivité à l'ère numérique
OLIVIER ZATTONI

Les représentations iconiques du corps sur les blogs proanorexiques
Entre destruction et sublimation du corps
AUDREY ARNOULT

Le corps comme médium d'interaction dans le processus d'appropriation ou de résistance au dispositif de jeu vidéo
ISABEL COLÓN DE CARVAJAL, SANDRA TESTON-BONNARD

Corporalité partagée et agentivité distribuée en interaction par écran
SAMIRA IBNELKAÏD

Exposition du corps à des fins commerciales
Le cas de la figuration de soi dans la prostitution masculine en ligne.
THOMAS LAVERGNE

Présence réelle ? L'amour à distance : de Proust à Her, en passant par le cyberlove et le sexting
JACOPO BODINI

www/editions-design-numerique.fr



Interfaces numériques

Dossier

Le corps et ses métamorphoses à l'ère numérique

Sous la direction de

Samira Ibnelkaïd

et Isabel Colón de Carvajal

Interfaces numériques

Dossier

**Le corps et ses
métamorphoses
à l'ère numérique**

sous la direction de

Samira Ibnelkaïd

Isabel Colón de Carvajal

© AFDI 2018

ISBN 978-2-84932-108-9
ISSN en cours d'attribution

Directeur de publication : Nicole Pignier

Éditions Design Numérique
41, Boulevard Auguste-Blanqui 75013 PARIS
email : bd@designersinteractifs.org

<http://www.editions-design-numerique.fr>

Interfaces numériques

Rédacteurs en chef de la publication

Benoît Drouillat Association *designers interactifs* et designer interactif
Nicole Pignier Centre de Recherches Sémiotiques, Université de Limoges

Membres du comité scientifique

Anne Beyaert Université Bordeaux 3
Jean-Jacques Boutaud Université de Dijon
Dominique Cotte Université Lille 3
Bernard Darras Université Paris 1
Maria Giulia Dondero Université de Liège
Jean-Pierre Jessel Université de Toulouse 2
Sylvie Leleu-Merviel Université de Valenciennes
Éléni Mitropoulou Université de Limoges
Françoise Paquienseguy Université de Lyon – Sciences Po Lyon
Sophie Pène Université Paris 5
Pascal Robert ENSSIB, Laboratoire ELICO, Université de Lyon
Ugo Volli Université de Turin

Membres du comité de pilotage

Céline Bryon-Portet Institut National Polytechnique Toulouse
Sophie Anquetil Université de Limoges
Éric Kavanagh École de design, Université Laval
Catherine Kellner CREM, Université de Metz
Michel Lavigne LARA, Université Paul Sabatier Toulouse 3
Dominique Sciamma R&D de Strate Collège, Sèvres
Isabelle Sperano École de design, Université Laval
Bruno Guiatin Université de Limoges
Sandra Mellot Université Catholique de l'Ouest

Membres du comité de lecture

Anne-Sophie Bellair Université de Limoges
Stéphanie Cardoso Université Bordeaux 3

Alexandre Coutant	Université de Franche-Comté
Thierry Gobert	Université de Perpignan Via Domitia
Emilie Lhostis	Université Bordeaux 3
Vivien Lloveria	Université de Limoges
Marc Monjou	École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne
Jacynthe Roberge	École de design, Université de Laval
Shima Shirkhodaei	Université de Liège
Didier Tsala Effa	Université de Limoges

Interfaces numériques

Interfaces numériques est une revue scientifique internationale spécialisée dans le design numérique. Elle a pour objectif de faire coopérer des professionnels, des chercheurs universitaires et des chercheurs en école de design sur des problématiques liées au design numérique que les sciences humaines (sciences de l'information-communication, anthropologie, sociologie, sémiotique, histoire de l'art, philosophie...) traitent avec une ouverture pluridisciplinaire réelle.

Interfaces numériques souhaite donner la parole aux chercheurs et designers francophones qui interrogent, avec toute la distance critique nécessaire, le design numérique, domaine dans lequel jusqu'à présent les recherches anglophones trouvent davantage d'espaces de publication.

Avec trois parutions par an, elle traite des enjeux de sens, des enjeux sociétaux au cœur des interfaces numériques qui concernent un public de professionnels, d'étudiants, d'élèves et de chercheurs.

Chaque numéro d'*Interfaces numériques* propose :

- Un dossier thématique en deux parties : 1) des « entretiens » avec des professionnels et 2) 6 à 8 « articles de recherche » ;
- une partie « jeunes chercheurs » dédiée aux doctorants ou jeunes docteurs avec 2 articles sur le design numérique.
- une partie « notes de lecture » permettant une veille documentaire critique ;
- une partie « ouvrages » donnant un état des lieux de revues, et livres publiés dans le domaine.

Les entretiens et articles sont écrits en français. Les titres, résumés et listes de mots-clés sont obligatoirement en français et anglais.

Sélection des articles et montage des dossiers

La direction de la revue invite les chercheurs qui souhaitent coordonner un dossier à proposer une thématique avec un appel à contribution qui sera examiné par le comité de pilotage. La coordination d'un dossier implique la gestion de :

- la diffusion de l'appel à communication ;
- la mise en place d'un calendrier validé par le comité de pilotage ;
- la mise en place d'un premier comité de lecture pour la sélection des propositions d'articles ;
- l'expertise en double aveugle par le comité de lecture de la revue et un comité de lecture *ad hoc* ;
- l'envoi aux auteurs des expertises et de la feuille de style ;
- la relecture finale avant l'envoi pour validation au comité de pilotage ;
- l'engagement de chaque auteur à produire un article antérieurement et postérieurement non publié ailleurs (ni en partie ni dans son intégralité) hormis le résumé et les mots-clés pour communiquer sur sa publication dans *Interfaces numériques*).

Pour toute proposition ou/et question, merci de contacter :

Benoît Drouillat : bd@designersinteractifs.org

ou Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr

Si vous souhaitez nous tenir informés d'une parution d'ouvrage (livre, revue) qui traite de design numérique, n'hésitez pas à contacter Nicole Pignier : nicole.pignier@unilim.fr.

Notre revue proposera, sur réception d'un exemplaire, soit une note de lecture, soit un référencement de l'ouvrage avec son résumé.



Interfaces numériques

Dossier > Le corps et ses métamorphoses à l'ère numérique

Sous la direction de Samira Ibnelkaïd et Isabel Colón de Carvajal

- 229 Introduction de Samira Ibnelkaïd et Isabel Colón de Carvajal
- 236 Entretien avec Axel Guïoux et Evelyne Lasserre
- 252 Entretien Joséphine Rémon, Christelle Combe et Morgane Domanchin du Groupe de Recherche sur les présences numériques
- 264 Écran incorporé, corps casqué
De quelques enjeux esthésiques de la réalité virtuelle
CLAIRE CHATELET, MARIDA DI CROSTA
- 286 L'expérience au corps, du Nouveau Roman à la Réalité Virtuelle
SÉBASTIEN ALLAIN
- 311 Le corps du mannequin et sa figuration sur la scène de l'écran :
une hyperreprésentation ?
RYM KIRECHE-GERWIG
- 343 Du corps virtuel au corps paysage : présence à l'autre et
affectivité à l'ère numérique
OLIVIER ZATTONI

- 371 Les représentations iconiques du corps sur les blogs proanorexiques
Entre destruction et sublimation du corps
AUDREY ARNOULT
- 401 Le corps comme médium d'interaction dans le processus
d'appropriation ou de résistance au dispositif de jeu vidéo
ISABEL COLÓN DE CARVAJAL, SANDRA TESTON-BONNARD
- 436 Corporéité partagée et agentivité distribuée en
interaction par écran
SAMIRA IBNELKAÏD
- 477 Exposition du corps à des fins commerciales
Le cas de la figuration de soi dans la prostitution masculine en ligne.
THOMAS LAVERGNE
- 515 Présence réelle ? L'amour à distance : de Proust à Her, en passant
par le cyberlove et le sexting
JACOPO BODINI

Notes de lectures

- 566 Le Web affectif. Une économie numérique des émotions
INA Éditions, 2017
CAMILLE ALLOING, JULIEN PIERRE
- 573 Design et humanités numériques
Éditions B42, 2017
ANTHONY MASURE
- 579 Things that Keep us Busy: The Elements of Interaction
MIT Press, 2017
LARS-ERIK JANLERT, ERIK STOLTERMAN

Parutions récentes

582 Recensement de Benoît DROUILLAT

Le corps et ses métamorphoses à l'ère numérique

Introduction

< Samira Ibnelkaïd¹ > < Isabel Colón de Carvajal² >

¹Laboratoire ICAR Lyon, theNeverL@b Montpellier, ²Laboratoire ICAR, École Normale Supérieure de Lyon

« Le monde est fait de l'étoffe même du corps »
(Merleau-Ponty, 1960)

Les technologies numériques ont engendré une révolution socioculturelle modifiant le rapport de l'homme à son environnement par la médiation de la *tekhnê*. L'ère numérique s'inscrit cependant dans le sillage des révolutions industrielles induisant chacune de profondes transformations dans les modes de transmission de l'information et de la communication. La troisième révolution industrielle en cours (Rifkin, 2012) fondée sur de nouvelles formes d'énergies renouvelables et distribuées ainsi que sur une communication en réseau inédite - l'Internet et le Web 2.0 - fait suite à la deuxième révolution industrielle introduisant la communication par téléphone et le transport par automobile permis par l'invention de l'électricité. Avant elles, la première révolution industrielle reposant sur l'exploitation de la vapeur d'eau a vu se développer le transport ferroviaire et l'imprimerie ouvrant la voie à la communication de masse.

Les sujets se trouvent, à l'apparition de chaque nouvelle technologie de l'information et de la communication, impliqués dans de nouveaux « *environnements technoperceptifs* » (Vial, 2013). L'évolution de l'homme s'est en effet toujours réalisée dans une logique d'exosomatization (Lotka, 1925), à savoir la poursuite de l'évolution de la vie par des organes artificiels et non plus somatiques. Ce processus d'extériorisation technique se trouve constitutif de l'Humanité dans la mesure où l'être humain se perçoit comme « *un être inachevé qui produit des organes artificiels exosomatiques, c'est à dire hors de son corps, entre les corps, formant ainsi un corps social* » (Stiegler, 2016). En effet, depuis son évolution en tant qu'hominidé avec deux membres devenus préhenseurs, l'Homme a commencé à créer des artefacts, des outils, des instruments, des ordinateurs, etc. (Sterlac, 1996). Le corps s'est ainsi toujours doté de la *tekhnê* et la nature humaine s'est définie au travers de ses technologies, sa cosmologie, et ses paradigmes caractérisant le fonctionnement du monde ont été déterminés par ses technologies (*Ibid.*). Le comportement humain, sa conscience et ses modèles du monde étant déterminés par les institutions sociales et les technologies, il apparaît complexe de définir une nature humaine intrinsèque ; ce qui est humain semble constamment se modifier, se moduler, se reconfigurer (*Ibid.*). Le naturel chez l'humain se trouve « *toujours traversé de culturel et d'artifice* » (Rigot, 2015 : 30). Aussi l'usage que l'homme fait de son corps est-il transcendant à l'égard de ce corps comme être simplement biologique (Merleau-Ponty, 1945). Il apparaît alors impossible de « *superposer chez l'homme une première couche de comportements que l'on appellerait "naturels" et un monde culturel ou spirituel fabriqué. Tout est fabriqué et tout est naturel chez l'homme, comme on voudra dire* » (*Ibid.*).

Pourtant, notre existence corporelle tient désormais d'une sensibilité de plus en plus formatée à la fois par notre engagement dans le monde et par tout l'appareillage plus ou moins « embarqué » dans notre corps (Rigot, 2015). Si autrefois, les machines étaient extérieures au corps et pesantes, elles sont dorénavant « *micro-miniaturisées, virales et envahissantes, et le corps devient un hôte, un environnement pour ces machines* » (Sterlac, 1996). L'ère numérique apparaît comme disruptive en ce qu'elle se caractérise par une absolue accélération du processus continu de sélection de nouveaux « organes artificiels » et produit

désormais une perte de repère à la fois environnemental, social, identitaire, somatique, sensoriel. Si jusqu'alors la technologie ne constituait « *qu'un outil prothésique permettant d'accroître la maîtrise de l'homme sur son milieu* », désormais elle « *s'est muée en un composant intrinsèque du corps humain, tissant autour de lui tout un système structurel* » (Baron, 2008). Les technologies numériques introduisent de nouvelles formes de connaissance et communication qui ne renvoient plus à une pensée linéaire à l'espace et au temps délimités mais constituent un réseau. Et l'intensification du sensible surgit pour répondre à l'intensification du monde.

Aussi le processus d'exosomatization se risque-t-il à un renversement, celui de l'intériorisation de la technique par et dans l'Homme, sous la forme de ce qui est alors décrit comme une augmentation technologique (*enhancement*) ; intériorisation constituant potentiellement une nouvelle forme d'aliénation. Dans la mesure où l'usage que l'Homme fait de la *tekhnê* module son environnement, la problématique ne se situe pas au niveau de la technique elle-même, mais dans le cadre sociétal dans lequel elle s'inscrit. Notons ainsi que l'ère actuelle peut être définie comme celle de l'Anthropocène en ce qu'elle constitue une période de l'histoire de la Terre au cours de laquelle les activités industrielles humaines ont un impact global sur l'écosystème tout entier. L'Anthropocène se fonde sur « *l'ère du capitalisme industriel au sein duquel le calcul prévaut sur tout autre critère de décision et où, devenant algorithmique et machinique, il se concrétise et se matérialise comme automatisme logique, et constitue ainsi précisément l'avènement du nihilisme comme société computationnelle devenant automatique, téléguidée et télécommandée* » (Stiegler, 2016). Aussi la gouvernementalité algorithmique implique-t-elle un contrôle des pulsions, des choix et des comportements des sujets, par la calculabilité et la captation algorithmique constante des activités humaines au cœur d'une société automatique. Et « *le monde devient immonde* » dès lors que « *l'exosomatization n'engendre plus aucun savoir, ne génère plus aucun désir, qu'au contraire elle détruit, en le remplaçant par les pulsions brutes* » (*Ibid.*).

Néanmoins, dans une perspective ni technophile, ni technophobe, Stiegler considère l'objet technique et la technologie dans son ensemble comme un *pharmakon* ; à la fois « poison » et « remède ». La technique produit alors autant d'artefacts empoisonnant les modes d'être que d'artefacts remèdes à cet empoisonnement. Le processus d'exosomatization n'apparaît véritablement efficient que « *s'il fait monde - en faisant corps - et faire monde, c'est produire des savoirs de cette exosomatization, qui la rendent nécessaire, vivable, désirable, savoureuse, durable et transformable* » (Stiegler, 2016).

Une distinction entre le « corps » et l'« incorporation » (Hayles, 1999) peut alors être envisagée : le corps consisterait en une configuration idéale produite par une culture à une époque donnée, tandis que l'incorporation renverrait à l'expérience individuelle des sujets, fondement d'une pratique sociale du corps dans la vie quotidienne. Dans cette optique « *nos processus d'incorporation influencent nos représentations du corps* » (Dumas, 2014). En outre, l'appréhension par le sujet du corps et de la position de chacun de ses membres passe selon Merleau-Ponty (1945) par un schéma corporel. Ce dernier ne renvoie pas au simple résumé des expériences corporelles, mais bien plus à une « *prise de conscience globale de ma posture dans le monde intersensoriel* » (*Ibid.*). Le schéma corporel renvoie à une dynamique en ce sens que le corps apparaît au sujet comme posture en vue de l'accomplissement d'une certaine tâche actuelle ou possible. Il apparaît que le corps est « *polarisé par ses tâches, il existe vers elles, il se ramasse lui-même pour atteindre son but, et le schéma corporel est finalement une manière d'exprimer que mon corps est au monde* » (*Ibid.*). Le corps tend ainsi à incorporer les actions dans lesquelles il s'engage au point que ces actions participent à la structure du corps.

Il se révèle alors nécessaire de s'interroger sur les effets des technologies numériques sur la corporalité :

- Dans quelles mesures les activités et écosystèmes physico-numériques au sein desquels le corps est engagé modifient-ils le schéma corporel ?

- Quelles déconstructions et reconstructions de la notion de corps sont-elles envisageables sans succomber aux dérives posthumanistes ?
- Comment penser l'effacement des frontières corporelles et la complexité de la corporéité contemporaine et à venir ?
- Jusqu'où le corps est-il éthiquement métamorphosable ?
- Comment définir les conséquences des métamorphoses du corps sur le rapport à soi, les liens sociaux, les relations à l'environnement et le design numérique ?

Les lieux de ces métamorphoses pouvant être notamment :

- les interactions par écran,
- les jeux vidéo,
- la réalité dite « virtuelle » ou « augmentée »,
- les robots dits de « téléprésence »,
- la littérature,
- les blogs et sites de rencontres.

Ce numéro de la revue *Interfaces Numériques* interroge, à partir d'une analyse critique (tant en Sciences de l'Information et de la Communication qu'en Sciences du Langage, Philosophie, Sociologie, Anthropologie et Art Plastique), les mutations contemporaines de la corporéité à travers la *tekhnê*. Les métamorphoses du corps sont ainsi abordées sous les déclinaisons suivantes :

Au travers d'articles

- Les enjeux esthétiques (article de Claire Chatelet et Marida Di Crosta) et narratologiques (article de Sébastien Allain) du **corps en immersion**
- Les représentations sémiotiques du **corps fragmenté** (article de Rym Kireche-Gerwig et article d'Audrey Arnoult)

- Les problématiques d'affectivité (article d'Olivier Zattoni) et d'appropriation et résistance (article d'Isabel Colón de Carvajal et Sandra Teston-Bonnard) du **corps augmenté**
- Les nouvelles modalités d'agentivité du **corps partagé** (article de Samira Ibnelkaïd)
- Les mises en scène érotiques du **corps figuré** (article de Thomas Lavergne et article de Jacopo Bodini)

Au travers d'entretiens

- Les nouvelles instances de procuration du **corps empêché** (entretien avec Axel Guioux et Evelyne Lasserre)
- Les nouvelles modalités de présence du **corps dispersé** (entretien de membres du groupe de recherche sur les Présences Numériques ; Christelle Combe, Morgane Domanchin, Joséphine Remon)

Au travers de notes de lecture

- Les logiques métriques de l'affectivité numérique à la lecture de l'ouvrage *Le Web affectif. Une économie numérique des émotions* de Camille Alloing & Julien Pierre par Peppe Cavallari.
- Une mise en perspective critique des dérives méthodologiques utilitaristes en Humanités Numériques à la lecture de l'ouvrage *Design et Humanités numériques* d'Anthony Masure par Jean-François Grassin.
- Une plongée dans une énigme cartographique vers l'immortalité par le corps et la machine à la lecture de l'ouvrage *L'invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casares par Carole Lebon.

Bibliographie

- Baron, D. (2008). *La chair mutante. Fabrique d'un posthumain*. Paris, Dis voir.
- Dumas, S. (2014). *Les peaux créatrices - Esthétique de la sécrétion*. Paris, Klincksieck.
- Hayles, K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago, The University of Chicago Press.

- Lotka, A.J. (1925). *Elements of physical biology*. Baltimore, Williams and Wilkins Company.
- Merleau-ponty, M. (1960). *Signes*. Paris, Gallimard.
- Merleau-ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard.
- Rifkin, J. (2012). *La troisième révolution industrielle, comment le pouvoir latéral va transformer l'énergie, l'économie et le monde*. Paris, Les liens qui libèrent.
- Rigot, E. (2015). *À la rencontre du liminal*. Mémoire de Recherche en Design, École Boule.
- Sterlac (1996). « Entretien entre Sterlac et Jacques Donguy ». In Musées de Marseille et Réunion des musées nationaux, *L'art au CORPS le corps exposé de Man Ray à nos jours : MAC, galeries contemporaines des Musées de Marseille, 6 juillet-15 octobre 1996*, pp. 211-220.
- Stiegler, B. (2016). *Dans la disruption comment ne pas devenir fou*. Paris, Les liens qui libèrent.
- Vial, S. (2013). *L'être et l'écran, l'écran, comment le numérique change la perception*. Paris, Presses Universitaires de France.

Nous remercions tous les auteurs pour leurs contributions et tout particulièrement les membres du comité de lecture dont le travail rigoureux a permis la sélection des articles de ce numéro.

Membres du comité de lecture de ce numéro

Ghislaine Chabert	Université Savoie Mont Blanc
Christine Develotte	École Normale Supérieure de Lyon
Axel Guïoux	Université Lyon 2
Pierre Halté	Université Paris 5
Jacques Ibañez Bueno	Université Savoie Mont Blanc
Evelyne Lasserre	Université Lyon 1
Fabien Liénard	Université du Havre
François Perea	Université Montpellier 3

Entretien

< Axel Guïoux¹ > < Evelyne Lasserre² >

1. Laboratoire EVS, Université Lumière Lyon 2

18, rue Chevreul, 69362 Lyon Cedex

axel.guïoux@univ-lyon2.fr

2. Laboratoire EVS, Université Claude Bernard Lyon 1

18, rue Chevreul, 69362 Lyon Cedex

evelyne.lasserre@univ-lyon1.fr

Pouvez-vous nous retracer les éléments de votre parcours, de vos sensibilités et domaines actuels de recherche qui vous ont amenée à porter votre intérêt sur les usages numériques ?

Evelyne Lasserre : Le périple est un peu long et alambiqué, mais, au final, il résume ce qui caractérise l'ordinaire de la vie de chercheur : des hasards, des rencontres, des découvertes impromptues... J'ai donc débuté ma formation en sociologie. J'étais très intéressée lors de mes premières années à l'université par la sociologie des pratiques culturelles entendues au sens large. C'est aussi à cette occasion que j'ai commencé à être sensibilisée aux approches interactionnistes puis pragmatistes qui m'ont passionnée. Je pense notamment à tout l'héritage austinien qui m'a conduite à me pencher sur les manières dont se font et se défont les mondes par le langage. « *Quand dire, c'est faire* » a totalement bouleversé ma manière de concevoir la relation aux autres. Pierre Bourdieu, aussi. Lorsqu'il nous rappelait l'effet performatif du langage dans les relations sociales. J'ai rencontré l'anthropologie plus tard. Et c'est la parenté – malgré son côté assez formel et abstrait – qui m'a fait prendre conscience de la relativité de l'opposition nature/culture. J'ai là aussi vécu une sorte de révélation.

Axel Guïoux : De mon côté, j'ai débuté en histoire. Deux années dans ce que l'on nommait, il y a déjà si longtemps, un DEUG. J'ai suivi le cursus sans grande passion. Comme Evelyne, j'ai rencontré l'anthropologie « optionnellement », si l'on peut dire ! Au tout début, je voulais me spécialiser en ethnomusicologie. Or la formation n'existait pas à Lyon. J'ai donc bricolé un double parcours d'anthropologie et de

musicologie. Le défi était complexe et exigeant, peut-être trop, mais passionnant. Puis nous nous sommes rencontrés Evelyne et moi et nos points communs et intérêts nous ont conduits à nous lancer dans l'aventure d'une thèse. À dire vrai, je n'avais jamais imaginé cela lorsque j'écoutais avec perplexité mes cours d'histoire allemande...

Evelyne Lasserre : Nous nous sommes en effet lancés dans ce qu'il était coutume administrativement de nommer une « thèse collective », ce qui avait beaucoup surpris voire déstabilisé certains de nos enseignants. Nous nous souvenons encore de l'un d'entre eux nous affirmant qu'une thèse était « *telle une croix à porter* ». La douleur et la souffrance solitaire devant faire partie intégrante de l'expérience. À l'époque, nous ne nous sommes pas vraiment posés de question et nous avons foncé bille en tête. François Laplantine, notre directeur, nous avait fait confiance et là était l'essentiel.

Axel Guïoux : Nous étions loin des thématiques sur la technique et le numérique... Quoique... Notre recherche portait sur l'importation d'une pratique psycho-corporelle, en l'occurrence le yoga. Cette technique venant d'Inde, nous observions la manière dont elle était adaptée ici, en France, au sein d'associations de pratiquants aux approches assez... exigeantes. C'est là que notre intérêt pour le corps et les techniques du corps a commencé à prendre forme. Nous nous sommes orientés du côté d'une anthropo-sociologie du phénomène religieux car les pratiques qui nous intéressaient entraînaient directement dans ce qu'il était commun de nommer à ce moment-là de « nouveaux mouvements religieux ». Je disais à l'instant que le numérique était loin. Avec du recul, c'est à nuancer. Car certains maîtres de yoga que nous rencontrions utilisaient déjà des systèmes de communications numérisées pour permettre la mise en relation entre les différentes communautés de pratiquants. Nous étions déjà rentrés – mais nous avons mis du temps à le saisir – dans une forme d'« *ideoscapes* » et de « *technoscapes* », pour reprendre les termes d'Arjun Appadurai, qui coïncidait bien avec une modalité globalisée du croire. Ainsi, le fax (Internet était encore balbutiant), les connexions satellites permettaient au groupe de se synchroniser collectivement lors de rites initiatiques par exemple. Le Guru à portée de câbles si l'on peut dire !

Evelyne Lasserre : Comme nous n'avions aucun financement ni allocation pour ce travail de thèse, nous avons en parallèle mené des recherches-actions dans l'univers hospitalier en particulier psychiatrique. En répondant à des appels d'offre, nous nous sommes intéressés de manière croissante à l'anthropologie de la santé. Le corps était toujours présent au cœur des thématiques que nous explorions mais, plus que dans la thèse que nous nous efforcions de terminer, les thèmes de la maladie, de la souffrance psychique, du corps contraint, des espaces de contention se sont progressivement invités dans nos axes de recherche. Et en même temps, nous étions témoin d'un progressif changement d'éthos technologique. Nous étions au milieu/fin des années 1990, l'influence de l'Internet se faisait grandissante. Dans les milieux de la création littéraire, cinématographique et numérique de l'époque qui nous passionnaient aussi, on parlait de plus en plus de « cyber culture », de « cyber-corps », de « méta-univers » et, l'air de rien, nous avons nourri progressivement l'envie de nous pencher sur ces mondes en train de se faire sous nos yeux.

Axel Guïoux : Le déclic s'est d'ailleurs opéré un jour alors que nous étions sur un terrain assez difficile dans un service de soin intensif. Je pense que nous avons eu besoin, à ce moment-là, de nous tourner du côté des imaginaires, de prendre un peu le large dans les rêveries connectées. Le corps, la fabrication des corps par la technique étaient toujours présents mais de manière peut-être moins frontale, moins directement reliés à la question de la souffrance et de l'altération. Et comme le disait Evelyne, le contexte technique changeait. Certes, nous étions condamnés à lutter fébrilement avec des modems capricieux crachotant difficilement quelques kilo-octets à la seconde. Le téléchargement d'une image aujourd'hui banale pour un téléphone prenait 30 minutes, sans oublier le plantage toujours possible de l'ensemble du dispositif ! Mais nous sentions que quelque chose était en train d'advenir, en particulier dans l'univers des jeux vidéo et dans ce qui allait devenir commun d'appeler les « Nouvelles Technologies de l'Information ».

Par ailleurs comment vos chemins se sont-ils croisés et ont-ils mené à une collaboration ?

Axel Guïoux : Comme nous venons de le dire, le hasard a beaucoup joué. L'air du temps aussi qui parfois nous rattrape sans crier gare. Nous étions attachés à travailler ensemble, sur des thèmes qui nous tenaient à cœur. Et ce qui nous motivait dans les sciences sociales qui restaient l'ancrage des différents terrains et référents que nous mobilisions, c'était cette rencontre avec l'autre. La découverte d'autres univers aussi.

Evelyne Lasserre : Le fait d'être homme et femme sur les terrains était important aussi car cela rendait notre posture méthodologique extrêmement mobile, complémentaire. Nous pouvions faire varier les points de vue, les confronter. Sans évoquer le terme un peu ronflant de « triangulation des données », nous avons essayé dès le début de nos recherches de produire des effets de coproductions et de collaborations dans la constitution du travail de terrain.

Axel Guïoux : Il me semble à ce titre que nous cultivons parfois dans les formations universitaires en sciences sociales une vision assez solipsiste, individualiste du travail de recherche. Ce qui entre bien dans une métaphysique de l'Œuvre et de l'Auteur. En particulier en anthropologie, cela passe par une sorte de culte assez fétichiste du décentrement par le terrain qui s'effectuerait nécessairement dans la solitude et, bien-sûr, dans la douleur. Le bon terrain est un terrain dont on ne revient pas indemne et si possible dont on revient le plus tard possible car forcément lointain. Tout le paradoxe est là : il s'agit de travailler sur du social mais au travers d'un exercice qui se veut solitaire.

Evelyne Lasserre : Or, nous apprenons très vite que la recherche est une affaire de collectif. Chercher, c'est collaborer donc négocier, s'ajuster en permanence avec d'autres qui ne sont pas uniquement nos partenaires de terrain indigènes. Ce qui parfois peut être déstabilisant... D'ailleurs, il nous avait été demandé dans la rédaction du travail de thèse de rendre identifiables les parties rédigées. « Qui a fait quoi ? », telle semblait être la question obsessionnelle de nos interlocuteurs institutionnels. Nous avons alors fait délibérément le choix du « nous », sans identification spécifique de celle ou de celui qui écrit. Nous avons

tenté d'assumer jusqu'au bout la polyphonie, l'hétéroglossie que thématissait Mikhaïl Bakhtine : la multiplicité des voix qui s'entremêlent, se répondent. Un peu comme ce texte ouvert à l'écriture de l'autre qu'ont essayé d'expérimenter Deleuze et Guattari dans *Capitalisme et schizophrénie 2 – Mille plateaux*. Le thème du métissage aussi que nous abordions avec François Laplantine et Alexis Nouss à ce moment-là a été essentiel. Ce dernier a été quelqu'un de très important car il nous a conduits à voir le processus de traduction propre aux sciences sociales comme une dynamique toujours relancée d'interprétation et qui déborde largement l'obsession de l'origine, de l'identité première.

Comment décrieriez-vous les spécificités de vos terrains de recherche ?

Axel Guïoux : Pour nous, les contours ont toujours été assez flous, les frontières restent poreuses. Lorsque nous nous sommes intéressés au jeu vidéo à la fin des années 1990 et au début des années 2000, nous souhaitions explorer des pistes qui étaient déjà présentes dans les autres thématiques que nous abordions : la perception, l'expérience du corps qui nous intéressait déjà mais selon un autre angle dans nos recherches sur la santé. Dans le jeu vidéo – et là encore par le fruit des hasards de rencontres de terrain –, nous nous sommes centrés sur les questions de l'empêchement et des situations de handicap puisque les joueurs que nous avons choisi de privilégier dans l'observation en ligne étaient en situation de handicap. C'était justement ce lien entre corps empêché et avatar qui avait mobilisé notre attention. Et ce thème du corps contraint résonnait lui-même en partie avec les ethnographies que nous avons pu faire en contexte hospitalier.

Evelyne Lasserre : Récemment, nous avons étudié une expérimentation qui visait à observer et évaluer l'introduction d'un robot « relationnel » dans un service de pédopsychiatrie accueillant des enfants porteurs d'autisme. Dans ce type d'expérience, plusieurs sujets qui ont retenu notre attention s'entrecroisent : la technique, sa perception, la cohabitation entre humains et non-humains, la manière dont le robot devient le prolongement/avatar de la personne qui l'utilise, les identités professionnelles qui se reconstruisent en présence de cet étrange hôte que devient le robot... Mais au final, ce sont toutes

ces micro-situations du quotidien, cet ordinaire du social en train de se faire qui retiennent notre attention, par-delà les situations ethnographiques en ligne ou hors-ligne.

En quoi la méthodologie de l'ethnographie en ligne se distingue-t-elle ou non de celle hors-ligne ?

Evelyne Lasserre : Justement, c'est une vraie question qui reste toujours compliquée à démêler. On la pense entendue une fois pour toute, mais elle ne l'est jamais totalement. Il y a autant de situations d'ethnographies en ligne que de situations ethnographiques hors-ligne. Des chercheuses comme Christine Hine, Madeleine Pastinelli, Madeleine Akrich, lorsqu'elles étudiaient les forums de discussion, ont bien pointé les enjeux : être en présence d'un phénomène social donc fait d'humains en interaction. Lorsque nous observions des avatars dans un jeu vidéo multi-joueurs, nous observions bien des gens en train d'agir et d'interagir par le biais d'une figure pilotable numérisée. Nous n'étions pas en présence d'un monde virtuel, abstrait, fait d'entités immatérielles, c'était bien de l'humain en prise avec de l'humain mais caractérisé par un mode de présence singulier. Et les échanges tout d'abord écrits puis vocaux qui pouvaient accompagner cette mise en présence nous rappelaient la présence de l'autre, de sa vie « *au-delà de l'écran* » pour reprendre l'expression de Sherry Turkle. Je pense bien entendu aussi ici à Joseph Josy Lévy avec lequel nous avons beaucoup échangé à ce sujet et que j'ai accompagné dans l'édition d'un numéro de la revue *Anthropologie et Sociétés* portant sur le cyberspace et l'anthropologie.

Axel Guïoux : Il y a en effet plusieurs niveaux : celui des interactions en situation, lorsque par exemple, mon avatar interagit avec un autre avatar. Mais il y a aussi tout cet environnement produit qui accueille mes interactions avec autrui dans un monde numérique. Cet environnement est la résultante d'un travail, d'une programmation qui produit un contexte esthétique qui rend possible les rencontres en ligne. Même le personnage non-jouable avec lequel j'interagis pour débloquer une quête par exemple demeure la résultante d'une production humaine. Alors, certes, nous pouvons toujours imaginer dans un futur proche la présence d'IA hyper-évolutives et apprenantes qui pourraient

peupler les jeux en ligne de demain et qui se substitueraient en partie aux autres joueurs. Mais là encore, les algorithmes qui conditionnent cette IA resteront des productions humaines. Pour en revenir à cette complexe question du hors/en ligne, lorsque nous effectuons nos observations dans le jeu *World of Warcraft*, nous nous rendons compte que les limites étaient plus que fragiles. Tout était question de degrés et d'intensité dans l'engagement et dans l'action des protagonistes en fait. Par exemple, je me souviens d'une interaction avec un personnage qui jouait son rôle dans le jeu, en l'occurrence un chasseur elfe qui devait ramasser des plantes pour concocter je-ne-sais-quel élixir commandé par le magicien d'un village situé aux alentours. Le joueur jouait le jeu du jeu, si l'on peut dire. Et tout à coup, le hors-ligne survient, brise le « cercle magique », les plantes, le magicien, la forêt, tout se voit mis au second plan : le joueur derrière l'écran nous déclarant : « *Away From Keyboard ! Désolé, il faut que je change mon gamin, je reviens dans 5 minutes !* » Qui parle ici ? Le personnage joué ? Le joueur ? Et à qui parle-t-il ? Au personnage joué ? À la personne que je suis, en train de jouer un personnage ? Là, l'enchevêtrement des situations en et hors-ligne, *in* et *off*, brouille la distinction et crée du trouble.

Evelyne Lasserre : Lorsque nous avons mené notre observation sur le jeu *World of Warcraft*, nous souhaitions mêler les deux exigences, exigences qui de notre point de vue conditionnent l'approche ethnographique des mondes numériques. Il importait pour nous de prendre en compte les interactions en jeu mais aussi de nous attacher à rencontrer les gens dans leur quotidien afin de saisir ce qui s'opère avec le jeu ou autour du jeu. Comme les joueurs que nous observions étaient en situation de handicap, nous nous intéressions à tout un entremêlement de prolongements, interfaces, artefacts techniques. Les personnes étaient tout autant prolongées par leurs avatars dans le jeu que dans leurs situations quotidiennes lorsque nous les regardions en train de jouer, face à leurs installations informatiques, entourées par les aides techniques qui visaient à pallier leurs situations de handicap (fauteuil, environnement domestique, etc.). Nous cherchions à comprendre ces relations entre corps et techniques, entre expériences et prolongements technologiques en travaillant sur des situations de co-présence : nous, jouant avec eux, dans la simulation avec nos avatars respectifs ; eux, nous parlant de leurs avatars face à leur écran ; eux,

avec nous, dans leur environnement ordinaire lorsqu'ils se déplacent dans leur appartement ou à l'extérieur. Nous essayions de comprendre comment ces relations techniques, corps, machine pouvaient résonner de manières différentes dans mais aussi en-dehors des strictes situations ludiques.

Axel Guïoux : Une joueuse tétraplégique nous expliquait à ce propos comment le déplacement de son fauteuil électrique lui permettait de simuler ses déplacements dans un *First Person Shooter* auquel elle jouait et inversement. En d'autres termes, ses mouvements en ligne et hors-ligne lui permettaient d'explorer des états de corps multiples et qui se répondaient et se complétaient selon les situations qu'elle choisissait de privilégier. Pour elle, le parcours sur un trottoir plus ou moins encombré en fauteuil électrique lui permettait de s'« entraîner » (c'était son terme) à être plus efficace et précise dans la simulation. C'est donc pour toutes ces raisons que la distinction en/hors-ligne, comme virtuel/réel nous paraît un peu caduque. Elle n'est qu'une catégorie mobilisable dans la construction de l'objet que l'on se fixe. En situation, tout reste lié. Seules varient les intensités de perception et les modalités de notre problématisation de ces situations.

Vous semble-t-il nécessaire d'adopter une posture critique vis-à-vis des nouveaux usages technologiques, et vis-à-vis des discours portant sur ces usages ?

Axel Guïoux : En sciences sociales, nous ne sommes jamais très à l'aise avec les postures en soi critiques et prescriptives. Contrairement à l'éthique appliquée par exemple. Cela n'interdit pas l'engagement personnel et la prise de position subjective mais tout cela doit prendre sens dans une démarche épistémologique et compréhensive plus générale. En anthropologie, c'est en observant les usages, en étant attentif aux situations, en accordant du crédit à la parole et aux récits des autres que l'on peut mettre en évidence des limites, des frontières, des résistances, des zones de tensions mais aussi des détournements inattendus, des imprévus, lorsque les gens font autre chose que ce qu'ils disent et réciproquement. Cette attention portée aux usages et aux processus d'appropriation parfois contradictoires a toujours été inhérente à l'approche de l'anthropologie des techniques par exemple.

Ceci dit, je suis, à titre personnel, assez déstabilisé par certains usages faits des réseaux sociaux. Je pense que nous n'avons pas pressenti, à la transition du XX^e et XXI^e siècle, l'intensité de cette montée en puissance des mises en scène massives de soi, des narrations intimes inscrites dans la globalisation informationnelle que sont les réseaux sociaux. Ce qui est assez récent et rapide au regard de l'histoire des techniques et des technologies. Se filmer, s'enregistrer, se photographier, raconter des morceaux d'identités quasiment instantanément mis en partage... Et certaines de ces narrations m'interpellent. Prendre un selfie devant le corps blessé d'une accidentée sur une voie ferrée... Ou se filmer en excursion dans la forêt d'Aokigahara, devant le cadavre d'un jeune suicidé pour diffuser ensuite les images sur sa chaîne Youtube... Ces actions me laissent assez pantois. Mais si la condamnation personnelle va de soi, du moins pour une majorité de témoins de ces faits d'actualité, j'essaie de m'interroger en retour sur le pourquoi de ces images. Sur le comment aussi de leur diffusion. Le pourquoi et le comment restent des interrogations premières de l'approche ethnographique. Assumer ses jugements ethnocentrés et tenter de les dépasser par une interrogation sur ce qui motive les pratiques, voilà ce vers quoi tend l'attention anthropologique. Lorsque Clifford Geertz se trouvait face à un combat de coqs à Bali, il a essayé de voir au-delà de ce « *jeu d'enfer* » bruyant et sanglant, une mise en représentation sociale qui dit quelque chose de ce qui se joue devant nos yeux et qui en appelle donc à de l'interprétation. Comme une sorte de *catharsis* codifiant les statuts et les rôles de chacun. Dans les exemples voyeuristes et conséquemment exhibitionnistes que j'évoquais précédemment, se joue sans doute la même chose mais autrement car les situations sont différentes. Cela dit des choses de notre rapport aux images, de notre fascination persistante pour l'exposition obscène de la mort (Roland Barthes et Georges Bataille ne sont pas loin), de la place aussi que l'individu occupe dans cette exposition collective des autres et de soi.

De quelle manière cherchez-vous à appréhender la notion de « corps » dans vos recherches ? Quel en est votre angle d'étude ?

Evelyne Lasserre : Dès le début de notre parcours, nous avons été confrontés à des pratiques, des référents philosophiques qui nous ont amenés à questionner l'opposition corps/esprit, humain/non-humain,

matériel/immatériel. Dans les traditions yogiques que nous étudions, il n'y avait pas de distinction duelle entre le domaine spirituel et le domaine matériel, puisque toute la relation entre l'individu et le monde était pensée à l'aune d'un principe énergétique et dynamique. Cela rendait donc compliqué l'usage d'une notion telle que celle d'« anthropologie du corps » puisque, de par sa formulation même, cette posture impliquait *de facto* une séparation conceptuelle qui ne fonctionnait pas vraiment avec les phénomènes dont nous cherchions à rendre compte. Cette interrogation propre au terrain nous a alors amenés à effectuer quelques détours par la philosophie. Nous n'avions pas la prétention de nous définir philosophes mais des auteurs, des approches nous ont permis de voir autrement nos centres d'intérêt, de renouveler notre regard. Ainsi, la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty, la pragmatique de John Dewey, l'approche herméneutique de Paul Ricœur, de Mikhaïl Bakhtine nous ont invités à repenser les relations entre corps, langage et actions. Interpréter le monde, c'est agir, c'est donc un acte de corps. Notre collègue Denis Cercler nous a aussi sensibilisés aux apports des sciences cognitives. Des auteurs comme Francisco J. Varela, Alain Berthoz... Varela a été central par son principe d'« enaction », de perception émergente... Ici, à nouveau, les oppositions corps/esprit/monde ne fonctionnent plus car la perception conçue comme un acte de connaissance découle d'une interaction constante entre le sujet et son environnement. Ce dernier n'est jamais séparé de l'individu. Comme la technique, il est co-émergeant, co-produit.

Comment d'après vos recherches les nouvelles technologies modifient-elles notre rapport à la corporéité, la matérialité et l'immatérialité ?

Axel Guïoux : En poursuivant justement les effets de cette posture anti-dualiste, les techniques participent du corps-à-corps avec le monde. Elles travaillent les perceptions et les perceptions les travaillent en retour. C'est un peu la perspective de l'individuation que nous a légué Gilbert Simondon. Ou encore, le processus centrifuge et centripète des usages/détournements propres à l'appropriation sociale et culturelle de l'évolution des techniques qu'a thématiqué Serge Proulx par exemple. Nous sommes tous pris dans ces enjeux ; les refuser est en soi une manière de se positionner par rapport à eux. Nous pouvons ici

reprendre la leçon maussienne sur les techniques du corps qui nous échappent, qui nous construisent et que nous construisons en retour par une étrange « idiosyncrasie sociale ». Installez-vous près de l'entrée d'une rame de métro et regardez-nous nous contorsionner avec nos sacs à mains afin de valider dans les bornes automatiques nos cartes d'abonnement. Regardez celui ou celle qui se glisse derrière un usager afin d'éviter cette même action de compostage électronique. Ce sont des actions corporelles, des habitus issus d'un apprentissage lié à des configurations techniques produisant des effets de présence tangibles. Observez-nous encore le bras en l'air, le téléphone au bout des doigts à « chercher du réseau » ou à secouer ces mêmes bras dans tous les sens afin de déclencher un système de détecteur de mouvements dans un couloir obscur. Ces gestes, ces postures, ces manières de faire et savoir-faire découlent d'une rencontre entre nos corps, nos perceptions et un environnement technique toujours en devenir.

Dans quelle mesure les technologies numériques constituent-elles des instances de procuration ? Jusqu'où peuvent-elles procurer le corps biologique ? Dans quelles limites et pour quelles sensations ?

Evelyne Lasserre : Cette question est aussi assez vertigineuse et complexe. La notion d' « instance de procuration » découle directement de notre rencontre avec Jérôme Goffette qui travaille dans le domaine de la philosophie des sciences et des techniques sur les approches anthropotechniques. Nous nous sommes retrouvés autour d'un champ qui était celui de la science-fiction, en particulier, des anime japonais mettant en scène ces hybrides biotechnologiques que sont les cyborgs. Lorsque Jérôme nous a accompagnés dans l'aventure du terrain *World of Warcraft*, nous avons essayé, à partir de nos traditions disciplinaires mutuelles, de construire un pont théorique qui nous permette de réfléchir à ces modalités hybrides de perception que suscitaient les utilisations d'avatar. Jérôme a proposé ce principe de procuration qui nous renvoie à cette expérience que l'on définit comme virtuelle mais qui demeure éminemment réelle pour moi, en train de la vivre au moment présent. Je sais que le dragon que je combats dans le monde que j'explore n'est pas devant moi et pourtant je me sens là, en train de le combattre parce que j'accorde à l'avatar ou au personnage que je joue

ce que James Paul Gee définit comme un « *état de corps* » et de posture. Manier un avatar, c'est un peu faire corps avec lui, c'est penser et agir comme lui dans une certaine mesure. Gee parle à ce propos de « *posture projetée* ». La notion d'« instanciation » nous est venue à la lecture des travaux d'Etienne Armand Amato qui essaye, notamment dans son travail de thèse, de traduire ce moment de basculement qui caractérise la synchronisation entre machines, appareillages, corps, gestes et intentions du sujet agissant. Donc, la mise en lien des signifiants « instance » et « procuration » nous permettait d'insister sur ce basculement qui m'amène à un certain état d'être lorsque je me synchronise avec l'interface du jeu auquel je joue et qui autorise l'expérience de sensations singulières. Lorsque je joue mon mage doté de pouvoirs surhumains dans un quelconque jeu de *fantasy* en ligne, je m'instancie avec l'univers *via* le personnage. Cette instanciation me permet de vivre par procuration des émotions qui auront pour moi un effet non pas virtuel, mais bien réel. Lorsqu'un joueur en fauteuil nous avait indiqué que nager avec son avatar lui rappelait des « *sensations oubliées* » depuis son accident, c'est exactement ce que la notion d'« instance de procuration » a essayé de thématiser à sa manière.

Comment définiriez-vous la nature des relations d'interdépendance entre usagers et usagers, usagers et technologies ?

Axel Guïoux : Comme des relations d'interdépendance justement, dont on ne peut s'extirper totalement. Car au-delà des questions liées au numérique, l'anthropologie montre que le devenir humain est inextricablement relié à l'interaction entre environnement et technique. Ces interactions sont toujours situées, elles produisent leurs propres effets de contexte tout en demeurant processuelles et dynamiques. Comme nous le disions précédemment, elles nous constituent et nous les constituons en retour. Aujourd'hui, lorsque nous allumons nos ordinateurs pour vaquer à nos tâches numériques ordinaires, nous pensons « bureau ». Notre manière de percevoir nos modes d'action a été conditionnée par une certaine esthétique de l'environnement dans lequel nous agissons. Notre interdépendance avec l'interface qui constitue nos systèmes d'exploitation courants – à ce titre le mot « exploitation » prend un sens particulièrement fort ! – est telle que,

sans nous en rendre compte, nous pensons « fichiers », « dossiers », « corbeille » ; « fichiers » que nous faisons glisser, que nous déposons, classons, rangeons, organisons. Nous pensons « fenêtres » comme nous pensons désormais « applis », « interactions digitales » généralisées... Nous avons été progressivement conditionnés pour voir dans les écrans des surfaces censées réagir à l'œil et surtout au doigt : toucher les écrans, déplacer les objets, les images d'une pichenette, d'un effleurement. Et nous restons interdits lorsque ce même écran que nous imaginons nécessairement disponible, interactif reste insensible à nos sollicitations tactiles ! Taper sur des touches devient un geste presque un peu désuet, décalé. Nos pensées se sont « bureaucratisées ». Et de manière croissante, elles se « digitalisent » au sens littéral du terme.

Comment selon vous ne pas perdre le contrôle de sa corporéité et de son individualité corporelle à l'ère numérique ? Faut-il d'ailleurs chercher à garder le contrôle ?

Evelyne Lasserre : Les instances de procurations que l'on évoquait posaient justement cette question : celle du choix de l'expérience. Dans le jeu vidéo, dans l'expérience vidéo ludique, on perd forcément un peu le contrôle ou plutôt on ne peut pas tout contrôler. La sensation désormais célèbre de *flow* qu'évoquait Mihály Csíkszentmihályi ne va pas de soi. Elle nécessite de l'apprentissage et une certaine forme d'abandon. James Paul Gee nous dit qu'en nous projetant dans l'avatar, nous faisons corps avec lui, nous devenons un peu lui. On pense et agit comme un magicien. Il ne s'agit pas de devenir magicien mais bien de faire comme lui. On perd donc le contrôle de sa corporéité habituelle, dans les limites imposées par la simulation. Et c'est de là justement que découle le plaisir du jeu qui produit ce que Roger Caillois voyait dans le vertige, c'est-à-dire ce basculement propre à une activité qui absorbe l'attention. C'est d'ailleurs pour cela qu'il s'agit de rester attentif à la conscience de ce que nous sommes en train de faire, au moment où nous le faisons. La procuration ressentie en tant que telle cesse lorsqu'elle produit, justement, une « dé-procuration », c'est-à-dire une forme de routinisation des tâches et des actions qui deviennent dès lors une habitude, une routine. Ici, peut se poser la question de la dépendance et de l'aliénation, car la pratique perd tout sens. Elle se suffit à elle-même, elle ne renvoie plus qu'à elle-même, sans lien avec autre chose qu'elle-

même : « jouer pour jouer », « faire du *frag* pour faire du *frag* » sans autre but que celui-ci ne procure plus rien si ce n'est de la répétition. La répétition peut être mortifère. Et l'on peut élargir cela à une infinité d'autres pratiques sociales et culturelles, au demeurant.

L'hybridation corps-machine constitue-t-elle selon vous une forme de mise en danger de la « nature humaine » ?

Evelyne Lasserre : Le problème demeure entier pour l'anthropologie : qu'est-ce que la nature humaine ? Sa définition demeure une définition justement ! La résultante d'une entente qui reste historiquement, culturellement, géographiquement située. Ici, une « nature » humaine peut être conçue à partir d'une conception close et stabilisée de l'individu, prolongeant par là une certaine construction culturelle de la notion de « personne » ; ailleurs, la « nature » humaine est protéiforme, étendue, prolongée dans un environnement mêlant tout autant le végétal et l'animal, l'humain et le non-humain. Donc, il devient compliqué, en termes anthropologiques, d'apporter une réponse définitive à ce que pourrait être une nature humaine. Cette dernière dépendra des critères de justification mobilisés afin de la définir, qu'ils soient biologiques, éthiques, juridiques, moraux, politiques, etc. On peut aussi, à l'instar de ce que nous propose Bernard Andrieu par exemple, envisager le devenir humain dans le prolongement d'un processus d'hybridation constant. « Hybridation » justement, et non pas « hybridité », c'est-à-dire en mettant l'accent sur le mouvement plutôt que sur un état de chose figé. Ainsi, nous pourrions plutôt envisager des états de corps multiples plutôt qu'une nature humaine univoque. Et ces états de corps impliqueraient en effet la négociation constante avec le technique et le machinique. C'est ce que nous essayons de travailler avec le groupe de recherche « Corps et prothèses » depuis 2016. Ce collectif rassemble tout autant des chercheurs en sciences humaines qu'en ingénierie robotique et médicale, tout autant des soignants que des patients. Et ce que montrent nos collègues – je pense en particulier à Valentine Gourinat et Paul Fabien Groud – à propos des corps prothésés, c'est que ces derniers ne peuvent pas entrer dans une conception d'une hybridation bio-mécanique totalisante et apaisée. Leurs ethnographies des situations de handicap pointent aussi la dimension complexe, souvent désajustée, discordante des perceptions qu'ont les personnes

prothésées de leur propre corps. L'utopie d'un humain augmenté, vivant harmonieusement sa situation de sujet hybride nécessite toujours d'être nuancée à l'épreuve des situations empiriques.

Quels types d'investissement du sensible seraient selon vous à même d'établir une éthique de la corporéité contemporaine et à venir ?

Axel Guïoux : Gilles Deleuze, lorsqu'il a entrepris une reprise critique de l'héritage de Michel Foucault, a eu une intuition assez saisissante. Dans les années 1980, il note que Foucault avait permis de penser la société disciplinaire, à savoir une société fondée sur une conception assez pyramidale, hiérarchisée et centralisée du pouvoir. Dans cette optique, ce qui caractérise la discipline est le *mot d'ordre* auquel tout un chacun est obligé de se plier. D'où ces grandes instances de dressage que sont l'école, la caserne, l'hôpital, l'usine et que le système foucauldien a su déconstruire avec constance. Mais Deleuze nous dit – dans les années 1980 ! – que ce modèle-là ne suffisait plus à penser les modalités du social en train d'advenir. Selon lui, nous entrons dans ce qu'il nomme des « *sociétés du contrôle* », non plus fondées sur le mot d'ordre mais sur le principe du *mot de passe*. Le pouvoir n'est plus centralisé mais partout, entre tous. Chaque maillon du réseau devient porteur de sa propre autorité, verrouillée par un code dont il serait – théoriquement – seul porteur. Dans une certaine mesure, Deleuze a pronostiqué par cette métaphore un état assez juste de nos relations contemporaines aux réseaux communicationnels. Nous sommes tous aujourd'hui porteurs de nos multiples mots de passe que l'on pense inviolables, souvent redondants car en surnombre, et qui nous donnent ce sentiment assez trompeur de contrôle total de ce que nous donnons à voir de nous-mêmes. Avec Evelyne, nous sommes toujours attentifs à nous garder au maximum tout autant des envolées lyriques technophiliques que des chœurs sinistres technocatastrophistes qui n'ont de cesse d'annoncer l'avènement d'une outre-humanité rayonnante ou à l'inverse de pronostiquer la lente généralisation d'une altération définitive de ce qui caractériserait la nature humaine. L'ethnographie des situations quotidiennes devient de fait nécessaire car elle permet d'interroger nos modes de sensibilité, de nous rendre attentifs à toutes nos expériences de corps plongés quotidiennement

dans les flux et les reflux des dynamiques informationnelles. Elle nous rappelle aussi – car l’ethnographie passe autant par une immersion que par une « désimmersion » méthodique – que s’extraire du courant est nécessaire, sans que cette extraction passe pour de la dissimulation, de l’abandon ou du repli. Le monde du mot de passe rend de plus en plus complexe cette possibilité de l’extraction momentanée des flux, il la rend suspecte. Comme nous le disions précédemment, s’instancier doit rester un choix. Se voir contraints de trouver des angles morts, hors des écrans de surveillance et des instances de calcul globalisées, nous ramène à ce que Foucault et Deleuze ont interrogé à leur manière en leur temps : la confrontation à un totalitarisme généralisé.

Entretien

**< Joséphine Rémon¹ > < Christelle Combe² >
< Morgane Domanchin³ >
du Groupe de Recherche sur les présences numériques**

1. *Laboratoire ICAR, Université Lumière Lyon 2
15, parvis René Descartes, BP7000, 69342 Lyon Cedex 07
josephine.remon@univ-lyon2.fr*

2. *Laboratoire LPL, Université Aix-Marseille
29 Avenue R. Schuman, 13621 Aix en Provence
christelle.combe@univ-amu.fr*

3. *Laboratoire ICAR, Université Lumière Lyon 2
15, parvis René Descartes, BP7000, 69342 Lyon Cedex 07
morgane.domanchin@gmail.com*

Pouvez-vous nous retracer les éléments de votre parcours, de vos sensibilités et domaines actuels de recherche qui vous ont amenés à porter votre intérêt sur les présences numériques ?

Joséphine Rémon : J'ai rencontré Internet aux débuts du web, lors d'un séjour au Canada. J'ai également rencontré à cette occasion mon directeur de thèse qui m'a proposé de travailler sur Internet et l'enseignement. J'ai beaucoup plus tard rencontré Christine Develotte autour de thématiques en lien avec le multimédia. J'ai tardé à rejoindre son séminaire, car j'étais prise par d'autres projets. Heureusement que, finalement, je ne suis pas passée à côté de cette aventure scientifique. Le numérique n'est pourtant pas au cœur de mes préoccupations, mais le dispositif mis en place par Christine Develotte et l'équipe nous permet de nous interroger sur les méthodologies de recherche et nous oblige à une grande richesse conceptuelle pour appréhender l'étrangeté des interactions. La qualité d'expérience « live » et les structures visibles ou invisibles qui la porte me permet en ce moment dans mes réflexions de faire le lien entre didactique des langues et présences numériques. En effet, les aspects de performance en direct m'apparaissent comme communs aux deux contextes.

Christelle Combe : Dès mon entrée dans le monde professionnel, je me suis intéressée au numérique, il y a 25 ans maintenant. D'abord en tant qu'enseignante de français puis en tant que chercheuse. Ma thèse de doctorat traite de la formation en ligne et plus particulièrement d'interactions en mode asynchrone (de type forums de discussions). C'est à cette occasion que j'ai rencontré Christine Develotte qui a été co-directrice de mon travail (avec François Mangenot). Je me suis ensuite intéressée aux interactions par visioconférence, puis aux échanges sur des plateformes interactives multimodales, notamment en contexte pédagogique. C'est donc naturellement que j'ai porté mon intérêt sur les présences numériques. La complexité des échanges au sein d'un séminaire doctoral suivi en présence et à distance *via* différents artefacts (plateforme interactive multimodale, Kubi et robot de téléprésence) m'a fortement motivée. Par ailleurs, j'étais aussi directement concernée. En effet, la première année, pour suivre ce séminaire, je me suis déplacée à Lyon depuis Aix-en-Provence plusieurs fois, mais je souhaitais aussi pouvoir y assister à distance. Avec la mise en place de présences numériques, cela a été possible : j'ai pu assister au séminaire depuis Aix-en-Provence et en expérimentant chacun des artefacts. L'expérience a donc été très riche de mon point de vue personnel sur tous les plans.

Morgane Domanchin : Dès mon travail de Master, je me suis intéressée à la présence en ligne sur visioconférence poste à poste appliquée à l'apprentissage du Français Langue Étrangère. À présent doctorante, je continue d'étudier ce même type de contexte à travers la présence en ligne d'apprenants lorsqu'ils sont amenés à consulter différentes ressources (de types Wikipédia, Google Image) pour étayer leur apprentissage. Dans le cadre du projet « Présences Numériques », mes intérêts ont davantage été orientés de par les rôles qui m'ont été attribués en tant qu'assistante technique dans la mise en place du projet, et en tant qu'assistante ingénieure dans la récolte et l'analyse des données.

Vous travaillez actuellement sur le projet de recherche « Présences Numériques » au Laboratoire ICAR de Lyon, pourriez-vous nous expliquer en quelques mots les origines du projet ?

Joséphine Rémon : Le projet s'est construit autour du séminaire doctoral animé par Christine Develotte en lien avec le colloque IMPEC (Interactions Multimodales Par Écran). Le groupe a essayé d'introduire, au fil des séances, plus de confort pour les participants à distance. Ensuite est née l'idée d'un recueil de données dans ce contexte spécifique, combinant participants sur Adobe Connect, participants sur Robot de téléprésence et parfois dispositif de téléprésence Kubi (tablette orientable à distance).

Christelle Combe : C'est Christine Develotte qui m'a invitée à me joindre à l'équipe du séminaire IMPEC dès sa création mais personnellement je suis membre du Laboratoire Parole et Langage à Aix-Marseille Université. Mon laboratoire est engagé depuis les années 2000 dans la constitution d'un dépôt de données linguistiques orales et multimodales (SLDR Speech and Language Data Repository¹). Il poursuit désormais son action de collecte et de partage des données linguistiques dans la construction de la nouvelle plateforme nationale ORTOLANG. J'ai donc profité de cette expertise pour aider à la constitution et au dépôt du corpus Présences numériques sur ORTOLANG.

Quelles problématiques cherchez-vous à explorer au travers de cette recherche ? Et quels objectifs ?

Joséphine Rémon : Nos problématiques tournent autour de la qualité de présence et de procuration en fonction des affordances de chaque outil. Les objectifs sont notamment une meilleure connaissance des interactions en contexte de téléprésence hybride. Je m'intéresse

¹ Le SLDR (Speech and Language Data Repository, <http://sldr.org>), un service numérique de qualité certifiée permettant aux laboratoires et aux chercheurs indépendants de partager librement leurs données orales tout en assurant leur archivage pérenne selon le modèle OAIS (Open Archival Information System), et qui constitue aujourd'hui l'un des trois centres de compétence thématique de l'Équipex ORTOLANG.

notamment à l'empathie revisitée et à l'effort collaboratif vers un rétablissement de la réciprocité des points de vue.

Morgane Domanchin : Trois axes ont été déterminés par les membres du groupe de recherche « Présences Numériques » :

- La gestion de l'attention, la polyfocalisation et la gestion des pouvoirs ;
- La corporéité, la spatialité et l'agentivité des sujets et de la *tekhnê* ;
- La politesse et la protection des faces, la dimension affective et émotionnelle de la présence par écran.

En ce qui me concerne, je m'intéresse particulièrement à l'utilisation des différents outils (Adobe Connect, Kubi, Robot Beam) proposés aux participants, en situations critiques. Mon intérêt porte d'une part sur la mise en place de stratégies collectives ou individuelles dans le but de résoudre des pannes techniques. D'autre part, je m'intéresse également aux effets de présence que cette technicité produit sur les interactions. L'objectif étant de mieux comprendre l'impact de ces outils dans un contexte hybride.

Christelle Combe : Je souhaite interroger la notion de politesse et d'impolitesse linguistique dans le contexte éminemment complexe d'un séminaire doctoral polylocalisé et polyinstrumenté : Qu'est-ce qu'un FTA² dans une communication instrumentée ? Qu'est-ce qu'un FFA³ dans une communication instrumentée ? Nous cherchons aussi à redéfinir des règles de « conversation polie » dans tel contexte et à documenter à travers une approche longitudinale l'évolution et l'apprentissage du groupe de la première à la dernière séance des règles de « conversation polie ».

Quels sont les principaux enjeux de ce type de recherche en termes de méthodologie ? Et quelles sont les plus grandes

² Face Threatening Acts (Brown et Levinson, 1987).

³ Face Flattering Acts (Brown et Levinson, 1987).

difficultés que vous avez rencontrées jusqu’alors ou que vous redoutez pour la suite ?

Morgane Domanchin : Du point de vue méthodologique, ce projet est l’aboutissement d’une collaboration étroite entre l’équipe de chercheurs interdisciplinaires du projet « Présences Numériques » et des possibilités techniques offertes par la Cellule Corpus Complexes⁴ (désormais CCC), coordonnée par Daniel Valero. Le défi méthodologique pendant la récolte des données a été de s’approprier cet « arsenal technique » en contexte « quasi » écologique. L’idée initiale étant de récolter un maximum de données vidéo, tout en bénéficiant des possibilités matérielles offertes par la CCC (utilisation de caméra 360, GoPro, montages multiscopes) afin de rendre ces données les plus exploitables possibles pour les chercheurs. Notre prochain défi méthodologique concerne la constitution d’un « livre augmenté », qui permettra à ses lecteurs une lecture « multimodale » et innovante, à l’image du projet.

Joséphine Rémon : Les enjeux méthodologiques concernent notamment les aspects techniques du recueil des données. La Cellule Corpus Complexes du laboratoire ICAR en lien avec Morgane Domanchin a trouvé les solutions les plus adaptées. Les plus grandes difficultés rencontrées, de mon point de vue, concernent le son. Nous avons souvent eu du mal à inclure les participants à distance du point de vue sonore. Pour la suite, la difficulté va être de faire honneur au corpus qui est de grande qualité. Il faut à la fois que nous arrivions à le valoriser par nos analyses et à le valoriser ensuite par le partage avec la communauté.

Christelle Combe : Tout est à construire. L’élaboration du corpus a été une première étape et le travail fourni d’une part par les ingénieurs du laboratoire ICAR, mais aussi grâce à tous les participants, a permis de mettre à disposition des chercheurs un corpus particulièrement riche.

⁴ La Cellule Corpus Complexes est une structure transversale de soutien à la recherche qui s’inscrit dans les axes porteurs du laboratoire ICAR (UMR 5191, CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon), voir <http://www.icar.cnrs.fr/ccc/>.

Quel type de rôle jouez-vous chacune dans ce projet ainsi que chacun des artefacts utilisés et chacun des participants impliqués ?

Morgane Domanchin : Mon rôle en tant qu'assistante technique a été de m'occuper de toute la partie technique. Lors de la mise en place du projet, j'ai été la médiatrice entre l'équipe de chercheurs et celle de la CCC. Nous avons cherché à construire ensemble un dispositif technique qui puisse proposer aux participants à distance trois types de dispositifs (Adobe Connect, Kubi, Robot Beam) tout en récoltant l'ensemble de ces données en salle à Lyon, ainsi que les vidéos et captures d'écran réalisées par chacun des participants à distance chez eux. Par la suite, grâce au soutien de Justine Lascar (CCC), nous avons procédé à la numérisation des données et de son archivage sur la plateforme Ortolang. Enfin, mon rôle d'assistante-ingénieure m'a permis cette année de contribuer aux réflexions quant à la méthodologie d'analyse et des choix de transcription adoptés.

Joséphine Rémon : Je n'ai eu aucun rôle au niveau technique, car j'arrivais en général lorsque tout était installé et je suivais la plupart du temps le séminaire sur papier. Cette extériorité technique m'a peut-être donné un regard un peu différent, davantage que si j'étais au cœur du dispositif. Je n'ai pas moi-même utilisé les artefacts pendant le séminaire. J'aborde donc le corpus avec une posture extérieure, tout en me sentant totalement impliquée dans le projet. J'ai suivi une fois le séminaire à distance, avant le début des enregistrements, et j'ai eu un problème technique avec le son, donc les collègues en présentiel ne pouvait pas m'entendre. Je n'ai pas souhaité renouveler cette expérience désagréable.

Christelle Combe : J'ai tout d'abord pu fournir l'accès à Adobe Connect puisque mon département *via* mon université dispose d'une licence. J'ai ainsi aidé les collègues à s'y familiariser, c'est aussi moi, de fait, qui aie fourni l'accès initial à la plateforme ainsi que les enregistrements. J'ai par ailleurs pu assister physiquement au séminaire mais aussi expérimenter chacun des artefacts. Cela m'a permis d'avoir une vue d'ensemble et de vivre une expérience assez globale du séminaire. J'ai également été à l'initiative du dépôt du corpus sur Ortolang.

De quelle manière les participants au projet de cette auto-ethnographie parviennent-ils à collaborer tout en étant issus de champs disciplinaires différents ?

Christelle Combe : Cela ne se ressent pas tant que cela, car on vient des sciences du langage, de la didactique des langues et des sciences de l'éducation. On s'enrichit les uns les autres, c'est ce qui rend aussi ce séminaire si stimulant. Chacun apporte avec lui ses références, les intervenants viennent aussi de champs très différents (sociologie, philosophie, sciences du langage, sciences de l'éducation, etc.). Tout le monde accepte spontanément de faire des lectures hors de son champ.

Joséphine Rémon : C'est justement cette richesse de champs disciplinaires qui rend possible l'appréhension de l'étrangeté des interactions dans ce contexte hybride. L'hybridation des cadres théoriques permet un *ancrage évolutif* de notre appréhension de la situation. Cette auto-ethnographie ou co-auto-ethnographie, selon les termes de Jean-François Grassin, repose justement sur cette « *complexité à la fois des objets, des cadres et des processus de mise en sens* ».

Par vos usages des technologies au sein du séminaire IMPEC, comment appréhendez-vous les apports et les limites de l'hybridation corps-machine ? Pouvez-vous l'illustrer par des exemples représentatifs ?

Christelle Combe : En ce qui me concerne, le premier apport a été de pouvoir participer à distance au séminaire. La possibilité de m'orienter vers mes interlocuteurs avec le Kubi m'a été d'une grande aide pour suivre le séminaire et interagir avec les différents participants. Adobe Connect m'a permis aussi d'interagir avec les autres participants à distance présents dans la plateforme. J'ai aimé découvrir le robot mais il était relativement coupé des autres (sur Adobe notamment) même si la qualité du son était très grande et qu'il était intéressant et original de manipuler un tel artefact.

Joséphine Rémon : La participante par robot de téléprésence semble avoir adopté ce mode de présence, et nous l'avons acceptée également comme membre à part entière. Ainsi, cette hybridation en

particulier semble fonctionner. Si on lit ce que cette participante déclare en entretien, on peut ensuite nuancer les choses. Elle mentionne par exemple l'envie de se joindre au présentiel pendant les pauses café ou déjeuner. Ainsi, ces moments-là restent interdits pour elle. D'un autre côté, pour moi qui n'utilisais pas d'ordinateur connecté à Adobe Connect en présentiel, l'accès au chat de cette plate-forme reste hors de portée, et l'envie d'y participer reste insatisfaite. Je me le représente comme le privilège des participants éloignés.

Je ne lis pas la situation en termes d'hybridation corps-machine, mais peut-être plutôt en termes d'hybridation des espaces d'interaction.

Morgane Domanchin : Lors de la mise en place du projet « Présences Numériques », l'hybridation corps-machine a été pensée de façon à faciliter les échanges et le suivi du séminaire pour les participants à distance. À titre d'exemple, j'étais parfois chargée de l'orientation de la webcam télécommandée qui me permettait de contrôler le champ de vision des participants sur Adobe Connect. L'idée étant d'orienter la webcam en direction de toute personne prenant la parole en salle, afin que les participants sur Adobe puissent l'identifier. Les premières limites observées ont été la difficulté à gérer cette webcam due à l'abondance des interactions d'une part, et d'autre part la gestion du multitâche au cours du séminaire rendait la prise en main de cet outil particulièrement compliquée. Ainsi en écoutant les entretiens, certains participants sur Adobe ont été frustrés en plus des problèmes de son rencontrés, d'être orientés face à un mur vide. Ces limites se sont au fur et à mesure résolues, à travers l'habituance de cette pratique, la rotation de la webcam est ainsi devenue un automatisme.

Jusqu'où vous semble-t-il éthiquement possible de faire intervenir la technologie dans les interactions professionnelles ?

Christelle Combe : Je ne vois pas spécialement de limite dans la mesure où l'individu resterait totalement libre de ses choix : de plateforme, de lieu, de temps, de gestion de sa plateforme (couper/activer le son, la vidéo, etc.).

Joséphine Rémon : Nous sommes dans un contexte où nous sommes libres du choix de nos outils. Il en serait tout autrement dans un

contexte avec des enjeux de dominations, où les individus n'auraient pas le choix et se verraient imposer telle forme de participation par exemple. Si notre participante par robot de téléprésence avait été contrainte d'utiliser cet artefact, elle aurait sans doute vécu l'expérience différemment. C'est pourquoi l'étude que nous menons paraît avoir une réelle utilité sociale dans la mesure où nous pouvons éventuellement pointer, par la suite, les *violences interactionnelles potentielles* qui pourraient émerger de ce contexte : absence de procuration de parole ou au contraire *mise en danger de singularisation par une demande de parole non désirée*.

Morgane Domanchin : L'éthique est une question primordiale lorsque l'on décide d'intégrer la technologie dans un contexte d'interactions professionnelles. Il est nécessaire au préalable de s'accorder sur le type de données que l'on souhaite enregistrer, d'obtenir les autorisations des participants qui acceptent d'être filmés. La mise en place du dispositif technique va ainsi dépendre des réponses obtenues. Pour ma part, je pense que la technologie en contexte professionnel peut être d'une grande utilité du moment qu'elle ne perturbe pas complètement le contexte écologique. C'est ainsi qu'une aide technique et une bonne connaissance du dispositif est fondamentale au bon déroulement de tout projet de ce type.

Quelles premières pistes de résultat pouvez-vous dégager de l'étude des présences numériques et des métamorphoses du rapport au corps, à autrui et à l'environnement ?

Joséphine Rémon : Il est difficile, à ce stade, de livrer des résultats. Ce qu'on voit s'ébaucher, ce sont surtout des dynamiques en lien avec la temporalité. Nous développons des accoutumances et des compétences nouvelles d'ajustement à la fois aux incidents techniques et aux incidents interactionnels.

Morgane Domanchin : Je me suis pour le moment focalisée sur la constitution du corpus et la méthodologie d'analyse, je n'ai pas encore pris le temps d'analyser le corpus.

Christelle Combe : Il est encore trop prématuré pour parler de résultats. La constitution et le dépôt du corpus ainsi que les lectures

théoriques ont mobilisé tous nos efforts. L'expérimentation laisse cependant présager de nouvelles « règles » à redéfinir notamment en termes de politesse.

Quelles implications dégagez-vous de cette étude pour la recherche sur les interactions sociales ?

Joséphine Rémon : Ce contexte hybride exacerbe peut-être plus qu'un autre les enjeux de pouvoir liés aux interactions en téléprésence. L'effort collectif mis en œuvre pour la réussite de la communication est comme révélé par le dispositif et ses artefacts, dans lesquels il s'incarne.

Morgane Domanchin : Ce projet offre diverses implications pour la recherche sur les interactions sociales, notamment à travers la mise à disposition de ce corpus sur la plateforme Ortolang. Cette mise en ligne des données permettra à tout chercheur d'étudier les interactions hommes – machines, en contexte hybride.

Christelle Combe : Outre ce que Joséphine Rémon et Morgane Domanchin ont déjà mentionné, j'ajouterai que les implications de cette étude pour la recherche sur les interactions sociales seront aussi certainement au niveau de l'interdisciplinarité, des choix méthodologiques effectués et de l'annotation de données multimodales éminemment complexes.

Vous projetez de publier un « objet numérique ». Pouvez-vous nous en dire plus sur l'édition de ce concept de recherche ?

Christelle Combe : En ce qui me concerne, je dessine des sites web depuis vingt ans maintenant et je pense depuis longtemps que l'édition papier n'est plus véritablement adaptée aux objets que nous étudions. Je conçois donc cet objet numérique un peu à la manière d'un site web, un objet polymorphe et multimodal, avec une version allégée et une augmentée.

Joséphine Rémon : À la complexité des objets et des cadres théoriques, répond la modularité des supports éditoriaux qui doivent désormais rendre justice à la non linéarité de la pensée de l'hybridité.

En retour, cette non linéarité potentielle peut elle-même influencer nos propres analyses du corpus.

Morgane Domanchin : Nos réflexions autour de la publication d'un objet numérique découle d'une part de notre envie de valoriser les différents types de données récoltées (vidéos, entretiens, etc.). D'autre part, elle cherche à mettre en évidence les différentes approches issues des trois axes de recherche (corporéité, politesse et attention), selon des parcours de lecture qui seront proposés.

Quelles préconisations pouvez-vous formuler à partir de cette expérience tant pour les usagers que pour les chercheurs souhaitant investir ce type de terrain ?

Christelle Combe : Pour les usagers, les artefacts me semblent assez simples à prendre en main, mais il faut un peu d'accoutumance. Ce temps d'accoutumance est à prendre en compte. Une petite formation préalable fait gagner un temps certain. Par ailleurs, sans doute est-il bon de laisser chacun utiliser l'artefact qui lui convient le mieux. Si l'un préfère le robot et l'autre la plateforme interactive multimodale, alors que chacun prenne ce qui lui convient.

En ce qui concerne les chercheurs, se lancer dans un tel projet est exaltant, en revanche, un esprit d'équipe, une bonne cohésion voire une répartition des rôles en fonction des compétences de chacun me semble indispensable.

Joséphine Rémon : Du point de vue de la recherche, un tel projet ne peut fonctionner que sur la bonne entente des participants, tous ayant à cœur de mener à bien le projet, et les interactions elles-mêmes. Nous avons eu la chance de pouvoir compter sur l'équipe de la Cellule Corpus Complexes, ainsi que sur la vision de Christine Develotte, qui a toujours gardé confiance dans la réussite de cette prise de données, tout en insufflant le rythme adéquat pour cette recherche. C'est peut-être ces aspects de temporalité de la recherche qui ressortent tout particulièrement à ce stade, les enjeux autour du maintien de l'équipe au complet sur la durée, avec des étapes intermédiaires suffisamment stimulantes, en fonction des possibilités d'investissement de chacun à un moment donné.

Morgane Domanchin : Je préconiserais à tout groupe de chercheurs souhaitant s'investir dans un corpus hybride de se mettre dans un premier temps en contact avec une cellule telle que la CCC afin de déterminer ensemble d'un dispositif adapté, et de faire en sorte que la récolte de données puisse correspondre aux attentes des chercheurs. Les technologies étant en constante évolution, il est nécessaire que le matériel de captation soit adapté au terrain. La mise en place du dispositif et la numérisation étant chronophage, il serait souhaitable qu'un membre de l'équipe soit chargé de la partie technique (installation du dispositif, numérisation, etc.)

Du côté des usagers, je conseillerais en amont de la captation de s'assurer du bon fonctionnement technique de chaque outil. Chaque outil ayant ses propres règles de fonctionnement (installation en amont d'un logiciel, réglages audio et visuel, etc.).

Écran incorporé, corps casqué

De quelques enjeux esthétiques de la réalité virtuelle

< Claire Chatelet¹ > < Marida Di Crosta²>

1. RIRRA21, Université Paul-Valéry, Montpellier3
Route de Mende, 34199 Montpellier
claire.chatelet@univ-montp3.fr

2. MARGE, Université Lyon 2
6 Cours Albert Thomas, 69008 Lyon
marida.di-crosta@univ-lyon3.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Les dispositifs artistiques de réalité virtuelle bousculent nos modes perceptifs tout en remettant en jeu notre corporéité et notre sensorialité *via* une immersion interactive multimodale propre à produire des « effets de présence » inédits. Nous proposons dans cet article d'interroger la place du corps du spectateur dans ces dispositifs afin de mettre au jour certains enjeux esthétiques des formes particulières qui s'y déploient. Nous montrerons notamment comment les nouvelles postures spectatorielles déterminées par ces derniers (*via* les notions de *corps casqué* et *écran incorporé*) contribuent à inscrire le spectateur dans un processus de *corporéité performative*.

< ABSTRACT >

Artistic Virtual Reality devices disrupt our perceptive modes and question our corporeality and sensoriality *via* an interactive multimodal immersion which produce unique « effects of presence ». In this paper, we propose to question the place of spectator's body in these devices in order to detect some aesthetic issues of specific forms unfold. We will explain in particular how new spectatorial positions related (*via* the concepts of *embedded screen*, *helmeted body*) tend to enroll spectators in a performative *corporeality process*.

< MOTS-CLES >

Immersion multimodale, interface comportementale, corps casqué, écran incorporé, corporéité performative.

< KEYWORDS >

Multimodal immersion, behavioural interface, embedded screen, helmeted body, performative corporeality.

1. La réalité virtuelle : entre industrie, art et attraction

« *Un nouvel art serait comme un nouvel organe des sens. Et c'est chose plutôt rare que ceux-ci se multiplient* », écrit en 1924 Béla Balazs à propos du cinéma¹. Presque un siècle plus tard, la question demeure d'actualité, alors que les dispositifs de « Réalité Virtuelle » (résumé par le sigle VR) se développent, modifiant en profondeur, *via* les processus d'immersion et d'interaction qu'ils convoquent, tout à la fois la posture spectatorielle et les formes représentationnelles.

Nous proposons dans cet article d'interroger la place du corps du spectateur dans ces dispositifs de VR afin de montrer les enjeux esthétiques des formes audiovisuelles qui s'y déploient. Nous nous référons à la distinction opérée par Paul Valéry dans son « Discours sur l'Esthétique » entre « esthétique » et « poïétique ». La première notion renvoie à « *tout ce qui se rapporte à l'étude des sensations* », plus particulièrement aux « *travaux qui ont pour objet les excitations et les réactions sensibles qui n'ont pas de rôle physiologique uniforme et bien défini* » ; la seconde s'attache à « *la production des œuvres* » (Valéry, 1939 : 235-265). Afin d'inscrire ces expériences multisensorielles de VR dans la lignée de configurations médiatiques immersives traditionnelles, notre étude s'ouvre sur l'évocation de quelques fictions cinématographiques marquantes. Il s'agit de montrer la relation intermédiaire généalogique qui existe entre la réalité virtuelle et certains dispositifs ou procédés plus anciens visant à l'immersion – symbolique ou effective – du spectateur, à travers quelques exemples concrets. Nous aborderons ensuite la question de l'incorporation du spectateur et des leurres perceptifs dans le cadre de l'expérience de réception singulière – à mi-chemin entre fiction cinématographique et fiction théâtrale – du simulateur de mouvement *Body Wars* (1989-2007). Il nous importe en effet de rappeler que la réalité virtuelle prolonge différents procédés esthétiques et plus généralement des démarches artistiques hétérogènes. Ainsi, si le précinéma et le cinéma élargi apparaissent comme des ancêtres familiers, les spectacles vivants comme la danse, le

¹ Repris en 1997 dans la préface de *L'Esprit du cinéma*, Payot, Lausanne. L'ouvrage initial *Der Geist der Film* date de 1930, il reprenait en partie certaines pages d'un ouvrage antérieur, *Der Sichtbare Mensch* (1924).

théâtre, ou le happening partagent aussi certaines caractéristiques au niveau des vecteurs et postures d'immersion. Dans un second temps, en nous appuyant sur les exemples de *La Camera Insabbiata* de Laurie Anderson et Hsien-Chien Huang, et de *Carne y Arena* d'Alejandro Gonzalez Iñarritu, tous deux réalisés en 2017, nous mettrons au jour le processus de « corporéité performative » que (sur)détermine ces « écrans incorporés » et interrogerons la notion de « corps casqué ». À travers ces deux notions, nous souhaitons montrer la spécificité de l'expérience virtuelle (dans sa version visiocasque²), laquelle tend non seulement à dissoudre l'interface en s'incorporant au corps même du spectateur, mais surtout à abolir la distance entre l'écran d'affichage et les yeux du spectateur.

Il est sans doute encore trop tôt pour déterminer si la réalité virtuelle instaurera ou non un nouvel art, du moins est-elle déjà une industrie³ soutenue par de multiples acteurs (économiques, institutionnels, médiatiques). Si les technologies de réalité virtuelle sont relativement anciennes, conduisant notamment dans les années 1960-1980 à des innovations notables⁴, elles ont fait un retour remarqué sur le devant de la scène au milieu des années 2010. De nombreux éléments de nature différente témoignent du phénomène d'engouement généralisé suscité par la VR, même si le phénomène s'avère largement entretenu par les discours des acteurs eux-mêmes. Citons-en quelques-uns qui nous paraissent signifiants : d'une part, le rachat de la société Oculus par Facebook en 2014 pour deux milliards d'euros (que l'on peut d'ailleurs appréhender comme un élément déclencheur particulièrement ostensible du phénomène), le développement de la part de plusieurs constructeurs de prototypes toujours améliorés de visiocasques, la récente mise sur le marché de divers systèmes (Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear, Playstation VR, Pico VR...) ; d'autre part, la mise en place

² D'autres dispositifs comme le CAVE propose dans un espace physique (360) d'explorer des univers virtuels en étant équipé de lunettes munies de capteurs.

³ « *Le cinéma est un art, et par ailleurs une industrie* », déclarait André Malraux en 1939 dans *Esquisse d'une psychologie de cinéma* (Verve, 1940).

⁴ Le premier casque HMD (Head Mounted Display), le Headsight, est présenté en 1961, suivi par le prototype de l'Ultimate Display en 1965. La première tentative de commercialisation d'un support a lieu en 1989 avec le BOOM (binocular Omniorientation Monitor).

de différents dispositifs d'aides spécifiques pour le développement de la création dite VR, la fondation de nouvelles sociétés de production spécialisées⁵, l'investissement de grands groupes audiovisuels, tels que Arte et France Télévisions, dans la production et la diffusion de contenus 360° et VR⁶, l'apparition de nouveaux festivals dédiés à la diffusion de ce type de créations (par exemple en France en 2016, le Paris Virtual Film Festival et le VR Arles Festival), et la création de programmations spécifiques dans les festivals internationaux de cinéma les plus connus et reconnus (IDFA et Sundance Film Festival en 2015, Festival de Cannes et Mostra de Venise en 2016, Berlinale en 2018)⁷.

Progressivement donc, la technologie se répand, le tissu industriel s'affermi, et bien qu'encore limitée, la création se diversifie, avec la diffusion d'un certain nombre de productions remarquables⁸ ; cependant le marché grand public peine à se constituer. La question majeure de la distribution-exploitation reste en effet à résoudre : où, dans quel espace, selon quelles modalités, l'expérience de VR peut-elle

⁵ En 2014 en France sont fondées par exemple les sociétés de production Okio Studio et Innerspace VR. Notons que les producteurs Antoine Cayrol et Pierre Zandrowicz d'Okio Studio, Arnaud Colinart d'Agat Films et Fred Volhuer de Shutter Shades.io se sont associés en décembre 2017 pour créer un grand studio Atlas V afin de soutenir d'ambitieux projets en coproduction. La série franco-américaine *Sphères* (Eliza McNitt's, 2018) est leur premier projet.

⁶ Sur le plan de la diffusion, Arte a créé une plateforme de diffusion et une application spécifique pour les programmes 360° et VR : Arte 360, mais on trouve d'autres productions VR sur la plateforme Arte Creative. Rappelons que le groupe France Télévisions est engagé dans le soutien aux formes audiovisuelles émergentes, à travers son département des Nouvelles écritures.

⁷ La VR est souvent montrée de façon ponctuelle au début, puis dans des programmations spécifiques, comme par exemple le « New Frontier » pour le Sundance Film Festival en 2016, ou le Venice VR pour la Mostra en 2017.

⁸ Dans les premières productions marquantes, on peut citer *Lost* (Sashka Unseld, Etats-Unis, 2015), *loVR* (Aaron Bradbury, Royaume-Uni, 2015), *I Philipp* (Pierre Zandrowicz, France, 2016), *Notes on Blindness* (A. Colinart, A. La Burthe, P. Middleton, J. Spinney, France-Royaume-Uni, 2016), ou encore *Pearl* (Patrick Osborne, Etats-Unis, 2016).

être proposée par les créateurs-producteurs et effectuée par les publics⁹ ?

Avant de poser nos hypothèses, il convient de préciser que, compte tenu du flou sémantique entourant l'expression réalité virtuelle, il nous paraît important d'en circonscrire l'emploi. Philippe Fuchs en propose une définition « fonctionnelle » opérante : « *La réalité virtuelle va permettre [à l'utilisateur] de s'extraire de la réalité physique pour changer virtuellement de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction : interaction avec un environnement simulant la réalité ou interaction avec un monde imaginaire ou symbolique* » (Fuchs, 2016 : 21). D'un point de vue « technique », ce dernier la définit ainsi : « *la réalité virtuelle est un domaine scientifique et technique exploitant l'informatique et les interfaces comportementales en vue de simuler dans un monde virtuel le comportement d'entités 3D, qui sont en interaction en temps réel entre elles et avec un ou plusieurs utilisateurs en immersion pseudo-naturelles par l'intermédiaire des canaux sensori-moteurs* » (Arnaldi, Fuchs & Tisseau, 2003 : 8). De Fuchs, nous retenons également la définition de la « finalité » de la réalité virtuelle, qui est de « *permettre à une personne (ou plusieurs) une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créée numériquement* » (Fuchs, 2009 : 3). Comme Bouvier le remarque, si la définition technique permet de décrire efficacement le fonctionnement d'un dispositif de VR, les apports de Fuchs sur la finalité et la fonctionnalité sont axés sur l'expérience des utilisateurs dans le monde « alternatif » proposé par les concepteurs (Bouvier, 2009).

Notre analyse s'inscrit ainsi dans cette perspective définitionnelle centrée sur l'expérience spectatorielle, en s'attachant plus particulièrement aux configurations virtuelles artistiques qui construisent un monde imaginaire pour les visiocasques. Dans le sillage des approches expérimentales de ces œuvres, la réalité virtuelle n'est pas réduite aux seuls aspects technologiques, mais plutôt considérée comme le médium d'un type d'expérience marquée par l'exploration d'effets sensoriels et associations synesthésiques inédits. Cette

⁹ Les cas des salles VR, comme MK2, restent encore trop rares pour pouvoir étudier ce contexte de réception.

nouveauté perceptive réside précisément dans la multiplicité des canaux sensoriels sollicités et la combinaison de systèmes d'*extéroception* (c'est-à-dire la vision, l'audition, l'olfaction notamment) et de proprioception (relative à la sensibilité et à la position dans l'espace) (Fuchs, 2003). Notre perception du corps, de ses mouvements et de ses interactions avec l'environnement tient principalement aux moyens par lesquels notre cerveau interprète les signaux qu'il reçoit des différents organes et systèmes sensoriels¹⁰. Pour que le corps bouge de façon adéquate à la situation, les réponses à tous ces signaux doivent être instantanées et provoquer une série d'ajustements et d'actions coordonnés et synchronisés. L'équilibre du corps est maintenu à travers des réflexes vestibulaires qui sont sous le contrôle de trois classes de données sensorielles : la sensibilité proprioceptive, le système vestibulaire et le système visuel, ce dernier demeurant dominant.

Avec le développement de nouveaux dispositifs de réception des images — numériques et mobiles (tablettes tactiles, Smartphones), les postures spectatoriennes et les usages des écrans ont fortement évolué. Les écrans se sont étendus¹¹ et les relations à l'image sont devenues plus immédiates : l'interface, par sa miniaturisation, sa portabilité, la quotidienneté de son usage d'une part, ses capacités interactives d'autre part, apparaît de plus en plus « transparente », ou du moins est-elle de plus en plus intégrée¹². Plus encore, dans le contexte de réception de la VR, le corps du spectateur se trouve re-mobilisé, bien au-delà du simple

¹⁰ Pour un approfondissement de ces aspects, voir Varela Francisco (1996) *L'inscription corporelle de l'esprit, sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil.

¹¹ Sur la notion d'« écran étendu », relative notamment à la multiplication des écrans, à la pluralité de leurs usages et au *multitasking*, voir Popelard Marie-Dominique (2016), « D'un spectateur captif (absorbé) à un spectateur attentif (dans les conditions appropriées) », in Jean Châteauvert, Gilles Delavaud (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, INA, L'Harmattan, pp. 207-213. L'auteure propose par ailleurs de considérer le spectateur contemporain comme un « *omnispectateur* ».

¹² Bien entendu cette transparence est illusoire. Elle procède d'une idéologie, comme l'a parfaitement mis en avant Mauro Carbone dans « Des pouvoirs de l'archi-écran et de l'idéologie de la "transparence 2.0" » (M. Carbone, J. Bodini, A. C. Dalmasso [dir.], *Des pouvoirs des écrans*, Paris, Mimésis, coll. "Images, Médiums", 2018.

geste stimulé (et simulé) auquel le convoque un film interactif sur écran « externe » (ordinateur, tablette, Smartphone). D'élément tiers entre une interface et un programme, impliqué dans son attitude et posture, mais détaché de par son appartenance physique au monde « réel », le corps tend en effet à s'informer lui-même en écran interfacé. Les actions, gestes et mouvements de l'utilisateur-spectateur se répercutent en temps réel sur l'environnement virtuel qui se modifie en fonction. Les images sont alors le produit de cette « *rencontre entre un dispositif socio-technique et un individu* » (Nannipieri, 2017, p. 143).

Un pas de plus est donc franchi avec les interfaces comportementales que constituent les visiocasques : celui de l'incorporation. Le terme « incorporer » est ici employé dans son sens étymologique, c'est-à-dire : « unir en un seul corps », mais également en référence à la notion d'incorporation théorisée par N. Katherine Hayles. Elle désigne ainsi « *une pratique du corps lui-même* », « *une performance, une action codée dans la mémoire du corps qui devient une habitude* » (Daubner et Poissant, 2012 : 338). Or l'état perceptif qui se joue dans les dispositifs de réalité virtuelle a précisément à voir avec ce que notre corps percevant a déjà expérimenté et éprouvé dans notre environnement réel – nous réagissons comme nous le ferions dans la réalité – d'où l'efficacité des multiples leurres perceptifs qui y sont déployés¹³.

L'aspect le plus distinctif des dispositifs de réalité virtuelle réside bien dans leur capacité à déjouer nos modes perceptifs en remettant en jeu notre corporéité et notre sensorialité *via* une immersion interactive multimodale (sensori-motrice, cognitive, physiologique, émotionnelle) propre à produire des « effets de présence » (Gumbrecht, 2010 ; Nannipierri, 2017). En termes de réception, ces effets reposent sur la conjugaison de deux processus :

« L'immersion et l'interaction sensori-motrices, caractérisées par la réception de stimuli sensoriels et les réponses motrices produites, d'une part, et, d'autre part, l'immersion et l'interaction cognitives qui peuvent utiliser des schèmes comportementaux importés (i.e. les processus assimilés et utilisés par l'individu de manière

¹³ Et corrélativement, ses limites ou ses dangers d'un point de vue de ses usages dans une perspective d'éthique des images.

automatique dans l'exécution de tâches dans un environnement réel qui sont importés dans l'exécution de tâches dans un environnement virtuel) [...]. » (Nannipieri, 2017 : 140-141).

Si l'« *une des premières caractéristiques de l'écran est de cadrer le regard* », (Popelard, 2016 : 207) et si le cadre de l'image est une « *clôture régulière isolant le champ de la représentation de la surface environnante* » (Shapiro, 1982 : 13), qu'en est-il lorsque représentation et regard se réalisent dans le même espace, celui de l'*écran incorporé* ? L'image en réalité virtuelle échappe aux contraintes d'une surface plane bidimensionnelle : elle s'illimite, elle déborde, elle enveloppe. Évoquant le dispositif albertien de la « *fenêtre ouverte* », Daniel Arasse fait remarquer qu'« *on ne regarde pas l'histoire "à travers" cette fenêtre mais "à partir" d'elle [...] Le quadrilatère que dessine d'abord Alberti pose donc bien un cadre d'où l'on regarde* » (Arasse, 1993 : 23). Près de six siècles plus tard, il semblerait que les dispositifs de VR (*via* les visiocasques) conduisent à regarder l'histoire non plus à partir d'un cadre strictement défini par le réalisateur – même si celui-ci persiste au moins en tant que limite sémiotique – mais bien à partir du regard du spectateur-utilisateur. La motricité oculaire de ce dernier est en effet essentielle – et fortement stimulée (donc organisée) par la mise en scène – dans un processus contraignant qui ne cesse de faire alterner « *vision ambiante* » et « *vision focale* », selon la distinction opérée par Jeannerod¹⁴. L'écran incorporé peut alors être appréhendé comme une contrainte/expansion physiologique touchant au système perceptif.

¹⁴ « *La vision ambiante, sans la vision focale, serait limitée à la simple détection des changements survenant dans le monde extérieur [...]. La vision focale, sans la vision ambiante, serait aussi infirme que celui qui tenterait d'examiner un tableau dans une pièce obscure avec un mince pinceau lumineux. La motricité oculaire constitue un des liens essentiels entre ces deux types de vision. Elle découle nécessairement de la vision ambiante, puisque la saccade est le corollaire de toute stimulation de la rétine périphérique ; elle est à l'origine de la vision focale, puisque la fixation sur un point du monde visuel est la condition de l'analyse et de la reconnaissance des objets* » (Jeannerod, 1977 : 89).

2. L'immersion du corps spectatorial dans la représentation

Les discours d'accompagnement actuels sur la réalité virtuelle mettent souvent en avant sa radicale nouveauté et tendent à présenter cette technologie comme une innovation de rupture. Elle s'inscrit pourtant dans une continuité culturelle et technologique, débutant avec le Sensorama de Morton Heilig dans les années 1950. Réalisé en 1962, le prototype permet de simuler une balade à vélo à travers le quartier de Brooklyn. Sorte de cabine dotée d'un écran en grand angle, le système de Heilig est capable d'afficher des images stéréoscopiques en 3D, de fournir un son stéréo, d'activer un siège vibrant ainsi que de diffuser des arômes.

Si les avancées technologiques récentes du côté des dispositifs VR et les expérimentations créatives autour des contenus proposés renouvellent à l'évidence, sinon les attentes, du moins les procédés mis en œuvre pour favoriser les expériences immersives, les désirs de vue synoptique, d'immersion et d'interaction, d'immédiateté, de transparence, supposé ou avéré, avec les images/le représenté, précèdent indubitablement ces évolutions, de même que l'émergence du numérique et des écrans connectés. Dans le cadre de productions fictionnelles cela implique le plus souvent la création de différentes formes de transgression et brouillage (symbolique) des limites entre l'univers représenté et le monde « réel ».

Au cinéma, l'implication du corps du spectateur dans le film est simulée – en même temps que représentée de façon réflexive – dès ses débuts, dans un film « à gags » produit avec le système d'Edison, *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (Edwin S. Potter, 2 min., USA, 1902). La troisième saynète montre le personnage d'Uncle Josh – un spectateur de cinéma – qui, croyant reconnaître sa fille dans la jeune femme allongée dans les bras d'un amant se précipite vers l'écran dans le but de lui donner une leçon. Mais dans sa fougue, ce spectateur gagné par l'illusion de réalité propre au cinéma finit par abolir la séparation physique et symbolique entre son corps et l'écran. Symétriquement, des décennies plus tard, c'est au tour du corps du personnage (du film enchâssé dans le film) de « déborder » de l'univers imaginaire pour rencontrer celui

d'une spectatrice de cinéma dans *La Rose pourpre du Caire* (Woody Allen, USA, 1985).

Alors que Jean-Luc Godard transgresse la coupure sémiotique entre les deux mondes – monde réel et univers fictionnel – par le biais de l'adresse directe au spectateur (*Pierrot le fou*, France-Italie, 1965), Richard Fleischer s'efforce, lui, d'immerger le spectateur à l'intérieur même du corps humain reconstitué dans *Le Voyage fantastique* (*Fantastic Voyage*, 20th Century Fox, USA, 1966). Le film raconte l'histoire d'une équipe de scientifiques américains chargés de sauver un collègue tchèque (expert en miniaturisation d'êtres humains) passé à l'Ouest à l'aide de la CIA et blessé au cerveau lors d'un attentat. Seule possibilité de salut, l'introduction d'un sous-marin avec cinq médecins miniaturisés dans le corps du malade. Oscarisé pour les meilleurs décors et effets spéciaux, *Le Voyage fantastique* est un exemple révélateur des moyens techniques et esthétiques que le cinéma (à gros budget) peut déployer pour « virtualiser » – au sens de modéliser – l'invisible et le rendre « palpable ». Surréalistes et ingénieux, voire psychédéliques (les globules rouges sont représentés par des bulles de gélatine légèrement colorées flottant en suspension dans la lumière diffuse du plasma), les décors, la maquette du sous-marin, les simulations du ballottement de ce moyen de locomotion à l'intérieur des artères, les artifices employés pour ralentir les mouvements des acteurs et donner l'impression qu'ils évoluent dans des environnements liquides ou visqueux (ils étaient suspendus par des fils et filmés à deux fois et demie la vitesse normale) produisent un effet de réalité intense sur le spectateur. Ce dernier se trouve immergé « comme s'il y était » à l'intérieur du corps humain, qui était donné à voir aux spectateurs de cinéma pour la première fois.

Dans ces différents exemples, le spectateur réel demeure au final assis face à l'écran de cinéma sans que son corps ait quitté sa « posture d'immersion » pluri-perceptive (Schaeffer, 1999). Il faudra attendre la fin des années 1990 et l'avènement du numérique, des médias informatisés et des fictions interactives et/ou vidéoludiques pour que de nouvelles étapes soient franchies dans l'incorporation du spectateur (« avatarisé » ou pas) dans le représenté. Le nouveau système représentationnel de

l'image « de synthèse » et l'interactivité (l'informatisation de l'écran médiatique) rendent techniquement possible certaines formes d'immersion et de « navigation » à l'intérieur du « monde virtuel » simulées mais effectives – gestuelles, physiques, au-delà des simples immersions symboliques.

3. *Body Wars* ou le corps leurré par le simulateur de mouvement

L'évocation précédente du film *Le Voyage fantastique* n'est pas anodine car elle nous renvoie à un exemple très particulier d'expérience fictionnelle immersive d'implication du corps du spectateur – le simulateur de mouvement *Body Wars* (1989-2007), l'une des attractions majeures du parc EPCOT du Walt Disney World Resort (Orlando). Il s'agit d'une expérience collective de simulation audiovisuelle de voyage (*ride*) à l'intérieur des vaisseaux sanguins humains. Basé sur la combinaison d'une fiction cinématographique et d'une technologie de simulateur de vol, *Body Wars* est censé transporter une quarantaine de passagers miniaturisés au sein d'un univers artificiel. Le film ne représente donc ici que l'une des composantes de l'expérience, car il est projeté à l'intérieur d'une cabine disposée sur six vérins hydrauliques géants en mesure de s'incliner selon les trois axes. Le mécanisme de l'attraction foraine – un simulateur de mouvement qui encapsule des spectateurs assis dans les fauteuils avec les ceintures de sécurité bouclées – procure des sensations inédites principalement dues à la fausse force de gravité qu'il génère : le sentiment d'être réellement à bord d'un objet mouvant. En effet, le système qui contrôle les vérins hydrauliques du simulateur triche avec le cerveau du spectateur, ce dernier recevant exactement les mêmes signaux de l'extérieur (y compris les informations visuelles et sonores du film à l'écran) que si la salle où il est assis était véritablement en train de bouger, de rouler ou de voler, alors qu'en réalité elle ne se déplace jamais. Le décalage ainsi créé entre perception et réalité est si important qu'il peut provoquer le mal des transports (*motion sickness*), particulièrement lorsque la synchronisation mouvement-image-son n'est pas opérante (problème que l'on retrouve à l'identique dans certaines productions VR).

Comme nous l'avons souligné dans la première partie, parmi les trois classes de données sensorielles (sensibilité proprioceptive, système

vestibulaire et informations visuelles) déterminant notre perception du corps dans l'espace et donc la stabilité de sa position, la vue est prépondérante. Ce sont donc les yeux, au niveau de la simulation motrice, qui envoient des images au cerveau concernant par exemple la position de la cabine du simulateur, sa vitesse, son attitude par rapport au sol, etc. Il en résulte que l'efficacité du simulateur tient principalement au degré de synchronisation entre les mouvements produits par le système électromécanique et les images projetées sur l'écran de la cabine. Appliquée aux expériences de réalités virtuelles, la simulation du mouvement produit des effets de réalité puissants, y compris jusqu'à des formes de malaise physique.

L'adhésion à l'univers fictionnel est donc le résultat de la combinaison du travail narratif et représentationnel du film et des effets mimétiques cinétiques provoqués par le simulateur. Ce dernier parvient à simuler l'extériorisation d'une partie des actions se déroulant à l'intérieur de l'univers du film. Par cet artifice fictionnel, *Body Wars* déplace les limites entre les deux mondes, celui de la fiction et celui du réel. En fin de compte, la « *feintise ludique partagée* » (Schaeffer, 1999) n'est plus confinée à l'intérieur de la fiction cinématographique mais, comme au théâtre, il se construit un prolongement dans l'environnement physique. Mais à la différence du théâtre, ce n'est pas le comédien (pôle créateur) mais le spectateur (pôle récepteur) qui prend en charge – à son corps défendant ? – la fonction mimétique.

L'immersion « par le leurre » dans les dispositifs de réalité virtuelle trouve donc son origine bien au-delà des écrans connectés. Le corps du spectateur du « cinéma dynamique » à la *Body Wars* est déjà partiellement investi de nouvelles fonctions, devenant lui-même « vecteur de l'immersion ».

En raison du caractère particulier de son dispositif fictionnel, dont le cadre pragmatique échappe à la plupart des catégorisations théoriques, cette attraction – au même titre que d'autres dispositifs de Ride-Movies installés dans des parcs de loisirs – interroge le fonctionnement des vecteurs et des postures d'immersion communément convoqués par d'autres formes fictionnelles, qu'elles soient interactives ou pas. En effet lorsque le dispositif fictionnel requiert une participation actancielle

marquée de la part du spectateur, lorsqu'il lui demande un rôle participatif concret, basé sur la mise en jeu non seulement symbolique mais aussi physique de son propre corps, les limites de la question du rapport au monde réel et à l'univers de la fiction se déplacent. Avec ce système de simulateur de mouvement combiné au film de fiction, nous nous rapprochons, nous semble-t-il, du modèle fictionnel propre aux dispositifs de VR. Pas encore casqué, le corps se trouve néanmoins déjà propulsé à l'intérieur de la représentation elle-même – ou plutôt à l'intérieur du casque, au sens de dispositif de médiation de l'expérience esthétique. Mais dans ce cadre/espace réel de réception partagé, chacun « fait corps » avec les autres spectateurs participants dont on perçoit (entend) les réactions aux différents leurres perceptifs. Prise dans cet effet de télescopage, la dimension individuelle et la dimension sociale (plurielle) génèrent l'espace d'une séance, une sorte de « corps social » happé par une force centripète. Il s'agit moins d'essayer d'échapper à la locomotive (perçue comme) transperçant l'écran, que de plonger la tête la première dans l'univers représenté, fût-il celui du corps humain, pour y jouer un rôle « collectif ».

4. Le « corps casqué » sens dessus dessous : *La Camera Insabbiata* de Laurie Anderson, Hsien-Chien Huang (Canal Street Communication, Etats-Unis, Taiwan, 2017)

La question des leurres perceptifs se pose également dans les dispositifs de VR. À cet égard, *La Camera Insabbiata* (*La Chambre ensablée*)¹⁵ de Laurie Anderson et Hsien-Chien Huang nous paraît emblématique. À l'intérieur de cette installation interactive, le corps casqué du spectateur-participant est plongé dans un environnement composé de mots, dessins et autres symboles tracés à la craie, au milieu desquels il peut se déplacer virtuellement par le biais de manettes, créer des objets, glisser dans les nuages en levant et en abaissant les bras. On y croise des formes géométriques tridimensionnelles et des chiens

¹⁵ Intitulée originellement *Chalk Room* (*Chambre de craie*), elle a été rebaptisée *La Chambre ensablée* en référence au sable du Lido, mais aussi au caractère « enseveli », mystérieux de l'environnement créé, en vue de sa participation à la section Virtual Reality de La Mostra de Venise en 2017, où l'installation interactive a été sacrée « Meilleure expérience VR ».

défilant sur les murs d'un bunker, avant que tout ne se change en poussière de craie, pour se reformer et se transformer ultérieurement.

Cette expérience en VR n'est pas la première collaboration de fiction numérique interactive entre les deux artistes. En 1994, ils avaient déjà réalisé un CD-ROM expérimental – *Puppet Motel* (Voyager Company, USA, 1994) dont *La Camera Insabbiata* s'inspire tout en le prolongeant de façon considérable, au plan sensoriel-perceptif notamment. Dans une interview récente¹⁶, les deux artistes évoquent les aspects qu'ils ont voulu explorer dans ce nouveau « nouveau média » qui par rapport à *Puppet Motel*, réalisé en très peu de temps, a nécessité au contraire un long temps d'exploration des différents systèmes de VR. Pour les auteurs, le dispositif constitue une sorte de passerelle conduisant de la réalité à l'imagination personnelle du spectateur. Laurie Anderson explique que dans le monde « réel », comme à l'intérieur de la *Camera*/chambre, on est toujours amené à décider quel sens prédominera dans la perception d'une situation donnée. Dans cette expérience en VR, on peut en effet « voir » et sentir notre corps sauter, voler, courir, bien que nos pieds, toujours ancrés dans le sol, nous « disent » le contraire. Dans « Aloft », l'un des environnements que l'on peut visiter dans la « chambre », le corps casqué du spectateur se retrouve à l'intérieur d'un avion dont les parois disparaissent progressivement, le laissant en train de flotter dans les nuages. Il pourra interagir avec d'autres « corps étrangers » planant autour de lui – un corbeau, une fleur, un téléphone portable – en saisir un, et le retenir dans sa main pour écouter surgir la voix de Laurie Anderson, avant de l'envoyer dans le ciel. Mais il pourra surtout faire l'expérience esthétique de cet état de flottaison et d'absence que l'artiste décrit de façon significative, comme « être complètement sans corps » (« *to be completely bodiless* »). Impliquer le plus possible le corps pour mieux s'en affranchir, en somme...

Au plan conceptuel cependant, c'est précisément ce conflit entre les sens, ce questionnement constant sur/autour de quel sens va prendre le

¹⁶ *La Repubblica XL*, 02/09/2007. Disponible sur : <http://xl.repubblica.it/articoli/laurie-anderson-torna-a-venezia-con-hsin-chien-huang/63699/> (consulté le 25 janvier 2018).

dessus qui intéresse l'artiste. Car cela permet de bousculer notre sens de la réalité, et donc d'en repousser les limites. Dans la VR on peut voir un objet et le toucher, mais on le perçoit très différemment de ce que l'on s'était imaginé. On peut voir un son, ou sculpter une forme tridimensionnelle avec sa voix, ou encore utiliser sa main/le toucher pour entendre un son (un peu comme un sourd sentirait des vibrations avec ses mains et son corps). Les sens deviennent ainsi un instrument plus complexe, et leurs interactions développent des configurations hybrides inattendues.

5. Le « corps casqué » (collectif) mis à l'épreuve. *Carne y Arena* d'Alejandro Gonzalez Iñarritu (2017, Mary Parent, Etat-Unis, Mexique, Italie, 2017)

Première production en réalité virtuelle présentée en sélection officielle au Festival de Cannes en 2017, *Carne y Arena* (Chair et sable) conçue par le réalisateur mexicain Alejandro Gonzalez Iñarritu, en collaboration avec le chef-opérateur Emmanuel Lubzki, propose de mettre virtuellement le spectateur dans la peau d'un migrant mexicain qui tente avec un groupe de compatriotes d'entrer illégalement aux Etats-Unis par le désert de Sonora. Fortement scénographié¹⁷, mixant des paysages virtuels avec un décor réel (dont certains éléments proviennent de la frontière mexicaine – fragments de murs métalliques, vêtements et chaussures abandonnés par des migrants – sable), le dispositif immersif s'apparente à une installation artistique collective de réalité mixte, dans laquelle les spectateurs casqués sont invités à déambuler, pieds nus et lourds sacs sur le dos, dans un espace au sol sableux. Alors qu'ils cherchent à progresser dans un crépuscule sans repère, ils se trouvent bousculés par les souffles d'air des pales d'un hélicoptère, effrayés par le bruit strident des sirènes hurlante de la US Border Patrol, éblouis par les phares de leurs 4X4, tandis que s'écroule un peu plus loin une femme virtuelle, un enfant dans les bras. Des cris,

¹⁷ L'expérience se compose de trois espaces distincts : un couloir dans lequel on trouve des fragments de murs métalliques, des vêtements et dans lequel le spectateur se déchausse et se trouve équipé (visiocasque, sac à dos), suit un espace vide dans lequel le spectateur casqué déambule et une pièce attenante, où sans le casque le spectateur découvre les récits réels de migrants.

des aboiements, des ordres hurlés donnent une épaisseur anxiogène à l'espace sonore. À la fin de ce parcours expérientiel pour le moins éprouvant (de pourtant seulement 6 minutes 30), le spectateur débarrassé de son visiocasque découvre dans une pièce à part, les portraits et récits écrits des migrants qui ont inspiré Iñarritu pour *Carne y Arena*. Bouleversants témoignages sur le calvaire de leur périple d'exilés, mais aussi sur leurs espoirs et rêves d'avenir, ces fragments de vie prolongent l'approche sensorielle par une approche documentaire, au sens plus traditionnel du terme.

Alejandro Gonzalez Iñarritu explique que son intention avec cette œuvre était « *d'expérimenter la VR afin d'explorer la condition humaine et tenter de briser la dictature de l'image, pour revendiquer un espace permettant aux spectateurs de plonger dans une expérience où l'on marche dans les pas des migrants, se glissant sous leur peau et dans leur cœur [...]* », afin de « *faire prendre conscience d'une certaine réalité* »¹⁸.

Il est par ailleurs remarquable de constater que cette œuvre ait été récompensée par un oscar spécial en mars 2018. Dans son communiqué, le président de l'Académie, John Bailey, insistant sur « *l'immersion physique et profondément émouvante* » du dispositif, souligne que : « *Plus encore qu'une avancée créative dans le monde encore naissant de la réalité virtuelle, [Carne y Arena] nous relie de façon viscérale aux réalités politiques et sociales criantes de la frontière entre le Mexique et les Etats-Unis* »¹⁹.

¹⁸ « Avec *Carne y Arena*, Iñarritu se penche en VR sur le parcours des migrants d'Amérique centrale », *Numerama*. Disponible sur : <https://www.numerama.com/pop-culture/255524-que-peut-on-attendre-de-carne-y-arena-le-projet-vr-d-alejandro-gonzales-inarritu.html> (consulté le 25 janvier 2018).

¹⁹ « Alejandro Iñarritu récompensé d'un Oscar spécial pour son œuvre sur les migrants », *Le Monde*, 27 octobre 2017, Disponible sur : http://www.lemonde.fr/cinema/article/2017/10/28/alejandro-inarritu-recompense-d-un-oscar-special-pour-son-uvre-sur-les-migrants_5207083_3476.html (consulté le 25 janvier 2018). Il importe par ailleurs de noter qu'en 2017, *Pearl*, un film VR réalisé par Patrick Osborne pour les Google Spotlight Stories était en compétition pour les Oscars dans la catégorie « Meilleur court-métrage ».

Bien que souvent éloignée d'une esthétique réaliste, s'appuyant sur un univers 3D de synthèse à la définition encore peu satisfaisante, la réalité virtuelle serait-elle un médium plus apte à nous faire appréhender le réel de par son altérité ontologique même ? Sa propension à réfléchir d'une manière particulière le réel s'explique essentiellement par le régime d'inscription du corps dans l'image qu'elle sollicite. Au-delà des simulacres d'un réalisme classique, on se trouve confronté plutôt à ce que Lev Manovich qualifie de « *métaréalisme* » (2010). Reprenant le concept, Yves Citton remarque que dans « *cette attitude d'oscillation constante du spectateur entre immersion et émergence, perception et action, croyance et incrédulité* », se retrouve un régime d'illusion disparu au XVIII^e siècle, que Marian Hobson définit comme « *bi-modal* », dans lequel « *une représentation pouvait être à la fois vraie et irréaliste* » (Citton, 2017 : 324). Ce régime réactualisé auquel semble appartenir la réalité virtuelle rompt ainsi avec l'illusion bipolaire du réalisme classique et ouvre des perspectives singulières à des productions souhaitant dépasser les simples « *fictions du visible* » – « *fondées sur la réduction de la réalité au visible* » – pour s'inscrire dans la perspective des « *fictions de la réalité, qui par des images et rapports audiovisuels complexes, font accéder au visible ce qui échappe à la vue, à la perception immédiate. Il s'agit dans ces fictions de produire le visible de ce que l'on ne voit pas* »²⁰. Gérard Leblanc a proposé cette distinction particulièrement productive pour l'analyse des films de cinéma, mais elle peut être explorée à nouveau frais s'agissant des productions interactives en réalité virtuelle, si l'on complète sa description des procédés utilisés dans les « *fictions de la réalité* » en ajoutant les façons d'inscrire le corps dans la narration. « *Les apparences sensibles du monde sont intégrées dans les formes de montage et de tournage [et dans les formes d'immersion et d'interaction] qui leur donnent une signification nouvelle* »²¹. Le sous-titre du dispositif proposé par Iñarritu est des plus signifiants : « *virtually present, physically invisible* », c'est précisément toute la problématique de l'installation, du point de vue du récit et du point de vue de l'expérience spectatorielle, elle offre ainsi un exemple

²⁰ « La réalité en question », in René Prédal (dir.), « Le documentaire français », *CinémAction*, n° 41, 1987, p. 45.

²¹ *Ibid*

particulièrement réussi d'immersion interactive multimodale : sensori-motrice, cognitive, physiologique, émotionnelle.

Techniquement complexe à mettre en œuvre, *Carne y Arena* est un dispositif relativement à part dans les productions en réalité virtuelle du champ audiovisuel, d'abord parce qu'il s'agit d'une expérience collective, ensuite parce que celle-ci exige un déplacement physique de la part des spectateurs casqués dans un espace réel²². Contrairement aux créations les plus courantes où le dispositif nous place dans une réception individuelle et nous impose une certaine immobilité – si ce n'est bouger la tête, tourner son corps tout en étant assis sur un tabouret/fauteuil à roulette – *Carne y Arena*, en imposant une déambulation collective dans un espace réel et dans un espace virtuel, redouble nos fonctions sensori-motrices. De par sa participation active et confronté aux autres corps qu'il peut éventuellement toucher ou bousculer, le corps casqué du spectateur, doublement impliqué dans l'œuvre, devient la condition effective d'une « *somagraphie* ». Ce néologisme a été forgé par Françoise Lejeune pour montrer l'attention nouvelle accordée au corps du visiteur dans l'art expérientiel, cet « *art éactif qui place le vivant au centre du dispositif artistique* » et qui engage le corps et non plus seulement la vision (Lejeune, 2013). Reprenant les théories de la cognition du neurobiologiste Francisco Varela, le philosophe Alva Noë a mis en lumière le concept opératoire d'« éaction » pour insister sur l'importance des contingences sensori-motrices et de la proprioception dans l'expérience de l'œuvre. Selon l'approche éactive, l'expérience perceptuelle repose en effet sur « *ce que l'on voit et ce que l'on a à faire pour voir* » (Noë, 2002), bref sur une activité complexe qui engage tout notre corps (en mouvement) : « *Perception is not something that happens to us, or in us* » explique-t-il, « *it is something we do* » (Noë, 2004 : 1).

²² Avec *The Enemy* (Camera Lucida, France Télévisions Nouvelles Ecritures, ONF, France-Canada, 2017), Karim Ben Khelifa a proposé un dispositif relativement proche.

6. Conclusion

La réalité virtuelle nous place assurément dans une perception énaïve en mettant notre corps à l'épreuve. Corps casqué, écran incorporé, il s'agit en temps réel d'éprouver littéralement les configurations audiovisuelles offertes par un dispositif-écran qui s'intègre de façon quasi-immédiate au corps spectatorial. On est bien dans la logique d'*immediacy* caractéristique des nouveaux médias, telle que l'ont définie Bolter et Grusin : « *une représentation qui vise à faire oublier au spectateur la présence du médium [...] et qui tente de lui faire croire qu'il est en présence directe des objets représentés*²³ ». Mais avec la réalité virtuelle, le corps physique et l'objet audiovisuel se trouvent mutuellement et simultanément affectés, au sens étymologique du terme – « *prendre une manière d'agir, seulement en apparence, feindre* » – et au sens figuré de celui-ci – « *prendre nettement telle forme, telle figure* ». Le spectateur, tout à la fois figure et instrument de médiation – c'est à partir de lui, de son corps même, que s'actualisent les différentes instances/occurrences de l'objet audiovisuel – devient donc une partie indispensable au processus de (re)production de l'œuvre²⁴. S'il demeure en vérité scindé, morcelé entre deux mondes, deux espaces, réel et virtuel – l'anthropologue Thomas Maschio insiste sur la dissonance cognitive entre la perception et la conscience du corps dans l'espace réel et la participation active à l'expérience virtuelle²⁵ – il devient autant surface de projection que vecteur d'interaction. Tout est mis en œuvre pour que cette césure physio-perceptive et phénoménologique se dissolve dans un sentiment d'immersion profonde dans un espace-temps « autre » qui acquiert néanmoins de véritables « effets de présence », au sens de Gumbrecht. C'est ainsi dans ce processus particulier de « corporéité performative », que le spectateur appareillé participe à la conduite créatrice de l'œuvre – à sa

²³ Selon les définitions du Centre du Recherche sur l'Intermédialité : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/cdoc/fiche_concept.asp?id=7 (consulté le 25 janvier 2018).

²⁴ Sans action de sa part, l'objet reste *informe* au sens premier du terme.

²⁵ Maschio Thomas (2017), « Storyliving: An Ethnographic Study of how Audiences Experience VR and What That Means for Journalists » (Report). Disponible sur : <https://newslab.withgoogle.com/assets/docs/storyliving-a-study-of-vr-in-journalism.pdf> (consulté le 25 janvier 2018).

poïétique donc. Mais qu'en est-il au final de son expérience esthétique ? Se référant à Jérôme Stolnitz pour expliquer la transformation des postures spectatoriennes dans le contexte actuel de démultiplication des écrans, Marie-Dominique Popelard insiste sur la spécificité de l'« *attitude esthétique* » :

« *L'attitude esthétique est "l'attention désintéressée et pleine de sympathie et la contemplation portant sur n'importe quel objet de conscience quel qu'il soit, pour lui-même seul" [Stolnitz] où "désintéressée" signifie "sans souci d'un objectif ultérieur quelconque" (O [...] O). Dans l'attitude esthétique, l'objet est "isolé" par le regard du spectateur. C'est dire qu'on est loin du spectateur qui s'évanouit dans son regard en s'absorbant ou en étant absorbé [...].* »

Cette distance nécessaire à l'objet s'épuise dans les expériences de réalité virtuelle. Absorbé dans et par l'image, contraint du point de vue physique dans un corps casqué, assigné à un dispositif intrusif (écran incorporé), limité du point de vue imaginaire par un univers diégétique programmé, le spectateur ne perd-il pas au final sa capacité à déployer une « *attitude esthétique* » ?

Bibliographie

- Arasse Daniel (1993), « L'opération du bord : observations sur trois peintures classiques », Bertrand Rougé (dir.), *Cadres et marges*, Pau, Publications de l'université de Pau.
- Arnaldi Bruno, Fuchs Philippe et Tisseau Jacques (2003). *La réalité virtuelle et ses applications*, Paris, Presses des Mines.
- Bodini Jacopo, Carbone Mauro, Dalmaso A.C. (dir.) (2018), *Des pouvoirs des écrans*, Paris, Mimésis.
- Bolter David et Grusin Richard (1999), *Remediation, Understanding New Media*, Boston, MIT Press.
- Bouvier Patrice (2009). *La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur*. Thèse de doctorat en informatique, université Paris-Est.
- Braito Angela et Citton Yves (dir.) (2017). *Les technologies de l'enchantement. Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion*, Grenoble, UGA Editions.
- Chatelet Claire (2015). « The Body at Work : Sensory-Motoric and Emotional Partitions of Film », Marc Ries et Bernd Kracke (dir.), *Expanded Senses*, Frankfurt, Transcript Verlag.

- Daubner Ernestine et Poissant Louise (dir.) (2012). *Bioart : Transformations du vivant*, Québec, Presses universitaires du Québec.
- Di Crosta Marida (2009). *Entre film et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles, INA-De Boeck.
- Fuchs Philippe (dir.) (2009), *Le traité de la réalité virtuelle, Volume 5 : Les humains virtuels*, Paris, Presses des Mines.
- Fuchs Philippe (2016), *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Presses des Mines, Paris.
- Gumbrecht Hans Ulrich (2010). *Eloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*, Paris, Libella-Maren Sell.
- Hayles Katherine (1999). *How we became posthuman : virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Jeannerod Marc (1977), « Les deux mécanismes de la vision », M. Blanc (dir.), *La Recherche en neurobiologie*, Paris, Seuil/La Recherche.
- Lejeune Françoise (2013). *Dispositifs artistiques interactifs et somagraphiques : analyse esthétique de l'émergence de la conscience du corps du visiteur*. Thèse en arts plastiques, université de Lorraine.
- Manovich Lev (2010). *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Presses du Réel.
- Merleau Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard.
- Nannipieri Olivier (2017), *Du réel au virtuel. Les paradoxes de la présence*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture Philosophique ».
- Noë Alva, « Art as Enaction » (2002). Conférence virtuelle « Art et Cognition », modérée par Gloria Origgi et Noga Arikha, novembre 2002.
- Noë Alva (2006). *Action in Perception*, Cambridge, Bradford Book, MIT Press.
- Popelard Marie-Dominique (2016), « D'un spectateur captif (absorbé) à un spectateur attentif (dans les conditions appropriées) », Jean Châteauevert, Gilles Delavaud (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, INA, L'Harmattan.
- Schaeffer Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Gallimard.
- Schapiro Meyer (1982), *Style, artiste et société*, Paris, Seuil.
- Sheridan Thomas. B. (1992), « Musings on telepresence and virtual presence », *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, volume 1, pp. 120-125.
- Sobchack Vivian (1999). « Nostalgia for a Digital Object : Regrets on the Quickening of QuickTime », *Millenium Film Journal*, n° 34, pp. 4-23.

Valéry Paul, (1939). « Discours sur l'esthétique », in *Variété IV*, NRF-Paris, Gallimard.

Varela Francisco (1996). *L'inscription corporelle de l'esprit, sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil.

L'expérience au corps, du Nouveau Roman à la Réalité Virtuelle

< Sébastien Allain¹ >

1. *Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés, Études Transfrontalières et Internationales, Équipe Hypermédia G-SICA, Université Savoie Mont-Blanc*

Rue Jean-Baptiste Richard, 73000 Jacob-Bellecombette, France

Chaire UNESCO Innovation Transmission et Édition Numériques (ITEN) Fondation Maison des Sciences de l'Homme

54 bd Raspail, 75006 Paris, France

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines OMNSH, Paris, France

Scientific Brain Training, SBT - Human(s) matter

114 bd Malesherbes, 75017 Paris, France

sebastien.allain@gmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

La possibilité d'incarner un personnage serait-elle l'apanage de la réalité virtuelle ou l'héritage d'expérimentations pré-électroniques ? La réponse tient peut-être à Michel Butor, théoricien et romancier, qui a enfermé en 1957 en un roman de multiples procédés littéraires qui éclairent des problématiques soulevées aujourd'hui par la réalité virtuelle. Aborder ce questionnement passera tout d'abord par une approche phénoménologique pour proposer une typologie d'expériences basée sur la spatialité et la corporéité. Cette typologie sera ensuite confrontée à la stratégie narrative jadis déployée tout au long du roman *La Modification*. En alliant sciences de la communication, narratologie et études littéraires, cette recherche met en lumière autant de procédés pour concevoir des expériences « faire-corps » avec un système de réalité virtuelle que de manières de le subvertir.

< ABSTRACT >

Is the embodiment of a character the prerogative of virtual reality or the legacy of pre-electronic experimentation? The answer may come from Michel Butor, theorist and novelist, who has enclosed in 1957 in a novel multiple literary processes that illuminate today issues related to virtual reality. Our research first adopts a phenomenological approach to propose a typology of experiences about spatiality and corporeality. This typology is then confronted with the narrative strategy deployed in the novel *La Modification*. By combining communication sciences, narratology and literary studies, this research

highlights as many processes for designing embodiment experiences with a virtual reality system as much as ways to subvert it.

< **MOTS-CLES** >

Corps, Espace, Réalité virtuelle, Narration, Récit, Point de vue, Mise en abyme, Phénoménologie, Typologie, Littérature, Roman, Auteur.

< **KEYWORDS** >

Embodiment, Space, Virtual reality, Narration, Narrative, Point of view, Mise en abyme, Phenomenology, Typology, Literature, Novel, Author.

1. Introduction

La littérature a longtemps été le lieu privilégié des expériences narratives, avant qu'elles ne s'étendent aux objets techniques. Après le cinéma et la télévision qui ont proposé des récits où l'univers est donné à nos sens, après les jeux vidéo qui confiaient l'action au « lecteur », les équipements de réalité virtuelle type Oculus Rift ou HTC Vive font désormais dépendre l'action des mouvements du corps. Entre foisonnement de stimuli et liberté apparente des gestes, agir dans un monde virtuel pose la question du lieu dans lequel demeure le corps réel. Comment envisager l'immersion en de vastes espaces à 360° rapportés à l'exiguïté d'une pièce pour les pratiquer ? Que faire des discordances ressenties entre corps figuré et corps réel ?

Cette recherche poursuit un travail interdisciplinaire pour rapprocher les expériences qui sont induites conjointement par les médiums et les constructions auctoriales. L'hypothèse centrale est que des expérimentations narratives liées au Nouveau Roman ont pu défricher des questions qui se posent aujourd'hui pour la réalité virtuelle, en matière de spatialité et de corporéité.

Dans un premier temps, l'importance du corps physique sera rappelée, puis une approche phénoménologique débouchera sur un essai de typologie transversale aux jeux, documentaires interactifs et dispositifs artistiques en réalité virtuelle. Il sera constaté pour la réalité virtuelle que le rapport entre corps réel et corps figuré est diversement résolu par les auteurs.

La seconde partie s'attachera à l'espace et au corps du lecteur à travers le roman *La Modification* (Butor, 1957). Œuvre frontière avec les livres dont vous êtes le héros, elle pose nombre de questions sur la manière d'entrelacer des temporalités, d'entrelacer des lieux et de faire de « vous » lecteur le personnage central du récit.

Enfin, une troisième partie rapprochera les deux champs à travers la transposition de procédés littéraires dont peut profiter le design numérique pour amener un utilisateur à investir un corps figuré, si ce n'est l'espace de l'œuvre même : variation du point de vue, mise en abyme, exposition progressive, consignes déguisées, pouvoir de suggestion, utilisation du questionnement, etc. Les analogies entre les deux champs souligneront non seulement que l'actuel des objets techniques était en germe dans le roman, mais aussi qu'à l'instar du Nouveau Roman, les auteurs d'expériences en réalité virtuelle ne devraient pas se satisfaire des évidences ou conventions induites par le médium.

2. L'expérience de réalité virtuelle

2.1. De l'importance du corps

Le début de l'année 2016 a été marqué sur plan technologique par la démocratisation de systèmes de réalité virtuelle. L'écran n'est dès lors plus seulement posé sur un bureau ou tenu au creux de la main, il est aussi celui qui se porte comme des lunettes, comme un casque. Le corps jusque-là si passif devant l'écran et méprisé par l'idéologie de la communication (Boulloires, 2004) fait un retour en grâce, désormais scruté par des capteurs. Que le corps figuré soit taillé à l'image du corps réel – dit aussi physique ou biologique –, une extension de lui (Sasaki *et al.*, 2016) ou un avatar partiellement disproportionné ou métamorphosé, le corps réel est devenu en soi l'interface de la réalité virtuelle (VR). Selon Ryan (2015), si le corps figuré soutient le mariage de l'immersion et de l'interactivité, l'identité de ce corps figuré est quant à elle « soutenue et garantie » par le corps réel. Pour favoriser leur congruence, diverses études explorent la notion de conscience corporelle de soi, explorant la relation à l'espace et au point de vue

(Blanke, 2012 ; Blanke, Metzinger, 2009), ou encore les conditions permettant de percevoir le corps figuré comme appartenant à soi, avec des stimuli temporels, spatiaux et sémantiques (Kilteni *et al.*, 2015).

Si la technologie a dès les débuts de la VR instrumentalisé le corps réel à toute fin de mieux plonger l'utilisateur dans un monde virtuel, ce corps ne revêt pas moins une importance au sens de l'expérience primordiale. Pour Benasayag (2016), notre perception et notre expérience du monde sont intimement liées aux capacités de notre cerveau à traiter les informations (sensorielles, culturelle, etc.), mais également liées à nos limites fonctionnelles, qu'il s'agisse de dispositions cérébrales ou corporelles. Ces limitations sont pour lui la condition même de toute connaissance et de toute pensée, d'où peut émerger le sens. Concernant spécifiquement la spatialité, les limitations physiques du corps permettent de penser l'espace, de le jauger à l'échelle qui nous constitue. Citant Poincaré, « *localiser un objet en un point quelconque de l'espace signifie se représenter les mouvements [...] qu'il faut faire pour atteindre cet objet* » (*Idem*, p. 59). Benasayag insiste par ailleurs sur l'idée que la mémoire qui sert au traitement des événements n'est pas seulement inscrite dans le cerveau, mais aussi inscrite dans le corps, si bien que toute nouvelle expérience mobilise la trace des expériences antérieures. On comprend ici que l'expérience en VR s'appuie sur les autres types d'expériences, s'y réfère, du stade perceptif biologique jusqu'au stade de l'image consciente.

2.2. Approche phénoménologique

Les travaux de Ryan (2001, 2015) ont posé des ponts essentiels entre littérature et VR en s'intéressant à la manière dont l'immersion et l'interaction, telles que discutées dans le champ technologique, peuvent faire retour dans le champ littéraire. Réciproquement, ils soulignent aussi que certaines questions soulevées par la VR trouvent des points d'appui dans le champ littéraire et les œuvres pré-électroniques. Pour ce faire, Ryan propose une approche phénoménologique de l'expérience narrative, englobant aussi bien les actes de lecture d'un roman, de visionnage d'un film ou de pratique d'un jeu vidéo. Si la phénoménologie en tant que méthode peut se résumer par l'idée que la connaissance du monde se fait par l'expérience sensible, de manière consciente et

intentionnelle dans la suspension de toute préconception (Depraz, 2006), Ryan inspirée par Merleau-Ponty y souligne l'importance du corps : la conscience qui perçoit est une conscience incarnée, où le corps fonctionne comme point de vue sur le monde. Citant Merleau-Ponty, notre « *schéma corporel ou postural nous donne à chaque instant une notion globale, pratique et implicite de la relation entre notre corps et les choses, de notre emprise sur eux* » (Ryan, 2015). Plus encore qu'un regard, les déplacements de ce corps dans l'espace modifient le point de vue sur les choses. Et il faut noter la double acception que cela suppose ici, tout d'abord sur le plan strictement phénoménologique avec un monde qui se donne dans l'intention perceptive du sujet, et sur le plan technologique avec un monde qui se bâtit selon la direction et la position du regard au sens propre, le casque de VR ne calculant que les objets que le champ de vision embrasse.

Outre de préciser une inscription historique et méthodologique de cette présente contribution, les travaux de Ryan permettent de dégager deux points importants. Le premier formulé par l'auteure est que la participation corporelle en VR ou dans le monde réel participe dans les deux cas à créer la réalité perçue. Le second que nous dégagons distingue clairement ces deux types de création de réalité, l'une strictement technologique et l'autre phénoménologique. Ce positionnement philosophique s'oppose à l'idée que les leurres perceptifs de la VR soient insaisissables : l'expérience qui est faite est toujours celle du monde réel, lequel contient les mondes de la VR ; le corps réel aussi finement capturé et stimulé soit-il fait l'expérience de se mouvoir dans le réel simultanément à celle de mouvoir un corps figuré. En ce sens, la participation corporelle en VR crée une réalité perceptible au sein de la réalité perçue. En d'autres termes, le corps réel crée la réalité qu'il incarne indépendamment de toute figuration, ce qui explique selon nous que « *la présence spatiale est toujours déjà ressentie par les utilisateurs comme si elle était incarnée, indépendamment du fait que l'expérience VR offre ou non un corps d'avatar visible ou cohérent pour l'investir et le contrôler* » (Murphy, 2017). Ainsi l'utilisateur se sent avant tout être au monde, faisant l'expérience du réel avec son corps, quels que soient les stimuli qui lui sont renvoyés, quel que soit le corps qui s'affiche.

2.3. Essai de typologie

À la fois soutien biologique de l'expérience, participant à la construction du monde et véritable interface homme-machine, le corps réel est la pierre angulaire de notre typologie. Celle-ci se fonde sur nos expériences de la VR et le ressenti corporel qui s'en dégagea, soit la « *prise de conscience globale de ma posture dans le monde intersensoriel* » (Merleau-Ponty, 1996 : 116) ¹. En poursuivant une approche phénoménologique telle que la pratiquent Marie-Laure Ryan et Jacques Ibanez-Bueno, ce ressenti ne demanderait pas de justification supplémentaire, chacun pouvant participer, observer et décrire des expériences. Toutefois, nos descriptions se verront compléter ici par quelques apports extérieurs qui convergent ou soutiennent le modèle retenu. Enfin, précisons que cette typologie acquerra tout à fait son sens dans la confrontation qui suit avec le champ littéraire.

2.3.1. L'expérience « faire-corps » – T1

Le premier type d'expérience nommé « faire-corps » est au fondement idéologique de la VR, avec une captation qui cherche à saisir et reproduire les mouvements de tout ou une partie du corps réel. Le point de vue de l'utilisateur est alors celui du personnage, au sens où être en un corps veut dire voir par lui. Suivant une étude menée par Murphy (2017) sur 200 expériences grand public disponibles en 2016 via le dispositif HTC Vive, 86.5 % d'entre elles ne représentent aucune partie du corps et 4.5 % affichent seulement des mains ou avant-bras. Trois exemples ont été retenus pour illustrer ce type T1 : *Oculus First Contact*², *The Climb* (2016)³ et *Dead & Buried*⁴.

Oculus First Contact contient dans son titre à la fois l'idée d'une rencontre avec un « être » et la prise en main du dispositif Oculus Rift. Fonctionnant comme un démonstrateur et un tutoriel, les « premiers pas » de l'utilisateur sont toutefois circonscrits dans l'espace réduit

1. Les expériences ont été conduites avec un Oculus Rift équipé selon les cas de ses deux Touch ou d'une manette Xbox.

2. <https://youtu.be/BHQGSg01zL4> (consulté le 11 oct. 2018).

3. <http://www.theclimbgame.com/> (consulté le 11 oct. 2018).

4. <https://www.youtube.com/watch?v=ueLmG0darII> (consulté le 11 oct. 2018).

d'une sorte de caravane, limités qui plus est par un bureau visuellement infranchissable. Un robot s'y déplace et sollicite l'utilisateur pour lui apprendre à orienter son regard et utiliser les Touch. Les interactions avec le robot et les manipulations de différents jouets font exister l'utilisateur dans une joie enfantine, redécouvrant notamment les effets de la gravité avec des balles, des jeux d'empilement, des fusées, etc. L'expérience rejoint ici la description de Bouldoires disant que « *l'environnement des objets nous fait exister comme sujet* » (2004 : 111).

The Climb est un jeu d'escalade qui sollicite fortement les bras et les cervicales, demandant en permanence une gestuelle ample et une position de tête orientée vers le haut. Hayden (2016) relève qu'il a d'abord voulu joué assis, avant de poursuivre debout. Là où Hayden voit un gain de confort en changeant de posture, nous voyons les conditions d'un design (réalisation, captation) incitant à fondre la posture du corps réel dans le corps figuré. Mais cette fusion vaut seulement pour le haut du corps, l'utilisateur faisant un « surplace », piétinant un sol remarquablement plat en regard des efforts qu'il est censé produire par les jambes pour s'élever. Le jeu des jambes semble donc avoir été considéré comme secondaire, l'attention étant renforcée en direction des mains, l'utilisateur devant vérifier en permanence les indicateurs de fatigue aux poignets pour éviter des prises trop longues.

Troisième exemple, le jeu de tir *Dead & Buried* partage avec les précédents le principe de montrer ou symboliser des mains et justifie comme *Oculus First Contact* les limites physiques du lieu de pratique par des contraintes d'espace dans le monde figuré (ici caisses qui empêchent le déplacement). Demandant précision et rapidité, des actions spécifiques pour recharger ses pistolets, il crée rapidement une tension pour surveiller l'environnement et ses munitions. Cette expérience permet de souligner le besoin d'alignement et de continuité entre corps réel et figuré à toute fin de viser juste ; et quand bien même la captation du corps est fine et calibrée, plusieurs décalages demandent à l'utilisateur de nier sa sensation (alignement œil – pistolet – cible) et de revoir son schéma corporel s'il veut arriver à un résultat effectif dans le jeu. Le risque est alors, comme l'indique l'anthropologue Thomas Maschio, de créer chez l'utilisateur « *une dissonance cognitive entre leur perception consciente du corps dans l'espace et leur participation active à*

l'expérience virtuelle », leur demandant d'enjamber deux espaces dans « *une gymnastique des sens* » (Hoguet, 2018).

Ces trois exemples donnent le sentiment d'ouvrir des mondes, au prix de les contempler sur place, ou d'avoir le sentiment de devoir les faire glisser autour de soi pour s'y mouvoir. La sensation de « faire-corps » est d'autant plus poussée que l'environnement réclame de nombreuses actions, lesquelles mettent la réflexion en retrait par rapport à la gestuelle, au risque parfois de contrarier la perception du corps réel pour satisfaire les effets du corps ainsi figuré.

2.3.2. *L'expérience « hors-corps » – T2*

L'appellation « hors-corps » se veut désigner des expériences où un corps est pleinement figuré et où ses mouvements sont en majorité dissociés de ceux du corps réel. Le point de vision est cette fois-ci en surplomb et mobile par rapport au corps figuré, lui-même mobile. Deux exemples sont retenus : les jeux *Edge of Nowhere* (2016)⁵ et *Lucky's Tale*⁶.

Edge of Nowhere, classé dans les jeux d'horreur, se déroule en 1932 dans un Antarctique peuplé d'anciennes créatures, où un biologiste aventurier tente de retrouver sa fiancée. Les déplacements se font ici par l'utilisation de la manette Xbox, réassociant les manipulations digitales de l'utilisateur aux mouvements des pieds du héros. Le tir du fusil de chasse et le jet de pierres sont par contre contrôlés par le mouvement de tête de l'utilisateur (Bullard, 2016), rétablissant une concordance ténue entre les corps, permettant une visée par triangulation entre position du héros, position du point de vue et position de la cible. La place du point de vue étant indépendante du corps figuré, la distance prise avec lui permet d'anticiper les obstacles en s'y rendant « hors-corps », de protéger également telle une sentinelle les arrières du héros, calculant visuellement l'espace à parcourir ou à préserver autour de lui.

⁵. <http://www.insomniacgames.com/games/edge-of-nowhere/> (consulté le 11 oct. 2018).

⁶. <https://www.oculus.com/experiences/rift/909129545868758/> (consulté le 11 oct. 2018).

Lucky's Tale est quant à lui considéré comme le premier jeu de plateforme de VR moderne (Marks, 2016), en faisant évoluer un petit renard, à l'instar de *Sonic* le hérisson sur d'anciennes consoles. La sensation plus marquée encore qu'avec *Edge of Nowhere* est celle d'une distance et d'une perspective qui servent à embrasser l'espace et à déplacer le personnage de manière éclairée. Par ailleurs, distance et perspective servent aussi l'impression frappante qu'un monde se déroule littéralement en miniature, posé devant soi.

Selon ce type, l'espace est vécu à travers la distance entre le corps figuré et la position du point de vue. Et s'il y a bien un éprouvé des déplacements d'un personnage, il y a dans le même temps l'éprouvé des déplacements du corps réel pour mieux observer la situation. Contrairement au type T1, les auteurs n'ayant pas cherché à établir un lien mimétique et synchronique entre corps figuré et réel, l'expérience permet de ressentir davantage leur distinction et leur coprésence. En d'autres termes, les sensations du corps réel en mouvement ne sont pas confondues ou masquées par les sensations de mettre en mouvement un corps figuré.

2.3.3. L'expérience « sans corps » – T3

Il est des expériences où le corps semble réduit à un point de vue flottant dans l'espace, sans qu'aucun objet ne soit plus manipulable. Dans le cas où un corps figure encore à l'image (extension de T2), il n'est alors difficile d'établir un lien entre lui et l'utilisateur, tant l'interaction est inexistante.

Un exemple notoire est le documentaire *Zero Days VR* (2017)⁷ qui utilise uniquement le mouvement de la tête pour observer une séquence vidéo à 360°. L'expérience étant très linéaire (1h 56min) et sans interaction, le *New York Times* en parle comme d'un film (Holden, 2016). Le sujet est la cyberguerre souterraine entre les États-nations. Pour la rendre palpable, l'image mêle des témoignages d'experts – seuls corps visibles – et des représentations algorithmiques immersives, comme si l'on voyageait au milieu d'un code informatique. La plupart du temps, le point de vue opère une translation à la manière d'un travelling avant, au

⁷. <https://scatter.nyc/zero-days> (consulté le 11 oct. 2018).

sein de cet univers. L'absence de référence au corps réel de l'utilisateur, les échelles utilisées et la distance perçue par rapport à un hypothétique sol donne régulièrement une sensation d'infini. Le résultat est si saisissant qu'il est décrit par Bye (2017) comme « *une expérience viscérale et incarnée d'un sujet autrement complexe et abstrait* ».

Avec ce type d'expérience, sans autre action que d'observer, ce n'est plus l'utilisateur qui prend corps, mais le sujet : l'expérience devient tout à fait irréductible à un corps figuré. Il n'est plus question d'incarnation, mais d'immersion dans une histoire traduite en manifestations perceptibles.

2.3.4. L'expérience contrariée – T4

À l'opposé du type T1, ce dernier type d'expérience souligne l'absence ou les ruptures de continuité ressenties entre corps réel et corps figuré. Alors que les exemples de type T2 *Edge of Nowhere* et *Lucky's Tale* arrivent encore à assurer cette continuité, d'autres cas de figure peuvent surprendre et gêner au point où ils basculent dans T4.

Un premier exemple est l'utilisation des manettes avec le jeu *DiRT rally VR*⁸. Le réalisme visuel depuis l'habitacle de la voiture contraste avec l'absence d'un volant auquel se tenir physiquement. Hayden (2017) livre un autre exemple kinesthésique avec *Obduction*⁹, jeu d'aventure et d'exploration produit par le studio qui avait réalisé *Myst* (1993) : « [lorsque] vous essayez d'ouvrir naturellement une poignée de porte [via les Touch], vos mains suivent alors une animation d'ouverture prédéfinie qui vous déconnecte complètement du sentiment que ce sont les vôtres ».

L'incarnation peut aussi être contrariée par les changements de référentiels. Plusieurs expériences peuvent être citées : *Google Earth VR* permettant de voyager à la surface de la planète ou les outils de création artistique tels que *Quill* ou *Oculus Medium*. Par le fait notamment que les distances, vitesses de déplacement ou les échelles puissent être manipulées par l'utilisateur, plus aucun repère ne permet durablement

⁸. <https://www.dirtgame.com/> (consulté le 11 oct. 2018).

⁹. <http://obduction.com/> (consulté le 11 oct. 2018).

au corps d'être le mètre étalon. Ces conditions imposent de reconstruire en permanence de nouveaux référentiels, compensant les sensations d'être soit infiniment petit, soit démesurément grand. À ces changements opérés par l'utilisateur peuvent s'ajouter ceux imposés par l'auteur, choisissant d'alterner les dispositions corporelles et schémas ou repères associés.

3. Le Nouveau Roman selon Butor

Si la phénoménologie a été jusqu'ici mobilisée pour décrire l'expérience vécue, elle peut l'être aussi pour concevoir et donner à expérimenter. Quelques auteurs en littérature s'étaient emparés de cette idée dans les années 1950, regroupés ensuite sous la bannière du Nouveau Roman. Si Michel Butor a préféré se tenir à distance de cette étiquette, certaines de ses œuvres, dont *La Modification*, partagent néanmoins les caractéristiques d'une écriture qui a ouvert le lecteur à de nouvelles expériences. Les principes qui l'animaient participèrent à bousculer le roman traditionnel avec autant de problématiques qui refont surface aujourd'hui pour la VR : entremêlement des temporalités, entremêlement des lieux, projection du lecteur au cœur de l'action.

3.1. L'auteur

En 2016 disparaissait Michel Butor (1926-2016), à la fois romancier, critique et théoricien littéraire (Biglari, 2010), qui a notamment produit des essais, textes expérimentaux et romans. Il est associé à Sarraute, Robbe-Grillet, Mauriac et Simon pour son refus d'un roman « psychologique » qui donne à lire une réalité interprétée par un « romancier commentateur-psychologue et moraliste » (Puputti, 1966 : 144). Au contraire, le roman est pour Butor un lieu d'expérimentation et de recherche, « un domaine phénoménologique par excellence » (Aspley, 1982), permettant « la représentation d'une conscience vraiment "en situation" » (Biglari, 2010).

Élève de Bachelard, il s'est décrit « attiré par une philosophie très abstraite, cartésienne essayant de réduire tout au modèle mathématique, puis très attiré aussi par une philosophie bergsonienne, de la donnée

immédiate » (2007, CD2, piste3). Passant de la philosophie à la littérature, il chercha à raconter des histoires « *de l'extérieur et de l'intérieur* », d'une part en considérant « *le plan de la géométrie, de la géométrisation du temps et de l'espace* » (CD2, piste4) et d'autre part en prenant en compte « *la façon dont les choses nous apparaissent effectivement* » (CD2, piste3). Cette double approche philosophique, à la fois mathématique et perceptive, ainsi que sa manière de décrire le livre comme un langage susceptible de se transformer « *considérablement* » (CD2, piste6) permettent de projeter ses réflexions en direction de l'objet VR.

3.2. La Modification

Œuvre marquante du Nouveau Roman, *La Modification* (1957) obtint le prix Renaudot. L'histoire est celle d'un homme écartelé entre deux villes et deux femmes, cherchant à fuir la vie avec son épouse, espérant un renouveau avec sa maîtresse. En un voyage, la décision qu'il s'apprête à prendre sera renversée et le métamorphosera. Butor déploie pour ce roman une stratégie narrative qui lui permet de mêler de multiples temporalités et spatialités, souhaitant du lecteur qu'il les investisse toutes et qu'il finisse par incarner le personnage.

3.2.1. Temps du récit

Le temps long du trajet qui conduit le personnage de Paris à Rome l'amène à balayer tous les possibles. Ce faisant, il envisage les conséquences de sa séparation d'avec son épouse, d'abord pleinement assumée, puis tout à fait remise en question :

« *Une machine mentale s'est constituée, faisant glisser l'une sur l'autre les régions de mon existence au cours de ce voyage différent des autres.* » (Butor, 1957)

Le voyage mental du héros permet à Butor un travail sur le temps au sens de « *l'expérience de la conscience en transformation* » (CD2, piste3). Par ce biais, le présent voyage se lie rapidement à plusieurs voyages antérieurs entre Paris et Rome, dont il est fait mention par fragments, sans ordre chronologique apparent (Leiris, 1958 ; Puputti, 1966). Cet

entrelacement de plusieurs temporalités amène des circonvolutions dont le résumé est parfois spectaculaire :

« Vous les lui ayez dites [ces paroles] déjà la veille ou l'avant-veille, c'est-à-dire demain. » (Butor, 1957)

La particularité de l'aventure du héros est donc de se dérouler en grande partie par la pensée, sans existence tangible. Rangarajan (2009) résume le procédé comme des « récits virtuels incorporés sous forme de scénarios imaginaires qui contiennent les plans, les attentes, les désirs et les peurs [...] formulés comme des possibilités, mais plus tard niées ou irréalisées » (p. 35). *La Modification* est ainsi une métaphore du virtuel, au sens philosophique d'un potentiel qui ne s'actualise pas (Lévy, 2013). Ainsi Butor arrive à proposer en une lecture, par le biais de récits virtuels, de développements et de fins multiples, ce que les expériences de VR proposent bien souvent à travers le principe de rejouabilité, procédé indispensable à la VR pour découvrir l'ensemble des récits possibles.

3.2.2. Gestion de l'espace

Outre l'entrelacement des temps, il est aussi un entrelacement des lieux qui s'opère (Leiris, 1958). Pour Butor, l'espace vécu est toujours pluriel, décrit comme une « constellation de lieux » (CD3, piste1). L'auteur applique cette idée à différents niveaux dans *La Modification* : celui de l'espace propre du roman et celui qui l'englobe en considérant le lieu dans lequel évolue le lecteur.

La première gestion articule l'espace matériel dans lequel le personnage se trouve confiné et les vastes espaces que ce confinement lui permet de traverser, à la fois par le déplacement du train et ses pensées intérieures. Alors que le personnage siège durant tout le roman dans un compartiment du train, plusieurs autres lieux sont évoqués par réminiscences, rêveries ou projections. L'espace clos est alors supplanté par d'autres décors, autorisant des déplacements au personnage. Pour Bourneuf (1970), les déplacements ont pour « fonction immédiatement saisissable de révéler [les personnages] » (p. 89), de permettre de les caractériser. Plus largement l'espace dans lequel s'effectuent ces déplacements conditionne le rythme et l'action du roman au point de lui donner « son allure décisive » (p. 89). À ce titre, Bourneuf considère que

Butor est l'un des rares auteurs à traiter de front le problème de l'espace dans le roman (p. 81), étant allé jusqu'à proposer une science des déplacements : l'itérologie (Mikkonen, 2007, p. 289). Cette gestion de l'espace n'est pas sans rappeler la première partie de cette contribution où les déplacements du corps révélaient déjà l'espace.

La seconde gestion de l'espace s'apparente à une tension entre le lieu romanesque et le lieu physique qui le convoque. Elle se résume dans une question de Butor : « *comment l'espace que le livre va déployer devant notre esprit s'insère dans l'espace réel où il apparaît, où je suis en train de lire* » (Bourneuf, 1970 : 81). Et c'est bien une question centrale pour la VR, comme l'illustre notre typologie, que d'articuler les espaces, entre réel et virtuel, tels que les développeront les transpositions de la troisième partie. Soulignons déjà une analogie patente, où l'espace clos du compartiment du train rappelle les lieux d'interaction resserrés des expériences décrites précédemment (caravane, habitacle, zones délimitées, zones de piétinement) : le récit préserve le personnage au cœur d'un lieu principal au même titre que les systèmes de capteurs préservent l'intégrité physique de l'utilisateur en le gardant dans une zone délimitée (*Vive Chaperone, Oculus Guardian System*).

3.2.3. Recherche d'incarnation

Une donnée frappe à la lecture de *La Modification* : l'usage quasi généralisé du « vous » pour décrire le personnage principal. La première conséquence est d'éviter l'usage des « je » ou « il » comme habituels jeux de focalisation (Ducas, 2010 : 112). La seconde conséquence du « vous » pluriel est de pouvoir désigner à la fois un destinataire fictif et un destinataire réel, provoquant à la lecture une « *hésitation ontologique* » (Bell, Ensslin, 2011 : 316). Selon l'interprétation, le « vous » invite le lecteur à collaborer à l'œuvre, faisant qu'il « *participe à la prise de conscience que réalise l'auteur* » (Puputti, 1966 : 152), ou sous-entend qu'il n'est pas devant le roman, mais dedans : « *c'est notre identité qui est en construction, c'est nous qui prenons conscience* » (Biglari, 2010). Pour Leiris (1958), les choix du personnage en deviennent même imputables au lecteur : « *c'est vous-même, lecteur, que le romancier semble mettre poliment en cause* ».

L'usage du « vous » est identifié pour le romantisme, l'expressionnisme ou le réalisme, dans des genres à la fois « *conventionnels et non naturels* » (Wake, 2016 : 196). Mais selon Bell et Ensslin (2011), son intérêt théorique ne s'est manifesté qu'à la suite de *La Modification*, puis lors d'une nouvelle percée dans le champ narratologique au début des années 1990. Le faible usage du « vous » en littérature et le peu de publications afférentes contrastent aujourd'hui avec le champ de la narration interactive, qui a tout d'abord concerné les *livres dont vous êtes le héros* (Wake, 2016), puis les expériences vidéoludiques : « *Les récits imprimés ont tendance à impliquer le lecteur de manière indirecte ou ambiguë, tandis que les utilisateurs de fictions interactives et de jeux informatiques sont quelque peu obligés d'assumer la position du "vous"* » (Bell, Ensslin, 2011 : 318). Cette tendance du média est remarquée pour la VR par l'auteur et cofondateur du studio Dontnod, Alain Damasio : « *Pour quelqu'un comme moi qui vient de la littérature, un aspect fondamental de l'écriture est la focalisation [...] Pour moi la réalité virtuelle est un médium un peu bâtard, handicapé, car la focalisation naturelle est contrainte !* » (Hoguet, 2018). Ainsi Butor exploite un procédé littéraire rare qui, par sa visée phénoménologique (Biglari, 2010), le rapproche aujourd'hui des expériences les plus courantes en VR.

4. Transpositions

Si les problématiques de spatialité et de corporéité de la VR recourent celles du Nouveau Roman, cette dernière partie s'intéressera à la manière dont Michel Butor s'emploie à les résoudre. De l'usage du « vous » découlent une série de procédés littéraires qui sont autant de clés potentielles pour favoriser le design d'expériences VR « faire-corps » (T1) ou pour assumer le cas échéant la distanciation, voire la discordance qui s'opère entre corps réel et corps figuré (T2-3-4).

4.1. Variation du point de vue

Alors que le « vous » est majoritairement utilisé dans *La Modification*, les quelques recours au « je » et au « nous » ne sont pas sans effet : le glissement d'un pronom à un autre impose un « dynamisme actantiel »,

soit des changements dans le statut de l'énonciation, transformant le point de vue du lecteur, modifiant la distance entre le personnage et le lecteur (Biglari, 2010). Ces variations du point de vue permettent de revenir sur notre typologie.

D'après Butor (cité par Biglari, 2010), le « vous » est une position qui permet de parler simultanément de « l'extérieur » et de « l'intérieur », une position ambiguë qui ouvre deux rapprochements possibles. Le premier est en direction du « hors-corps » (T2) : à la manière du romancier décrivant le lecteur pour lui insuffler ses actions et pensées, l'utilisateur de VR manipule un corps figuré et lui ordonne ses déplacements. Le second rapprochement est en direction du « faire-corps » (T1), si l'on considère que le « vous » fonctionne comme une description qui donne à voir le corps, ce que propose la VR dès lors qu'elle autorise à baisser le regard sur un soi figuré ou que l'environnement renvoie des reflets de ce corps.

En plus du « vous », l'utilisation du « je » amène aussi à l'expérience « faire-corps » (T1), autorisant le lecteur à basculer dans l'action et à faire siennes les pensées. Selon Butor toujours, le « je » potentiel se transforme alors en « je » actuel, faisant du lecteur le locuteur (*Idem.*). Contrairement à d'autres romans où le « je » est le pronom principal, son utilisation est d'autant plus efficace ici qu'elle est rare.

« Vous vous dites : je ne sais plus quoi faire ; je ne sais plus ce que je fais ici [...] Je verrai bien demain matin lorsque je serai arrivé. »
(Butor, 1957)

Enfin, le « nous » utilisé sans qu'un personnage ne soit sous-entendu lui confère une puissance évocatrice particulière qui dissout l'idée de ne faire qu'un avec un corps, de s'y réduire. L'auteur s'incluant par défaut dans ce « nous », il donne l'impression au lecteur que ce dernier n'a pas de corps propre et qu'au mieux, ils doivent tenir réunis dans ce corps figuré. La position du lecteur est alors indéterminée, pouvant aller jusqu'à emplir tous les points de l'espace. À l'opposé des autres types particularisants, le type T3 « sans corps » partage avec le « nous » littéraire ce que Biglari résume par un « *degré plus élevé de généralisation et d'universalisation* ».

« Vous en prenez une troisième que vous allumez en protégeant votre flamme avec vos deux mains, et dont la fumée nous vient un peu dans les yeux. » (Butor, 1957)

Au-delà de rapprocher champ littéraire et VR, ces descriptions permettent de souligner la construction du « piège à autre » opérée par Butor (2007, CD1, piste10), ne restreignant pas l'expérience à un point de vue unique, mais opérant des glissements entre eux, sachant également cultiver la rareté. Comme le remarque Ryan (2015) pour la VR, renforcer le lien entre corps réel et corps figuré passe potentiellement et paradoxalement par une dissociation du point de vue, une prise de distance préalable, afin de mieux l'investir ponctuellement.

4.2. Mise en abyme

Que l'expérience se rapporte à T1 ou T2, la projection d'un corps *in situ* provoque inévitablement une mise en abyme (Allain, 2013). En l'occurrence, chaque type de mise en abyme induit la manière dont le point de vue se déplace et entremêle les niveaux narratifs jusqu'à créer un trouble (Allain, 2018). Une des mises en abyme dans *La Modification* concerne le livre qu'a acheté le personnage avant son départ, un livre qu'il n'ouvrira pas, mais sur lequel il spéculera : tantôt il se dit qu'il aurait dû le lire pour se distraire et chasser les pensées qui ont modifié sa décision ; tantôt il se dit que l'histoire qu'il renferme est certainement en « conformité » avec sa propre situation et que sa lecture n'aurait fait que précipiter la conclusion. Précisément, la conclusion de *La Modification* est la décision du personnage « d'écrire un livre pour pouvoir raconter son expérience au lecteur » (Puputti, 1966 : 146). Cette perspective est alors vertigineuse, faisant d'un livre existant le projet d'écriture du personnage, personnage renvoyant lui-même au lecteur. Butor s'efface ainsi en faveur du lecteur (Silk, 1992) et le livre se referme sur lui-même en signifiant « qu'il n'est pas autre chose que le récit de sa propre genèse » (Leiris, 1958).

Les exemples de mises en abyme très élaborées sont nombreux pour le jeu vidéo et il s'agit désormais de penser leurs équivalences ou renouvelés en VR. Pour le moins, le fait de restreindre l'espace

d'interaction suivant l'espace physique pour pratiquer la VR est en soi une mise en abyme. Au-delà, l'idée qu'une expérience littéraire puisse modifier l'existence du lecteur vaut également pour l'utilisateur des objets techniques, chaque expérience figurée étant rappelons-le soutenue par le corps réel, par ce qui est inscrit en lui et s'y inscrivant en retour, mise en abyme *de facto*.

4.3. Exposition et repêchage

Les auteurs de VR ont à admettre que des utilisateurs ne rentrent pas tous dans l'expérience proposée ou du moins qu'ils y rentrent progressivement. Comme le dit Hoguet (2018), « *l'exposition exige une forme de retenue [...] [pour] donner le temps et les moyens de se projeter dans un nouvel espace, et donc dans un nouveau corps* ». Pour favoriser l'immersion, une autre stratégie de Butor consiste à multiplier les phrases d'exposition où le lecteur fait connaissance avec le corps figuré, le découvre par touche, puis s'approprie ses habitudes.

En premier lieu, certaines descriptions assument que l'incarnation puisse être au stade zéro, sans action de la part du lecteur :

« *Votre cigarette vous brûle les doigts ; elle s'est consumée seule.* »
(Butor, 1957)

D'autres descriptions habillent ensuite le lecteur par tranches successives, comme autant de couches de la vision pour découvrir ses propres avant-bras (cf. T1) :

« *Vous découvrez à votre poignet jusqu'alors caché sous la triple manche blanche, bleue et grise, de votre chemise, de votre veston, de votre manteau, votre montre rectangulaire.* » (Butor, 1957)

La représentation du corps de l'utilisateur, rappelons-le, est à plus de 90 % inexistante en VR. De la même manière dans *La Modification*, pour ne pas contrarier l'identification et ne pas remettre en question l'image que le lecteur se crée, les descriptions du visage sont limitées ou floues :

« *Votre carte d'identité assez sale, avec une vieille photographie où vous êtes méconnaissable.* » (Butor, 1957)

Par ailleurs, Butor expose les habitudes et connaissances antérieures en même temps qu'il les remet en question, à toutes fins de ne pas être vécues comme arbitraires. Pour se faire, il instille de l'inhabituel au sein de situations censées être coutumières pour le personnage. Si le lecteur est déstabilisé par l'information nouvelle, le récit justifie que le personnage le soit tout autant. Ainsi, le trouble né du récit se mêle au trouble lié à l'entrée dans l'expérience et vient la banaliser :

« Vous n'avez nul besoin de ce livret carré dans lequel, malgré votre expérience, vous avez tant de mal à vous reconnaître. » (Butor, 1957)

Enfin en tant qu'auteur, assumer la difficulté à incarner ou assumer une sortie temporaire de l'expérience s'avère un procédé puissant pour repêcher l'utilisateur. Si la qualité de la technologie est trop souvent avancée comme la solution pour éviter des sorties intempestives, l'alternative tient selon nous à la narration. Des phrases de *La Modification* semblent par exemple avoir été écrites pour traduire la cinétose, qu'elle soit liée à un voyage ou à la VR, afin de rentrer en empathie :

« Cette sorte de vertige intérieur qui subsiste, qui vous reprend, malgré ce malaise, ce dépaysement qui vient du voyage et auquel vous n'auriez pas pensé être toujours aussi sensible. »

« Ce n'était qu'un malaise passager ; n'êtes-vous pas de nouveau sûr et fort. » (Butor, 1957)

4.4. Consignes et suggestions

Seules les œuvres construites par les lecteurs leur permettent de se projeter tout à fait. C'est en somme ce que relève Ryan (2015) en parlant des réalités virtuelles basées sur des descriptions textuelles (MUDs), c'est-à-dire basées sur le récit. À l'opposé, la VR que nous connaissons aujourd'hui demande un appareillage qui conditionne le mode d'existence du corps et ses déplacements. Le recours au récit permet alors de faire accepter les contraintes, pour rentrer dans l'expérience *via* des consignes ou un pas-à-pas pour se familiariser avec l'univers (cf. *Oculus First Contact*). Et c'est là encore une des particularités du « vous » en littérature que de construire des interpellations qui

s'apparentent selon les cas à un « *manuel d'utilisation ou un guide d'autoassistance* » (Bell, Ensslin, 2011 : 316).

« *Pour l'instant, retirez votre manteau, pliez-le, hissez-le sur votre valise. De la main droite, vous vous agrippez à la tringle ; vous êtes obligé de vous pencher sur le côté, posture d'autant plus inconmode qu'il vous la faut conserver malgré les oscillations perpétuelles.* »

« *Vous ne vous êtes pas assez mis dans la peau du personnage.* » (Butor, 1957)

Plus adoucies, les consignes peuvent se transformer en suggestions permettant à Butor de ne rien imposer, autorisant chez le lecteur la suspension de l'incrédulité et laissant libre cours à son imaginaire. Ainsi la production de l'espace et l'incarnation ne reposent pas seulement sur le médium, mais aussi sur le récit que se construit le « lecteur » pour faire « comme si ».

« *Imaginez que vous êtes monsieur Léon Delmont et que vous écrivez à votre maîtresse Cécile Darcella pour lui annoncer que vous avez trouvé pour elle une situation à Paris.* »

« *Imaginez que vous voulez vous séparer de votre femme ; vous lui écrivez pour lui expliquer la situation.* » (Butor, 1957)

4.5. Questionnement

Si l'expérience en VR réclame bien souvent à l'utilisateur une myriade d'actions plus ou moins réflexes, elle offre aussi des choix raisonnés dans des jeux d'aventure, voire de profonds questionnements dans les documentaires. Dernière transposition à évoquer, l'utilisation chez Butor du questionnement, lequel revêt plusieurs finalités.

Biglari (2010) relève tout d'abord que les interpellations dans *La Modification* créent des situations vivantes qui amènent le lecteur à réfléchir, le « vous » devenant de plus en plus naturel et influent :

« *Qui êtes-vous ? Où allez-vous ? Que cherchez-vous ? Qui aimez-vous ? Que voulez-vous ? Qu'attendez-vous ? Que sentez-vous ?* » (Butor, 1957)

À la manière d'un monologue intérieur, le questionnement est tourné vers le personnage principal, ou porte sur les autres passagers. Il manifeste un fonctionnement en quête de réponses et une recherche d'interprétation du monde qui s'applique ainsi au lecteur.

« Et ce Zacharie, cette Sibylle, que viennent-ils faire en ce train ? Comment s'est passée leur vie ? Où vont-ils ? »

« Vous ne pouvez pas voir le petit garçon à côté d'elle qui n'est peut-être pas son neveu ; elle n'est peut-être pas veuve, elle ne s'appelle pas Madame Polliat, et il y a bien peu de chances pour que son prénom soit André. » (Butor, 1957)

Par le questionnement l'auteur glisse à nouveau des informations en donnant l'impression qu'elles ne sont pas données, mais construites à la lecture. L'auteur désamorce ainsi la fiction qu'il impose en ajoutant une couche de réflexivité (Allain, Ibanez-Bueno, 2017). Ce procédé peut assurément être transposé lui aussi dans la VR, pour créer de l'interaction, pour instaurer un doute, ou pour déstabiliser la fiction et l'ouvrir sur le réel.

5. Conclusion

Michel Butor confiait dans son abécédaire le souci des répercussions à long terme de son travail sur les systèmes de représentation collectifs, sur les « *œuvres rendues possibles par de premières œuvres* » (2007, CD2, piste5). La VR serait-elle une œuvre inspirée du Nouveau Roman ? À l'échelle de cet article, quelques liens ont en tous cas pu être posés et des transpositions de procédés littéraires ont été mises au jour. Il en ressort une attention particulière aux temporalités qui s'entremêlent, à l'espace dans lequel est convoquée l'expérience, ainsi qu'aux phénomènes produits auprès de l'utilisateur. Paradoxalement, l'immersion en de vastes espaces et l'incarnation d'un corps figuré tiennent au fait que l'espace et le corps réels sont toujours considérés au sein de l'expérience. Pour en tenir compte, le récit et sa mise en scène ont été valorisés, favorisant des variations du point et des mises en abyme, palliant aux limites physiques ou technologiques, ou justifiant encore les difficultés à investir un corps.

Si la démonstration a su convaincre notre lecteur, il nous faut alors faire un pas en arrière et reprendre de la distance. En effet, alors que les expériences sont désormais plus accessibles au grand public, leurs propositions semblent être trop souvent celles de « faire-corps », comme une tendance « naturelle » liée à la jeunesse du médium. Mais il faut alors se rappeler que le Nouveau Roman et les procédés de Butor allaient à l'encontre du système de représentation de l'époque. De fait, si en première lecture les transpositions présentées serviraient à gérer les discordances entre corps figuré et corps réel, une seconde lecture invitera à les utiliser contre le « système », pour penser autrement le médium. Dans les années 1950, c'est par ses auteurs que le roman a évolué pour offrir de nouvelles expériences, notamment pour ouvrir la fiction sur le réel. La réalité virtuelle saura-t-elle trouver l'espace médiatique pour le faire ? Des auteurs sauront-ils incarner la relève ?

Remerciements

L'auteur tient à remercier Christophe et Valérie sans qui ces expériences n'auraient pas été possibles, ainsi que l'équipe Hypermédia G-SICA pour les séminaires vécus à distance, notamment sur la thématique « Réalités impossibles ».

Bibliographie

- Allain Sébastien et Ibanez-Bueno Jacques (2017). « From Documentary Filmmaking to Serious Game: Interactions Model to Bring the Real to Learners ». *French Journal for Media Research*, vol. 8. <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel/index.php?id=1363#tocto1n5>
- Allain Sébastien (2013). « La mise en abyme actée, nouveau fer de lance du *serious game* ». *Revue d'Interaction Homme-Machine*, vol. 14, n° 1. <http://europia.org/RIHM/V14N1.htm>
- Allain Sébastien (2018). « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression ». *Sciences du jeu*, n° 9. <http://journals.openedition.org/sdj>
- Aspley Keith (1982). « Intentionality and Intersubjectivity: A Phenomenological Study of Butor's 'La Modification' / Perpetuum Mobile: A Study of the Novels and Aesthetics of Michel Butor ». *Modern Language Review*, vol. 77, n° 3, pp. 734-736.

- Bell Alice et Ensslin Astrid (2011). « "I know what it was. You know what it was" : Second-Person Narration in Hypertext Fiction ». *Narrative*, vol. 19, n° 3, pp. 311-329.
- Benasayag Miguel (2016). *Cerveau augmenté, homme diminué*. Paris, La Découverte.
- Biglari Amir (2010). « Le pronom et l'actant : remarques sur *La Modification* de Michel Butor ». *AS - Actes Sémiotiques*. <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2000>
- Blanke Olaf et Metzinger Thomas (2009). « Full-body illusions and minimal phenomenal selfhood ». *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 13, n° 1, pp. 7-13.
- Blanke Olaf (2012). « Multisensory brain mechanisms of bodily self-consciousness ». *Nature*, vol. 13. <https://search.proquest.com/openview/b97f4563868b0796eefc7c5094ac88ab/1?pq-origsite=gscholar&cbl=44265>
- Boulidoires Alain (2004). « De la présence du corps dans les "réalités virtuelles" ». *Espace, corps, communication*, n° 21. <http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/revue21/9MEI%20no%2021MEI-21.pdf>
- Bourneuf Roland (1970). « L'organisation de l'espace dans le roman ». *Études littéraires*, vol. 3, n° 1, pp. 77-94.
- Bullard Garret (2016). « "Edge of Nowhere" Review ». *Road to VR*. <https://www.roadtovr.com/edge-of-nowhere-review-oculus-rift/>
- Butor Michel (1957). *La Modification*. Kobo ePub. Paris, Editions de Minuit.
- Butor Michel (2007). *Pensées à voix haute*. Fremaux & Associés, https://www.fremaux.com/index.php?page=shop.product_details&category_id=69&flypage=shop.flypage&product_id=1845&option=com_virtuemart
- Bye Kent (2017). « Visualizing An Invisible Cyber War with "Zero Days VR" ». *Road to VR*. <http://voicesofvr.com/543-visualizing-invisible-cyber-warfare-with-zero-days-vr/>
- Depraz Natalie (2006). *Comprendre la phénoménologie : une pratique concrète*. Paris, Armand Colin.
- Ducas Sylvie (2010). « L'invention du lecteur au coeur de la construction auctoriale contemporaine ». *Études littéraires*, vol. 41, n° 2, pp. 105-117.
- Hayden Scott (2016). « "The Climb" Review ». *Road to VR*. <https://www.roadtovr.com/review-climb-best-looking-vr-game-ive-ever-played-neck-killing/>
- Hayden Scott (2017). « "Obduction" Review ». *Road to VR*. <https://www.roadtovr.com/obduction-vr-review-oculus-rift-myst-vr/>

- Hoguet Benjamin (2018). *La grammaire de la Réalité Virtuelle*. Dixit.
<http://www.dixit.fr/boutique-detail-livre-la-grammaire-de-la-realite-virtuelle-par-benjamin-hoguet-417-0-0.html>
- Holden Stephen (2016). « 'Zero Days' Examines Cyberwarfare's Potential Online Apocalypse ». *The New York Times*.
<https://www.nytimes.com/2016/07/08/movies/zero-days-review.html>
- Kilteni Konstantina, Maselli Antonella, Kording Konrad P. et Slater Mel (2015). « Over my fake body: body ownership illusions for studying the multisensory basis of own-body perception ». *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 9.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4371812/>
- Leiris Michel (1958). *Le réalisme mythologique de Michel Butor*. Editions de Minuit, Paris.
- Lévy Pierre (2013). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.
- Marks Tom (2016). « Lucky's Tale Review ». *pcgamer*.
<http://www.pcgamer.com/luckys-tale-review/>
- Merleau-Ponty Maurice (1996). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Mikkonen Kai (2007). « The "Narrative is Travel" Metaphor : Between Spatial Sequence and Open Consequence ». *Narrative*, vol. 15, n° 3, pp. 286-305.
- Murphy D. (2017). « Bodiless embodiment: a descriptive survey of avatar bodily coherence in first-wave consumer VR applications ». In *2017 IEEE Virtual Reality (VR)*, pp. 265-266.
- Puputti Leena (1966). « Le démonstratif signe de la prise de conscience dans « La Modification » de Michel Butor ». *Neuphilologische Mitteilungen*, n° 2, pp. 144.
- Rangarajan Sudarsan (2009). « The Virtual Embedded Narratives in Butor's La Modification ». *Les récits enchâssés virtuels dans La Modification de Butor (French)*, vol. 93, n° 1, pp. 35-41.
- Ryan Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore (Md.), Johns Hopkins University Press.
- Ryan Marie-Laure (2015). *Narrative as Virtual Reality 2 : Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Kobo ePub. JHU Press.
- Sasaki Tomoya, Saraiji MHD Yamen, Minamizawa Kouta, Kitazaki Michiteru et Inami Masahiko (2016). « Changing Body Ownership Using Visual Metamorphosis ». In *Proceedings of the 2016 Virtual Reality International Conference*. New York, NY, USA : ACM, pp.33:1-33:2. VRIC '16.
<http://doi.acm.org/10.1145/2927929.2927961>

Silk Sally M. (1992). « When the Writer Comes Home: Narrative Failure in Butor's *La modification* ». *Style*, n° 2, p. 270.

Wake Paul (2016). « Life and Death in the Second Person : Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook ». *Narrative*, vol. 24, n° 2, pp. 190-210.

Le corps du mannequin et sa figuration sur la scène de l'écran : une hyper-représentation ?

< Rym Kireche-Gerwig¹ >

1. GRIPIC, CELSA
Université Paris-Sorbonne
nina.kireche@gmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Le corps du mannequin, comme matière à sculpter, semble trouver dans l'espace numérique de l'écran, un terrain d'expression privilégié. Les deux forment un couple dont la plasticité sémiotique autorise une « *expérience-à-vivre* »¹ phénoménologique qui se noue chez l'utilisateur autour du spectaculaire-spéculaire. Pourtant, à y regarder de plus près, on s'aperçoit que certaines occurrences du corps de mode sont mises en scène de manière fragmentaire, parcellaire et sérielle, laissant apparaître en filigrane la dimension numérique d'une telle représentation. Cet article se propose d'y réfléchir à partir de l'analyse sémio-pragmatique de trois corpus distincts qui ont en commun le recours à la rhétorique du défilé, appréhendé comme « *trajet [du corps] qui boucle, [...] enferme et enclôt* »², au même titre que les cadres de son énonciation au sein de l'écran.

< ABSTRACT >

The body of the model, as a material to carve, seems to find in the digital space of the screen, a privileged field of expression. The two form a pair whose semiotic plasticity allows a phenomenological experience-to-live that develops in the user around the spectacular-specular. However, on closer inspection, we notice that certain occurrences of the fashion body are staged in a piecemeal, fragmentary and serial way, letting the numerical dimension of such a representation appear in watermark. This article aims to reflect on this from

¹ Vial Stéphane (2012). « Qu'appelle-t-on "design numérique" ? », *Revue Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1.

² Marin Louis (1994). *De la Représentation*, Paris, Seuil, Gallimard, p. 52.

the semio-pragmatic analysis of three distinct corpora that share the recourse to parade rhetoric, understood as a “*path [of the body] that loops, [...] locks and encloses*”, as well as the frames of his enunciation within the screen.

< **MOTS-CLES** >

Corps de mode, écran, dispositif médiatique, sémiotique, podium numérique, hétérotopie, mass-médiatisation numérique, défilé.

< **KEYWORDS** >

Body fashion, screen, media device, semiotics, digital podium, heterotopy, digital mass media, fashion show.

1. Introduction

« L'écran représentatif est une fenêtre à travers laquelle l'homme spectateur contemple la scène représentée sur le tableau comme s'il voyait la scène "réelle" du monde. Mais cet écran, parce qu'il est un plan, une surface, un support est aussi un dispositif réflexif-reflétant sur lequel et grâce auquel les objets "réels" sont dessinés et peints. D'où la nécessaire position et la nécessaire neutralisation de la "toile" matérielle et de la surface "réelle" dans l'assomption technique, théorique, idéologique de sa transparence. C'est l'invisibilité de la surface-support qui est la condition de possibilité de la visibilité du monde représenté. La diaphanéité est la définition théorique-technique de l'écran plastique de la représentation. »³

Le corps du mannequin, comme matière à sculpter, semble trouver dans l'espace numérique de l'écran, un terrain d'expression privilégié. Les deux forment un couple dont la plasticité sémiotique autorise une expérience-à-vivre phénoménologique qui se noue chez l'utilisateur autour du spectaculaire-spéculaire. Pourtant, à y regarder de plus près, on s'aperçoit que certaines occurrences du corps de mode sont mises en scène de manière fragmentaire, parcellaire et sérielle, laissant apparaître en filigrane la dimension numérique d'une telle représentation. Stéphane Vial rappelle à juste titre qu'en latin, *numerus* désigne le « nombre »⁴. L'étymon a donné lieu à l'adjectif *numérique* qui signifie donc littéralement « en nombre », « en quantité ». Dans une telle

³ Marin Louis (1978). « Représentation et simulacre ». *Revue Critique*, juin-juillet, n° 373-374, p. 536.

⁴ Vial Stéphane (2012). *op. cit.*

énonciation, le corps au prisme de l'écran apparaît comme le spectacle d'une hyper-industrialisation miroir du système productif dans lequel il s'insère, comme maillon visible de la chaîne de fabrication technique et sémiotique du couple médiatique corps de mode/corps de l'écran. D'un point de vue symbolique et sémio-pragmatique, l'écran est cet oxymore qui révèle et qui cache, cette profondeur transparente, cette surface opaque ou encore cette « *surface profonde* », d'après la formule de Paul Valéry⁵. S'il est donc « *transparence et obstacle* », selon le titre d'un ouvrage de Jean Starobinski⁶, l'écran se fait aussi écran, scène d'énonciation du corps, le rendant présent le temps de sa représentation. Mais cette mise en scène de la présence signale en creux la paradoxale absence du corps réel⁷ dans la performance sémiotique qui se joue sur la scène de l'écran. Le corps de mode auquel cet article s'intéresse se donne à voir comme une production médiatique « hétérotopique » : il est ce lieu autre, échappant aux *topoi* réels. L'écran constitue également une « hétérotopie », un « espace autre » au sens où l'entend Foucault :

« *L'époque actuelle serait plutôt l'époque de l'espace. Nous sommes à l'époque du simultané, nous sommes à l'époque de la juxtaposition, à l'époque du proche et du lointain, du côte à côte, du dispersé. Nous sommes à un moment où le monde s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau.* »⁸

⁵ Dans *L'Idée fixe ou Deux hommes à la mer* (Paris, Gallimard : 1932), le poète considère paradoxalement que « *ce qu'il y a de plus profond en l'homme est sa peau* ».

⁶ Starobinski Jean (1976 [1971]). *Jean-Jacques Rousseau, la transparence et l'obstacle*, Paris, Gallimard, coll. « Tel ».

⁷ « Corps réel » au sens où il est saisi dans un espace perceptif non « médié » par un dispositif médiatique. En ce sens, le « corps réel » s'oppose au « corps virtuel » construit dans l'espace du numérique.

⁸ Foucault Michel (1967). « Des espaces autres. Hétérotopies », Conférence donnée au Cercle d'études architecturales, le 14 mars 1967, reprise dans la *Revue Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octobre 1984, pp. 46-49, ainsi que dans *Dits et écrits (1954-1988)*, tome IV (1980-1988), Paris, Gallimard, NRF, coll. « Bibliothèque des Sciences Humaines ».

Le corps à l'écran apparaît ainsi dans cette tension paradoxale entre présence et absence, proximité et éloignement. La production médiatique du corps comme image favorise une mass-médiatisation numérique qui inscrit dans les imaginaires sociaux, la trace d'un corps décorporéifié, l'empreinte d'un corps réifié. Pourtant, quelques tentatives stylistiques visent au contraire à mettre en scène un corps recorporéifié, à travers l'emprunt à l'écriture chorégraphique. On s'aperçoit ainsi que la rhétorique du corps dans l'espace de l'écran est au moins double : d'une part, la volonté affichée de produire un corps œuvre d'art, unique, et d'autre part, celle de ne pas euphémiser les contours marchands du corps de mode. Porté à son paroxysme dans le devenir marchandise, le corps de mode, sériel, se fait alors l'étendard du système productif hyper-industriel qui l'a porté à l'écran. Nous nous demanderons comment finalement les reconfigurations du corps de mode par le design numérique construisent un corps hétérotopique et hyper-industrialisé, une marchandise culturelle. Pour ce faire, nous avons choisi de porter notre intérêt sur un corpus hétérogène de captures d'écran – métaphorisant le processus même de la capture du corps par l'écran – mettant en scène le corps dans différents régimes de production numérique. En premier lieu, nous analyserons de manière sémio-pragmatique des images de défilés de mode, captations de défilés réels, sur la chaîne des marques mobilisées dans notre article au sein du site d'hébergement YouTube⁹, afin de ne recueillir que le point de vue de celles-ci sur leur propre discours. Seront analysées des captures d'écran des défilés Haute Couture *Comme des Garçons* automne/hiver 2017/18 et du prêt-à-porter *Chanel* printemps/été 2017, réalisées de manière aléatoire afin de mimer une sorte de déambulation du regard parallèle à celle de l'expérience du spectateur, tout en étant guidé par l'ordre chronologique de l'événement. Le premier défilé constitue un exemple éloquent de corps augmenté et prothétique à travers des productions vestimentaires et des postures le rendant semblable à une production artistique au sein du défilé-performance. Le second représente un cas dans l'exploration de la possible robotisation du corps sur la scène du défilé, redoublé par l'espace numérique de l'écran. Nous verrons en deuxième lieu comment l'hyper-représentation du corps de mode est

⁹ Précisons ici que celles-ci sont libres de droits et peuvent être reproduites à des fins non commerciales, étant diffusées sur le site d'hébergement YouTube.

une conséquence de la mass-médiatisation numérique à travers l'analyse de pages mode issues des sites Elle.fr et Vogue.fr. En troisième lieu, enfin, nous étudierons dans un mouvement inverse la façon dont le chorégraphique, au sens étymologique d'écriture des mouvements du corps, permet de le culturaliser et d'euphémiser ses contours marchands et publicitaires, tout en lui donnant la teneur d'un corps recorporéifié, à travers l'analyse des sites marchands Asos.fr et Monshowroom.com.

2. Le corps du mannequin au prisme de l'écran : une matière à modeler dans un espace projectif modulable

Défini par Jean Baudrillard comme « *le plus bel objet de consommation* »¹⁰, le corps apparaît à l'écran comme une image hyper-esthétisée véhiculant un discours performatif de consommation et pointant paradoxalement un horizon inatteignable. Le corps de mode semble en effet disparaître derrière l'éventail des signifiants à vendre potentiellement accessibles, ne laissant après son passage sur la scène médiatique des défilés que les vestiges d'une silhouette, au sein de la collection exposée. Il est cette « hétérotopie » qui présente un ailleurs du corps. Projetant l'image d'un corps manipulé – au sens étymologique de « pris en main »¹¹ – augmenté, retouché et perfectionné, le design numérique renvoie à la fois à ce corps réel à partir duquel il travaille (là est son matériau brut) et à un idéal utopique qui n'a aucune correspondance avec le champ du réel. En ce sens, le corps fabriqué, certes à partir de la capture du corps réel, fonctionne simultanément comme une « hétérotopie », littéralement comme « lieu autre », et comme « utopie », « lieu du non-lieu », n'ayant nulle existence réelle hors du champ médiatique. Si l'on reprend les mots de Michel Foucault réfléchissant aux espaces autres, le corps de mode, bien qu'il soit conçu comme un ailleurs du corps dans sa construction médiatique, demeure néanmoins un « [...] emplacement qui entretien[t] avec l'espace réel de la

¹⁰ Baudrillard Jean (1970). *La société de consommation*, Paris, Gallimard, p. 199.

¹¹ « Manipuler » vient en effet du latin médiéval *manipulare* qui signifie « conduire par la main », d'après le *Trésor de la Langue française informatisé* : <http://www.cnrtl.fr/etymologie/manipuler> (consulté le 21 juillet 2018).

société un rapport général d'analogie directe ou inversée »¹². Avant d'être construit médiatiquement comme corps de mode, le substrat matériel et phénoménologique dont il procède appartient au champ du réel. C'est en ce sens que le corps de mode comme « hétérotopie médiatique » entre dans un rapport de contiguïté analogique avec le corps réel à partir duquel il est produit. En effet, malgré son ancrage dans le réel¹³, le corps de mode est la projection d'un idéal utopique qui entretient un rapport analogique avec le corps charnel des mannequins réels. Il est finalement une production hétérogène qui puise son ancrage à partir d'une saisie empirique du réel.

2.1. Le mannequin dans l'écran : mise en abyme d'une production médiatique hétérotopique

La médiatisation du corps de mode par le numérique en fait une construction esthétique et politique qui le fait circuler en tant qu'image projetant des valeurs dans l'espace social. Les mannequins défilant dont nous allons analyser les performances sémiotiques¹⁴ sont également reconfigurés et médiatisés par les défilés comme images projetant un idéal fonctionnant à la manière d'un ailleurs du corps : c'est en ce sens que nous postulons que le corps de mode est une hétérotopie, telle qu'elle est définie par Michel Foucault :

« Il y a [...] probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui ont dessiné dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquels les emplacements réels [...] que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés,

¹² Foucault Michel (1967 b). *op. cit.*

¹³ La matière corporelle brute avant capture et reconfiguration par le photographe ou le vidéaste, leurs appareils et leurs logiciels permettant de numériser l'image capturée, appartient bien au champ de l'existant.

¹⁴ Nous employons ici ce syntagme au sens où l'entendent François Rastier et Carine Duteil-Mougel : « *Sont appelées performances sémiotiques l'ensemble des productions qui relèvent d'un ou plusieurs systèmes de signes (opéras, films, rituels, etc.).* » In Ablali Driss, Ducard Dominique (dir.) (2009), *Vocabulaire des études sémiotiques et sémiologiques*, Paris, Honoré Champion, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, p. 254.

contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies. »¹⁵

Néanmoins, dans le cadre de la fabrication médiatique, marchande et sociale du corps de mode tel qu'il est médiatisé par les médias numériques, nous pouvons dire qu'il est une production à la fois utopique et hétérotopique en ce qu'il fait se rencontrer ces deux espaces dans une zone hétérogène : l'ailleurs du corps rencontrant son non-lieu, érotique. Utopie et hétérotopie fonctionnent donc comme les deux versants d'un même espace à jamais inatteignable : « [...] je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent – utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. »¹⁶

Ce miroir nous est tendu par l'écran qui nous offre à la fois un spectacle à contempler et un espace où se projeter. L'expérience du spectacle spéculaire que nous propose l'écran en exposant des corps de mode est permise par le recours même au design numérique, que Stéphane Vial définit justement comme une « *expérience-à-vivre* ». Selon lui en effet, le design numérique :

« correspond [...] à toute pratique de conception qui recourt à la matière informatisée comme matière à modeler en elle-même et pour elle-même, avec l'intention de donner vie à des usages en donnant forme principalement à des matériaux informatisés. Par là,

¹⁵ Foucault Michel (1967 c). *Ibid.*

¹⁶ Foucault Michel (1967 d). *Ibid.*

il ne faut pas entendre que la matière informatisée serait elle-même la finalité du processus de design, ce qui n'aurait aucun sens puisque le design [...] ne vise pas à produire des matériaux mais à engendrer des expériences-à-vivre. »¹⁷

Cette intentionnalité projetée dans et par le design numérique offre à chaque utilisateur une « *expérience-à-vivre* » singulière, en fonction de ce qu'il projette comme désirs dans le miroir que lui tend l'écran. Si ce dernier apparaît en effet comme un espace projectif permettant à l'utilisateur d'expérimenter le temps de la consultation numérique, une relation privilégiée et intime avec la scène marchande et/ou artistique contemplée, c'est en raison de l'interaction nécessairement convoquée par une telle pratique. De plus, le matériau informatique mobilisé est sculpté en fonction d'effets visés gravitant souvent autour de l'édification d'une culture muséale sédimentée à partir de la juxtaposition des différentes (ré)itérations des corps de mode défilant et ainsi « patrimonialisées », selon le concept de Jean Davallon¹⁸, mais également afin de vendre des signifiants vestimentaires au sens large d'objets de mode. Les captures suivantes en rendent compte avec force vigueur.

¹⁷ Vial Stéphane (2012 b), *op. cit.*, p. 94.

¹⁸ Théorisé par Jean Davallon, le concept de « patrimonialisation » désigne le processus de « *mise en patrimoine* » d'un objet investi de valeurs sociales, symboliques et historiques. D'après l'auteur, « *on peut caractériser le patrimoine comme un processus de "filiation inversée", selon l'expression de Jean Pouillon, l'instauration d'une relation à l'autre (dans le temps et dans l'espace) au moyen d'un objet. La patrimonialisation peut alors être définie comme l'ensemble des procédures qui, formant un dispositif social et symbolique, opérationnalisent cette "filiation inversée"* », Jean Davallon (2006), *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Hermès Science-Lavoisier, p. 27.

2.1.1 Du corps œuvre d'art...

Analyse du défilé femme Haute Couture Comme des garçons, automne-hiver 2017-18

« Quand je planifie une performance, je vois le corps comme une sorte de sculpture située dans l'espace. »¹⁹

Le défilé qui a retenu ici notre attention apparaît comme un spectacle d'une haute densité sémiotique. Digne d'une performance artistique, les corps qu'il expose sont dotés d'attributs plastiques propres à en faire des modèles d'architecture corporelle érigés au rang d'œuvres d'art.

*Capture 1 : Corps prothétique*²⁰



Le corps ici présenté apparaît comme une sculpture, formant lui-même corps avec l'architecture textile singulière qui lui donne les traits

¹⁹ Stelarc (1998). Entretien réalisé par Jacques Donguy. Traduit de l'anglais par Jacques Donguy, avec l'aide d'Anna Mortley Saõ Paulo (Brésil) le 30 novembre 1995. Publié dans *Quasimodo*, n° 5, « Art à contre-corps », printemps 1998, Montpellier, p. 113. Texte disponible sur <http://www.revue-quasimodo.org> (consulté le 20 octobre 2018)

²⁰ Capture d'écran réalisée le 18 février 2018 à partir du défilé *Comme des garçons* diffusé par la chaîne de la marque elle-même, hébergée par le site YouTube.

d'une production sémiotique à régime d'art. Il y a en effet *aesthesis* au sens où l'entend Jacques Rancière :

« [...] le terme Aiesthesis désigne le mode d'expérience selon lequel, depuis deux siècles, nous percevons des choses très diverses par leurs techniques de production et leurs destinations comme appartenant en commun à l'art. Il s'agit du tissu sensible à partir duquel elles sont produites. Ce sont des conditions tout à fait matérielles – des lieux de performance et d'exposition, des formes de circulation et de reproduction –, mais aussi des modes de perception et des régimes d'émotion, des catégories qui les identifient, des schèmes de pensée qui les classent et les interprètent. Ces conditions rendent possible que des paroles, des formes, des mouvements, des rythmes soient ressentis et pensés comme de l'art. »²¹

Dans la mesure où la dimension marchande semble s'effacer derrière la présentation des sculptures de mode encapsulant les corps qui les portent, nous nous trouvons face à une performance sémiotique proche d'une installation artistique. L'unicité dans laquelle le corps est présenté favorise la rencontre visuelle du corps regardant et du sujet capturé, comme corps regardé. L'extraction du corps de la sérialité originelle dans laquelle le corps de mode est généralement mis en scène, comme nous le verrons plus loin, participe à sa mise en culture et à son devenir œuvre d'art. Cette réduction métonymique du corps œuvre d'art renvoyant au corps marchandise n'est rien moins qu'une mise en scène destinée à rendre la présence du corps de mode emphatique dans l'espace du podium numérique que constitue l'écran, afin de le rendre plus proche du spectateur, effet intrinsèquement lié au régime de la représentation. Comme l'indique Louis Marin en effet :

« Qu'est-ce que représenter sinon porter en présence un objet absent, le porter en présence comme absent, maîtriser sa perte, sa mort par et dans sa représentation et, du même coup, dominer le déplaisir ou l'angoisse de son absence dans le plaisir d'une présence qui en tient lieu [...] ? »²²

²¹ Rancière Jacques (2011). *Aisthesis. Scènes du régime esthétique de l'art*, Paris, Éditions Galilée, coll. « La philosophie en effet », Prélude, p. 10.

²² Marin Louis (1978). « Représentation et simulacre », *Critique*, tome XXXIV, n° 373-374, juin-juillet 1978, pp. 535-536.

Cette présence-absence traduit bien le régime de la représentation des images capturées par l'écran, opérant dans ces conditions une sorte de trait d'union temporel entre un moment qui n'est plus et un instant immortalisé. C'est aussi ce qui fonde l'aura benjaminienne du « *hic et nunc* »²³, traductible en un « être-là » ici et maintenant dans une immanence qui échappe *a priori* à l'industrie de la mode produisant le corps qui nous intéresse ici. Néanmoins, l'unicité dans laquelle est présenté le modèle capturé dans l'image du défilé qui a retenu notre attention n'est qu'un artefact destiné à doter le corps d'attributs artistiques. L'hypertrophie des contours du costume, au sens théâtral du terme, en témoigne et souligne par ailleurs l'absolue impossibilité pour le corps de se servir de l'ensemble de ses membres une fois encapsulé dans cette camisole esthétisée, fonctionnant comme un rappel conceptuel du signifiant "robe" dans la mémoire de mode du spectateur. Cette prothèse textile mutile en effet le corps, amputant les bras, amplifiant les courbes et les courbures et ne laisse apparaître que la tête et le bas des jambes, les pieds. Une interrogation sur le devenir du corps de mode nous est livrée ici : qu'est-ce qu'un modèle sinon un tronc portant de la matière textile, regardant droit devant lui et parcourant la scène en adoptant une démarche chaloupée ? « Démarche chaloupée » qui renvoie littéralement au « *cat-walk* », terme utilisé dans la *fashion sphere*, pour évoquer métonymiquement le podium.

Dans une démarche inverse, il est des défilés qui se proposent au contraire de rendre emphatique la dimension industrielle et post-industrielle des corps de mode en soulignant la dimension marchande et publicitaire de leur présentation. C'est le cas du défilé prêt à porter Chanel printemps-été 2017 dont nous allons à présent exposer l'analyse.

2.1.2. ...au corps marchandise : passage de l'unicité à la sérialité

Analyse du défilé femme prêt-à-porter Chanel printemps-été 2017

La performance sémiotique présentée par ce défilé fonctionne comme une emphase de l'industrialisation des corps de mode. Poussé à son paroxysme à travers une mise en scène représentant un « *data*

²³ Benjamin Walter ([1939] 2013). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot ».

center», ce spectacle nous offre une réflexion sur la possible « *dataisation* » des corps. Les accessoires que portent les mannequins sont marqués par l'esthétique de la robotique, rendant ces corps semblables à des « *robotes* » sortant des « *data lakes* »²⁴ ou de « *data warehouses* »²⁵.

Capture 2 : *Dataisation des corps*²⁶



Les corps (sur-)jouent la « *dataisation* » généralisée du système productif de la société de consommation contemporaine. Il y a donc volonté affichée de pointer les écueils et les dangers d'un tel processus, par la perte du corps-chair comme profondeur affective, au profit d'un corps numérique devenu surface perceptive et potentiellement micro-processable, afin d'en poursuivre l'horizon robotique. La médiatisation par le numérique de ce défilé révèle un spectacle où est rendue possible une fragmentation de l'espace en plusieurs scènes simultanées : l'écran

²⁴ Dans le lexique du *big data*, le « *data lake* » désigne un répertoire où sont stockées de nombreuses données d'entreprises au format brut.

²⁵ Les « *data warehouse* » sont généralement utilisées pour le stockage de données conventionnelles, structurées et déjà formatées. D'après *Le lexique du big data* disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.lebigdata.fr/lexique-big-data> (consulté le 16 février 2018).

²⁶ Capture d'écran réalisée le 19 février 2018 à partir du défilé diffusé par la chaîne de la marque elle-même, hébergée par le site YouTube.

subdivisé en quatre tableaux, comme nous allons le voir, nous offre ainsi une vision élargie du défilé, présenté alors en termes d'aspects, d'une manière sécante. La médiation numérique nous livre une temporalité non plus linéaire mais éclatée et kaléidoscopique, qui renvoie à la simultanéité permise par la fragmentation de l'espace en une juxtaposition de cadres. Le traitement algorithmique des données se traduit par une syntaxe numérique de l'espace et du temps simultanés, une syntaxe en somme polysyndétique.

Capture 3 : Vision panoptique de la dataisation²⁷



Parallèlement au traitement industrialisé des données fournies par un certain nombre d'entreprises, de réseaux sociaux numériques et de « *clouds computings* »²⁸, surgit la dimension panoptique de tels usages, rendant possible toute analyse descriptive et prescriptive des différentes pratiques de consommation au sens large du terme et permettant *in fine* un certain contrôle sur les êtres sociaux d'une communauté médiatique donnée. Devenus des sortes de soldats contemporains obéissant à l'industrie de la mode, les mannequins

²⁷ *Ibid.* Supra note 26.

²⁸ Le « *cloud computing* » désigne les logiciels de stockage de données hébergées ou lancées sur des serveurs à distance, accessibles depuis n'importe où sur Internet. D'après *Le lexique du big data* disponible en ligne à l'adresse : <https://www.lebigdata.fr/lexique-big-data> (consulté le 16 février 2018).

portent à même leur corps les stigmates du contrôle médiatique auquel ils sont asservis. Ils se fabriquent sémio-médiatiquement, de même que :

« [...] le soldat est devenu quelque chose qui se fabrique ; d'une pâte informe, d'un corps inapte, on a fait la machine dont on a besoin ; on a redressé peu à peu les postures ; lentement une contrainte calculée parcourt chaque partie du corps, s'en rend maître, plie l'ensemble, le rend perpétuellement disponible, et se prolonge, en silence, dans l'automatisme des habitudes [...]. »²⁹

Foucault nous révèle ici la dimension dispositif du corps et plus particulièrement du corps soumis aux dispositifs de contrôle, le rendant « docile », permettant de « join[dre] au corps analysable le corps manipulable »³⁰ : « Est docile un corps qui peut être soumis, qui peut être utilisé, qui peut être transformé et perfectionné. »³¹ Or, l'image du corps qui nous est ici livrée témoigne bien d'une manipulation par le dispositif médiatique du défilé et s'insère parfaitement dans le cadre d'énonciation que constituent les quatre scènes portées simultanément à l'écran. Il y a donc continuum sémiotique entre le corps numérisé et le dispositif techno-sémiotique de l'écran. Tout se passe comme si le corps de mode devenait un corps écranique offrant la mise en abyme de sa construction médiatique et numérique. Ces représentations du corps à l'écran, qui se constituent d'« expérience-à-vivre », trouvent leur prolongement empirique dans les performances d'art corporel menées par Sterlac. Mobilisant en effet les possibles extensions offertes par les technologies de la robotique, l'artiste livre à travers ses expérimentations une réflexion sur les nécessaires mutations du corps en devenir, échappant ainsi à son obsolescence : « Je perçois le corps comme une sorte d'objet en évolution, comme une structure et non comme un psychisme, non pas comme un objet de désir mais comme un objet à reconfigurer. »³²

Le design numérique apparaît alors comme une rhétorique convoquant un ensemble de procédures disciplinaires au sens où

²⁹ Foucault Michel (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, pp. 159-160.

³⁰ *Ibid.* (1975b), p. 160.

³¹ *Ibid.*

³² Sterlac (1998 b), *op. cit.*, p. 113.

l'entend Foucault visant à produire³³ des corps standardisés, lisses et dociles dans une sérialité renvoyant à la dimension industrielle de leur production : « *Ces méthodes qui permettent le contrôle minutieux des opérations du corps, qui assurent l'assujettissement constant de ses forces et leur imposent un rapport de docilité-utilité, c'est cela que l'on peut appeler les "disciplines".* » Cette sérialité renvoie *in fine* métonymiquement à la *data economy* dont parle Bernard Stiegler et trouve une illustration figurée dans le final du défilé dont voici la capture :

Capture 4 : Sérialité des corps de mode data-isés³⁴



Dans le sillage du traitement algorithmique des informations selon la *data economy* évoquée par le philosophe, les corps apparaissent ici comme des données portant les signes du *data center* : la mise en scène

³³ Nous employons ici ce verbe dans la mesure où il rend compte d'un processus d'édification et de présentation visuelle et morphologique qui témoigne d'un contrôle du corps particulier. À cet égard, nous nous plaçons dans une perspective foucauldienne qui appréhende le corps comme un agencement d'hétérogènes produisant des subjectivités : ce qu'il désigne par le concept de « dispositif ». Le défilé de mode, comme dispositif d'énonciation médiatique, produit ainsi des corps dociles, assujettis à des normes morphologiques et rendant compte d'une énonciation marchande et publicitaire.

³⁴ Voir note 26.

de leur sortie dudit lieu représenté est à ce titre symboliquement et sémiotiquement très forte.

D'un point de vue poétique, on pourrait voir dans cette juxtaposition des corps défilant, une « liste fonctionnelle » renvoyant, selon Umberto Eco³⁵, à des objets du monde ayant une existence matérielle finie. Le défilé fonctionnerait ainsi comme l'inventaire d'une collection portée par un seul et même corps sérialisé dont rendrait compte avec force vigueur la mass-médiatisation numérique. En ce sens, il y a mise en abyme du processus de la numérisation, au sens étymologique, par le corps de mode même, enchâssement du processus au sein même de la sérialisation dans laquelle est exposé le corps de mode dans l'écran. Ce phénomène explique sans doute l'hyper-représentativité du corps à l'écran qui est, comme nous allons le voir, une conséquence liée à la mass-médiatisation numérique.

3. L'hyper-représentation du corps à l'écran : conséquence de la mass-médiatisation numérique

La sérialité dans laquelle est présenté le corps de mode dans le dispositif du défilé médiatisé par le numérique révèle un corps industrialisé, étant rédupliqué et réduplicable massivement. Cette réduplication produit du stéréotype défini par Ruth Amossy comme un « *schème[s] ou formule[s] figé[es]* »³⁶, dans la lignée des travaux du journaliste et commentateur politique Walter Lippmann³⁷ en 1922, qui opère un glissement sémantique de l'usage technique du mot – puisqu'il renvoie au départ à l'univers de l'imprimerie et désigne « *un cliché métallique en relief obtenu à partir d'une composition en relief originale (caractères typographiques, gravure, photogravure, etc.) au moyen de flans qui prennent l'empreinte de la composition et dans lesquels on coule*

³⁵ Eco Umberto (2009). *Vertige de la liste*, Paris, Flammarion.

³⁶ Amossy Ruth, Herschberg Pierrot Anne (1997). *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société*, Paris, Éditions Nathan, coll. « 128 ».

³⁷ Lippmann Walter (2009 [1922]). *Public Opinion*, , New York, Classic Books America.

un alliage à base de plomb »³⁸ – vers la notion d'*habitude* de représentations dans l'imaginaire social : le stéréotype révèle bien dans ces conditions, l'idée d'une impression, au sens typographique du terme, de représentations collectives dans l'espace social par le champ médiatique. La mass-médiatisation opère bien, dans ces conditions, une stéréotypie maximale adossée à la réduplication massive du corps de mode à l'écran.

3.1. De la sérialité comme conséquence de la mass-médiatisation et de la médiation numérique : l'hyper-industrialisation du corps du mannequin

De l'espace de la page numérique à l'espace du social, le stéréotype apparaît comme le moule d'idées préconçues incarnées dans l'image du corps ainsi construite, réduplicable et disponible au gré des pratiques de lecture/consultations de l'utilisateur.

Il nous semble important à présent de justifier le choix du corps féminin dans nos recherches. En effet, ce n'est pas tant le féminin comme genre qui nous intéresse mais plutôt comme lieu sur-sémiotisé, permettant de voir de façon hypertrophiée les processus de marchandisation et de culturalisation qui travaillent le corps de mode, d'un point de vue médiatique. Si, comme l'affirment Ruth Amossy et Anne Herschberg-Pierrot³⁹, le stéréotype médiatise notre rapport au réel, il habille – au sens plein du terme – le corps féminin d'un filtre qui rend plus éloquentes chez les lecteurs-spectateurs, les pratiques du corps de mode à l'écran. C'est pourquoi nous avons choisi de circonscrire nos analyses à ce segment.

3.1.1. De la sérialité comme rhétorique de l'écriture du corps dans l'espace du numérique

Le corps au prisme de l'écran apparaît dans une hyper-présence favorisée par l'écriture réduplicative de ce dernier, dans une sorte de

³⁸ Définition donnée par le *Trésor de la langue française infirmatisé*, TLFi, disponible à l'adresse : <http://www.cnrtl.fr/definition/st%C3%A9r%C3%A9otype> (consulté le 20 octobre 2018).

³⁹ Amossy Ruth, Herschberg Pierrot Anne (1997 b), *op. cit.*

complémentarité techno-sémiotique des lois d'écriture internes qui régissent la présentation des contenus éditoriaux, marquée par la « *reproductibilité instantanée* » dont parle Stéphane Vial :

« *De quoi s'agit-il ? Tout simplement de la possibilité technique effective d'engendrer instantanément un nombre potentiellement infini de copies d'un même élément, image, son, livre, peu importe : pour le processeur, il ne s'agit que de suites discrètes de 0 et 1.* »⁴⁰

Si la capture du corps par l'écran entraîne donc nécessairement une modification de sa matérialité, elle n'en demeure pas moins enveloppée d'une certaine épaisseur sémiotique : la mise en signes du corps à l'écran passe par une sur-sémiotisation qui fait intervenir un jeu sur le nombre, le *numerus*, induite par la « *reproduction instantanée* » de la médiation numérique. L'analyse des captures suivantes en témoigne.

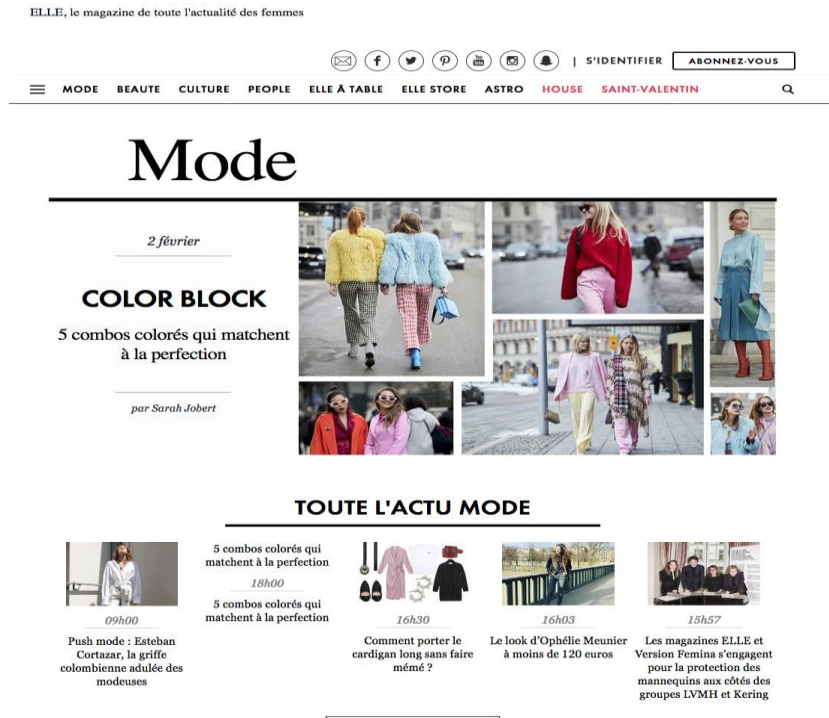
3.1.2. Analyse de captures de pages modes tirées de Vogue.fr, Elle.fr

Comme l'indique Emmanuël Souchier⁴¹, « *l'objet qui apparaît à l'écran présente d'autres caractéristiques : luminescent, dynamique* », « *il n'a ni épaisseur, ni matérialité* » au sens physique du terme. L'objet que devient en effet le corps à l'écran, à partir de sa réification comme image, possède la matérialité sémiotique d'une image-corps imprimée dans le tissu de la toile numérique. Cette image-corps, vestige médiatique du corps au prisme de l'écran apparaît paradoxalement décorporée, départie de son substrat matériel et sensoriel, de sa chair, dans les pages mode de la presse magazine en ligne : c'est le cas, comme nous allons le voir, de Elle.fr et de Vogue.fr. Ces deux titres ont été choisis pour leur notoriété dans le champ économique de la mode ainsi que pour leur audience. Voici la page d'accueil de la rubrique « mode » du site Elle.fr, elle-même subdivisée en différentes « sous-fenêtres » de navigation disposées en cadres.

⁴⁰ Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, Presses universitaires de France, p. 224.

⁴¹ Souchier Emmanuël (1996). « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique », *Communication et langages*, n° 107, p. 109.

Capture 5 : Page d'accueil de la rubrique « mode » de Elle.fr⁴²



L'éditorialisation des contenus de mode y fait apparaître une simultanéité des informations permises par l'espace du média numérique de traitement et de présentation de contenus : la temporalité exposée est une temporalité du foisonnement des espaces ordonnés, du *numerus* agencé, classé, organisé. D'un point de vue éditorial, les différentes « petites formes » numériques que constituent les onglets de navigation, composent l'architexte du matériau exposé. Sous le titre placé en chapeau programmatique et solennel, le corps apparaît encapsulé dans des micro-scènes rectangulaires, les cadres de son énonciation, d'où il ne lui est guère possible de déborder. À la jointure du texte et de l'image, comme un prolongement textuel, le corps apparaît comme une « extension sémiotique » du texte-légende qui l'accompagne et assure son inscription comme fonction d'ancrage barthésienne dans l'espace de la page à l'écran. Sous cette présentation

⁴² Capture d'écran réalisée le 3 février 2018 à partir du site du magazine, Elle.fr.

emphatique de la rubrique à travers les micro-scènes géométriques faisant apparaître des silhouettes de dos et de face et figurant les allées et venues de ces corps dans la rue – l'article semble en effet s'intéresser au *street style* – un programme de cinq rubriques mimant la décomposition chronologique du jour délivre des informations, dans une rhétorique de la proximité. Un tel procédé permet en effet de montrer au lecteur que les données de mode sont actualisées et assurent une forme de proximité avec lui, renouvelant par là même le « contrat de lecture » tel qu'il a été théorisé par Eliséo Véron⁴³.

À cette rhétorique de la proximité convoquée par l'énonciation du magazine correspondent des stratégies discursives gravitant autour du *naming* : mobiliser des figures emblématiques de la mode permet de sortir le corps de l'anonymat dans lequel il se trouve plongé sur la scène de l'écran des pages mode. C'est sur ce type de stratégies que repose la construction sémio-médiatique des pages mode du site Vogue.fr. Il est intéressant de voir comment il s'installe, ce faisant, dans une posture plus lointaine avec le lecteur, soulignant une distance marquée par l'utilisation de ces noms propres. Vogue.fr réaffirme, ce faisant, son positionnement de support de mode élitiste, contrairement à Elle.fr qui prolonge et accentue en ligne sa proximité avec son lectorat, tentant de nouer et de pérenniser une relation privilégiée avec lui.

Parallèlement au recours à cette forme d'autorité olympienne que constitue le nom propre des stars de la mode – mannequins, créateurs et autres faiseurs et passeurs médiatiques de la mode –, se développe pourtant une stratégie énonciative qui repose sur l'appropriation des signifiants de mode par les êtres anonymes : le *street style*. La capture suivante nous révèle un fin tissage entre distance et proximité, défilé et *street style*, où semblent dialoguer la communauté des stars et celle des anonymes de la rue, aux abords néanmoins, des défilés. Là encore, les corps sont encapsulés dans des micro-scènes rectangulaires, qui traduisent une nouvelle fois le potentiel sémiotique de l'écriture numérique des corps à l'écran, adossés à des textes qui importent autant

⁴³ Véron Eliséo (1985). « L'analyse du "contrat de lecture" : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports de presse », *Les médias. Expériences, recherches actuelles, applications*. Paris, IREP.

que les corps eux-mêmes. Chaque cadre de présentation, micro-scène géométrique, est à l'échelle des textes qui assurent, une nouvelle fois, leur fonction d'ancrage dans la scène globale que constitue la page à l'écran.

Capture 6 : Page d'accueil de la rubrique « mode » de Vogue.fr⁴⁴



La rhétorique sur laquelle repose la présentation des corps à l'écran de la page mode de Vogue.fr est celle du défilé. Sur le plan thématique, on voit bien dans cette capture que le terme « défilé » ou son pendant

⁴⁴ Capture d'écran réalisée le 10 février 2018 à partir du site du magazine Vogue.fr.

anglicisé « *fashion-show* » est présent dans les titres des trois articles proposés par la rubrique.

Si le « défilé » peut être conçu dans le sillage de Louis Marin comme un « *groupement [qui] est un corps en mouvement qui parcourt un espace déterminé selon une certaine orientation et selon un certain ordre* »⁴⁵, c'est parce qu'il génère avec lui sa propre temporalité, son propre espace. Or ce chronotope particulier se retrouve à la lecture du corps sémiotisé en corps de mode à l'écran : les cadres de présentation enfermant le corps, que le mode de lecture offre à l'utilisateur, constituent la trame diégétique dramatisant, mettant en action et en mouvement le corps figé à l'écran. Les micro-scènes d'énonciation que constituent ces cadres fonctionnent donc comme des sémiotisations du mouvement du corps, en lui donnant les contours d'une chronologie enrichie d'une simultanéité temporelle permise par le média numérique.

L'agencement des représentations du corps en une série de cadres-micro-scènes apparaît comme un invariant sémiotique dans son exposition à l'écran. Les captures suivantes, issues des sites marchands Asos.fr et Monshowroom.com, nous en offrent des illustrations éloquentes. Ces dernières mobilisent toutefois une scénographie esthétisée où le chorégraphique semble être utilisé afin de simuler une paradoxale recorporéification du corps dans la panoplie des marchandises qui l'entourent.

4. La scène de l'écran comme podium numérique du mannequin

*« Le corps du mannequin n'est plus objet de désir, mais objet fonctionnel, forum de signes où la mode et l'érotique se mêlent. Ce n'est plus une synthèse de geste, même si la photographie de mode déploie tout son art à recréer du gestuel et du naturel par un processus de simulation, ce n'est plus à proprement parler un corps mais une forme. »*⁴⁶

D'une manière générale, nous pouvons considérer que l'écran qui se fait écran de la performance sémiotique du corps peut être appréhendé

⁴⁵ Marin Louis (1994 b), *op. cit.*, p. 48.

⁴⁶ Baudrillard Jean (1970 b), *op. cit.*, p. 208.

comme podium numérique du mannequin. La transposition sémiotique de l'écriture du corps de mode depuis la scène du défilé jusqu'aux sites marchands assurant la trivialisation et la circulation maximales des signifiants à vendre en fait une « forme » réifiée idéale pour sa mise en scène à l'écran.

4.1. Plasticité sémiotique de l'écran, plasticité sémiotique du corps-image du mannequin

La plasticité sémiotique permise par le design numérique favorise en effet une mise en scène d'autant plus malléable du corps de mode qu'il est lui-même hautement modulable sémiotiquement. L'architecture de signes que constituent le numérique et ses infinies possibilités combinatoires est une architecture mobile : disponible pour tous les usages médiatiques liés au spectacle offert par la scène de l'écran. Ainsi le corps de mode au prisme de l'écran forme-t-il un « *précipité sémiotique* »⁴⁷ d'une grande densité médiatique. Ce que Philippe Marion théorise à travers le couple de concepts médiativité/médiagénie⁴⁸ :

« La médiagénie est un néologisme qu'il m'a semblé pertinent d'introduire dans le cadre de la médiatique narrative. Toute forme de représentation implique une négociation avec la force d'inertie propre au système d'expression choisi. Cette opacité du matériau expressif constitue une contrainte pour que s'épanouisse la transparence relative de la représentation. Il en va de même pour les narrations médiatiques : le récit s'épanouit au diapason de l'interaction de la médiativité et de la narrativité. Mais il est des rencontres plus intenses que d'autres. Chaque projet narratif peut donc être considéré dans sa médiagénie. Les récits les plus médiagéniques semblent en effet avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur "mise en intrigue" avec tous les dispositifs internes à ce média. »⁴⁹

⁴⁷ Berthelot-Guiet Karine (2015). *Analyser les discours publicitaires*. Paris, Armand Colin.

⁴⁸ Marion Philippe (1997). « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Revue Recherches en communication*, n° 7.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 86.

Le corps du mannequin apparaît comme le partenaire idéal du dispositif numérique de l'écran par sa capacité à être mis en signes à partir de sa construction médiatique. En tant que corps *discipliné*, il est déjà une hétérotopie, un ailleurs du corps réel. L'écran redouble son caractère hétérotopique. Le corps de mode in-corporé dans l'écran devient ce corps hybride à la croisée de l'image et du texte, écrasant sémiotiquement la chair du corps mais favorisant l'« *expérience-à-vivre* » d'une rencontre avec cet autre corps que constitue celui de l'utilisateur. Cette expérience empirique trouve l'une de ses expressions privilégiées au sein de la navigation sur les sites marchands que sont par exemple Monshowroom.com et Asos.fr dont nous allons analyser les captures de la page d'accueil dédiées aux « vêtements femme ». Ces deux sites ont été retenus car ils bénéficient d'une très large audience, et en particulier mobile⁵⁰. Une petite précision sémantique s'impose ici : le nom de la marque-média Asos signifie « *as soon on screen* ». Dès lors, une promesse est pointée, celle de rendre compte de l'objet promu et mis en scène avec un maximum d'« authenticité », fût-elle construite. Cette dernière est mise en scène à partir d'ingrédients dramaturgiques empruntant notamment au chorégraphique.

4.1.1. *Figuration du mannequin sur la scène de l'écran : le chorégraphique comme tentative de recorporéification du corps réifié à l'écran*

Dans les captures qui suivent, le chorégraphique est utilisé dans sa dimension hyperbolique et stéréotypée. Les corps (sur-)jouent des postures empruntées à la syntaxe de la danse. Il y a en effet volonté affichée de défiger le corps au sein de ses cadres d'énonciation, à travers l'emprunt à une écriture du mouvement dansé des corps, ce qui en somme renvoie bien au sens étymologique du mot *chorégraphie*⁵¹.

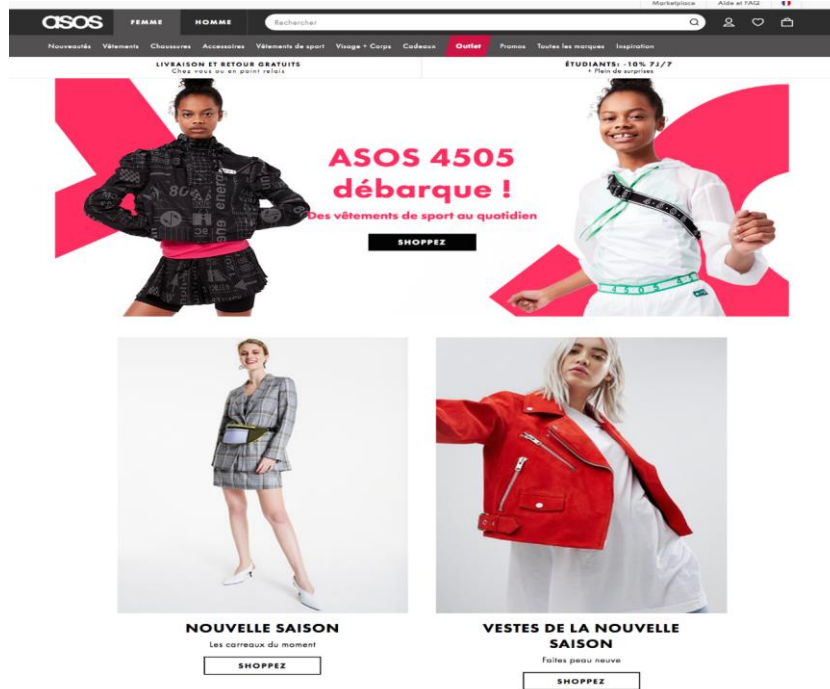
⁵⁰ Voir l'article de presse : « Asos, le site de mode chouchou des Millenials », *Les Echos*, 12 décembre 2016, disponible à l'adresse suivante : https://www.lesechos.fr/12/12/2016/lesechos.fr/0211575475169_asos--le-site-de-mode-chouchou-des-millenials.htm# (consulté le 20 octobre 2018).

⁵¹ En grec, en effet, χορεία désigne la « danse » et γράφω, « écrire ». Voir le site du CNRTL : <http://www.cnrtl.fr/etymologie/chor%C3%A9graphie> (consulté le 20 octobre 2018).

4.1.2. Le paradoxal brouillage des genres discursifs : analyse des pages d'accueil des sites marchands Monshowroom.com et Asos.fr

Il peut sembler déroutant de trouver un procédé visant à culturaliser et à recorporéfier le corps au sein des scènes d'énonciation marchande que sont les sites de vente en ligne Monshowroom.com et Asos.fr. En effet, il paraît superflu d'avoir recours au stéréotype du chorégraphique pour générer du « trafic » afin de stimuler un maximum d'achats. Mais pour se distinguer des autres sites qui utilisent une rhétorique de l'accumulation et de la sérialité massive des corps, la mise en scène chorégraphique du corps dans une forme d'épure de la page, apparaît pour le moins sémiotiquement intéressant et bouscule ce faisant les représentations liées à ce type de lieux. Les captures suivantes nous en offrent d'éloquentes illustrations :

Capture 8 : Page d'accueil du site asos.fr (vêtements femme)⁵²



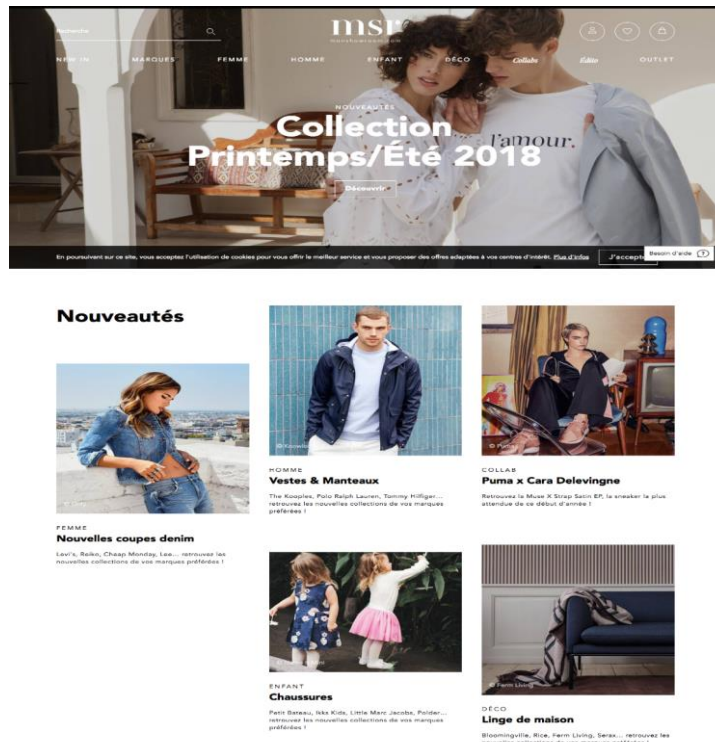
L'écriture du corps à l'écran dans cette capture est fondée sur le chorégraphique mais n'est pas sans rappeler la rhétorique du défilé, qui emprunte à l'esthétique de la danse, la déambulation aux poses accentuées du corps. La cinétique, intrinsèque au corps de mode sur scène, est lisible dans les anglicismes « *run-way* » et « *cat-walk* ». Littéralement, le « *run-way* » signifie en effet « la voie où l'on court », tandis que le « *cat-walk* » renvoie à la démarche chaloupée du mannequin. Par glissement sémantique ces deux expressions désignent respectivement « la piste » et le « podium » où se joue la performance sémiotique du défilé. Il est intéressant à ce titre de voir comment la notion de mouvement est constitutive du corps de mode. Ce dernier est un corps mobile qui a quitté la vitrine des magasins pour se loger dans les hyper-vitrines publicitaires que sont les défilés et elles trouvent leur expression (mass-)médiatisée sur les sites de vente en ligne et des

⁵² Capture réalisée le 10 février 2018 sur le site de vente de vêtements en ligne Asos.fr.

magazines dédiés à la mode. Le sémantisme même du « défilé » renferme en son sein la notion de mouvement et de déplacement. D'une manière générale, nous dirons donc que les écrans constituent les podiums numériques du corps de mode.

La capture suivante, issue du site Monshowroom.com adopte une rhétorique de l'intime. La notion de mouvement sert alors la proximité opérée par les stratégies énonciatives du site vers ses consommateurs, qui font alors l'expérience de l'achat personnalisable.

Capture 9 : Scènes de la vie sociale (page d'accueil du site Monshowroom.com)⁵³



Le sémantisme du nom de marque Monshowroom.com contient déjà en lui-même la notion de proximité. Adossée au démonstratif « Mon », le

⁵³ Capture d'écran réalisée le 10 février 2018 à partir du site de vêtements en ligne Monshowroom.com.

site propose ostensiblement de tisser avec l'utilisateur une relation privilégiée et de lui offrir l'expérience d'une navigation personnalisable menant potentiellement à l'acte d'achat. L'agencement en cadres mime la *diegesis* de la relation amoureuse hétéro-normée. Le mode de lecture, s'il autorise une saisie en espaces simultanés, invite fortement à suivre l'ordre canonique de la lecture allant de haut en bas et de gauche à droite. Dans cette page où sont mis en scène les corps de la vie amoureuse et familiale, nous passons ainsi de la rencontre ou des débuts de la relation amoureuse, depuis ses rendez-vous aux alanguissements des corps soupirant, jusqu'aux jeunes enfants arrivés. Nous passons de l'espace extérieur à l'espace domestique, clairement exposé dans le dernier cadre en bas à gauche. L'agencement des micro-scènes de vie que constituent ici les cadres fonctionne ainsi comme la mise en mouvement de la vie, dans son déroulement « naturel », conventionnel. Les corps dans les micro-écrans des cadres de leur énonciation deviennent alors les opérateurs du mouvement de la vie sociale, amoureuse et familiale représentée dans cette page d'accueil. Cette mise en scène révèle ainsi la volonté de recorporifier le corps dans cet écran qui s'offre comme une vitrine de la vie « réelle ». Par ce procédé, il y a également tentative de (ré)ancrer le corps dans un *topos* bien réel, de le doter des contours d'une *autotopie*, fût-elle hyper-représentée. Mais le paradoxe réside dans la dimension artefactuelle du corps produit par l'écran : construit comme une image, il se fait support vidé de sa chair, fantôme de l'être à partir duquel il a été produit, et signale dès lors par sa présence la paradoxale absence de l'être incarné.

5. Conclusion

Artefact techno-sémiotique, le corps à l'écran apparaît comme un « tiers-lieu », une production médiatique hétérotopique, formulant une sorte d'« *adieu au corps* », selon le titre d'un ouvrage de David Le Breton⁵⁴, comme matière charnelle et vivante faite de veines, de sang et d'organes. Le scintillement du corps en une infinité d'images que permet la mass-médiatisation du numérique révèle à cet égard une forme

⁵⁴ Le Breton David (2015). *L'Adieu au corps*, Paris, Éditions Métailié.

d'hybridité posant une question ontologique sur le devenir du corps humain. Jacques Perriault⁵⁵ s'interroge ainsi :

« Ici l'homme ne se quitterait-il pas lui-même pour engendrer une espèce hybride, mixte de matière vivante et de technologies ? »⁵⁶

Le corps à l'écran apparaît ainsi comme une forme de prolongement sémiotique et symbolique du corps vivant de l'utilisateur : de cette rencontre surgit cet autre corps hybride, tiers-lieu symbolique dont l'hyper-présence peuple l'espace du numérique.

La mise en abyme de la scène d'énonciation que constitue l'écran en une multitude de micro-scènes, cadres corsetant le corps, est un invariant sémiotique qui lui fournit les signes tangibles d'un théâtre rappelant qu'il ne s'agit là que d'un régime de représentation. L'écran se fait alors frontière, à la jonction de l'interface permettant de rendre visible l'architecture de la matière numérique signifiante et du flux algorithmique continu. Comme le rappelle à juste titre Stéphane Vial :

« Ces intermédiaires [matériels et logiciels] font alors la jonction entre la matière informatisée et nous, en même temps qu'ils soulignent notre séparation irrémédiable d'avec elle. Paradoxe édifiant qui enseigne que vivre dans les interactions (ou être en relation avec une interface), c'est vivre entre deux mondes. Car c'est n'être ni vraiment dans l'action, ni vraiment dans l'abstraction. C'est peut-être être en suspension. D'autres appellent cela "la vie sur écran". »⁵⁷ (Turkle, 1995)

C'est précisément là que réside la dimension hétérotopique de l'écran comme *« lieu ouvert, mais qui a cette propriété de vous maintenir au dehors »* (Foucault, 2009 : 32), en rappelant à la mémoire de l'utilisateur que les corps exposés ne sont que des images étincelantes qui défilent sur le podium de l'écran.

⁵⁵ Perriault Jacques (2013). « Le corps artefact. Archéologie de l'hybridation et de l'augmentation ». In Kleinpeter Edouard (dir.), *L'Humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels Hermès ».

⁵⁶ *Ibid.*, p. 38.

⁵⁷ Vial Stéphane (2012 c), *op. cit.*, p. 99.

Mais au fond, peut-être est-ce également l'indice d'un espace offrant l'expérience d'une utopie réalisée réactivant l'ancestral rêve d'une *Eve future* ?

Bibliographie

- Amossy Ruth, Herschberg Pierrot Anne (1997). *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société*, Paris, Éditions Nathan, coll. « 128 ».
- Baudrillard Jean (1970). *La société de consommation*, Paris, Gallimard.
- Benjamin Walter [1939] 2013. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, traduit par Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot ».
- Berthelot-Guiet Karine (2015). *Analyser les discours publicitaires*, Paris, Armand Colin.
- Davallon Jean (2006). *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Hermès Science-Lavoisier.
- Eco Umberto (2009). *Vertige de la liste*, Paris, Flammarion.
- Foucault Michel (1967). « Des espaces autres. Hétérotopies », conférence donnée au Cercle d'études architecturales le 14 mars 1967, reprise dans la *Revue Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octobre 1984, pp. 46-49 ainsi que dans *Dits et écrits (1954-1988)*, tome IV (1980-1988), Paris, Gallimard, NRF, coll. « Bibliothèque des Sciences Humaines ».
- Foucault Michel (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.
- Foucault Michel (2009). *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes
- Le Breton David (2015). *L'Adieu au corps*, Paris, Éditions Métailié.
- Lippmann Walter (2009 [1922]). *Public Opinion*, New York, Classic Books America.
- Marin Louis (1978). « Représentation et simulacre », *Revue Critique*, n° 373-374, juin-juillet.
- Marin, Louis, (1994). *De la Représentation*, Paris, Seuil, Gallimard.
- Marion Philippe (1997). « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Revue Recherches en communication*, n° 7.
- Perriault Jacques (2013). « Le corps artefact. Archéologie de l'hybridation et de l'augmentation ». In Kleinpeter Edouard (dir.), *L'Humain augmenté*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels Hermès ».

- Rancière Jacques (2011). *Aisthesis. Scènes du régime esthétique de l'art*, Paris, Éditions Galilée, coll. « La philosophie en effet ».
- Souchier Emmanuël (1996). « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique », *Revue Communication et langages*, n° 107.
- Starobinski Jean (1976 [1971]). *Jean-Jacques Rousseau, la transparence et l'obstacle*, Paris, Gallimard, coll. « Tel ».
- Stelarc (1998). Entretien réalisé par Jacques Donguy. Traduit de l'anglais par Jacques Donguy, avec l'aide d'Anna Mortley, Saõ Paulo (Brésil), le 30 novembre 1995. Publié dans *Quasimodo*, n° 5, « Art à contre-corps », printemps 1998, Montpellier. Texte disponible sur <http://www.revue-quasimodo.org>.
- Valéry Paul (1932). *L'Idée fixe ou Deux hommes à la mer*, Paris, Gallimard.
- Véron Eliséo (1985). « L'analyse du "contrat de lecture" : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports de presse », *Les médias. Expériences, recherches actuelles, applications*. Paris, IREP.
- Vial Stéphane (2012). « Qu'appelle-t-on "design numérique" ? », *Revue Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1.
- Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, Presses universitaires de France.

Du corps virtuel au corps paysage : présence à l'autre et affectivité à l'ère numérique

< Olivier Zattoni¹ >

1. Laboratoire LIRCES (Laboratoire Interdisciplinaire Récits Culture et Société)
Université Nice Sophia Antipolis - UFR LASH, Campus Carlone
98 bd Edouard Herriot, BP 3209, 06204 Nice cedex 3
olivier.zattoni@unice.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Le registre des interactions par écran pose aujourd'hui la question d'un corps en hybridation avec les environnements sociotechniques qui en constituent l'entourage. Les expériences vidéoludiques signalent notamment une capacité à alterner les contextes opératoires, jonglant entre des états d'immersion et d'émergence qui procèdent d'une forte intériorisation de schémas techniques, mais également affectifs. En revenant sur la pensée de Maurice Merleau-Ponty, le voisinage de technologies suppose une approche du corporel où le contact avec autrui, loin d'être anecdotique, fait appel à une affectivité enrichie de ces expériences du corps. Ainsi, dans le sillage des théories de l'*affective turn*, il s'agira d'élever le registre interactionnel à une sensibilité numérique permettant de rendre compte d'un corps-paysage où la dimension haptique devient centrale. Dans le contexte d'une corporéité à la fois augmentée et étendue aux autres corps, une logique du contact permet alors à l'organique d'entrer en visibilité et de participer, toujours davantage, de ces environnements numériques que nous arpentons au quotidien.

< ABSTRACT >

Display and On-Screen interactions questions the ongoing hybridity between body and sociotechnical environments. Gaming experiences point out the increasing ability to switch from one context to another, such as immersion and emergence. These embodied capabilities rely on a strong encapsulation of both technical and affective schemes. In the frame of Maurice Merleau-Ponty theories, the vicinity of body and technologies creates a suitable context for encounter, while affectivity enhances presence to the other by bringing out the experience of contact. Therefore, this study links *affective turn* to user/machine interaction, aiming at considering this haptic dimension in the scope of its multiple practices within technology. In the context of augmented yet extended

bodies – *i.e.* a body that is invited to encounter another –, such an haptic perspective stresses the crucial role of the organic in the digital environments we explore in everyday life.

< **MOTS-CLES** >

Corps, écran, technologies, haptique, organique, immersion, émergence, subjectivité, affectivité, virtualité, paysage, contact.

< **KEYWORDS** >

Body, screens, technologies, haptic, embodiment, immersion, subjectivity, affectivity, virtuality, landscape, contact.

1. Introduction

La multiplication des interactions par écran, ainsi que leurs extensions dans les paysages toujours plus riches et divers du virtuel, posent de nouveaux jalons quant à une pensée et une représentation du corps. Qu'il exprime, avec le numérique, une aptitude à l'hybridation (Couchot, 1985), ou qu'il s'extériorise par le biais d'informations et de données susceptibles d'être traduites par des interfaces sensorielles (Andrieu, 2010), le corporel ne semble plus être, à l'évidence, ce bastion de l'intériorité, marquant le seuil entre monde physique et monde privé. Si nous concédons que le numérique joue un rôle privilégié dans les partages opérés au sein de la réalité extérieure – et tenant compte du fait que nous demeurons profondément liés au sensible –, il convient également d'observer la manière dont les supposées frontières qui servaient jusqu'alors à distinguer l'organique méritent d'être réévaluées, voire remises en doute. D'autant qu'une ambiguïté subsiste lorsqu'il s'agit d'envisager le voisinage du corps et de l'écran, à savoir que ce dernier s'adresserait avant tout à la vision, occultant la présence d'un corps dont nous essaierons de montrer ici qu'elle n'a rien d'hypothétique. À cette corporéité qui serait comme mise en demeure, nous opposerons plus largement une approche du sensible où le charnel n'est pas seulement présence à soi, mais également aux autres, et comment la subjectivité n'est pas tant affaire d'inclusion que d'éclosion, substituant ainsi aux tentations immersives, l'hypothèse non pas contraire, mais plutôt concomitante, d'une émergence. Celle-ci pourrait en effet être abordée à la lumière de ces « corps autres » participant, dans les environnements virtuels et en particulier vidéoludiques – mondes

saturés d' avatars et autres *personas* –, d' un « *écosystème de présences* » (Morignat, 2009). Car en portant vers l'extérieur ses gestes, sa symbolique et ses affects, le corps se risque toujours à ces hybridations, de même qu'à ces possibles coprésences. Mais il demeurera tout aussi essentiel de ne pas perdre de vue ce qui relève de la construction de soi ou, en d'autres termes, d'une subjectivité autour de laquelle s'opèrent les partages effectués dans des espaces réels ou simulés.

Au vu de ces premières hypothèses, nous dirons que les interactions par écran suggèrent une affectivité formée, toujours davantage, aux territoires du numérique, et où le corporel se signifierait par sa manière de convoquer un ensemble de techniques et de gestes qui dépassent le registre de l'automatisme. Plus largement, la question de l'affectivité invite ici à rendre compte des aptitudes du corps à ouvrir un horizon problématique qui interroge conjointement le statut du technologique et du charnel. Dans ce contexte, la façon dont le corps est amené à évoluer au sein d'environnements *a priori* distincts – le réel, d'une part, et le virtuel, de l'autre –, serait à envisager sous l'angle d'une forte intériorisation des propriétés techniques, habiletés tenues en mémoire et mobilisées pour engager un prolifique dialogue avec les machines. Par ailleurs, la dimension haptique qui gouverne nos usages du numérique n'a de cesse de suggérer, en creux, la présence et le contact de l'autre, au même titre qu'elle replace le corporel au centre des enjeux liés aux écrans et à leurs paysages. Ces derniers signaleraient dès lors une façon d'être dans le monde par le biais de modèles actionnels et procéduraux, dont le numérique se présente aujourd'hui comme le débouché privilégié. À la lumière d'enjeux pluridisciplinaires liés au technologique et au charnel, cette étude dressera un état des lieux préalable sur une pensée du corps – son statut, son histoire et ses représentations –, puis fera se croiser phénoménologie, anthropologie et sciences sociales, afin d'étayer le postulat d'une sensibilité virtuelle nourrie aux partages et aux coexistences. Souhaitant délier les diverses notions qui président à ce voisinage entre corps et écran, le cap est ici donné : il s'agira de comprendre comment la notion d'affectivité permet l'extension des territoires du corporel pour promouvoir, avec le numérique, une pensée hybride du corps-paysage.

2. Une épistémologie des corps multiples

2.1. La phénoménologie : vers un corps affecté

Les voisinages du corps et de l'écran nous invitent à revenir sur les diverses positions épistémologiques et rappeler que la pensée objective a longtemps été travaillée par la séparation de l'intelligible et du physique. Or, neuropsychiatres et chercheurs en sciences cognitives s'accordent à dire que toute opération de l'esprit doit s'assurer de la présence de l'organique (Berthoz, 1997). Nous constatons par ailleurs, depuis plusieurs décennies déjà, une exaltation du corporel et de l'incarné, notamment dans la continuité d'une pensée phénoménologique qui va anticiper, d'une certaine manière, l'affirmation du corps dans l'espace social. Michel Bernard écrivait déjà : « *Ainsi assiste-t-on maintenant à l'inflation des pratiques d'expression corporelle [...] et des discours apologétiques qui les justifient* »¹, en ajoutant plus loin que ce phénomène « *[...] a trouvé en la phénoménologie merleau-pontienne (et malgré les intentions de son auteur) un support privilégié dont ont usé et usent directement ou indirectement, explicitement ou implicitement tous les discours contemporains sur le corps [...]* »². En ébauchant les contours d'une corporéité qui ne gênerait plus l'expérience originaire du monde – jusqu'alors réservée à la seule conscience –, la phénoménologie préfigure ainsi une libéralisation du charnel et va poser les jalons de ce tournant corporel que connaîtra, sans nul doute, le XXI^e siècle. Ce retour au corps se veut également en rupture avec l'héritage cartésien préférant, au sujet percevant, un sujet pensant. En effet, seul ce dernier pourrait être à même d'abriter l'homme intérieur : une logique du « pour soi » excluant de fait ce qui se trouverait en marge de tout homme, à savoir l'autre et, en l'occurrence, l'autre corps. Comment, donc, penser cette altérité qui nous relie au monde, si ce n'est par le biais de l'organique ? À la faveur d'une corporéité qui ne ferait plus écran à la connaissance, l'expérience de la chair va permettre de dépasser la séparabilité des êtres en introduisant, dans le même temps,

¹ Bernard Michel (1976). *L'expressivité du corps : recherche sur les fondements de la théâtralité*, Paris, J.-P. Delarge, p. 11.

² *Ibid.*, pp. 12-13.

une conception pluridimensionnelle du corps. C'est également au travers d'une pensée de l'adhésion, de l'empiètement et du contact (Dastur, 2001), que Merleau-Ponty va contribuer à faire de l'organique le lieu d'élection de l'expérience, où le subjectif ne se présente plus comme l'horizon indépassable de toute sensibilité. En d'autres termes, c'est un corps « affecté » qui se présente au regard du phénoménologue, où les jeux d'allées et venues avec l'extérieur s'opposent à une vision communément admise selon laquelle le corporel est avant tout le réceptacle des sensations³.

Nous pouvons d'ores et déjà entrevoir le glissement progressif d'un corps percevant, tel que va l'introduire Merleau-Ponty, vers un corps affecté qui précise ici son héritage phénoménologique⁴. Toutefois, ce recentrage du corporel dans l'expérience n'est pas sans ébaucher un certain nombre de perspectives critiques. Rappelons notamment que la conception merleau-pontienne du charnel peut conduire à mettre en doute le sujet cartésien qui est, avant tout, un sujet moral. L'abandon des propriétés réflexives de la conscience au profit d'une présence du corps dans le monde priverait en effet ce dernier de son ancrage historique. Est ici visée une conception du corporel qui le rendrait aveugle à l'égard des origines et des conditions de sa production sur les plans anthropologique, social et culturel. De l'aveu de Merleau-Ponty, il s'agira de récuser une conception positiviste du corps qui a contribué à en faire un objet de sciences, ayant pour conséquence d'en avoir

³ « *Le monde objectif étant donné, on admet qu'il confie aux organes de sens des messages qui doivent donc être portés, puis déchiffrés, de manière à reproduire en nous le texte original. De là en principe une correspondance ponctuelle et une connexion constante entre le stimulus et la perception élémentaire. Mais cette "hypothèse de constance" entre en conflit avec les données de la conscience et les psychologues mêmes qui l'admettent en reconnaissent le caractère théorique. Par exemple, la force du son sous certaines conditions lui fait perdre de la hauteur, l'adjonction de lignes auxiliaires rend inégales deux figures objectivement égales [...] Dans ce cas donc le "sensible" ne peut plus être défini comme l'effet immédiat d'un stimulus extérieur* ». Merleau-Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, p. 30.

⁴ « *Le mouvement du corps ne peut jouer un rôle dans la perception du monde que s'il est lui-même une intentionnalité originale, une manière de se rapporter à l'objet distincte de la connaissance* », *Ibid.*, p. 447.

organisé, d'une certaine manière, le refoulement⁵. Pour Foucault au contraire, l'organique ne saurait se dérober face aux exigences de la pensée objective, de même qu'au contexte à la fois anthropologique et culturel qui l'accompagne. Matthieu Potte-Bonneville nous éclaire sur ce point :

« On pourrait dire que, là où Merleau-Ponty remonte du corps-objet vers le corps propre qui lui donne sens et en permet la compréhension, Foucault fait valoir que ce "propre" est d'abord le plus impropre, tant il résulte d'évènements historiques contingents et divers, et tant, en définitive, le fondement de cette saisie de soi échappe radicalement au sujet. »⁶

À ce titre, les futurs développements des sciences sociales sembleront donner raison à l'approche foucauldienne, même si Merleau-Ponty parle précisément d'une conscience étendue d'un corps propre, mais dont la possible articulation avec les autres corps ne permettra pas d'ouvrir suffisamment sur une objectivation sociale du corporel, capitale aux yeux de Foucault. Si contact avec l'extérieur il y a, celui-ci n'est pas tant, pour le phénoménologue, l'occasion d'une rencontre (suggérant ainsi ce qui serait de l'ordre d'une porosité, ou tout le moins d'une exposition qui mettrait à mal la relation archaïque, originaire qui nous lie au sensible), que l'éveil, au sein du corps, d'une « *sensibilité objective* ». Toutefois, indépendamment des critiques et des débats qui traversent les épistémologies successives du corps, de même que la

⁵ « *En ce qui concerne le corps, et même le corps d'autrui, il nous faut apprendre à le distinguer du corps objectif tel que le décrivent les livres de physiologie. Ce n'est pas ce corps-là qui peut être habité par une conscience. [...] On ne fera jamais comprendre comment la signification et l'intentionnalité pourraient habiter des édifices de molécules ou des amas de cellules, c'est en quoi le cartésianisme a raison. Mais aussi n'est-il pas question d'une entreprise aussi absurde. Il est question seulement de reconnaître que le corps, comme édifice chimique ou assemblage de tissus, est formé par appauvrissement à partir d'un phénomène primordial du corps-pour-nous, du corps de l'expérience humaine ou du corps perçu, que la pensée objective investit, mais dont elle n'a pas à postuler l'analyse achevée* ». Merleau-Ponty Maurice, *op. cit.*, p. 408.

⁶ Potte-Bonneville Mathieu (2012). « Les corps de Michel Foucault », *Cahiers philosophiques*, p. 11. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00776981/PDF/foucault_corps.pdf

place désormais centrale que ce dernier occupe dans la culture des individus, il est notable que l'histoire récente du corporel – et les approches de Foucault et de Merleau-Ponty peuvent converger sur ce point –, plaide pour un corps résolument tourné vers l'extérieur (qu'il s'agisse du contexte historique et socio-culturel pour Foucault, ou d'« Autrui » chez Merleau-Ponty). Rappelons également que les équivoques nées de cette notion de corporéité s'inscrivent dans une réflexion plus large sur la notion de sujet, de même qu'elles interrogent ce qui, pour Levinas, constitue la matérialité même du soi, renvoyant à une forme de solitude élémentaire⁷. En cela bien des domaines d'investigation s'attacheront à réévaluer le subjectif et ce, dans la perspective merleau-pontienne d'un décloisonnement et d'une communicabilité des consciences. Par conséquent, les sciences sociales seront assez logiquement traversées par la question du corps, à plus forte raison lorsque ce dernier fait l'expérience d'un milieu intersubjectif dont la phénoménologie a esquissé les contours sans dire véritablement le nom.

2.2. Subjectivités et corps partagés

C'est ainsi qu'une construction sociale du corps (Detrez, 2002) dévoile l'expression d'une subjectivité travaillée par le registre symbolique dont participent, au premier degré de l'expression corporelle, les attitudes, postures et autres manifestations d'un langage non verbal. Voici donc que le monde intérieur, avant d'être ce pour-moi cartésien que la phénoménologie va chercher, d'une certaine façon, à réconcilier avec le monde sensible, se signale avant tout en fonction d'exigences relatives aux différents milieux dans lequel l'individu est amené à agir. Dans le même ordre d'idées, l'organique participerait de la distribution implicite des rôles qui façonnent une « *présentation de soi* » (Goffman, 1959). Dès lors – et cet aspect peut être jugé concomitant aux apports de la phénoménologie, bien qu'il ne partage pas les mêmes

⁷ Levinas écrivait : « *La solitude n'est pas une inquiétude supérieure qui se révèle à un être quand tous ses besoins sont satisfaits. [...] mais la compagne, si l'on peut dire, de l'existence quotidienne hantée par la matière* ». Levinas Emmanuel (1979). *Le temps et l'autre*, Paris, Presses universitaires de France, Fata Morgana, p. 39.

postulats ni les mêmes implications –, si une nouvelle économie du sujet oppose au dualisme traditionnel le prisme d'une corporéité qui se voudrait plurielle et multiple, elle questionne également, de manière insistante, le statut du corps et en particulier ce qui en compose l'entourage. Dans ce contexte, l'écosystème charnel envisagé comme substrat social ferait l'épreuve de contraintes exercées par une universalisation du langage du corps (Andrieu *et al.*, 2011). Aussi est-on en droit de s'interroger sur une possible uniformisation du corporel, à plus forte raison lorsque ce dernier cristallise un certain nombre de figures et de représentations partagées et, pour ainsi dire, codifiées. Le registre charnel, traversé par la question de l'interindividualité, ferait ainsi l'exercice prétendument libérateur de routines sociales qui s'avèrent être, en réalité, toujours plus contraignantes (Bernard, 1972).

C'est donc au confluent de ces différentes épistémologies du corps que le « tournant affectif » (*affective turn*) va proposer un nouvel éclairage aux aspirations individuelles, et ce, dans le contexte d'une pensée axée sur l'étude de facteurs externes – institutionnels, historiques, sociaux... – et qui aurait organisé de manière inconsciente le morcellement, voire la déconstruction, de la notion de sujet⁸. À l'intersection du biologique mais également des domaines politique, culturel et social, les théories de l'affectivité vont hériter des problématiques relatives à ce que Levinas nomme une « *identité dépareillée* »⁹. Ce nouveau champ d'investigation, qui place le corporel au carrefour des grands ensembles sociaux, ouvre ainsi un questionnement de fond sur le rôle de l'organique dans les partages opérés au sein du continuum social ; l'occasion de renvoyer aux travaux de Judith Butler, pour laquelle le corps se charge de multiples significations politiques, culturelles, et qui participent justement de sa

⁸ C'est d'ailleurs sur ce point que s'articulent les théories liées à l'*affective turn*, visant à comprendre comment les registres affectifs et émotionnels s'inscrivent dans l'orbite intellectuelle postmoderne qui a conduit à la déconstruction du sujet. L'occasion également de remettre au premier plan une matérialité à la fois sociale et culturelle du corps. Voir à ce propos Clough Patricia (2008). « The Affective Turn : Political Economy, Biomedicine and Bodies ». *Theory Culture and Society*, vol. 25, <http://tcs.sagepub.com/content/25/1/1>

⁹ Levinas Emmanuel, *op. cit.*

visibilité¹⁰. Le corporel serait donc à considérer au confluent de représentations partagées et, bien évidemment, des conventions sociales. Aussi, l'ambiguïté demeure : alors qu'un retour au corps semble indiscutable, il apparaît dans le même temps que le monde subjectif et, à plus forte raison, le corps lui-même, restent divisés par les stratégies ou les rôles qu'implique une surprésence des consciences dans le milieu social. Autrement dit, à un organique dont nous célébrons désormais les instincts, l'expressivité mais aussi la performativité, répond une vision divisée du sujet, où la limite entre monde intime et monde social se présenterait, au final, comme une ligne de fracture.

Soucieuses de l'inclusion des corps autres – et donc, immanquablement, du corps social – au sein de la subjectivité, les théories liées à l'*affective turn* vont revenir au biologique par le biais de ses représentations et imaginaires. Qui plus est, cette démarche suppose d'aborder le corporel à la lumière de ce moi kaléidoscopique, semblable au « *manteau d'Harlequin* » évoqué par Freud. Si le registre affectif envisage ce surgissement des corps à la faveur d'un questionnement sur la subjectivité, il faudra considérer ainsi la part d'hybridation dans le paysage organique qui s'ébauche, et en particulier dans le contexte du numérique. L'inscription corporelle est donc résolument travaillée par le milieu qui la gouverne, et dont nous ajouterons qu'il est occupé par les écrans, interfaces et autres dispositifs relationnels. Corps augmentés, affectés et hybrides signalent ensemble une dimension numérique ayant vocation à être incarnée, au même titre qu'elle s'inscrit dans le contexte plus large d'une approche collective et intersubjective des corps. Si ce contexte est justement celui d'une prédominance du charnel et ce, sur un plan représentationnel et symbolique, il ne manque pas de relancer la question des affects à l'heure actuelle, période que l'on sait marquée par l'hypertechnologie¹¹.

¹⁰ Butler Judith (1993). *Bodies That Matter : On the Discursive Limits of Sex*, London, Routledge Classics.

¹¹ Le régime affectif, nous dit Brian Massumi, succède à la fin des grandes idéologies et se présente, en cela, comme un élément-clé de l'époque postmoderne. Voir Massumi, Brian (1995). « The Autonomy of Affect ». *Cultural Critique, The Politics of Systems and Environments*, n° 31, p. 104. URL : <https://www.jstor.org/stable/1354446>

3. Affectivités 2.0

3.1. Technologies et corps hybrides

Au confluent de ces visions successives du corps et à la manière dont elles font naître, inmanquablement, un certain nombre d'équivoques, la notion de mondes virtuels et le développement des interfaces homme-machine charrient ensemble un certain nombre de perspectives renvoyant à ce que Marcel Mauss appelait justement les « *techniques du corps* », et dont l'attribut technique n'a rien d'un fait isolé. Élie Théofilakis écrivait justement : « *Les nouvelles réalités qui s'imposent dans le cadre de notre Technoculture remplacent l'interface Homme/Nature par celle Homme/Technique* »¹². Car il semble que l'on rapporte fréquemment la séparabilité du corps et de l'esprit dans le registre d'un questionnement sur la technique qui ne manque pas d'en reproduire les clivages. Tenant lieu de nouvel horizon anthropologique, la promesse d'une inclusion plus forte de l'organique dans le domaine des interactions par écran ne manque pas de soulever un certain nombre d'interrogations, sans doute sous l'influence d'une pensée dualiste (et cartésienne) dont peine à se défaire tout regard sur la technologie. Traversant les discours et postures vis-à-vis de cette dernière, la dialectique opposant couramment matériel et immatériel puise en réalité dans une distinction entre ce qui relève du corps propre, bastion de l'organique, et de ses multiples représentations célébrées, quant à elles, par une vision technologique du corporel. Jean-Pierre Martineau écrit :

« [...] *via le corporéisme comme via l'interactionnisme high tech, on dissocie corps-représentation. Dans un sens, il s'agit de renouer avec un corps affranchi de la représentation, dans l'autre il s'agit d'opérer par représentations (numérisées, digitalisées, télémanipulées) désincarnées.* »¹³

¹² Théofilakis Élie (1985). « Modernes et après ? », in *Les Immatériaux*, Paris, Autrement. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k4811107j>

¹³ Martineau Jean-Pierre (1991). « Avatars du corps, représentation ». In Garnier Catherine (dir.), *Le corps rassemblé*, Agence d'Arc, Université du Québec à Montréal, p. 82.

Ces regards sur la technologie inaugurent ainsi un champ problématique qui peut d'ailleurs constituer l'avvers d'une dialectique corps-écran, dont nous ajouterons qu'elle repose d'abord sur un ensemble d'inquiétudes à l'égard de la porosité entre les domaines du corps et celui de techniques que l'on ne manque pas de placer, généralement, sous l'égide de la représentation. Corporéisme et vision high-tech se présenteraient, par ailleurs, comme deux facettes de cette forme de « désarroi » qui anime la pensée du corps à l'heure des technologies ; il s'agirait en effet, pour le premier, de craindre l'indifférence vis-à-vis de ce qui est par essence différent, à savoir *mon corps* (lequel pourrait, à en croire les théories posthumanistes, être tout à fait autre¹⁴), lorsque la seconde distingue quant à elle deux régimes de matérialité (l'homme et la machine), dont elle assume le caractère interchangeable. En expérimentateurs privilégiés des limites du corporel, bien des intellectuels et artistes¹⁵ ont abordé ces enjeux, et ce, au-delà des prudences épistémologiques. En assumant l'hybridation de la chair et du technologique, les expérimentateurs du bio-art repoussent toujours davantage les frontières de l'organique, de même que des futurologues tels que Ray Kurzweil se proposent de dater précisément le moment où un esprit artificialisé pourra être aisément transmis d'un corps à l'autre¹⁶. Outre les courants et pratiques qui accompagnent ces postures (interactionniste d'une part, corporéiste de l'autre), il faudra

¹⁴ Bernard Andrieu écrit : « *Le posthumanisme l'aura bien compris, lui qui [...] désincarne l'existence pour nous promettre une éternité entièrement numérique par transfert de nos données mnésiques dans des supports externalisés comme des disques durs externes ou des sites de conservation numérique. [...] le posthumanisme définit une vie par virtualisation définitive de nos fonctions* ». Andrieu Bernard (2011). *Les avatars du corps. Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, p. 29.

¹⁵ Nous pourrions ici renvoyer aux travaux d'Orlan ou de l'Australien Sterlac, au sujet duquel Edmond Couchot écrit : « *Pour [Stelarc] [...], les technologies rendent le corps obsolète. Le corps n'est plus qu'un objet à modeler, à reconcevoir en termes modulaires. La pression planétaire la plus significative n'est plus l'attraction gravitationnelle mais la poussée de l'information qui propulse le corps hors de lui-même et hors de sa biosphère* ». Couchot, Edmond (1998). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, p. 236.

¹⁶ Kurzweil Ray (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, London, Penguin Books.

admettre que la technologie et, avec elle, un régime de l'immatériel promu par le numérique, implique de réévaluer une matérialité dans laquelle on a longtemps cantonné le corps – un corps jusque-là distinct, dans la dualité cartésienne traditionnelle, de l'intellect. De fait, si la chair entretient une relation toujours plus intime avec le technologique, nous souhaitons ici entreprendre une relecture du corporel dans le sillage des écrits de Merleau-Ponty. Le charnel serait dès lors à voir comme un langage incroyablement plastique, mixte de matière et de symboles, assumant cette dimension représentationnelle autant que l'aspect – non moins capital – que revêt ce corps irréductiblement subjectif qui est le nôtre. Souhaitant rendre compte d'un ensemble d'hybridations somatechniques (Andrieu, 2011) qui font du charnel un vecteur d'information et de transmission, il s'agit de dépasser le tropisme matériel autour duquel s'articule l'impact des technologies sur le corps pour comprendre comment ce dernier suppose l'existence de schémas techniques fortement intériorisés. Indépendamment de tout spiritualisme ou corporéisme, la technologie serait ici, pour ainsi dire, une *affaire de corps* et ce, avant d'être le produit, toujours plus fécond et ingénieux, d'un interfaçage homme/machine.

3.2. La technologie dans les schémas corporels et affectifs

Ne pouvant considérer la technologie à la manière d'un pouvoir s'exerçant exclusivement sur l'ordre matériel des choses, nous la restituerons donc à ces corps par lesquels elle se donne en héritage. André Leroi-Gourhan a très bien mis en évidence cette caractéristique biologique et évolutive des techniques et la manière dont elles se rapportent à l'homme et à l'« *économie de son comportement* »¹⁷. Le répertoire biomécanique du corps, sur un plan technique mais également symbolique, s'inscrit dans un ensemble de pratiques acquises, consolidées et, pour ainsi dire, sédimentées :

« *Cet engagement de l'outil et du geste dans des organes extérieurs à l'homme a tous les caractères d'une évolution biologique puisqu'il se développe dans le temps, comme l'évolution cérébrale, par*

¹⁷ Leroi-Gourhan André (1964). *Le geste et la parole. 1. Technique et langage*, Paris, Albin Michel, p. 88.

addition d'éléments qui perfectionnent le processus opératoire sans s'éliminer l'un l'autre. »¹⁸

Dans cette optique, la technologie se donnerait ici à penser sous la forme d'une communicabilité des procédures et une intériorisation des outils qui, dans un mouvement souverain, s'unissent au sein du corps agissant. L'idée d'une science des choses qui serait à la fois *en mémoire* et *en acte*, induite par le contexte anthropologique et culturel, est également présente dans les sciences cognitives pour qualifier l'état d'« *énaction* », soit une perception active par laquelle le sujet se saisit des données du monde (Varela *et al.*, 1993) :

*« Dans cette perspective, la perception n'est donc pas seulement enchâssée dans le monde qui l'entoure ni simplement contrainte par lui ; elle contribue aussi à l'énaction de ce monde environnant. Ainsi, comme le note Merleau-Ponty l'organisme donne forme à son environnement en même temps qu'il est façonné par lui. »*¹⁹

Nous remarquons que les hybridations du corps mettent en jeu une grammaire technologique tenue en mémoire, laquelle ne demande qu'à être réactualisée, voire redéfinie. Une sensibilité organique interroge par là même la passivité d'un corps percevant qui se limitait, jusqu'ici, à un rôle de simple récepteur. D'autant que le corps engage, au contact de son environnement, un ensemble de procédures servant à négocier, par suite, ses propres schémas d'action. Dans le contexte d'une plus forte hybridation, l'inscription corporelle dans le monde ouvre donc un champ problématique (Lévy, 1998) qui célèbre, dans une perspective merleau-pontienne, le dialogue et la relation. Ces derniers opèrent déjà dans la position ménagée par le corps au sein de son espace, confrontant les territoires dévolus à l'organique d'une part, et au technologique de l'autre. Par cette irrésistible tendance à s'extérioriser, le corporel organise également, au sein des réalités sensibles ou virtuelles, un espace de décision. Jean-Louis Weissberg²⁰ préférerait d'ailleurs à

¹⁸ Leroi-Gourhan André (1964). *Le geste et la parole. 2. La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, p. 42.

¹⁹ Varela Francisco, Thompson Evan, Rosch Eleanor (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, p. 236.

²⁰ Weissberg Jean-Louis (2000). *Présences à distance : Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan.

l'immatérialité du numérique un régime de matérialité qui serait autre, sans doute car le virtuel se rapporte toujours, de près ou de loin, à des « *techniques du corps* ». S'il reste chevillé à ce pour-moi constitutif d'une identité, le corporel tisse donc un faisceau de relations, significatif d'une volonté de négociation qui traduit son potentiel affectif. Dès lors, c'est en problématisant les données issues du milieu que les schémas corporels d'action et d'interaction s'ouvrent nécessairement à la présence d'autres consciences. Pierre Lévy écrit :

« On comprend mieux, maintenant, pourquoi l'intelligence est traversée d'une dimension collective : parce que ce ne sont pas seulement les langages, les artefacts et les institutions sociales qui pensent en nous, mais l'ensemble du monde humain, avec ses lignes de désir, ses polarités affectives [...] Que dire alors de la production de messages ou de relations ? Voilà le nœud de la morale : vivant, agissant, pensant, nous tissons l'étoffe même de la vie des autres. »²¹

3.3. L'affectivité numérique, le corps à soi-même et à autrui

Déjà posée par Merleau-Ponty ou Levinas, la relation à Autrui s'inscrit au croisement des mouvements du corps et des hybridations qui le constituent, de même que ces dernières participent de sa présence à l'entourage. Ainsi, il conviendra d'interroger ce qui relève d'une dimension affective à la lumière de cette généalogie technique confrontant sans cesse le réel au possible. Pour autant que le corps « fraye » un espace de décision – et donc, un espace de nature problématique –, il ne cesse d'investir, conséquemment, ce qui est du domaine de l'*autre*. S'il convoque, pour ce faire, tout un potentiel affectif, c'est qu'il est capable (et nous reprenons ici les écrits de Pierre Lévy), d'en « virtualiser » la présence. Dès lors, une science opératoire propre à l'organique, s'appuyant sur des procédures mémorisées et transmises de manière informelle, requiert la présence, réelle ou bien figurée, d'autres corps. À supposer que l'affectivité repose, quelque part, sur une communicabilité de conscience à conscience, il sera question d'observer comment, dans ce contexte opératoire, conjuguer présence à soi, à autrui et au monde, prenant ainsi en considération ces corps autres et

²¹ Lévy Pierre, *op. cit.*, pp. 106-107.

leur rôle dans cet ensemble procédural, mais non moins créatif, qui résulte des hybridations somatechniques dont parlait Bernard Andrieu. Or, les propriétés affectives ne sauraient se laisser réduire à une approche purement anthropotechnique. Bien que réhabilitant le corporel, cette dernière peine en effet à ouvrir sur les questions liées à l'individualité et, à plus forte raison, à l'interindividualité ; c'est pourquoi un corps affecté ne peut se résumer à un corps « en acte ». Car l'affectivité est ce dont parle précisément Gilbert Simondon pour une approche qui nous semble capitale dans nos décisions et stratégies corporelles, à savoir la manière dont la subjectivité n'est ni isolée dans l'espace clos du Moi, ni dissoute dans les relations au monde et à Autrui, mais bien en état d'individuation. En s'informant des données recueillies par les sens, semblables en cela à des flux hétérogènes d'informations nous parvenant de l'extérieur, l'affectivité est ce par quoi : « [...] *la perception cherche le sens [...] des réponses coordonnées aux sensations* »²². Se distinguant par cette faculté de désirer ou de tendre vers quelque chose²³, l'affectivité ne se limite pas à un déterminisme somatechnique, car elle tient justement de l'extrapolation et de la déduction, autant de dispositions qui dépassent le strict champ du réflexe. Si les modalités affectives attribuent nécessairement des valeurs, elles ne les considèrent pas, pour autant, comme des réalités définitives. Le jeu des réévaluations constantes qui détermine le champ affectif implique ainsi, pour Simondon, un rééquilibrage plus étendu et plus profond des rapports entre l'être individuel et le monde²⁴. Alain Berthoz va d'ailleurs dans ce sens lorsqu'il écrit : « *La capacité d'avoir une vision d'ensemble d'une situation ou d'un problème est associée à la remarquable capacité d'envisager le monde de façons diverses.* »²⁵

Indépendamment de cette plasticité de l'affection laquelle produit, à partir d'éléments fortuits, un tissu de relations signifiantes, il convient

²² Simondon, Gilbert (1989). *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, p. 118.

²³ Pour Théodule Ribot, l'affectivité se traduit justement par cette « [...] *faculté de tendre ou désirer et par suite d'éprouver du plaisir et de la douleur* ». Ribot, Théodule (1930). *La psychologie des sentiments*, Paris, Alcan. Berthoz Alain (cité par, 1997). *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, p. 13.

²⁴ Simondon Gilbert, *op. cit.*

²⁵ Berthoz Alain et Jorland Gérard (2004). *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, p. 273.

de postuler l'existence de dispositions communes ou tout le moins partagées. Pas de signe sans code, nous dit Jean-François Lyotard²⁶. Dès lors, peut-on parler d'un « milieu » affectif à l'aune duquel peut se constituer une logique du sentir ? À supposer qu'un tel milieu favorise le partage de dispositions affectives, rappelons que ces dernières convoquent justement ensemble des stratégies cognitives qui ne cessent de réévaluer et de repreciser, à partir des informations affleurant à la surface de nos corps, les schèmes techniques que nous tenons en héritage. Le milieu affectif se confondrait ainsi avec le milieu anthropotechnique qui instruit et renseigne le corporel sans pour autant exiger de lui une réponse tout à fait conforme. Car c'est justement dans ces flottements que peut s'exercer une sensibilité, là où le corps est amené à problématiser, inlassablement, son environnement et à en dégager tout un ensemble de gestes et de postures. Aussi, comme le dit Simondon, le sujet n'est pas tant une intériorité en projection vers un futur – à supposer qu'une finalité précise conditionne la totalité de ses actions dans le monde physique –, qu'un retour constant au présent par la synthèse des cheminements qui définissent, au confluent de ces divers milieux, la zone opératoire de l'affectivité. Cela revient à considérer les trajectoires mentales par le biais desquelles la présence dans le monde est le produit d'une inlassable évaluation des possibilités induites par l'environnement spatial ou symbolique, au même titre qu'elle procède d'une réinterprétation constante de motifs intériorisés. Alain Berthoz nous rappelle également le pouvoir d'émulation et de synthèse définissant l'activité cérébrale et qui, dans le cas présent, enrichit considérablement le répertoire affectif :

« Nous proposerons de concevoir le cerveau comme un simulateur biologique qui prédit en puisant dans la mémoire et en faisant des hypothèses. Les simulateurs de vol ne prédisent pas, ils n'inventent rien. Le cerveau a besoin de créer, c'est un simulateur inventif qui fait des prédictions sur les événements à venir. Il fonctionne aussi comme un émulateur de réalité. »²⁷

²⁶ Lyotard, Jean-François (1994). *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée.

²⁷ Berthoz Alain (1997), *op. cit.*, pp. 12-13.

4. Le numérique : paysage incarné, paysage de contact

4.1. Les « distractions » vidéoludiques

Si affectivité du corps il y a, celle-ci reposerait dès lors sur ces schémas implicites tenus en mémoire et dont il n'est pas impossible, au vu des réévaluations exigées sans cesse par les contextes d'action, d'ouvrir sur une expérience des corps autres. Mais cela suppose de se jouer, quelque part, des schèmes opératoires intériorisés pour attribuer des valeurs et ainsi apprécier pleinement la situation donnée. L'affectivité requiert, en d'autres termes, une capacité à modifier les curseurs servant à l'évaluation du milieu et donc, à changer de point de vue. Alain Berthoz écrit justement :

« Il faut que cet accès à une forme de liberté mentale ouvre effectivement la possibilité non seulement de changer de point de vue mais aussi de ce que j'appellerais le "changement de point de sentir", d'éprouver, de simuler mentalement en intégrant dans le flux de son vécu l'expérience de l'autre, et non pas dans une simple théorie de l'esprit de l'autre. »²⁸

Admettant la part de reproduction et, pour ainsi dire, de répétition, dans les gestes, postures et autres expressions de nos corps, la présence d'autrui se distingue ici dans la mise en œuvre de schémas opératoires ou affectifs qui incluent, par la voie de l'observation ou de la simulation, la possibilité d'autres consciences. L'hybridation renvoie quant à elle à une tendance biologique, de même qu'elle nous renseigne sur une affectivité permettant au corps de se positionner non seulement en rapport à l'espace où il circule, mais également en fonction des autres corps amenés, quant à eux, à partager ce même espace. Pour tenter de définir avec plus de précision ce qui est de l'ordre d'un registre affectif, nous le mettrons ici en regard avec les usages des environnements numériques, notamment au travers des comportements singuliers des utilisateurs de jeux vidéo. Car ces derniers nous invitent à observer la manière dont l'articulation technique et affective serait non pas réduite à des routines opératoires

²⁸ Berthoz Alain et Jorland Gérard (2004), *op. cit.*, p. 266.

et à des contacts corporels appauvris, mais permettrait au contraire l'émergence, dans des situations d'action partagées, d'une sensibilité virtuelle rompue aux contacts et aux empiètements. Manuel Boutet *et al.* (2014), dans une étude des pratiques vidéoludiques²⁹, soulèvent un point remarquable à l'observation d'un groupe de jeunes gens à l'occasion d'une séquence de jeu en réseau. Les chercheurs distinguent en effet des « *profils rythmiques* » témoignant de degrés d'investissement divers, où à des épisodes de forte implication succèdent des instants de relâchement, voire même d'ennui. Mais l'élément le plus significatif est qu'à ces humeurs, les joueurs vont répondre en alternant d'autres jeux, voire même interrompre ces derniers pour lancer une conversation, révélant ainsi la transitivity des environnements numériques et des modalités affectives qui s'y rattachent :

*« La situation de jeu en LAN (pour Local Area Network) comporte plusieurs verbalisations étonnantes comme "on joue en attendant" ou "je lance une session d'Unreal (Jeu de tir multijoueur à vue subjective) pour se faire un hmm... truc en attendant, tranquille"... Toutes ces formules renvoient à cette situation paradoxale, et pourtant commune, qui consiste à jouer sans être vraiment au jeu, ou à jouer en attendant que le jeu commence vraiment. »*³⁰

À la lecture de ces observations, un certain nombre d'éléments nous invitent à penser que l'investissement du corps dans l'écran n'est ni invariable ni exclusif. Au contraire, nous voici en présence de postures relativement segmentées et dont le potentiel affectif relèverait non pas d'un degré d'adhésion à l'ordre de réalité dans lequel le joueur évolue (réel ou virtuel), mais serait plutôt soumis à ses *tempéraments*. L'aisance avec laquelle les utilisateurs semblent changer de contexte (passant sans transition du réel au virtuel, et inversement), signale également la manière dont les modalités opératoires seraient, pour ainsi dire, transposables. Dès lors, il faudrait reconnaître à l'affectivité son

²⁹ Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu (2014). *Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique*, MEI – Médiation et information, Paris, L'Harmattan, pp.103-116, URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00851446/document>

³⁰ *Ibid.*, p. 4.

potentiel d'émancipation vis-à-vis de ces situations d'action, et auxquelles se substitueraient d'autres « états de rencontre ». Nous serions donc amenés à supposer que l'affectivité ne procède pas exclusivement par mimétisme, s'il convient toutefois de rappeler qu'elle repose – et ce serait ici la condition de son exil – sur une forte intériorisation des modèles et des schémas actionnels. Rompus à ces pratiques de jeux en réseau, les utilisateurs s'en détachent pour donner lieu à des échanges et s'ouvrir à d'autres distractions. Ce faisant, par cette manière dont les joueurs sont capables de s'abstraire de leur environnement (ou, plus précisément, de s'en « distraire »), nous mettrons ici l'accent sur la remarquable flexibilité d'un corps qui entretiendrait toujours une distance minimale avec son objet. Mais plus encore, ces comportements rendent compte d'une habitude qui ne tient pas lieu de répétition, mais renverrait plutôt à un *habitus* au sens propre, et où la présence à soi est l'occasion de provoquer, au détour d'une distraction, un nouvel état de rencontre. Or, cette présence à autrui demeure, au même titre que ces dissipations passagères, de l'ordre de l'épisodique. Par cette limite se signale donc la manière dont l'intériorité du sujet reste liée à l'intégrité du corps. Bernard Andrieu écrit :

« Car le corps propre ne veut pas devenir l'autre corps aussi facilement, tant dans ses habitus que dans son schéma corporel. En conscientisant de nouvelles sensations, le sujet doit éprouver une nouvelle pratique de corporéisation jusqu'à une réappropriation de cette expérience comme sienne. »³¹

4.2. L'émersion comme habitus corporel

En définitive, les pratiques vidéoludiques nous enseignent ceci, à savoir que les trajectoires faites d'humeurs et de résonances affectives rompent avec le principe d'une subjectivité en état de projection constante vers l'extérieur. L'« être-là » ainsi virtualisé ne renverrait pas tant à une pure présence à soi qu'à une présence distraite à l'autre sous la forme d'instantanés partagés, répondant eux-mêmes à un certain nombre de dispositions et de circonstances affectives. Dans ce cas précis, le Moi

³¹ Andrieu Bernard (2011), *op. cit.*, p. 35.

ne constituerait pas le fil rouge d'une identité close sur elle-même, mais plutôt le point de convergence des lignes affectives. De quoi, sans doute, redéfinir cet état d'émersion que l'on envisage habituellement sous la forme d'une interruption ou d'une sortie hors du jeu – et semblable, en cela, à une rupture délibérée dans l'ordre de réalité défini par l'environnement vidéoludique. Rémy Sohier nous donne ici une définition de l'état d'émersion :

« [...] par simple souci logique, si l'utilisateur passe d'un état à un autre, il est nécessaire de pouvoir envisager l'état d'origine. C'est en ce sens que nous entendrons la notion d'émersion. Un utilisateur en émersion arrête de croire à l'illusion des représentations virtuelles et retrouve ses repères réels. »³²

Dans la logique d'une affectivité nourrie aux partages et par lesquels le sujet est reconduit à l'espace propre de son corps comme *être-au-monde* – et dont il faudrait préalablement distinguer ces empiètements et autres présences d'autrui –, l'émersion pourrait dès lors être étendue aux motifs hybrides qui participent de l'*habitus* technologique du corps, y compris si ce dernier fait l'épreuve de la répétition, de l'habitude, voire même de l'ennui. L'émersion peut donc être envisagée non plus seulement dans l'hypothèse d'un dessaisissement consécutif d'une rupture dans l'ordre de réalité auquel le sujet est confronté (en l'occurrence, un ordre virtuel), ni à l'avvers comme le ressaisissement, lucide, qui scelle les retrouvailles avec le sensible, mais bien comme ce qui apparaît, dans l'ordre affectif, à la manière de ce que Bernard Andrieu nomme les « *réviviscences mnésiques* »³³. Dans ce contexte, autrui s'indique alors par la façon dont est suggéré un vécu pour le moins semblable, et auquel mon corps est amené à répondre. Plus généralement, nous dirons qu'en lieu et place d'une action qui ordonnerait une réaction, l'émersion supposerait, par l'entremise de ces navigations mentales dont nous assumons ici l'assise organique, un répertoire affectif fondé sur une « *mise en réseau des corps* »³⁴.

³² Sohier Rémy (2016). « L'expérience émersionnelle du jeu vidéo. Le cas d'une création vidéoludique portant sur la difficulté à s'approprier le vécu d'un migrant ». *Implications Philosophiques*, URL : <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/lexperience-emersionnelle-du-jeu-video>

³³ Andrieu Bernard (2011), *op. cit.*, p. 45.

³⁴ *Ibid.*, p. 25.

Admettant que ces trajectoires affectives soient l'occasion de possibles rencontres, cette façon d'être au monde signifierait également, en creux, la possibilité d'être soi-même à la manière d'un autre. L'émersion ne serait donc pas synonyme de déprise, mais se distinguerait plutôt par sa propension à être toujours affaire de *coexistence*. Remettons-nous en ici à ces lignes éclairantes de Joël Clerget :

« La déprise nous conduit à recevoir ce que nous n'attendions pas, car l'existence n'est pas en attente, elle est dans la présence émerveillante et émerveillée de l'être-là-avec. Exister est un surgissement consistant à se tenir hors soi, au lieu de l'Autre. La posture du contact est une invitation à se tenir hors soi, auprès d'un autre avec soi. »³⁵

4.3. Vers un corps-paysage

Ne pouvant être réduit – comme pourrait le laisser entendre un versant interactionniste ou behavioriste –, à une logique de redondance et de mimétisme, la corporéité numérique n'en accuse pas moins les habitudes entraînées par la répétition des gestes et des situations d'action. Vu ainsi, le corporel demeure soumis à la rigueur d'un automatisme qui lui dispute, sans cesse, son envol. Daniel Sibony nous dit la volonté « [...] d'être un corps à qui il arrive des histoires »³⁶. Or, cela ne suppose pas, pour l'auteur, de « [...] se rabattre sur la technique, le mimétisme, le répétable ». Il faudra, bien au contraire, « [...] travailler au service des gestes plutôt que d'en faire des appuis du corps-mémoire, des points de rappel »³⁷. Si les pratiques vidéoludiques et autres explorations virtuelles ne s'effectuent jamais indépendamment de cet attachement au corps-mémoire, l'affectivité serait tout de même bien incapable, sans lui, d'engendrer l'état d'émersion. Plus précisément, si un régime affectif s'appuie sur les modèles opératoires qui l'instruisent, il permet également au corps de déroger à ces mêmes modèles et de s'abandonner à de nécessaires dérivations. Nous assisterions donc à

³⁵ Clerget Joël (2014). *Corps, image et contact. Une présence à l'intime*, Toulouse, Érès, p. 109.

³⁶ Sibony Daniel (1995). *Le corps et sa danse*, Paris, Seuil, p. 157.

³⁷ *Ibid.*

l'expression d'une force qui se joue délibérément de techniques fortement intériorisées par le corps. Encore faut-il distinguer l'éventail de gestes routiniers mis en œuvre quotidiennement, dans et hors de l'écran, à ces mouvements autrement remarquables dont Paul Valéry écrivait qu'ils se signalent justement, à l'instar de la Danse, par leur potentiel de dissipation³⁸. Loin de subordonner ce dernier au registre des réflexes et autres automatismes, l'expression corporelle assumerait ici sa part d'ambivalence, tant elle mobilise un ensemble de techniques visant à orienter les déplacements du corps et à conférer à ce dernier une portée stratégique – ce qui le placerait, *a priori*, hors de l'orbite émotionnelle de l'affectivité. Mais ce serait oublier que ces techniques servent également à une grammaire partagée où, à la mobilité des corps, répond celle des affects.

Par conséquent, si le corps est également un *corps pour autrui*, entrant définitivement dans le jeu des présences éparses chères à la théoricienne de la Danse, Laurence Louppe³⁹, c'est bien parce qu'il en appelle, par ses tactiques ou ses dérivations, à une dimension profondément haptique. À la mobilisation d'un répertoire somatechnique répondrait donc une logique de contact qui tend à ouvrir, toujours, un champ nouveau de possibles. Le contact ne serait pas, dans ce cas précis, à confondre avec l'émergence de la tactilité dans les interfaces homme-machine⁴⁰, gestes réduits à des séries d'esquisses, par lesquels nous pouvons néanmoins exécuter une très large palette d'actions. La dimension haptique qui préside à l'inscription du corps dans l'écran serait plutôt à envisager, de manière plus générale, comme un jeu d'adhésions fugaces qui nous relie au monde et ce, par

³⁸ « [...] il existe une forme remarquable de cette dépense de nos forces : elle consiste à ordonner ou à organiser nos mouvements de dissipation. [...] L'état de danse est créé. Une analyse plus subtile y verrait sans doute un phénomène musculaire analogue à la résonance, qui tient en physique une place si importante... [...] dans l'univers de la Danse, le repos n'a pas sa place ; l'immobilité est chose contrainte et forcée, état de passage et presque de violence [...] » Valéry Paul (1938). *Degas Danse Dessin*, Paris, Gallimard, pp. 25-28.

³⁹ Voir à ce titre Louppe Laurence (2007). *Poétique de la danse contemporaine : la suite*, Bruxelles, Contredanse.

⁴⁰ Notamment depuis l'introduction de l'iPhone d'Apple en 2007 et le développement successif des Smartphones de marque semblable ou concurrente.

le biais de ce « Moi-peau » cher à Didier Anzieu⁴¹. Gouvernés par empiètements, les corps virtualisés accusent en effet les dissipations inhérentes à leur potentiel de mouvement et d'action, sans lesquels toute jouissance est impossible – à Edmond Couchot de nous rappeler d'ailleurs que le numérique est un espace de la transe⁴². Par conséquent, c'est en élevant le virtuel à sa dimension tactile que des perspectives peuvent faire jour, notamment en ce qui concerne le numérique, mais également sur le rôle dévolu au corporel.

5. Conclusion

Si l'on peut dire que les corps numériques se jouent résolument des cadres procéduraux, deux aspects sont à mettre ici en regard : le répétable, qui façonne l'*habitus*, et où un état d'émersion se traduit par la tendance à alterner délibérément le *ici* et le *là* ; puis, le repérable, qui se distingue quant à lui par cette façon dont le corporel se définit avant tout selon sa position dans l'espace. Pour reprendre Daniel Sibony, travailler contre le premier reviendrait également à se défaire du second, cet ancrage spatial du corps dont on sait qu'il est contraire à son irrésistible tentation pour le mouvement. Car s'il est à l'évidence situé, le corporel est toujours, par ce phénomène de virtualisation qui le caractérise, autre part ou, pour le dire ainsi, « *au lieu de l'autre* ». En cela, un régime affectif nous renverrait à ce qui est de l'ordre des « paysages du corps » ; soit l'inscription du corporel dans une constellation de possibles, où se multiplient les rencontres comme autant d'occasions d'entrer en contact et de se renseigner des autres corps. De même, si le virtuel ne peut se limiter, selon les termes employés jadis par Jean-Pierre Martineau, à une perspective corporéiste ou interactionniste (le corps vécu *versus* le corps représenté, modélisé), une affectivité 2.0 nous alerte toutefois sur la manière dont ces deux dimensions entrent finalement en dialogue. En cela, l'affectivité n'est pas à envisager comme un état définitif, mais plutôt comme une condition privilégiée de la transmission des schémas corporels, préalable à la constitution d'un paysage organique où le sujet entre en résonance avec son milieu. Joël

⁴¹ Voir Anzieu Didier (1985). *Le Moi-peau*, Paris, Dunod.

⁴² Couchot Edmond (1998), *op. cit.*, p. 259.

Clerget nous informe d'ailleurs que l'affection trouve son corollaire dans l'affectation⁴³, principe qui motive l'inscription corporelle dans l'espace ou le lieu, au même titre qu'il s'avère capital dans la rencontre avec autrui. Dès lors, l'affectivité permettrait de rapporter un paysage d'interaction – où un ensemble de procédures se déclinent suivant des schémas plus ou moins routiniers –, à un corps-paysage qui ouvre sur ces autres consciences, lesquelles participent, en retour, d'une dimension haptique qui gouverne notre rapport au virtuel.

Envisager le corps numérique au contact des autres corps permet d'interroger, parallèlement, la distinction homme-machine et les ambiguïtés qui en découlent. Travaillée par la question du charnel et de ses hybridations, une corporéité technologique s'avère être habitée par des considérations représentationnelles et visuelles. Ceci étant, le corps se refuse, à bien des égards, à n'être qu'une image, même s'il est traversé par les enjeux liés à ses multiples représentations. En lieu et place de ces dernières, nous avons préféré ici le terme de paysage ou, pour le dire avec Pierre Sansot, de « *forme sensible* »⁴⁴, plus apte à rendre compte des dynamiques affectives en jeu dans le voisinage avec l'écran. Or, c'est en restant au stade de la représentation corporelle et d'une image de soi sublimée que les courants technologiques nous invitent à considérer le corps augmenté comme une énième objectivation du charnel, où au sensible se substitue le procédural, le modélisable et le calculé. Rappelons-nous ces lignes de Merleau-Ponty, qui insistait sur le fait que l'organique ne peut se limiter aux seuls manuels de physiologie⁴⁵. Seulement, la confusion entre le corporel et son image – phénomène sans doute amplifié par la place centrale qu'occupe l'écran dans les sociétés actuelles –, peut favoriser une approche uniforme de l'expérience charnelle. Dans leur volonté de standardisation, les interactions par écran inviteraient, directement ou indirectement, à envisager ce langage universel du corps dont parlait justement Bernard Andrieu. Aussi l'écran, parce qu'il est au cœur de

⁴³ « Ainsi, l'affectif est tendu entre l'affection et l'affectation. Il comprend ce qui nous émeut et nous meut, ce qui se manifeste dans la rencontre par la présence ». Clerget Joël, *op. cit.*, p. 93.

⁴⁴ Voir Sansot Pierre (1986). *Les formes sensibles de la vie sociale*, Paris, Presses universitaires de France.

⁴⁵ Merleau-Ponty Maurice (1945), *op. cit.*, p. 408.

l'interfaçage toujours plus fécond entre l'homme et la machine, ne peut être indifférent à cette tendance qui occulte, de fait, la portée éminemment subjective d'un corps qui se vit à la première personne. En ce sens l'horizon trans- ou post-humain d'une corporéité adhérant pleinement aux hybridités technologiques nous alerte sur une pensée limite de l'incarné, non pas tant du fait de ces hybridations (lesquelles peuvent se présenter comme d'autres expériences de vécus corporels), que par sa manière d'encourager une plus forte objectivation de l'organique. Là encore faudra-t-il, à l'instar de l'art contemporain, venir greffer à cette image de perfection charnelle, véhiculée siècle après siècle, une composante inhérente à toute expérience personnelle et interpersonnelle du corps, à savoir l'imperfection⁴⁶.

Plus généralement, l'image corporelle, en particulier lorsque l'on considère sa visibilité dans les mondes virtuels et vidéoludiques, reste traversée par la question d'un corps-représentation dont les sciences sociales se sont d'ailleurs attachées à rendre compte depuis plusieurs décennies. « *Homo in imagine ambulat* », « *l'homme marche dans l'image* », disait l'adage qui reste, s'agissant du charnel, d'une vive actualité⁴⁷. Difficile de dénouer, dès lors, l'écheveau que constitue le rapport figural au corporel. Or, nous avons tenté de frayer ici une voie intermédiaire, notamment par l'introduction d'une dimension haptique qui organise plus largement la communication entre l'homme et la machine. Celle-ci ouvrirait, indépendamment des débats qui animent le statut de l'écran, sur cette « *expérience existentielle* »⁴⁸ qui gouverne la visibilité du corps dans les sphères interindividuelles, sociales et technologiques. Le principe d'un corps-paysage inviterait à envisager la relation au numérique non plus comme le miroitement sans fin d'une

⁴⁶ Voir Ardenne Paul (2015). « Quand l'artiste contemporain recompose les corps ». In Denis-Morel Barbara (dir.), *Corps recomposés : greffe et art contemporain*, Aix-Marseille, Presses universitaires de Provence, p. 86.

⁴⁷ Nous citons ici Verny Serge (2013). « Étude du sensible chez le spectateur dans la réception des dispositifs-écrans ». In Steven Bernas (dir.), *Le Corps sensible*, Paris, L'Harmattan, p. 258.

⁴⁸ Nous empruntons cette expression à Massimo Venturi Ferriolo dans sa présentation de l'ouvrage de Joachim Ritter sur le paysage. Voir Ferriolo Massimo Venturi (1997). In Joachim Ritter, *Paysage : Fonction de l'esthétique dans la société moderne*, Paris, Éditions de l'imprimeur, p. 16.

image archétypale, factice ou virtuelle, mais comme un champ problématique à explorer pour les corps. Aussi, la perspective d'un être-au-monde traversé par un régime d'adhésions et d'empiètements met nécessairement en doute une conception du corporel où ce dernier serait soumis à un régime d'adhésion ou d'assimilation au technologique. Partant, nous avons opposé, au concept d'immersion, celui d'émergence, si tant est que ce dernier soit envisagé indépendamment de tout état définitif – être, en l'occurrence, *dans* le jeu ou bien *hors* du jeu –, pour donner lieu à des situations connexes de discussion, d'échange ou de partage. Étendre le périmètre du jeu invite alors à considérer l'extension des territoires du corps, au seuil des autres consciences. Dans ce contexte, les interfaces et autres dispositifs visant à communiquer avec les machines permettraient de canaliser les dissipations qui animent ces paysages corporels. De quoi distinguer un état de Danse œuvrant à la frontière entre Soi et les autres, un état qui se refuse à n'être que le résultat d'un langage technologique uniforme.

Bibliographie

- Andrieu Bernard (2010). « Vers une immersion corporelle dans le virtuel spatial ». In *De l'espace virtuel, du corps en présence*, Nancy, Presses universitaires de Nancy.
- Andrieu Bernard (2011). *Les avatars du corps. Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber.
- Andrieu Bernard, Boetsch Gilles et Chev  Dominique (2011). « Pour de nouveaux mondes corporels ». *Corps*, vol. 9, n° 1, <https://www.cairn.info/revue-corps-2011-1-page-13.htm>
- Anzieu Didier (1985). *Le Moi-peau*, Paris, Dunod.
- Ardenne Paul (2015). « Quand l'artiste contemporain recompose les corps ». In Denis-Morel Barbara (dir.), *Corps recomposés : greffe et art contemporain*, Aix-Marseille, Presses universitaires de Provence.
- Berthoz Alain (1997). *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob.
- Berthoz Alain et Jorland Gérard (2004). *L'empathie*, Paris, Odile Jacob.
- Bernard Michel (1972). *Le corps*, Paris, Éditions universitaires.
- Bernard Michel (1976). *L'expressivité du corps : recherche sur les fondements de la théâtralité*, Paris, J.-P. Delarge.

- Boutet Manuel, Colón de Carvajal Isabel, Ter Minassian Hovig, Triclot Mathieu (2014). *Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique*, MEI - Médiation et information, Paris, L'Harmattan, pp. 103-116, <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00851446/document>
- Butler Judith (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*, London, Routledge Classics.
- Cauquelin Anne (2002). *Le site et le paysage*, Paris, Presses universitaires de France.
- Clerget Joël (2014). *Corps, image et contact. Une présence à l'intime*, Toulouse, Érès.
- Dastur Françoise (2001). *Chair et langage : essais sur Merleau-Ponty*, Fougères, Encre marine.
- Detrez Christine (2002). *La construction sociale du corps*, Paris, Seuil.
- Clough Patricia Ticineto (2008). « The Affective Turn : Political Economy, Biomedica and Bodies ». *Theory Culture and Society*, vol. 25, <http://tcs.sagepub.com/content/25/1/1>
- Clough Patricia Ticineto et Halley Jean O'Malley (2007). *The Affective Turn : Theorizing the Social*, Durham, Duke University Press.
- Couchot Edmond (1985). « Hybridation. in Modernes et après ? ». In Théofilakis Élie (dir.), *Les Immatériaux*, Paris, Autrement.
- Couchot Edmond (1998). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon.
- Ferriolo Massimo Venturi (1997). In Joachim Ritter, *Paysage : Fonction de l'esthétique dans la société moderne*, Paris, Éditions de l'imprimeur.
- Goffman Erving (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*, London, Penguin Books.
- Kurzweil Ray (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, London, Penguin Books.
- Leroi-Gourhan André (1964). *Le geste et la parole. 1. Technique et langage*, Paris, Albin Michel.
- Leroi-Gourhan André (1964). *Le geste et la parole. 2. La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel.
- Levinas Emmanuel (1979). *Le temps et l'autre*, Paris, Presses universitaires de France, Fata Morgana.
- Lévy Pierre (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.

- Loupe Laurence (2007). *Poétique de la danse contemporaine : la suite*, Bruxelles, Contredanse.
- Liotard Jean-François (1994). *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée.
- Martineau Jean-Pierre (1991). « Avatars du corps, représentation ». In Garnier Catherine (dir.), *Le corps rassemblé*, Montréal, Agence d'Arc, Université du Québec.
- Massumi, Brian (1995). « The Autonomy of Affect ». *Cultural Critique, The Politics of Systems and Environments*, n° 31, <https://www.jstor.org/stable/1354446>
- Morignat Valérie (2009). « Avatars et mondes virtuels ». In Tisseron Serge (dir.), *Adolescence*, n° 69, Paris, Presses universitaires de France, l'Esprit du Temps.
- Merleau-Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- Potte-Bonneville Mathieu (2012). « Les corps de Michel Foucault », *Cahiers philosophiques*, https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00776981/PDF/foucault_corps.pdf
- Sansot Pierre (1986). *Les formes sensibles de la vie sociale*, Paris, Presses universitaires de France.
- Sohier Rémy (2016). « L'expérience émergente du jeu vidéo. Le cas d'une création vidéoludique portant sur la difficulté à s'approprier le vécu d'un migrant ». *Implications Philosophiques*, <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/lexperience-emersive-du-jeu-video>
- Sibony Daniel (1995). *Le corps et sa danse*, Paris, Seuil.
- Simondon, Gilbert (1989). *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier.
- Théofilakis Élie (1985). « Modernes et après ? ». In *Les Immatériaux*, Paris, Autrement, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k4811107j>
- Varela Francisco, Thompson Evan, Rosch Eleanor (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil.
- Valéry Paul (1938). *Degas Danse Dessin*, Paris, Gallimard.
- Valéry Paul (1944). *Variété V*, Paris, Gallimard.
- Verny Serge (2013). « Étude du sensible chez le spectateur dans la réception des dispositifs-écrans ». In Steven Bernas (dir.), *Le Corps sensible*, Paris, L'Harmattan.
- Weissberg Jean-Louis (2000). *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan.

Les représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques

Entre destruction et sublimation du corps
< Audrey Arnoult¹ >

1. Laboratoire LERASS

115D route de Narbonne, BP 67701, F-31077 TOULOUSE CEDEX 4
audrey.arnoult@iut-tlse3.fr

< RÉSUMÉ >

Cette contribution porte sur les représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques. La pro-anorexie est un mouvement essentiellement virtuel qui considère que l'anorexie n'est pas une maladie mais un mode de vie. La minceur est synonyme de bonheur et de perfection. Notre objectif est de comprendre les modalités et les fonctions des représentations iconiques du corps sur ces blogs. Pour cela, nous analysons deux blogs pro-anorexiques à l'aide des outils de l'analyse du discours et de la sémiotique de l'image. Nous élaborons une typologie et une catégorisation des représentations iconiques. L'analyse de la mise en mots de ces images, à travers les billets et les commentaires, complète notre étude.

< ABSTRACT >

This work is about the iconic representations of the body in the pro-anorexia blogs. Pro-anorexia is mainly a virtual movement considering that anorexia isn't a disease but a way of life. Thinness means happiness and perfection. Our aim is to understand the methods and the functions of the iconic representations of the body on these blogs. For that purpose, we analyze two pro-anorexia blogs with the means of the discourse analysis and the semiotics of images. We create a typology and a categorisation of the iconic representations. The study of discourse about the pictures, through the posts and the comments, supplements our study.

< MOTS CLES >

Blog pro-anorexique, corps, normes, minceur, presse, représentations.

< KEYWORDS >

Pro-anorexia blog, body, standards, thinness, press, representations.

1. Introduction

Cette contribution porte sur les représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques. Le mouvement pro-anorexique est né au début des années 2000, aux Etats-Unis. Il est composé « *de personnes se revendiquant anorexiques ou aspirant à l'être, qui considèrent que l'anorexie n'est pas une maladie mais une discipline de vie apportant le bonheur grâce à la maigreur du corps* » (Windels, 2010/2). Ce mouvement est essentiellement virtuel : les adolescentes (le plus souvent¹) créent des blogs et des forums sur lesquels elles s'échangent des conseils pour maigrir. Leurs discours s'accompagnent de « *thinspirations* »² : des images de stars connues pour leur anorexie, des photos de mannequins (parfois retouchées) ou encore des photos de leur propre corps. La naissance de ce mouvement va de pair avec certaines évolutions sociétales notamment concernant les normes corporelles. En effet, comme le rappelle Gilles Lipovetsky, le critère principal de la beauté contemporaine est celui de la minceur – voire de la maigreur – qui symbolise réussite sociale, bonheur, contrôle de soi et perfection (Lipovetsky, 1997). Ce sont ces valeurs qui sont revendiquées, par les adolescentes pro-anorexiques, pour légitimer leur recherche de maigreur, voire leur « droit à être » anorexique. Par exemple, sur le blog de Sora (un des blogs étudiés dans notre analyse), dans un billet qui énumère les commandements d'Ana³, nous trouvons la phrase suivante : « *être mince et ne pas manger sont les signes d'une volonté véritable et de succès* ». Dans un autre billet énonçant les bénéfices d'être pro-ana, nous pouvons lire que « *le gras est une personne paresseuse, dégoûtante, avide de nourriture et stupide. La minceur est intelligente, vive, sait contrôler sa vie* »⁴.

¹ À notre connaissance, il n'existe pas de blog pro-anorexique tenu par un adolescent. De même, les photos ne représentent jamais un homme ou jeune homme dans les blogs étudiés. Nous parlerons donc d'adolescentes.

² Du terme anglais « *thin* » = mince, littéralement des « inspirations à être mince ».

³ Ana correspond à la personnification de l'anorexie. Elle est « matérialisée » par une série de lettres, reprises de blog en blog et qui listent des commandements à suivre pour être pro-anorexique,

⁴ Voir l'URL : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/commandements-et-benefices.html> (consulté le 23 juin 2018).

Nous souhaitons interroger les modalités et les fonctions des représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques : quelles représentations corporelles sont données à voir ? Quels types de corps sont privilégiés ? Dans quelle mesure le choix des photos et le cadrage des corps participe-t-il de l'idéologie du mouvement pro-anorexique ? Nous voulons également étudier la place de ces images dans le dispositif du blog et leur rôle dans les échanges avec les internautes : quel discours porte la blogueuse sur les photos des corps qu'elle publie ? Quels types de réactions suscitent ces représentations corporelles ?

Pour répondre à ces questions, nous avons constitué deux corpus. Le premier se compose de deux blogs répondant à la requête « blog pro-ana » en 1^{ère} page, sur Google⁵. L'analyse des soixante-trois photos⁶ publiées sur ces deux blogs permet d'élaborer une catégorisation des représentations iconiques corporelles dominantes pour avoir un premier aperçu du rôle de l'image sur les blogs pro-anorexiques. Le second corpus porte sur un seul blog⁷ afin d'étudier plus précisément les liens entre photos, billets et commentaires⁸, autrement dit ce que Sébastien Rouquette nomme « *l'interactivité de contenu* » (Rouquette, 2009). Il s'agit d'analyser les commentaires de la blogueuse sur les photos qu'elle publie ainsi que les réactions des internautes pour comprendre quelles normes corporelles sont considérées comme légitimes – ou non.

Méthodologiquement, nous mobilisons à la fois les outils de l'analyse des discours (Delforce, 1996 ; Krieg Planque, 2012 ; Charaudeau, 2005) et de la sémiotique de l'image (Joly, 2005 ; Barthes, 1964 ; Bardin, 1975). Nous envisageons les discours dans une perspective constructiviste. Les mots ne sont pas neutres mais contribuent à définir

⁵ Voir les URL : <http://camille-pro-ana.over-blog.com> ; <http://pro-ana-dict.over-blog.com> ; <http://proana-titi.over-blog.com> (consulté le 20 octobre 2018).

⁶ 26 sur le blog de Camille et 37 sur le blog de Sora-Ana.

⁷ Voir l'URL : <http://camille-pro-ana.over-blog.com> (consulté le 20 octobre 2018).

⁸ Soit 24 billets et 304 commentaires (il y a entre 0 et 92 commentaires selon les billets).

– entre autres – ce qui fait déviance ou non, à un moment donné, dans une société. Ainsi comme le rappelle Alice Krieg Planque, le discours est « *à la fois l'instrument (il opère) et le lieu (il est là où ça opère) de la division et du rassemblement. Il est un objet et un espace de conflictualité. Dans les échanges, le discours ne révèle pas les tensions, il les crée* » (Krieg Planque, 2012 : 41). Ici, l'étude du lexique, dans les billets et les commentaires, permet de pointer les normes corporelles propres au mouvement pro-anorexique. Il s'agit plus précisément d'étudier les termes employés pour désigner le corps : dans quelles mesures ces normes sont-elles légitimées – ou non –, notamment par les internautes ? En outre, la sémiotique de l'image est utilisée pour déterminer le rôle des représentations iconiques du corps dans l'idéologie pro-ana. Nous nous référons à Martine Joly pour l'étude du cadrage des photos, le cadrage étant un élément signifiant – un signe plastique – qui participe de la production du sens. L'auteure explique que « *la plasticité des messages visuels constitue un niveau de signification à part entière qui interagit avec les autres niveaux que sont l'iconique, le linguistique et l'institutionnel pour produire le message global* » (Joly, 2005 : 125). Nous mobilisons également les réflexions de Roland Barthes et Laurence Bardin concernant le lien entre texte et image : le billet et/ou les commentaires ont-ils une fonction d'ancrage⁹ ou de relais¹⁰ par rapport à l'image ? Ou est-ce l'image qui informe le texte et permet de la comprendre ? Cette seconde possibilité renvoie à la proposition de Laurence Bardin qui suggère qu'« *à la fonction d'ancrage de l'image par le texte, on peut ajouter dans d'autres cas, la fonction réciproque de fixation du sens du discours par le message visuel* » (Bardin, 1975 : 102). Sur les blogs pro-anorexiques, est-ce le texte qui permet de préciser la signification de l'image ou est-ce l'image qui informe le contenu textuel pour co-construire les normes corporelles pro-anorexiques ?

⁹ La fonction d'ancrage désigne le fait que le message linguistique permet de « *fixer la chaîne flottante des signifiés* », l'image étant polysémique (Barthes, 1964 : 44).

¹⁰ La fonction de relais correspond à la complémentarité du message linguistique et iconique. Le texte apporte « *des sens qui ne se trouvent pas dans l'image* » (Barthes, 1964 : 45).

Notre contribution se compose de deux parties. Nous retraçons, dans un premier temps, le contexte socio-politique de l'émergence du phénomène pro-anorexique en France afin de mieux comprendre quels discours sociaux ont accompagné et accompagne ce mouvement. Nous synthétisons nos analyses et leurs résultats, dans un second temps.

2. Le contexte socio-politique de l'émergence du phénomène pro-anorexique en France

La notion de pro-anorexie renvoie à une légitimation de certaines normes corporelles qui sont associées au bonheur et à la réussite. Dire « Je suis pro-anorexique » ne signifie pas que ces jeunes filles veulent être anorexiques – au sens médical du terme – mais qu'elles souhaitent mettre en œuvre un ensemble de pratiques (principalement alimentaires et sportives) afin de perdre du poids pour atteindre un idéal corporel qu'elles ont défini. De ce fait, les blogs pro-anorexiques ne sont généralement pas tenus par des adolescentes qui sont anorexiques¹¹.

2.1. Les mesures politiques autour de la pro-anorexie

Il est nécessaire de contextualiser le phénomène pro-anorexique en donnant quelques éléments sur les différents discours sociaux qui ont participé de son émergence dans l'espace public. Pour Bernard Delforce et Jacques Noyer (1999 : 18), la société est un lieu de discursivité sociale au sens où, sur une même thématique ou un même événement, plusieurs discours sociaux circulent mais en nombre limité. Ils proviennent de différentes sphères sociales : politique, médicale, associative, etc. Concernant la pro-anorexie, cette problématique émerge dans l'espace public politique suite aux décès de mannequins anorexiques en 2006. En 2008, la députée Valérie Boyer propose une loi qui entend pénaliser l'incitation à l'anorexie, et notamment les blogs

¹¹ « *Les jeunes femmes revendiquant l'identité pro-ana sont majoritairement des personnes qui souhaitent devenir anorexiques ou le redevenir* », Marie Windels, « *Les blogueuses pro-ana. Des idéologues de la maigreur sur Internet* », *Adolescence*, 2010, n° 28, p. 436.

pro-anorexiques. Cette initiative n'a jamais été examinée par le Sénat mais est remise à l'agenda avec la proposition d'Olivier Véran¹², en 2015. Ce député souhaite également créer un délit d'incitation à l'anorexie, délit qui vise entre autre la provocation à la maigreur excessive des sites pro-ana. L'amendement a été rejeté par le Sénat. Précisons que ce député avait été interpellé par Victoire, ex-mannequin qui a souffert d'anorexie. Après avoir quitté le monde du mannequinat, elle en a dénoncé les rouages dans un ouvrage *Jamais assez maigre, journal d'un top model*¹³. Plusieurs voix se font entendre, dans l'espace public, pour dénoncer l'existence des blogs pro-ana et les conséquences qu'ils peuvent avoir sur les adolescentes. Enfin, depuis 2017, la mention « photographie retouchée » est obligatoire sur les annonces publicitaires¹⁴ « lorsque l'apparence corporelle des mannequins a été modifiée par un logiciel de traitement d'image, pour affiner ou épaissir leur silhouette »¹⁵.

2.2. La médiatisation de la pro-anorexie dans la presse quotidienne nationale

La construction de ce problème public va de pair avec sa médiatisation. Un problème public, tel que le définit Erik Neveu, correspond à un fait social devenu enjeu de débat et/ou d'intervention étatique, cette transformation reposant sur l'action conjuguée de divers acteurs dont les médias (Neveu, 1999). Effectivement, la presse quotidienne nationale (et plus spécifiquement *La Croix*, *Le Monde*, *Le Figaro* et *Libération*) évoque la pro-anorexie dès 2000, au moment de la

¹² Député PS de l'Isère et médecin.

¹³ Victoire Maçon Dauxerre, *Jamais assez maigre, journal d'un top model*, Paris, Editions Les Arènes, 2016.

¹⁴ Le texte indique : « diffusés notamment par voie d'affichage, par voie de communication au public en ligne, dans les publications de presse, ou dans la correspondance publicitaire destinée aux particuliers et dans les imprimés publicitaires destinés au public ». La télévision n'est pas concernée. Décret n° 2017-738 du 4 mai 2017 relatif aux photographies à usage commercial de mannequins dont l'apparence corporelle a été modifiée <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/4/AFSP1703011D/jo>

¹⁵ Décret du 5 mai 2017.

<https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/4/AFSP1703011D/jo>

naissance du mouvement, mais les pics de médiatisation correspondent principalement aux événements socio-politiques mentionnés précédemment en France. Entre 2000 et 2016, trente-cinq articles évoquent cette thématique ; deux tiers étant publiés en 2008 et en 2015, au moment de l'élaboration des deux propositions de loi. Dans ces articles, l'accent est mis sur la quête des adolescentes pro-ana autrement dit la maigreur, qui est explicitement disqualifiée. Les journaux parlent de « *maigreur excessive* », d'« *extrême maigreur* » voire de « *maigreur morbide* ». Ces qualificatifs renvoient aux dangers mortels d'une maigreur trop importante. Norme corporelle et norme médicale sont associées pour dénoncer l'idéologie pro-anorexique. Les journaux pointent également du doigt la maigreur valorisée par ces sites *via* les photos qui y sont publiées. Ils recourent là aussi à des termes dépréciatifs. Les photos sont celles de corps « *squelettiques* »¹⁶, « *décharnés* »¹⁷ voire « *totalelement décharnées* »¹⁸, ou encore « *cadavériques* »¹⁹, l'ensemble de ces qualificatifs connotant la mort. En effet, Georges Vigarello rappelle que la maigreur a toujours été perçue comme inquiétante, comme ce qui fait peur car renvoyant à la mort. La maigreur « *alarme, rappelle la famine, la peste, les décharnements. Elle est dessèchement, aspérité, faiblesse, ce qui, dans l'imaginaire ancien, s'oppose aux ressorts de la vie. Elle profile l'inéluctable, le chemin de la vieillesse, celui de la mort* » (Vigarello, 2010 : 73). Ainsi, Georges Vigarello note qu'une multitude d'ouvrages met en garde contre les dangers d'une maigreur excessive, dès le XVI^e siècle.

2.3. Quelques éléments sur les représentations iconiques avant 2010

Dans un travail de doctorat (Arnoult, 2011), nous avons approché la problématique de la pro-anorexie et notamment les représentations iconiques qui figuraient sur ces blogs. Les représentations les plus courantes étaient alors des photos de mannequins retouchées montrant leurs côtes saillantes ou encore des photos de stars incarnant l'idéal

¹⁶ *Libération*, 09/04/08 ; *Le Figaro*, 16/04/08 ; *Libération*, 16/04/08 ; *Le Figaro*, 04/04/15.

¹⁷ *Libération*, 20/08/01 ; *La Croix*, 10/10/06.

¹⁸ *Le Monde*, 24/10/00.

¹⁹ *La Croix*, 12/12/06.

pro-anorexique, également très maigres. Aujourd'hui, cette représentation iconique reste associée aux sites pro-anorexiques, dans différents discours sociaux. Ainsi, dans la presse quotidienne nationale, la définition de ce qu'est un blog pro-anorexique – et de ce qu'on peut y voir – n'a pas changé depuis que ce sujet est médiatisé. Lorsqu'il s'agit de décrire les images publiées sur ces blogs, les journalistes recourent à un champ lexical qui renvoie inconsciemment aux corps décharnés des personnes détenues en camps de concentration et à la mort. En effet, l'association extrême maigreur/camps de concentration est inscrite dans notre mémoire collective ce dont témoignent les adolescentes anorexiques dans leurs écrits²⁰, des recherches sur la photographie de presse²¹ ou encore des œuvres cinématographiques²². Cette représentation est également lisible dans certains discours médicaux. Ainsi, Gérard Allois (psychiatre en centre hospitalier), dans son article « Internet et anorexie » écrit que « *la fausseté de l'image corporelle est amplifiée avec la présentation de photographies d'anorexiques devant encore maigrir, alors qu'elles sont rachitiques. On peut ainsi voir des images de stars, qui ont évolué vers des restrictions alimentaires massives, auxquelles toutes ces jeunes filles essaient de s'identifier* » (Allois, 2011/1 : 47). Enfin, ce sont des qualificatifs identiques qui sont employés par les hommes et femmes politiques qui ont proposé des lois

²⁰ Par exemple, Marta Aleksandra Balinska explique que l'« *on comprend que la vision d'une anorexique déstabilise, car des silhouettes émaciées sont proprement insoutenables et renvoient à des images de famine et de survivants des camps de concentration* » (Balinska, 2003 : 227).

²¹ Dans un article sur l'usage de la photographie relative aux camps de concentration en Bosnie, dans la presse, Eric Pedon et Jacques Walter expliquent que les journaux donnent à voir, entre autres, l'image d'un jeune homme maigre, torse nu, aux côtes très apparentes. Ils soulignent que « *tout se passe comme s'il y avait eu l'intention d'isoler le jeune homme maigre du groupe, de séparer son corps nu et maigre des autres [...], de découper, par les recadrages, son corps maigre en éléments signifiant l'horreur : le visage émacié, le thorax squelettique* ». Cette image est devenue emblématique « *parce qu'elle assemble des éléments visuels ancrés dans la mémoire collective et dont la conjonction intentionnelle permet le rapprochement avec l'horreur des camps nazis* » (Pedon et Walter, 1996 : 27).

²² Nous pensons entre autres au documentaire *Nuit et brouillard*, produit par Alain Resnais en 1956.

contre les sites pro-anorexiques²³. Toutefois, en travaillant de façon plus approfondie sur le contenu de ses sites de façon plus récente, nous avons observé que ce type de représentations iconiques n'était plus prédominant sur les blogs pro-ana.

3. La mise en image du corps sur les blogs pro-anorexiques de Camille et Sora-Ana

Notre analyse comporte trois niveaux d'étude. Le premier concerne la catégorisation des images en fonction de ce qu'elles représentent – de leur signifiant – pour en identifier les connotations et leur rôle dans la « *mise en visibilité* » (Delforce et Noyer, 1999 : 28) du mouvement pro-anorexique. Le second porte sur l'articulation entre images et billets pour repérer comment elles sont mises en mots et dans quelle mesure elles participent de l'idéal corporel pro-anorexique. Enfin, nous analysons l'interactivité de contenu définie par S. Rouquette comme englobant « *les questions de coproduction des contenus et d'influence directe des remarques, des billets des internautes sur les articles en ligne* » (Rouquette, 2008 : 3-4). Les commentaires évoquent-ils les images publiées ? Viennent-ils confirmer, légitimer l'idéal pro-anorexique d'une identité corporelle « hors norme » au sens médical ?

3.1. Quelques caractéristiques d'un blog pro-anorexique

Le blog pro-anorexique est un « *blog extime* » (Tisseron, 2001 : 52), lieu d'une « *revendication identitaire interactive* ». Comme le rappelle Anne-Claire Orban, « *au-delà de cette expression de soi, se joue chez les jeunes blogueurs un enjeu plus grand encore : celui du blog comme lien, comme communication et même comme intégration dans une communauté. Il s'agit d'un JE qui s'adresse à un TU à l'intérieur d'un NOUS* » (Orban, 2005/3). Ce « nous » est aisément identifiable dans la stratégie énonciative des adolescentes qui débutent et/ou terminent

²³ Nous trouvons à titre indicatif les expressions suivantes dans le texte de la proposition de loi de V. Boyer : « *maigreur excessive* », « *danger de mort ou de compromettre directement sa santé* » (<http://www.assemblee-nationale.fr/13/propositions/pion0781.asp>).

leur billet par une apostrophe du type : « les filles »²⁴, « les chéries »²⁵, « les girls »²⁶, « vous », « je vous aime »²⁷, etc. qui représentent les internautes/lectrices de la communauté pro-ana. Le blog pro-ana se rapproche d'un journal en ligne de façon plus ou moins explicite. Par exemple, certaines pro-ana partagent leurs journaux alimentaires – parfois quotidiens – et leurs émotions dont l'évolution est le plus souvent liée à un gain ou une perte de poids. Le blog est créé au moment où l'adolescente décide de devenir pro-ana : c'est un « *moment biographique* » (Cardon et Delaunay-Téterel, 2006/4 : 32)²⁸ particulier et plus précisément une « courbure biographique ». Chaque billet est accompagné d'une photo, parfois plusieurs, qui se situent juste en dessous du titre, elles sont donc visibles dès l'arrivée sur la page du blog.

3.2. Une typologie et catégorisation des représentations iconiques sur les blogs de Camille et Sora-Ana

L'étude des soixante-trois photos nous a conduits à distinguer, dans un premier temps, trois types de représentations :

- TYPE 1 : Les représentations dominantes sont celles de corps de jeunes femmes très minces, habillées ou partiellement dénudées²⁹. Cette jeune femme est quasiment toujours seule, le plus souvent au centre de l'image. Chaque image représente une femme différente.

²⁴ <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-19-juin.html> (consulté le 20 octobre 2018).

²⁵ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/07/arretez-de-croire-que-vomir-est-bien.html> (consulté le 20 octobre 2018).

²⁶ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2017/03/je-vaais-cree-un-autre-blog-dediee-au-sport-et-a-la-beaute.html> (consulté le 20 octobre 2018).

²⁷ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/07/hospitalisation-prise-de-poids.html> (consulté le 20 octobre 2018).

²⁸ Les courbures biographiques renvoient à de nouveaux apprentissages, à la découverte d'activités nouvelles, etc. que l'on réalise intentionnellement.

²⁹ Blog de Camille : 13 type 1, 7 type 2, 6 type 3 ; Blog de Sora-Ana : 34 type 1, 2 type 2, 1 type 3.



Image 1 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/conseils-pour-avoir-des-cuisses-fine.html>



Image 2 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/5eme-lettre-d-ana.html>

- TYPE 2 : Lorsque les images ne concernent pas une représentation corporelle figée, elles renvoient aux pratiques pro-ana : le bracelet rouge, signe de reconnaissance des pro-ana dans l'espace public ; un texte écrit qui rappelle les consignes du mouvement pro-ana³⁰ ou encore l'image d'une jeune fille en train de vomir, etc.

³⁰ « You are not hungry, you are bored, drink some water and learn the difference » (<http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-7-juin.html>).



Image 3 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/bracelet-pro-ana.html>

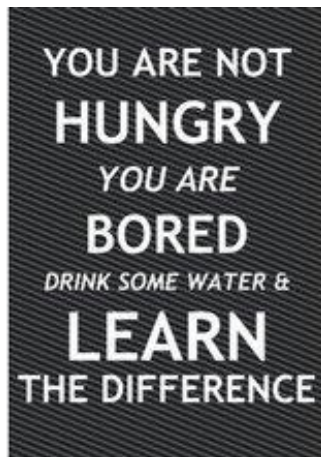


Image 4 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-7-juin.html>³¹

³¹ « You are not hungry, you are bored, drink some water and learn the difference ».



Image 5 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/07/arretez-de-croire-que-vomir-est-bien.html>³²

- TYPE 3 : Il est présent de façon plus marginale, uniquement sur le blog de Camille qui publie des images de visage, de tête ou encore des représentations iconiques signifiant son émotion, notamment dans les billets qui portent sur d'autres aspects de sa vie que la pro-anorexie. Notons que le cadrage des signes iconiques est alors complètement différent, le corps n'étant plus au centre de la photo.



Image 6 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com>

³² « Arrêtez de croire que vomir est bien ! », 29/07/05.



Image 7 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com>

Nous dissocions les images représentant une tête ou un visage (type 3) des représentations du corps (type 1) car ces deux éléments sont donnés à voir comme deux entités différentes sur les blogs étudiés ; le corps étant souvent montré sans la tête.

Dans un second temps, pour préciser cette analyse, nous avons effectué une catégorisation des images de type 1 (les représentations iconiques du corps) en fonction de deux critères : la partie du corps qui est montrée (signe iconique) et le cadrage qui en est fait (signe plastique). Les résultats nous conduisent à distinguer cinq catégories de représentations corporelles :

- CAT 1 : La silhouette : le corps d'une jeune fille/femme apparaît entièrement, tête comprise, sur un fond perdu, dans son cadre de vie quotidien ou choisi pour la photo. Il s'agit d'un plan moyen ou plan pied. Le corps est très mince, voire maigre. Le regard est inexpressif, quand le visage est de face.



Image 8 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-8-juin.html>



Image 9 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/02/mauvaise-nouvelle-et-bonne-nouvelle.html>

- CAT 2 : Le plan buste/jambes. Le corps apparaît sans la tête, le plan moyen est utilisé pour cadrer le buste avec les jambes qui sont montrées entièrement. C'est aussi un corps extrêmement mince, sauf quand il s'agit de l'adolescente elle-même. Cette représentation du corps donne parfois lieu à une juxtaposition de deux photos, au cadrage quasi identique que la blogueuse utilise pour montrer sa perte de poids (cf. photos avant/après).



Image 10 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/5eme-lettre-d-ana.html>



Image 11 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-5-juin.html>



Image 12 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/nouveau-mois-nouveau-regime.html>

- CAT 3 : Le plan buste/cuisses. Les images montrent le buste – sans la tête³³ – et une partie des cuisses qui sont cadrés selon un plan plus ou moins rapproché. Ce plan met en évidence le ventre plat et/ou le *thigh gap* (qui désigne l'écart entre les cuisses), deux critères physiques du corps idéal pour les pro-ana. Précisons que généralement un plan rapproché cadre les personnes à la taille, ici le cadre est décalé pour que la taille soit au centre de l'image et non en bas de l'image.



Image 13 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/commandements-et-benefices.html>



Image 14 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/conseils-pour-avoir-des-cuisses-fine.html>

³³ Ou avec, parfois, une tête coupée.

- CAT 4 : Le buste – tête incluse – et une partie des cuisses sont cadrés selon un plan américain. Cette catégorie est peu fréquente, elle se trouve uniquement sur le blog de Sora-Ana à quatre reprises.



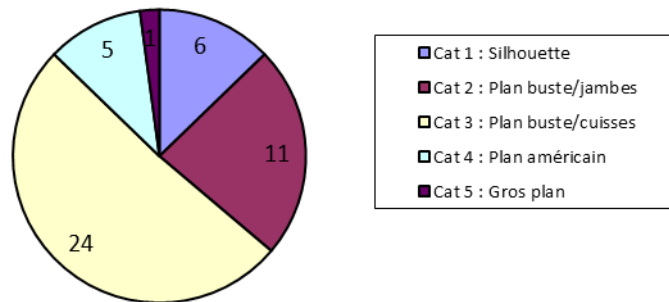
Image 15 : <http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/3eme-lettre-d-ana.html>

- CAT 5 : L'usage du gros plan permet de mettre en avant une partie du corps. Ici, l'épaule est cadrée de façon à mettre en évidence la clavicule et l'absence de graisse. C'est la seule occurrence de notre corpus.



Image 16 : <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/02/comment-et-pourquoi-je-suis-devenue-pro-ana.html>, 13/02/15

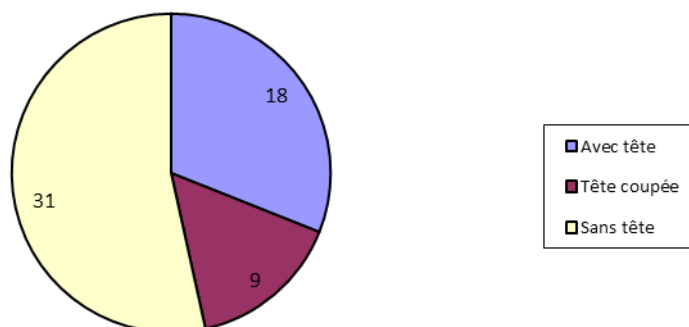
Cette catégorisation permet de dresser les représentations graphiques suivantes :



Graphique 1 : Répartition des photos de type 1 (corps) en fonction de leur catégorie, sur les deux blogs

Les catégories les plus fréquentes sont les photos de plan buste/cuisses (sans la tête) et plan buste/jambes (sans la tête, jambes entières), le point commun de ces cadrages étant de montrer le ventre et l'écart entre les cuisses qui sont le plus souvent au centre de l'image. Le recours au plan moyen met en avant la minceur de la silhouette tandis que les plans rapprochés et les gros plans se focalisent sur une partie du corps qui font l'objet de prescriptions dans l'idéal corporel pro-anorexique. Ainsi, dans un article consacré aux bienfaits d'être mince, Camille écrit : « *Quand tu es mince, Tu peux te permettre les piercings au ventre parce que ça fait juste super beau sur un ventre plat* »³⁴. La tête, quant à elle, est souvent hors champ, mais suggérée par les éléments présents dans l'image.

³⁴ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/les-bienfaits-d-etre-mince.html> (consulté le 20 octobre 2018).



Graphique 2 : Répartition des photos de type 1 (corps) en fonction de la présence de la tête

Sur l'ensemble des représentations iconiques corporelles, la tête est absente dans un peu plus de la moitié des images. Il est intéressant de faire le lien avec l'idéal corporel pro-anorexique qui prône la minceur à partir de différents critères physiques : il faut voir les os des clavicules, des hanches ou encore des côtes, avoir un certain écart entre les cuisses, etc. La tête n'est jamais mentionnée par cet idéal comme si elle ne faisait pas partie du corps³⁵. En effet, l'analyse des billets³⁶ montre que la tête est absente du discours pro-anorexique des blogueuses. La « *géographie corporelle* » (Le Breton, 2013 : 159) pro-ana se focalise sur certaines parties du corps, les autres en étant exclues. Ainsi, dans le dernier billet de son blog, Camille annonce vouloir créer un nouveau blog « *dédiée au SPORT et à la beauté ! ♥* »³⁷. Elle écrit : « *Le maquillage a toujours été quelque chose que j'aime. Je voudrais vous partagez (sic) ma passion !* ». Le contenu de ce futur blog se veut plus pro-anorexique, se rapprochant ainsi d'un blog plus traditionnel. En effet, l'absence de figuration du visage dans les blogs pro-ana semble être une caractéristique forte par

³⁵ Nous pouvons également supposer que, pour certaines photos, la tête a été coupée pour des raisons d'anonymat, ces photos étant publiées sur Internet.

³⁶ Notons une exception : un billet du blog de Camille porte sur les cheveux, souvent cassants et fragilisés par la dénutrition.

³⁷ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2017/03/je-vas-cree-un-autre-blog-dediee-au-sport-et-a-la-beaute.html> (consulté le 20 octobre 2018).

opposition à des blogs « hybrides » (Paldacci , 2006/4 : 76)³⁸ (généralistes) tenus par des adolescentes. Ainsi, l'analyse de Matthieu Paldacci montre que les préoccupations liées au corps y occupent une place importante. Le champ lexical du corps est récurrent – avec entre autres des termes relatifs au visage (Paldacci, 2006/4 : 88). Pour David Le Breton, dans une société où la reconnaissance n'est plus liée à l'appartenance à un groupe ou à une lignée, « *nul espace du corps n'est plus approprié pour marquer la singularité de l'individu et la signaler socialement. Le visage est un des hauts lieux de l'incarnation de l'identité* » (Le Breton , 2013 : 160). Or, l'identité choisie par ces blogueuses est celle de la pro-anorexie, comme en témoignent le titre du blog, le pseudo ou encore le premier billet qui souvent justifie l'engagement dans la pro-anorexie³⁹. Par conséquent, nous pouvons interpréter l'absence de la tête dans la plupart des représentations iconiques corporelles comme la volonté d'une indifférenciation afin d'être acceptée, considérée comme légitime par les internautes de la communauté pro-ana.

Enfin, concernant la posture du corps, les jeunes filles/femmes prises en photos posent. Leur corps est figé et semble s'inscrire dans l'intemporel. Leur regard est inexpressif, l'air est détaché. Il n'y a pas de récit à l'exception des photos avant/après qui pointent l'évolution vers les normes corporelles à atteindre. Cela constitue une autre différence d'avec des blogs adolescents qui n'hésitent pas à mettre des photos de leurs amis, de leur famille et des moments partagés avec eux⁴⁰. Outre le signe iconique donné à voir, le cadrage – signe plastique – participe donc de la mise en visibilité de l'idéal pro-anorexique : la minceur et l'amaigrissement considérés par le corps médical comme un des

³⁸ Les blogs dits hybrides se distinguent des photoblogs, des blogs spécialisés et mono-thématiques, des « méta »-blogs ou encore des blogs institutionnels.

³⁹ Par exemple, le blog de Camille s'intitule <http://camille-pro-ana.over-blog.com>. Son quatrième billet est intitulé « Pourquoi et comment je suis devenue Pro Ana ».

⁴⁰ « *La grande majorité des adolescents ont un blog de type personnel dans lequel ils racontent ou affichent leur vie, que ce soit par des photographies, des poèmes ou des textes. [...] Il semble assez évident que l'image a une importance centrale dans la vie des adolescents. [...] Ils nous montrent leur famille, leurs amis, leur visage, parfois même des parties de leur corps* » (Nicaise et Lefebvre, 2010/2 : 101-102).

symptômes de l'anorexie – autrement dit une transgression médicale⁴¹ –, est ici présentée comme une norme corporelle acceptable, et même plus : recherchée.

3.3. L'assertion d'une « vérité » par une opposition des contenus textuel et iconique

Nous pouvons affirmer que les photos ont principalement pour fonction d'asserter une vérité à partir de « *la création assumée d'un univers* »⁴² pour reprendre S. Rouquette : la minceur voire la maigreur sont synonymes de beauté⁴³. Le corps doit être parfait, perfection qui est l'unique objectif du mouvement pro-ana, comme l'écrit Camille à la fin d'un billet consacré à la minceur : « *Réfléchie (sic) à cet article et va vers le chemin de la perfection* »⁴⁴. Cette fonction assertive est confirmée par l'absence de discours sur la photo. En effet, elle n'est jamais évoquée par la blogueuse dans son billet⁴⁵, comme si l'image se suffisait à elle-même et n'avait pas besoin d'interprétation. Par exemple, Camille écrit un

⁴¹ Rappelons avec Claudine Herzlich que la maladie est une construction sociale « *marquée du signe de la déviance. Le médecin ne fait pas qu'expliquer un état de la maladie en lui-même évident, il le crée en lui apposant la notion d'une norme altérée. Il nomme la déviance biologique* » (Herzlich, 1984 : 195-196).

⁴² Photos truquées, retouchées qui revendiquent un point de vue particulier sur le monde.

⁴³ Sébastien Rouquette note que sur les blogs, l'image peut être utilisée pour décrire, témoigner, asserter ou argumenter (Rouquette, 2009 : 169)

⁴⁴ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/les-bienfaits-d-etre-mince.html> (consulté le 20 octobre 2018).

⁴⁵ Sora-Ana publie une photo avant/après mais le texte ne décrit pas ce corps. Elle en parle au futur : « Je dois continuer mes efforts, mon but est tout proche ! J'ai encore plus de trois semaines avant de partir en vacances, de quoi pouvoir montrer un corps magnifique ! » (<http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-11-juin.html>). Dans le second avant/après, le billet porte sur ce qu'elle a mangé, ce n'est qu'en PS qu'elle s'identifie sur les photos : « PS : C'est bien moi sur la photo avant/après. J'ai perdu 2 kg en 2 jours, et ça se voit déjà un peu ! » (<http://sora-ana.over-blog.com/2015/06/journal-de-bord-5-juin.html>). Deux commentaires d'admiration sont écrits et témoignent du fait qu'elle commence à avoir un écart entre les cuisses et que son ventre est vraiment devenu plat.

billet sur « Comment et pourquoi je suis devenue Pro Ana »⁴⁶. La photo qui l'illustre nous montre en gros plan une clavicule (cf. l'image de la catégorie 5) mais, c'est le champ lexical de la grosseur qui caractérise ce billet : « *J'étais (sic) GROSSE !* », « *J'étais (sic) "la grosse baleine" »*, « *J'étais (sic) grosse, moche* », « *Attention elle va manger ton dessert la grosse" »*, « *Tu n'est qu'une grosse VACHE !* », « *J'étais (sic) toujours grosse et moche, très moche* », etc. Un autre exemple atteste de cette opposition entre iconique et textuel : dans le billet « Conseils pour perdre du poids !!!! ♥♥♥ »⁴⁷ figure une liste de vingt-quatre conseils. La photo qui illustre le billet relève de la catégorie 3. Le buste et les cuisses d'une personne sont cadrés selon un plan rapproché soulignant la maigreur. Cette personne est habillée. Contrastant avec cette image, le conseil n° 16 est le suivant : « *Prenez une photo de vous en sous vêtement (sic) ! Voyez comme vous êtes GROSSE et LAIDE !* ». Il y a donc bien opposition entre la maigreur figurée visuellement et la mention textuelle de la grosseur. Cette opposition peut être associée à la fonction relais du message linguistique, définie par Roland Barthes. En effet, dans ce billet, par exemple, figure cet autre conseil : « *Sport Sport Sport SPORT !!! Des (sic) que vous êtes libre aller courrir (sic) ! éliminer la graisse qui vous encombre !* ». Ici, le message linguistique apporte un sens que ne peut contenir l'image. Il a une fonction de relais, en lien avec le présent puisque le sport relève des pratiques, mises en place par les adolescentes pro-ana, pour perdre du poids. La photo, quant à elle, figure ce que pourrait être leur corps dans le futur. Nous trouvons un autre exemple dans un billet, intitulé « Nouveau jour, Nouveau régime !! ». Camille détaille les menus d'une semaine type. La photo relève ici encore de la catégorie buste/cuisses. Le corps, partiellement dénudé, laisse voir un ventre plat, le *thigh gag* et une partie des cuisses. Le régime apparaît donc comme le moyen d'obtenir un corps proche de celui figurant sur la photo. Le texte a une fonction de relais, et fait lien entre le présent et le futur. Le début du billet en témoigne : « *Aujourd'hui, je vais vous parlez (sic) de MON régime à moi, crée (sic) par moi :) qui ma (sic) permis dans le temps de perdre 15 kilos !:D!!! Mais j'ai*

⁴⁶ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/02/comment-et-pourquoi-je-suis-devenue-pro-ana.html> (consulté le 20 octobre 2018).

⁴⁷ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/02/conseils-pour-perdre-du-poids.html> (consulté le 20 octobre 2018).

repris depuis.. Alors aujourd'hui je le recommence ! ». Camille mentionne en conclusion : « *Les résultats vont être spectaculaire (sic) !* », le spectaculaire pouvant désigner, pour les adolescentes pro-ana, le corps illustrant ce billet.

De façon plus générale, nous faisons l'hypothèse que la singularité des images n'intéresse pas les blogueuses. Les photos utilisées sont interchangeables. En effet, les billets « Les bienfaits d'être mince »⁴⁸ et « Conseils pour avoir des cuisses fines »⁴⁹ sont tous deux illustrés par une photo de catégorie 3 représentant un ventre plat, le *thigh gap* et le haut des cuisses. Le recours au principe de « *permutation* »⁵⁰ permet d'imaginer ce que serait une autre iconisation de ces messages pour mieux en comprendre le sens. Le billet sur la minceur pourrait être illustré par une silhouette – soit une photo de catégorie 1 – et celui concernant les cuisses fines, par un gros plan ou un plan rapproché sur cette partie du corps, ce qui n'est pas le cas. Ce n'est donc pas la singularité du corps montré qui importe mais le fait que les critères corporels de l'idéologie pro-anorexique soient visibles. La circulation de photos identiques entre les blogs semble confirmer cette idée⁵¹.

Concernant l'« *interactivité de contenu* » (Rouquette, 2009 : 210), il n'y a quasiment aucune réaction de la part des internautes⁵² sur les images publiées. Sur les trois cent quatre commentaires⁵³ (vingt-quatre billets) que compte le blog de Camille, seul un est lié à la photo. Ce commentaire constitue une question d'identification mais ne porte pas

⁴⁸ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/les-bienfaits-d-etre-mince.html> (consulté le 20 octobre 2018).

⁴⁹ <http://camille-pro-ana.over-blog.com/2015/06/conseils-pour-avoir-des-cuisses-fine.html> (consulté le 20 octobre 2018).

⁵⁰ Martine Joly explique qu'il faut penser par éléments substituables pour comprendre le sens du message : « *les éléments perçus, repérables par permutation, trouveront leur signification non seulement par leur présence mais aussi par l'absence de certains autres qui leur sont néanmoins mentalement associés* » (Joly, 2001 : 45).

⁵¹ À la lecture de différents blogs pro-anorexiques, nous avons constaté que certaines images figurant sur le blog de Camille sont utilisées par d'autres blogueuses pro-ana pour illustrer leurs billets.

⁵² Nous n'avons trouvé que deux commentaires.

⁵³ Entre 0 et 92 commentaires selon les billets.

sur la dimension esthétique du corps. Les internautes ne commentent donc pas ce qui est considéré comme la perfection corporelle. L'objectif à atteindre est une donnée qui va de soi, ce qui intéresse les adolescentes pro-anorexiques, c'est la manière d'y parvenir. Cette absence de commentaires des photos est une caractéristique qui permet de distinguer les blogs pro-anorexiques des blogs adolescents traditionnels sur lesquels le physique est une « *donnée très importante* », mais dont l'usage est différent : « *Les jeunes skyblogueurs ne cessent de se photographier et de photographier leurs proches en toutes circonstances. [...] Et, incessamment, cette exposition photographique de la vie du blogueur s'accompagne de demande d'admiration. On pose, on rit, on grimace, seul ou en groupe, en attendant le commentaire obligé des amis proches, mais aussi des visiteurs de passage* » (Cardon et Delaunay-Téterel, 2006/4 : 46). Si les photos sur les blogs pro-ana ne suscitent pas de commentaires en elles-mêmes, les normes véhiculées par ce mouvement sont toutefois contestées par une partie relativement faible des internautes. En effet, sur le blog de Camille, environ 1/10^{ème} des commentaires sont anti-pro-ana. Ils dénoncent cette idéologie en mobilisant quatre registres normatifs⁵⁴ : le registre médical, le registre esthétique, le registre des qualités et celui de la folie. La critique des normes corporelles relève du registre de l'esthétique dont l'argument principal se fonde sur une inversion de l'équation minceur = beauté et perfection.

Nous pouvons également considérer que les images publiées sur les blogs pro-ana sont prescriptives, terme utilisé par Lipovetsky pour qualifier les photos de mannequins dans la presse magazine. Ce sont des « *images forces invitant à l'amélioration permanente des qualités esthétiques* » (Lipovetsky, 1997 : 183) ; le corps appelle « *à l'action correctrice, à l'effcience et à l'optimisation esthétique* » (Lipovetsky, 1997 : 183). Nous retrouvons effectivement cette injonction à l'amélioration du physique sur les blogs pro-ana, qui passe par des restrictions alimentaires et un certain nombre de pratiques sportives visant à « corriger » ce qui ne correspond pas à la norme.

⁵⁴ Un commentaire peut appartenir à différents registres.

Cependant, dans leurs billets, les blogueuses critiquent leur propre corps ou les corps qui ne correspondent pas aux normes pro-ana, critiques qui s'opposent au corps montré par l'image. Nous pouvons qualifier cette opposition, d'opposition structurelle entre les signes linguistiques qui forment le discours du billet et les commentaires, et les signes iconiques/plastiques, les photos. D'un côté, les billets évoquent le gras, la paresse, l'obésité⁵⁵, l'absence de contrôle et de volonté, la mollesse ou encore l'isolement ; de l'autre, les images connotent la minceur et/ou la maigreur, la beauté et la perfection⁵⁶. Cette opposition linguistique/iconique se double d'une opposition narrative : présent/futur. Alors que le texte tend à se focaliser sur le présent notamment par l'usage du journal alimentaire, l'image fait référence à un horizon – futur – à atteindre. Nous rejoignons Casilli, pour qui « *l'image que l'internaute donne à voir de son corps se projette dans un futur de perfection [...] ou se fige dans un présent fait d'efforts et de sacrifices* » (Casilli, 2013/1 : 116), ce « *futur de perfection* » étant prédominant dans notre corpus (type 1 versus certaines photos de type 2). Enfin, cette opposition peut être considérée comme structurelle au sens où elle ne concerne pas uniquement les deux blogs étudiés mais une grande partie des blogs pro-ana⁵⁷.

4. Conclusion

Il existe aujourd'hui un décalage entre les représentations qui circulent dans les discours politiques, médiatiques ou encore médicaux sur ce qui est donné à voir sur les blogs pro-ana et ce qui l'est réellement. Les images connotant la mort sont absentes des deux blogs étudiés. La représentation de pratiques destructrices de par la monstration d'un corps squelettique et décharné semble avoir disparue.

⁵⁵ Ici synonyme de gros.

⁵⁶ Nous pouvons faire le parallèle avec ce qu'évoque Lipovetsky concernant la beauté contemporaine : « *si, de nos jours, la cellulite, les plis, le ramolli, le flasque déclenche autant de réaction négative de la part des femmes, c'est que le svelte et le ferme ont valeur de maîtrise de soi, de réussite, de self management* » (Lipovetsky, 1997 : 139).

⁵⁷ Cette affirmation repose sur notre propre lecture d'un grand nombre de blogs pro-anorexiques mais n'a pas fait l'objet d'une étude référencée.

En outre, le blog constitue un « *contexte de publication* » ce qui « *implique une sérialisation, c'est-à-dire la constitution d'un continuum temporaire, communautaire et dynamique, où chaque élément informe la compréhension des autres éléments* » (Dubois, 2014 : 162). Le contexte de publication confère à l'image « *des propriétés nouvelles en même temps qu'elle en apporte aux autres images qui la composent* » (Dubois, 2014 : 161). Ici, c'est le blog pro-ana en tant que contexte de publication qui participe de la mise en sens des images du corps, laquelle est renforcée d'une part par l'opposition entre contenu textuel / contenu iconique, d'autre part par l'absence de commentaires sur l'image en elle-même. Le message linguistique a une fonction de relais, telle que la définit Roland Barthes, associée à l'opposition texte / image, quand il s'agit de l'iconisation du corps. En outre, l'hypothèse de Laurence Bardin ne fonctionne pas ici : ce n'est pas tant l'image qui fixe le sens du message linguistique que le blog pro-ana en tant que contexte de publication. C'est parce que l'internaute sait qu'il est sur un blog pro-anorexique, qu'il comprend comment interpréter les photos qui y figurent. Enfin, les représentations iconiques, notamment corporelles, reprennent les codes publicitaires étudiés par G. Lipovetsky : c'est un « *corps mosaïque* », l'image d'une « *femme en morceaux* » – sans la tête – qui sont donnés à voir, notamment par le jeu du cadrage. Ces codes sont adaptés aux normes corporelles pro-anorexiques qui poussent à leur paroxysme les normes esthétiques de notre société. En effet, qu'il s'agisse d'historiens du corps, de sociologues⁵⁸ ou encore de philosophes⁵⁹, les chercheurs soulignent l'évolution des normes corporelles aux XX^e et XXI^e siècles. Ces normes tendent vers une minceur toujours plus importante. Ainsi, Georges Vigarello écrit que la minceur est ancienne « *mais [qu'] elle triomphe plus que jamais dans les modèles d'aujourd'hui. Profil tonique, réactif, affermi, celui que Vogue a su clairement spécifier dès les années 20 : "la silhouette svelte et sportive, les membres fins et musclés sans graisse parasite et la figure énergique et ouverte : voilà l'idéal de la beauté féminine"* (Marelli , 1936 : 9) »

⁵⁸ Nous pensons à l'ouvrage de Kaufman, *Aimer son corps. La tyrannie de la minceur*, Paris, Éditions Jean-Claude Lattès, 2013. Il évoque « *l'injonction sociale à l'hyper-minceur* », « *les modèles, qui nous empêchent d'aimer notre corps* », « *qui nous tyrannisent* » (p. 9).

⁵⁹ Par exemple, Gilles Lipovetsky mentionné en introduction.

(Vigarello, 2013 : 15). Les mannequins sont le symbole de cet idéal, comme le rappelle Gilles Lipovetsky⁶⁰ et ce dont témoignent les images présentes sur les blogs pro-anorexiques.

Bibliographie

- Allois Gérard, « Internet et anorexie », *Savoirs et cliniques*, n° 13, 2011/1, p. 44-48.
- Arnoult Audrey, *La médiatisation des troubles liés à l'adolescence dans la presse quotidienne nationale française (1995-2009)*, Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Lyon 2, 2011, http://theses.univ-lyon2.fr/documents/lyon2/2011/arnoult_a#p=0&a=top
- Balinska Marta Aleksandra, *Retour à la vie, quinze ans d'anorexie*, Paris, Editions Odile Jacob, 2003.
- Bardin Laurence, « Le texte et l'image », *Communication et langages*, n° 26, 1975, p. 98-112.
- Barthes Roland, « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, 1964, p. 40-51.
- Cardon Dominique et Delaunay-Téterel Hélène, « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », *Réseaux*, n° 138, 2006/4, p. 15-71.
- Casilli Antonio, « Le web des troubles alimentaires. Un nouvel art de jeûner ? », *Communications*, n° 92, 2013/1, p. 111-123.
- Charaudeau Patrick, *Les médias et l'information : l'impossible transparence du discours*, Bruxelles, Editions de Boeck-Ina, 2005.
- Delforce Bernard, « La responsabilité sociale du journaliste : donner du sens », *Les Cahiers du journalisme*, n° 2, décembre 1996, p. 16-32.
- Delforce Bernard et Noyer Jacques, « Pour une approche interdisciplinaire des phénomènes de médiatisation : constructivisme et discursivité sociale », *Etudes de communication*, n° 22, 1999, p. 14-37.
- Dubois François-Ronan, « Les blogs, de la pornographie de mode à la photographie pornographique », *Questions de communication*, n° 26, 2014, p. 153-163.

⁶⁰ « Au fétichisme contemporain du corps jeune, ferme, sans adiposité correspond l'idôlatrye des top-models » (Lipovetsky, 1997 : 181-2).

- Herzlich Claudine, « Médecine moderne et quête de sens : la maladie comme signifiant social », in Marc Augé et Claudine Herzlich, *Le sens du mal : anthropologie, histoire, sociologie de la maladie*, Paris, Editions des Archives contemporaines, 1984, p. 189-215.
- Joly Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Editions Nathan, 2001, *L'image et les signes*, Paris, Editions Armand Colin, 2005.
- Kaufman Jean-Claude, *Aimer son corps. La tyrannie de la minceur*, Paris, Editions Jean-Claude Lattès, 2013.
- Krieg Planque Alice, *Analyser les discours institutionnels*, Paris, Editions Armand Colin, 2012.
- Le Breton David, « Introduction », in David Le Breton *et al.* (dir.), *Corps en formes*, Paris, CNRS Editions, 2013, p. 159-162.
- Lipovetsky Gilles, *La troisième femme : permanence et révolution du féminin*, Paris, Editions Gallimard, 1997.
- Maçon Dauxerre Victoire, *Jamais assez maigre, journal d'un top model*, Paris, Editions Les Arènes, 2016.
- Neveu Erik, « L'approche constructiviste des "problèmes publics" - Un aperçu des travaux anglo-saxons », *Etudes de communication*, n° 22, 1999, p. 41-57.
- Nicaise Emmanuel et Lefebvre Alex, « Le blog d'adolescent : à la frontière de soi, du réel et du virtuel », *Cahiers de psychologie clinique*, n° 35, 2010/2, p. 93-113.
- Orban Anne-Claire, « Cher journal, cher blog... », *Lettre de l'enfance et de l'adolescence*, n° 61, 2005/3, p. 31-36.
- Paldacci Matthieu, « Le blogueur à l'épreuve de son blog », *Réseaux*, n°138, 2006/4, p. 73-107.
- Pedon Eric et Walter Jacques, « Les variations du regard sur les "camps de concentration" en Bosnie. Analyse des usages de la photographie dans un échantillon de journaux français », *Mots*, n° 47, juin 1996, p. 23-45.
- Rouquette Sébastien, « Les blogs "extimes": analyse sociologique de l'interactivité des blogs », *Tic et sociétés*, n°2, 2008.. <https://journals.openedition.org/ticetsociete/412>
- Rouquette Sébastien, *L'analyse des sites Internet. Une radiographie du cyberspace*, Bruxelles, Editions de Boeck, 2009.
- Tisseron Serge, *L'intimité surexposée*, Paris, Editions Ramsay, 2001.
- Vigarello Georges, *Les métamorphoses du gras. Histoire de l'obésité*, Paris, Editions du Seuil, 2010.

Vigarello Georges, *Histoire de la beauté : le corps et l'art d'embellir de la Renaissance à nos jours*, Paris, Editions du Seuil, 2014.

Windels Marie, « Les blogueuses pro-ana. Des idéologues de la maigreur sur Internet », *Adolescence*, n° 72, 2010/2, p. 433-442.

Le corps comme médium d'interaction dans le processus d'appropriation ou de résistance au dispositif de jeu vidéo

< Isabel Colón de Carvajal¹ > < Sandra Teston-Bonnard²>

1. Laboratoire ICAR, École Normale Supérieure de Lyon
15, parvis René Descartes, BP7000, 69342 Lyon Cedex 07
isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

2. Laboratoire ICAR, Université Lumière Lyon 2
15, parvis René Descartes, BP7000, 69342 Lyon Cedex 07
sandra.teston-bonnard@univ-lyon2.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Nous proposons une étude sur une session de jeu vidéo multi-joueurs sur le dispositif Kinect dans lequel le corps du joueur sert de contrôleur pour interagir avec le dispositif. Nous allons particulièrement nous focaliser sur le rôle central du corps des joueurs comme médium d'interaction homme-machine, dans le processus d'appropriation et de résistance du dispositif. L'analyse s'inscrit selon les principes de l'ethnométhodologie (Garfinkel 1967/2007), de l'analyse conversationnelle multimodale (Goodwin, 2000 ; Mondada, 2007, 2009 ; Nevile *et al.*, 2014) et de la linguistique interactionnelle (Selting & Couper-Kuhlen, 2001 ; Mondada, 2008). Nous discuterons notamment le rôle et la place du geste en comparaison à l'expression corporelle en tant qu'unité linguistique de communication.

< ABSTRACT >

We propose a study on a multiplayer video game session on the Kinect device in which the player's body serves as a controller to interact with the device. We will focus particularly on the central role of the player's body as a human-machine interaction medium, in the process of appropriation and resistance of the device. The analysis follows the principles of ethnomethodology (Garfinkel 1967/2007), multimodal conversational analysis (Goodwin 2000, Mondada

2007, 2009, Nevile et al 2014) and interactional linguistics (Selting & Couper - Kuhlen 2001, Mondada 2008). In particular, we will discuss the role and place of gesture in comparison to bodily expression as a linguistic unit of communication.

< **MOTS-CLES** >

Interaction, jeux vidéo, « corps médium », expérience de jeu, appropriation, résistance, geste, expression corporelle.

< **KEYWORDS** >

Interaction, videogames, « medium body », gaming experience, appropriation, resistance, gesture, body expression.

1. Introduction

Il est indéniable que les jeux vidéo occupent une place importante dans les rencontres sociales : on se retrouve en famille ou entre amis pour jouer ensemble, on joue en ligne avec ou contre d'autres joueurs, on expose son jeu sur des plateformes sociales telles que Twitter ou Youtube, etc. Les jeux vidéo deviennent donc un objet d'étude important pour l'analyse des relations sociales. D'autre part, étudier la manière dont on joue, permet aux développeurs de jeux de mieux connaître les besoins et les exigences des joueurs. Dans ce contexte, un nouveau champ de recherche s'est formé vers la fin du XX^e siècle : Les *game studies*, un domaine de recherche interdisciplinaire dans les sciences humaines et sociales, s'intéressent à la fois aux jeux et aux joueurs.

Si les travaux sur les jeux vidéo sont très nombreux, l'EMCA¹ ne s'y intéresse que depuis peu. Une grande partie des études concerne les jeux vidéo en ligne (Ducheneaut & Moore, 2004 ; Moore *et al.*, 2007 ; Piirainen-Marsh & Tainio, 2009a et b ; Reeves, Brown & Laurier, 2009 ; Bennerstedt & Linderoth, 2009 ; Bennerstedt, 2013). Ces dernières années, les recherches portent également sur des formes de jeux en ligne particuliers tels que *Let's play* sur Youtube (Marx & Schmidt, 2017) ou *Twitch TV* (Meyer, 2015 ; Recktenwald, 2017) ou bien sur *mixed reality games* (Reeves *et al.*, 2015). Les analyses de l'interaction des joueurs qui jouent côte à côte ensemble sur un ou plusieurs écrans sont

¹ EMCA : EthnoMethodology and Conversational Analysis.

plus rares. On peut citer les travaux de Mondada (2011, 2012, 2013) qui se focalisent plus particulièrement sur la temporalité des différentes actions des joueurs sur l'écran et dans l'interaction. Baldauf-Quilliatre (2014a, 2014b, 2014c) s'intéresse à la manière dont les joueurs co-construisent un focus d'attention commun à travers des formats de tours. Aarsand (2010) et Colón de Carvajal (2015) s'interrogent sur le positionnement des joueurs comme « expert ». Tekin & Reeves (2017) et Colón de Carvajal (2016) étudient, sous des perspectives différentes, les particularités des jeux avec Kinect. Tekin & Reeves (2017) analysent ainsi la manière dont les spectateurs participent au jeu, tandis que Colón de Carvajal (2016) se focalise sur le joueur et la manière dont il s'approprie le jeu. Par ailleurs, Reeves *et al.* (2016) distinguent deux types d'analyses : celles qui s'intéressent aux jeux vidéo comme ressource pour l'interaction (notamment pour l'apprentissage de langue, voir Piirainen-Marsh, 2012) et celles qui se concentrent sur l'organisation des actions dans le jeu, notamment concernant la temporalité (Mondada, 2013), la coordination (Aarsand & Aronsson, 2009) ou la conduite des avatars (Bennerstedt & Ivarsson, 2010). Plus récemment, des études s'interrogent plus particulièrement sur le rôle des spectateurs dans les jeux vidéo (Tekin & Reeves, 2017 ; Baldauf-Quilliatre & Colón de Carvajal, 2017). Cet aspect nous paraît particulièrement important : dans nos corpus, tous les participants ne sont pas toujours en train de jouer. Mais ces personnes qui ne jouent pas participent pourtant au jeu et à l'interaction.

Ces travaux se sont principalement basés sur des contextes de jeu vidéo où les modalités de jeu s'appuient sur l'utilisation d'un contrôleur comme objet technique d'interaction à partir duquel le joueur anime son avatar dans l'univers du jeu. Finalement, nous observons peu d'études qui se sont intéressées à l'usage du corps comme contrôleur, le corps comme médium animé d'interaction. Les quelques recherches sur ce sujet ont été réalisées dans d'autres disciplines comme par exemple en psychologie, neuropsychologie, informatique ou encore en éducation, où les chercheurs vont étudier l'utilisation des contrôleurs (objet ou corps) dans la rééducation motrice chez les enfants et adultes, ou avec des pathologies neurologiques de type Alzheimer par exemple (Barnachon *et al.*, 2012 ; Chang *et al.*, 2011 ; Coville, 2015 ; Lange *et al.*, 2011).

Dans cet article, nous allons donc particulièrement nous intéresser au rôle central du corps des joueurs comme médium animé d'interaction dans le processus d'appropriation ou de résistance au dispositif de jeu. Il s'agit en effet d'étudier une session de jeu vidéo qui se déroule sur le dispositif Kinect (Microsoft, 2010) disponible pour la console Xbox 360 (Microsoft, 2005). Après avoir présenté les caractéristiques de ce dispositif et le type de jeu joué par les participants dans cette session, nous proposerons une analyse linguistique et interactionnelle de six extraits choisis dans cette session de jeu sur Kinect. Notre analyse permettra ainsi :

a) d'enrichir nos analyses sur les modalités de jeu offertes au joueur pour animer son avatar ;

b) de mieux comprendre le travail d'appropriation (Flichy, 2008/2) ou de résistance parfois complexe de ce dispositif d'interaction homme-machine, et ce, du point de vue des joueurs. Effectivement, nous avons observé que « jouer aux jeux vidéo » avec son corps (et non plus seulement avec ses mains) ne va pas nécessairement de soi dans une pratique de jeu, et ce, même pour des joueurs identifiés comme « experts » de jeux avec manette.

c) d'analyser la reconfiguration des contextes d'activité et d'interaction (Duranti & Goodwin, 1992) due à ce dispositif de jeu dans lesquels sont engagés les participants.

d) de décrire le geste vs l'expression corporelle en tant que langage non verbal. L'analyse proposée ici permettra de rendre compte des différences entre un geste qui dirige la machine (l'avatar) et l'expression corporelle qui communique avec la machine (en réponse à l'avatar).

2. Données et approches méthodologiques

Les données utilisées pour notre article s'inscrivent dans un projet de recherche mené par des membres de l'équipe InSitu : « INteractions :

Situations, pratiques et outils » du laboratoire ICAR². Ce projet, financé par le programme ANR « jeunes chercheurs » jusqu'en 2014, s'intitulait « Ludespace : les espaces du jeu vidéo en France »³. Il avait pour objectif de proposer un panorama et une cartographie des pratiques des jeux vidéo en France, dans une réflexion pluridisciplinaire menée entre des chercheurs issus de différents domaines en sciences humaines et sociales.

Une première partie des enregistrements a été réalisée entre le printemps et l'automne 2012. Nous avons au minimum deux vues d'une même situation de jeu vidéo : i) le joueur dans son espace ; ii) l'écran du joueur. Pour certaines situations, nous avons la vue supplémentaire des mains du joueur manipulant le contrôleur de la console (ou le clavier et la souris de l'ordinateur), et une source d'enregistrement audio. Dans cet article, nous analyserons une situation de jeu sur Kinect. Cette session de jeu vidéo nous permet d'analyser les pratiques de jeu de quatre joueurs lorsqu'ils incarnent corporellement le contrôleur pour interagir sur la console. Avec ce dispositif, le joueur utilise donc entièrement son corps pour animer et faire progresser son avatar dans les actions du jeu⁴.

Le jeu s'appelle *Kinect Adventures : Reflex Ridge*. Il s'agit de mini jeux collaboratifs ou en compétition. L'objectif principal est d'avancer sur un parcours aussi vite que possible tout en activant des objets ou en évitant des obstacles. Pour cela, les joueurs peuvent faire quatre actions avec leur corps : 1) sauter sur place pour aller plus vite ; 2) tendre ses bras pour gagner des balles (cf. image 1) ; 3) étirer ses bras d'avant en arrière pour activer une barre horizontale (cf. image 2) ; 4) se pencher ou s'accroupir pour éviter des obstacles (cf. image 3).

² Page Web de l'équipe InSitu au laboratoire ICAR : <http://icar.univ-lyon2.fr/pages/equipe1.htm> (consulté le 23 juin 2016).

³ Page web du projet : <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267> (consulté le 23 juin 2016).

⁴ Bien que le dispositif de jeu Kinect sur Xbox 360 peut sembler aujourd'hui un peu dépassé par d'autres modalités d'immersion, notamment *via* la réalité virtuelle ou augmentée, il ressort de notre enquête nationale menée dans le cadre du projet ANR « Ludespace » que ce dispositif de jeu reste toujours utilisé par une partie de la population interrogée.



Image 1 : Tendre ses bras pour gagner des balles



Image 2 : Étirer ses bras d'avant en arrière pour activer une barre horizontale



Image 3 : Se pencher ou s'accroupir pour éviter des obstacles

Pour cette étude, nous avons analysé trois sessions de jeu mettant en compétition deux participants à chaque fois :

- Session de jeu 1 : Lucas contre Dominique (durée 2 min)

- Session de jeu 2 : Lucas contre Léa (durée 3 min)
- Session de jeu 3 : Véro contre Dominique (durée 2 min 10 sec)

Il est important de préciser qu'aucuns conseils n'ont été donnés de la part des participants « propriétaires » du jeu avant le début de la première partie.

Dans le projet Ludespace, nous avons adopté la méthodologie de travail de terrain et de recueil de corpus développée en linguistique interactionnelle et analyse conversationnelle qui donne à voir des expériences vidéoludiques variables selon les contextes. Cette méthodologie vise à capturer des données audio et vidéo afin de rendre disponibles, et donc analysables, les détails linguistiques, multimodaux et situationnels (regards, gestes, mouvements, actions, objets, cadre physique) pertinents pour l'interaction enregistrée (Groupe ICOR, 2006). Elle permet aussi d'observer précisément l'évolution dans le temps et dans l'espace d'une ou plusieurs sessions de jeu, les interactions sociales et spatiales qui se nouent entre les joueurs et le support de jeu, entre les joueurs et leur environnement, et enfin entre les joueurs eux-mêmes.

3. Processus d'appropriation du dispositif

Dans une première longue analyse, nous nous intéressons au processus d'appropriation du dispositif par le joueur Lucas, lors des première et deuxième sessions de jeu sur Kinect. Lucas est un joueur plutôt expert des jeux vidéo avec manette mais il a un profil de joueur débutant sur Kinect. La durée totale de l'expérience de jeu de Lucas est de 6 minutes 47 secondes. L'analyse permet de distinguer quatre modalités d'utilisation du corps du joueur selon son degré d'appropriation du jeu : le corps comme médium « découvert » (section 3.1), puis « observé » (section 3.2), puis « conseillé » (section 3.3) et enfin « maîtrisé » / « approprié » (section 3.4).

La première session de jeu commence entre Dominique et Lucas. Dans ce contexte de jeu, Dominique a une maîtrise plutôt experte du dispositif Kinect, alors que Lucas en a une maîtrise débutante. La partie dure deux minutes.

3.1. Phase 1 : Le corps comme médium « découvert »

Dans l'extrait 1, les plateformes rouge et bleue visibles sur la vue de l'écran à droite élèvent les joueurs vers le circuit comme s'ils étaient dans un ascenseur. Ils sont donc en position d'attente avant que ne démarre le jeu.

Extrait 1 : En attendant, les joueurs testent le dispositif



L'extrait dure 10 secondes. Les joueurs mobilisent ce temps d'attente pour essayer le dispositif et pour regarder la synchronisation des mouvements de leur corps avec celui de leur avatar à l'écran, sans que cela n'ait pour autant d'impact sur le jeu. Il n'y a pas d'échange de paroles entre les joueurs dans cette séquence. L'interaction se fait uniquement sur un plan non verbal, par les mouvements du corps des joueurs et celui des avatars sur l'écran en réaction.

Dominique commence par faire des mouvements avec son bras gauche puis avec le droit (cf. image 4). Il montre ainsi à Lucas la synchronisation opérée avec les bras de son avatar.



Image 4 : Mouvements de bras de Dominique

Ensuite, Dominique va poser sa main gauche sur l'épaule droite de Lucas (cf. image 5). Les deux joueurs sont focalisés sur l'écran pour voir comment l'avatar de Dominique réagit à son mouvement.



Image 5 : Main gauche de Dominique sur l'épaule droite de Lucas

Après avoir ramené son bras le long de son corps, Dominique reproduit la même action de poser sa main gauche sur l'épaule droite de Lucas (cf. image 6).



Image 6 : Répétition du mouvement précédent

On voit le bras gauche de l'avatar légèrement en hauteur (écran sur la droite) donc fidèle à l'action de Dominique.

Enfin, Lucas imite l'action réalisée par Dominique, et à son tour pose sa main droite sur l'épaule gauche de Dominique (cf. image 7) pour tester également le dispositif d'interaction homme-machine et ainsi évaluer les réactions de son avatar par rapport aux mouvements de son propre corps.

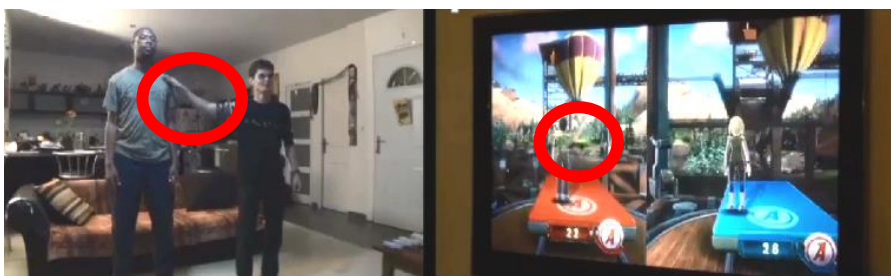


Image 7 : Main droite de Lucas sur l'épaule gauche de Dominique

L'analyse linguistique permet ici de comprendre les fonctionnements communicatifs et leurs aboutissements, positifs et négatifs, dans l'action des joueurs. Nous avons dû et voulu confronter alors le geste aux unités de communication des approches théoriques de syntaxe interactionnelle.

Dans l'extrait 1, nous sommes en présence de gestes qui remplacent la parole, mais qui ne sont pas pour autant des gestes signants, au sens qu'il s'agit de gestes différents de la langue des signes. Nous proposons pour notre analyse d'interpréter ces gestes qui remplacent la parole comme noyau (macro-syntaxique), comme un acte de langage, un élément référentiel, un élément rhématique, ou encore un topic dans l'échange.

3.2. Phase 2 : Le corps comme médium « observé »

Après avoir « découvert » minimalement son corps en interaction avec l'avatar du jeu, Lucas joue à la première session de jeu contre Dominique. Il va alors faire l'expérience du jeu sans aucuns conseils préalables. L'extrait 2 dure 6 secondes et permet d'illustrer les mauvaises et bonnes actions que Lucas réalise avec son corps en ce début de jeu.

Extrait 2 : Mauvaises et bonnes postures du corps de Lucas

Lucas enchaîne les bonnes positions du corps pour éviter les obstacles et les mauvaises positions du corps pour gagner des balles (cf. image 8). En effet, Lucas bouge correctement son corps à gauche ou à droite pour éviter les obstacles, et son avatar est synchronisé avec ses mouvements.

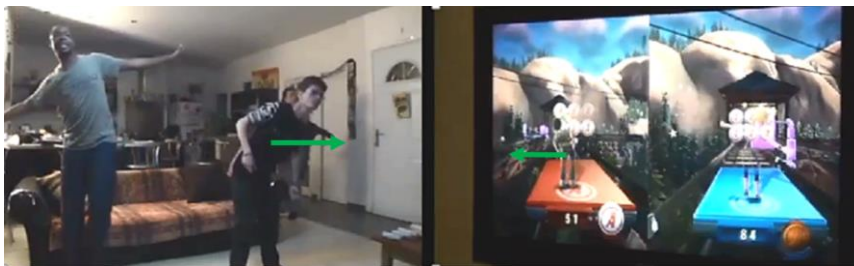


Image 8 : Bonne position de Lucas à gauche ou à droite pour éviter les obstacles

Par contre, pour récupérer les balles blanches en diagonale, il ne réalise pas encore la bonne position. Il faudrait qu'il penche son corps pour en gagner plus (cf. image 9).



Image 9 : Mauvaise position de Lucas pour récupérer les balles en diagonale

Dans ce même extrait, on peut également regarder les positions de Dominique, qui à la fois se déplace de gauche à droite pour éviter les obstacles (cf. image 10), et aussi écarte les bras et s'accroupit correctement pour récupérer les balles blanches (cf. image 11). Enfin comme Lucas, Dominique saute aussi sur place pour aller plus vite lorsque c'est nécessaire.



Image 10 : Bonne position de Dominique pour éviter les obstacles



Image 11 : Bonne position de Dominique pour récupérer les balles

Tout au long de ce deuxième extrait, nous observons la présence d'une troisième participante, Léa, spectatrice de la situation. Elle regarde les joueurs évoluer dans leur partie tout en examinant l'évolution des avatars dans l'univers du jeu. Elle est donc témoin des bonnes et mauvaises positions réalisées par Lucas. Cette troisième participante est importante dans le processus d'appropriation du dispositif en train de se construire par Lucas car elle va avoir un rôle central un peu plus tard dans la partie. Dans l'extrait 2, les joueurs sont toujours dans un enchaînement de mouvements et postures sans parole, sans dialogue entre eux comme dans l'extrait 1.

3.3. Phase 3 : Le corps comme médium « conseillé »

Dans l'extrait 3, nous arrivons vers la fin de la première session de jeu entre Dominique et Lucas. Léa est spectatrice de la partie en cours, et elle regarde l'avatar de Lucas à l'écran en réaction aux différentes postures qu'il enchaîne avec son corps. Elle va remarquer par exemple que Lucas ne positionne pas son corps correctement pour récupérer les balles. Ce constat va faire émerger une séquence d'instructions, de conseils⁵ de la part de Léa adressés à Lucas. Le corps de Lucas est donc considéré ici comme un médium qui va être « conseillé » par Léa mais le corps de Léa également va servir de médium « de conseil » sur lequel elle va venir s'appuyer pour expliquer les modalités de jeu à Lucas.

Extrait 3 : Instructions/conseils de Léa adressés à Lucas pendant le jeu

⁵ La distinction formelle entre un tour d'instruction ou un tour de conseil en situation de jeux vidéo n'est pas décrit dans cet article. Il s'agit d'une recherche plus complexe actuellement menée par Baldauf-Quilliatre & Colón de Carvajal (en préparation).

```

1  DOM  #<((rire)) (0.6)>
    ecr  #image12
2      (0.4)
3  LEA  (faut) s` mettre sur l` côté/
4      (1.1)
5  LEA  °°lucas°° quand y a i grec *tu fais comme ça/
    leaG *met bras en i grec-->
6      (1.2) $(0.3)      $(1.1)*
    leaG -->*
    lucG $regarde LEA $regarde écran et met bras en i grec-->>
7  LUC  quand j` fais quoi/=
8  LEA  =*sur l` côté et tu penches xxx
    leaG *tend bras en l`air sur sa gauche-->>
9  LUC  ah/

```

Ligne 1, pendant le rire de Dominique, on observe la position droite du corps de Lucas lorsqu'il arrive sur les balles en forme de « Y » (cf. image 12).



Image 12 : Corps droit de Lucas

Léa initie un premier tour d'instructions, de conseils « faut s` mettre sur l` côté » (ligne 3) en réaction à la mauvaise position de Lucas. Elle interpelle ensuite Lucas en ligne 5 et précise son propos « quand y a i grec tu fais comme ça » en réalisant la bonne posture à faire en même temps (cf. image 13).



Image 13 : Posture du corps de Léa en « Y »

Simultanément à l'action de Léa, et pendant un long silence (ligne 6), Lucas oriente brièvement son regard vers son interlocutrice (cf. image 14), puis le réoriente vers l'écran, et reproduit alors la bonne posture à réaliser (cf. image 15). Il va maintenir cette posture au-delà de l'extrait 3.



Image 14 : Lucas regarde Léa (ligne 6)

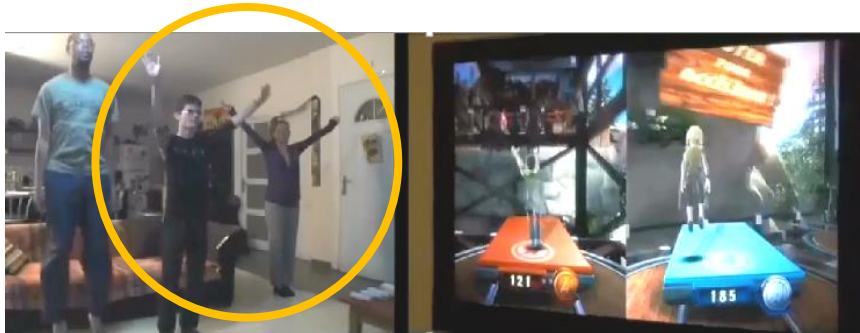


Image 15 : Lucas reproduit la bonne posture en forme de Y avec son corps

Ligne 7, Lucas initie une hétéro-réparation sur le tour précédent de Léa « quand j` fais quoi » mais sa question n'obtiendra pas verbalement de réponse. Léa enchaîne immédiatement sur un troisième tour d'instructions, de conseils en ligne 8 : « sur l` côté et tu penches xxx » qu'elle exécute en même temps avec son corps en se penchant sur le côté (cf. image 16).



Image 16 : Léa penche son corps sur le côté en parallèle de son conseil (ligne 9)

Cette seconde position de Léa n'est pas vue par Lucas resté orienté vers l'écran. Il exprime néanmoins sa compréhension des instructions et des conseils de Léa par une exclamation en ligne 9.

Si nous poursuivons notre analyse en nous appuyant sur les unités linguistiques de communication, nous observons cette fois-ci des gestes qui ont une portée, une valeur différente que précédemment. Dans l'extrait 3, nous relevons des gestes qui accompagnent la parole et non qui remplacent la parole. Ces gestes qui accompagnent la parole sont interprétables, entre autres, comme commentaire, « prosodie », nuances, cadreur, embrayeur, préambule, conclusif, parenthèse, ponctuations.

La première session de jeu se termine entre Dominique et Lucas. Les participants vont mobiliser l'entre deux sessions de jeu pour continuer la séquence de conseils et d'instructions initiée par Léa. Les corps de Lucas et Léa sont toujours médium « conseillé » ou « de conseil » dans l'interaction.

Extrait 4 : Instructions/conseils de Léa adressés à Lucas en dehors du jeu

```

1 LEA t` sais *quand t` as une barre en travers/
  leaG *dessine ligne avec son bras-->
2 $comme ça en fait\*
  lucR $regarde LEA-->4
  leaG -->*
3 (0.7)
4 DOM [xxxx ]
5 LEA *[/faut t` mettre comme] ça/ *$
  leaG *étire deux bras rassemblés en l'air en se penchant*
  lucR -->$
6 LUC $ah:./
  lucG $étire deux bras écartés en se penchant-->
7 LEA quand$ t` as un i grec *tu t` mets $comme ça/
  lucG -->$
  leaG *ouvre deux bras en l'air
  droite
  lucG $étire deux bras rassemblés
  en l'air en se penchant-->>

```

Lignes 1 et 2, Léa reprend ses conseils et les reformule plus en détail. Elle fait d'abord une référence à une forme que le joueur peut voir dans le jeu « t` sais quand t` as une barre en travers/ comme ça en fait\ » et simultanément, elle représente la forme de la barre avec son bras. À la fin de son tour, Lucas s'oriente vers Léa pour la regarder pendant son explication.



Image 17 : Léa représente « une barre en travers » avec son bras, Lucas regarde Léa faire son action

Ligne 5, Léa réalise ensuite la bonne position à avoir avec son corps, accompagné d'une instruction orale « faut t` mettre comme ça/ » (cf. image 18).



Image 18 : Bonne posture de Léa pendant son instruction

Lucas réoriente après son regard vers l'écran et, tout en marquant sa compréhension par une exclamation « ah::/ », il initie alors une position du corps différente (ligne 6), bras droit et bras gauche ouvert en diagonal (cf. image 19). Il imite en fait la position actuellement illustrée en photo sur l'écran à droite et réalisée par Dominique pendant la partie précédente.



Image 19 : Bras droit et gauche de Lucas ouvert en diagonale

Léa propose et réalise enfin une seconde position à reproduire avec son corps « quand t` as un i grec » (ligne 7), accompagné de l'instruction orale « tu t` mets comme ça ». Lucas initie alors un second mouvement

en étirant les deux bras rassemblés en l'air et en se penchant (cf. image 20).



Image 20 : Léa en posture de « Y » et Lucas penché sur le côté les bras en l'air

Du geste vers l'expression corporelle. L'analyse des extraits 3 et 4 nous permettent de décrire plus finement le geste par rapport à ce qu'on appellerait l'expression corporelle. Dans ce type de jeux, il s'agit bien de transmettre à la machine sa propre expression corporelle par écran interposé. L'expression corporelle mobilisée ne serait alors pas constituée de simples gestes (ou dans d'autres contextes, de mimiques, de regards, ni même de postures) mais en réalité d'un parler corporel, d'un langage corporel, d'une expression corporelle pour contrôler la machine (l'avatar), ce qui est différent lors de l'utilisation d'un volant, d'un bouton, d'un clavier, d'une manette. Nous reviendrons plus en détail sur la comparaison entre geste vs expression corporelle en conclusion de notre article.

3.4. Le corps comme médium « approprié » / « maîtrisé »

La seconde session de jeu commence cette fois-ci entre Léa et Lucas. Dans cette configuration, Léa est plutôt une joueuse intermédiaire dans les jeux vidéo sur Kinect. Lucas reste quant à lui un joueur débutant sur Kinect. La partie entre ces deux joueurs va durer trois minutes. Ce cinquième extrait permet d'observer l'appropriation du dispositif par

Lucas lorsqu'il mobilise son corps au bon moment dans le jeu et de façon appropriée, maîtrisée par rapport aux actions à réaliser dans le jeu.

Extrait 5 : Appropriation des postures



Dans l'extrait 5, Lucas enchaîne à présent une succession de plusieurs positions du corps parfaitement coordonnées pour la bonne progression du jeu. En effet, il réalise une première position avec les bras ouverts synchronisée à la forme alignée des balles (cf. image 21).



Image 21 : Lucas avec les bras ouverts pour gagner les balles alignées

Il réalise ensuite une seconde action où il déplace les bras d'avant en arrière pour activer la barre horizontale sur l'écran (cf. image 22).



Image 22 : Lucas avec les bras d'avant en arrière

Aussi, il réussit à récupérer la ligne de balles en diagonale en étirant ses bras en l'air et en se penchant avec le corps (cf. image 23).



Image 23 : Lucas penché avec les bras en l'air

Lorsque la forme des balles représente une étoile, Lucas positionne son corps les bras ouverts et jambes ouverts (cf. image 24).

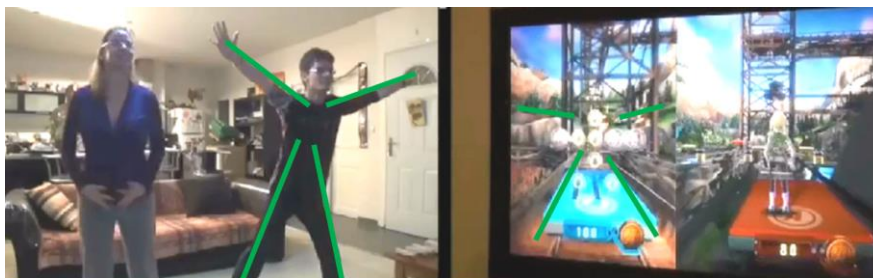


Image 24 : Lucas les bras et jambes ouvertes en forme d'étoile

Enfin, il enchaîne sur la position du corps en forme de i grec, avec les bras ouverts en l'air et cette fois-ci les jambes rassemblées (cf. image 25).



Image 25 : Lucas avec le corps en forme de i grec

Comme dans les extraits 1 et 2, l'appropriation de la Kinect par Lucas se fait ici en l'absence de dialogue entre les deux joueurs. Il s'agit, de nouveau, de gestes et plus spécifiquement d'expressions corporelles qui remplacent la parole et que nous analysons comme noyaux (macro-syntaxiques) dans l'échange.

3.5. Synthèse : Appropriation de Lucas « co-construite » du dispositif

Si nous résumons la brève expérience de jeu de Lucas face à ce nouveau dispositif de jeu qu'est la Kinect, nous pourrions le schématiser par un continuum temporel sur lequel nous représentons les deux parties jouées par Lucas ainsi que la transition entre les deux sessions.

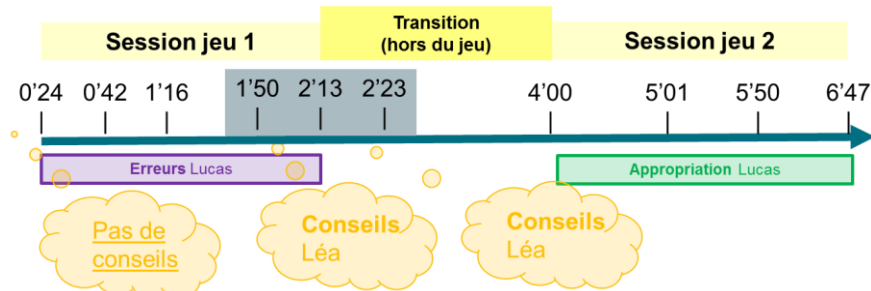


Figure 1 : Processus d'appropriation de Lucas

Même si le joueur semble avoir une connaissance instinctive du jeu, et qu'il s'engage dans la partie sans en connaître précisément les règles, nous observons qu'un apprentissage, même bref, est indispensable pour savoir comment agir avec son corps pour animer son avatar et gagner les options proposées dans le jeu. Sans explications préalables, les règles

de ce jeu ne semblent pas évidentes. Elles ne vont pas de soi, même pour un joueur comme Lucas, habituellement expert en jeux vidéo sur manette.

Lucas a donc eu un apprentissage rapide (30 secondes seulement) et efficace des techniques de jeu, des façons de jouer avec son corps comme médium d'interaction, une fois qu'un autre joueur lui a expliqué. Cet apprentissage accéléré a permis à Lucas de s'approprier les bonnes pratiques de jeu et de les mobiliser au moment pertinent dans les actions du second jeu.

Cependant, chaque jeu sur Kinect a ses propres règles, où le corps doit bouger d'une certaine façon pour contrôler son avatar et les actions de son avatar. Sur Kinect, il y a donc un apprentissage renouvelé à avoir de la part du joueur en fonction du jeu, ce qui n'est pas nécessairement le cas dans les jeux avec manette.

4. Processus de résistance au dispositif

En parallèle d'une appropriation du dispositif, nous avons observé aussi quelques formes de résistance de la part d'une joueuse à la fin de cette séquence de jeu sur Kinect. Mettre en regard le processus d'appropriation par rapport au processus de résistance au dispositif permettra ainsi de rendre compte d'expériences de joueurs différentes sur un même dispositif d'interaction homme-machine et sur un jeu similaire. Nous terminerons donc nos analyses en étudiant le processus de résistance au dispositif observé chez Véro, en fin de session de jeu sur *Kinect Adventures : Reflex Ridge*.

4.1. Le corps comme médium « résisté »

Véro est, comme Lucas, une joueuse débutante sur le dispositif de la Kinect. Ce dernier extrait 6 se situe pendant la transition en dehors du jeu, entre la deuxième et la troisième session de jeu. Cet extrait rend compte d'une forme de résistance au dispositif d'interaction homme-machine de la part de Véro.

Extrait 6 : Résistance au dispositif

```

1 VER      nan mais tu [m'expliques avant//]
2 LEA      [((rires))      ]
3          (0.3)
4 DOM      [x]
5 ?        [x]xx xx
6          (1.6)
7 DOM      °°xx x en fait°°
8          (0.5)
9 DOM      tu:: sautes/ quand tu veux éviter des trucs/
10         ftu t` déplaces à gauche/ ftu t` déplaces à droite/f
        domG fse déplace à gauche      fse déplace à droite      f
11         (0.5)
12 DOM     euh:: fquand t` as des barres/ tu fais comme ça/ et
        domG fimage26
13         tu tires dessusf pour faire comme si tu tirais
        domG -->f
14         d`ssus pour prendre de l`élan/
15         (0.4)
16 LEA     tu prends les sous/
17         (0.2)
18 DOM     fvoilà\ regarde\
        domG fimage27
19         (0.7)
20 DOM     ftu vois/
        domG fimage28
21         (0.5)
22 LUC     en gros c` que t` as envie d` faire à l`écran/ tu l`
23         fais en vrai\ (0.2) voilà\
24         #(0.6)
        ecr #image29
25 VER     d'accord\ (...) #pf::\
        ecr #image30
26 DOM     [c'est pas trop:/      ]
27 LUC     [si tu veux sauter l'o]bstacle tu sautes\
28         (0.7)
29 VER     et si tu sautes pas/ c'est pas grave\
30         (0.3)
31 LUC     [ben::\      ]
32 DOM     [ben:\ tu vas t`] prendre xx/=

```

Ligne 1, Véro initie une séquence d'explication « nan mais tu m'expliques avant// » avant que ne commence la troisième session de jeu, en s'adressant à Dominique, son futur adversaire de jeu. À la différence des extraits 3 et 4 où les conseils étaient proposés par une participante spectatrice du jeu, ici ils sont demandés par la joueuse débutante elle-même avant le début de la partie. Bien qu'elle ait été témoin et spectatrice des deux parties précédentes, l'apprentissage des règles de ce jeu n'a pas été approprié par la joueuse et c'est une fois en situation de jeu qu'elle s'assure d'avoir intégré les modalités du jeu.

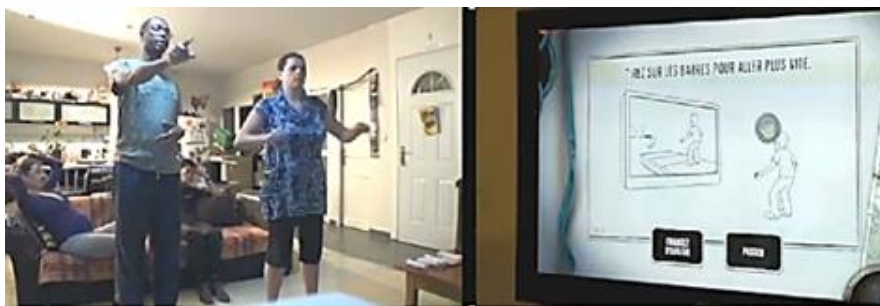
Dominique répond à Véro et lui indique les actions principales à faire avec son corps dans le jeu (lignes 9 à 14), tout en réalisant les bonnes postures avec son propre corps (par exemple, ligne 12, il dit « quand t'as des barres/ tu fais comme ça/ et tu tires dessus pour faire comme si tu tirais » ; et il réalise en même temps le mouvement des bras d'avant en arrière pour imiter l'action de tirer sur la barre devant soi (cf. image 26). Les gestes accompagnent ainsi les paroles du joueur.



Image 26 : Mouvement de bras d'avant en arrière de Dominique

Ligne 16, Léa ajoute ensuite le conseil de « prendre les sous », mais elle n'explique pas à Véro comment le faire avec le corps. À ce moment, Léa est alors de nouveau spectatrice, mais assise dans le canapé, Véro est dos à elle.

Dominique s'appuie ensuite sur le tutoriel du jeu en train de se dérouler à l'écran face aux joueurs et fait des références à l'écran : « regarde » « tu vois » (lignes 18 et 20) pour la suite des explications. Il délègue finalement l'explication des règles du jeu au dispositif lui-même.



*Image 27 : Tutoriel « Tirez sur les barres pour aller plus vite »,
Véro bras en arrière*

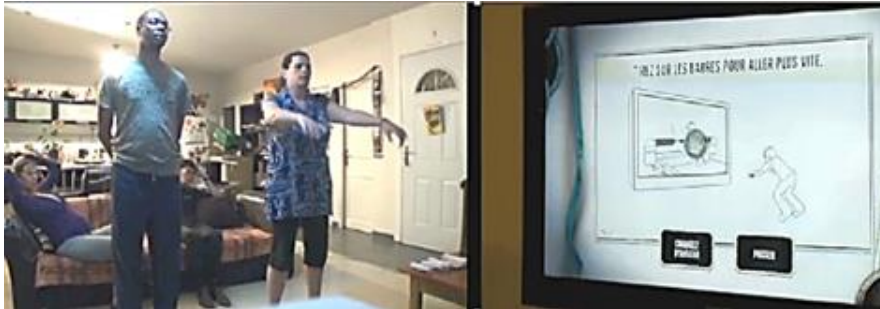


Image 28 : Tutoriel « Tirez sur les barres pour aller plus vite », Véro bras en avant

Ligne 20, c'est alors au tour de Lucas de donner son explication des règles du jeu « en gros c` que t` as envie d` faire à l`écran/ tu l` fais en vrai\ (0.2) voilà\ ». Comme Léa, il est alors spectateur du jeu à cet instant, assis dans le canapé, et Véro est debout dos à lui. Le tutoriel du jeu continue de se dérouler sur l`écran. Véro peut lire à la ligne 24 l`indication suivante : « évitez les obstacles pour marquer » (cf. image 29)

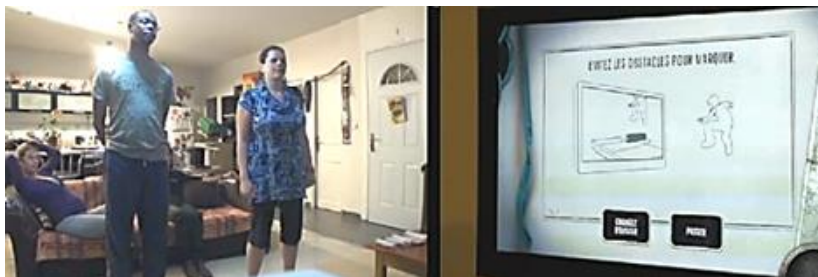


Image 29 : Tutoriel « Éviter les obstacles pour marquer »

Véro valide les explications données par ses amis : « d`accord » (ligne 25), suivi immédiatement par une première forme de résistance aux consignes données avec le soupir « pf::\ ». Cette marque verbale de résistance est accompagnée d`un geste de la main orienté vers l`écran et faisant référence au saut que vient de réaliser l`avatar dessiné sur le tutoriel du jeu à l`écran (cf. image 30).



Image 30 : L'avatar saute pour éviter des obstacles

Lucas propose enfin une autre version de la règle de jeu : « si tu veux sauter l'obstacle tu sautes\ » (ligne 27) à laquelle Véro réagit de manière réactive en disant « et si tu sautes pas/ c'est pas grave\ » (ligne 29).

La séquence de pré-explications s'arrête et la troisième session de jeu va commencer entre Dominique et Véro. Des conseils seront également donnés pendant la session de jeu par Léa mais nous verrons dans la synthèse que Véro maintient malgré tout une certaine résistance au dispositif du jeu.

4.2. Synthèse : Résistance « co-construite » de Véro au dispositif

Si nous résumons aussi la brève expérience de jeu de Véro face à ce nouveau dispositif de jeu avec la Kinect, nous représentons le même continuum temporel (cf. figure 2) sur lequel nous positionnons le moment de transition entre le deuxième jeu (avec Lucas) et le troisième jeu (avec Véro).

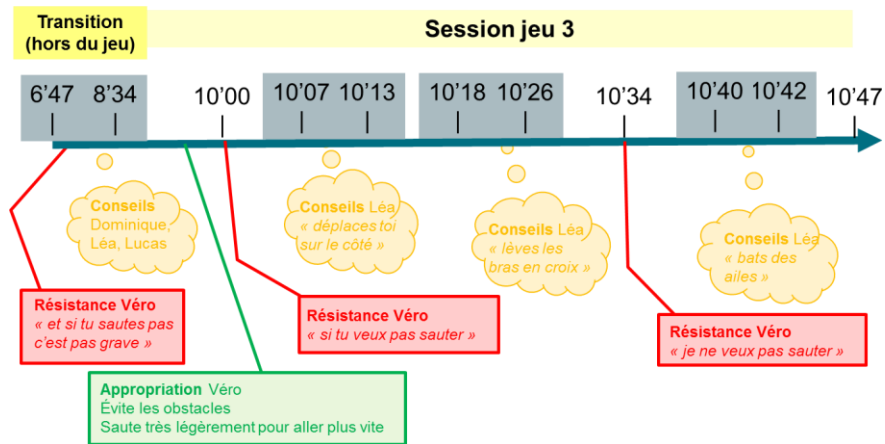


Figure 2 : Processus de résistance de Véro

Ici, la joueuse n'a clairement pas de connaissance instinctive du jeu, et sollicite une demande d'explications, d'apprentissage des règles du jeu au préalable. Véro a donc eu un apprentissage un peu plus long et détaillé que Lucas (40 secondes) et fait déjà preuve d'une certaine forme de résistance au dispositif. Cet apprentissage permet néanmoins à Véro de s'approprier *a minima* certaines bonnes pratiques de jeu et de les mobiliser à des moments pertinents dans les actions du second jeu (par exemple pour éviter les obstacles en se penchant ou bien sauter très légèrement pour aller plus vite).

Cependant, bien que des moments de conseils par Léa persistent pendant la troisième partie du jeu, Véro maintient des moments réguliers de résistance au dispositif lorsqu'elle dit par exemple « si tu veux pas sauter » (sur un ton interrogatif) ou « je ne veux pas sauter » sur la fin de la partie.

5. Conclusion

Notre analyse a donc permis de repérer et décrire quatre modalités d'utilisation du corps par le joueur lors du processus d'appropriation du dispositif d'interaction homme-machine. Le corps peut être utilisé comme médium « découvert », puis « observé », puis « conseillé » enfin « maîtrisé » / « approprié ». Nous avons également décrit une dernière

modalité de (non) utilisation du corps comme médium « résisté » voire « détourné », cette fois dans le processus de résistance au dispositif.

Au-delà de l'apprentissage renouvelé que le joueur débutant doit avoir, l'appropriation d'un dispositif technique comme la Kinect n'est donc pas systématique selon le profil du joueur. L'expérience d'un jeu sur Kinect vs l'expérience du joueur est différente selon le contexte de l'activité : en solo, à plusieurs joueurs, avec ou sans spectateur. En effet, les expériences du jeu de Véro et Lucas, débutants tous les deux, se construisent face au regard d'autrui, devant témoins qui peuvent potentiellement juger leur façon de jouer. Les différents conseils donnés par Léa pendant la pratique de jeu de Véro peuvent potentiellement être ressentis par la joueuse et les co-participants comme le constat d'un « mauvais » jeu en train de se faire.

L'expérience du joueur est également à mettre en relation avec le plaisir ou non du jeu vidéo collectif, le plaisir de jouer de cette façon, c'est-à-dire en mobilisant tout son corps au lieu d'utiliser une manette seule. La manifestation de formes de résistances de la part d'un joueur peut être analysée comme une expression de déplaisir du jeu. Véro est ainsi partagée entre le plaisir de jouer entre amis, et le déplaisir de devoir respecter les règles du jeu – et donc réaliser les bonnes actions avec son corps – si elle veut construire son identité de « bonne joueuse ».

Aussi, notre analyse permet de discuter la relation entre le cadre d'usage que l'on a documenté avec nos données, avec le cadre de fonctionnement technique tel que le définit Flichy (2008) – cadre imposé par le dispositif d'interaction homme - machine qu'est la Kinect. En effet, si l'on regarde les vidéos promotionnelles⁶ du jeu étudié sur Kinect dans notre article, le message véhiculé par les concepteurs et les développeurs du jeu – à savoir le plaisir et l'appropriation directe des mini-jeux – est différent du message perçu et observé dans nos analyses.

⁶ Canal de *Reconnaissance des Formes et Intelligence Artificielle*. (2012). *Kinect Adventures Trailer*. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=-p96Slu1PiA&feature=youtu.be> (à partir de 15 secondes) (consulté le 23 juin 2016).

Par ailleurs, nous avons étudié le processus d'appropriation et de résistance au dispositif technique Kinect dans la perspective de mettre en regard et en discussion le geste *vs* l'expression corporelle. Le simple geste d'un joueur peut être analysé ici par opposition à l'expression corporelle. Nous avons analysé dans les extraits des gestes qui remplacent les mots et d'autres qui accompagnent la parole. Ces gestes sont interprétables comme acte de langage, comme noyau syntaxique, avec une portée (syntaxique et pragmatique) parfois différente (par exemple le geste comme répétition, réponse, réparation *vs* le geste comme embrayeur, commentaire).

Par contre, de notre point de vue, l'expression corporelle des joueurs n'est pas seulement un acte de langage, comme par exemple une réponse, une question, un ordre ou l'obéissance à une injonction, une consigne, etc. Aussi, l'expression corporelle n'est pas non plus un « geste qui accompagne », un acte de langage (alors adnoyau sur le plan syntaxique). En réalité, dans notre contexte d'interaction, l'expression corporelle s'organise de manière autonome et se suffit à elle seule comme acte de communication et non plus seulement comme acte de langage.

Dans le geste, la communication est directe et sans apprentissage temporel, elle est non réflexive. En utilisant l'expression corporelle des joueurs, la communication est alors moins directe, plus longue, étendue sur une temporalité d'apprentissage, et réflexive. Le joueur doit être alors plus motivé, plus physiquement engagé, plus mobilisé corporellement. L'expression corporelle incarnée par les joueurs (et les spectateurs) est une projection miroir vers la machine (l'écran, le dispositif), une phrase entière reprise par la « machine-avatar », qui elle-même doit s'approprier et interpréter, analyser cette phrase entière, sa syntaxe (son organisation : d'abord lever la main puis le bras, changer de direction, baisser le bras ensuite, etc.), et que le joueur doit en retour se réapproprier par ce jeu de « miroirs ».

Le plaisir du jeu, de jouer dont nous parlions précédemment est donc différent à des niveaux multiples. Le corps du joueur reflété par la machine, repris, imité par la machine doit être exempt de limitations, de contraintes physiques ; il doit être libre, libéré même, physiquement,

tout en respectant une organisation communicative très contraignante. En effet, le joueur s'adresse à une « machine-avatar » et non à un être humain : un être humain, lui, est capable de comprendre et d'accepter une syntaxe (organisation) très enrichie, très large dans ses possibilités, ce qui n'est pas dans les compétences d'une machine.

Pour que le plaisir d'être observé, imité, mémorisé, réapproprié soit ressenti, il faut à la fois que le joueur accepte de laisser exprimer son corps (*i.e.* expression corporelle) dans sa totalité, mais dans un cadre très contraint de règles et de consignes précises, qu'il faut s'approprier en même temps (ce que montrent les conseils de jeux, briefings, consignes et démonstrations de l'« expert » ici dans les extraits). Le geste n'exige pas autant du joueur : le plaisir du jeu est alors plus élémentaire (et sans doute plus facile à atteindre) quand les gestes seuls sont requis.

Ainsi, plus le langage corporel est complexe, plus sa syntaxe est à la fois complexe et contrainte. Il y a ici des noyaux-actes de langages et des adnoyaux autour des actes de langage qui forment des unités de communication larges mais organisées, qu'il faut s'approprier et se réapproprier pour être présent de manière réflexive à l'écran à travers son avatar, et pour être reconnu comme « bon » joueur aux yeux des amis-spectateurs.

Remerciement

Les auteurs remercient le LABEX ASLAN (ANR-10-LABX-0081) de l'université de Lyon pour son soutien financier dans le cadre du programme « Investissements d'Avenir » (ANR-11-IDEX-0007) de l'État français géré par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR).

6. Conventions de transcription

Convention des phénomènes vocaux-verbaux

[]	parole en chevauchement
/ \	intonation montante ou descendante
° °	voix murmurée, plus basse
:::	allongement du son ou de la syllabe
p`tit	élision

trouv-	troncation
xxx	syllabe incompréhensible
=	enchaînement immédiat
()	transcription incertaine
(())	commentaires
&	tour du même locuteur intercalé par un chevauchement
(.)	micro-pause
(0.6)	pause quantifiée

Convention des annotations multimodales (Mondada, 2018)

\$	geste de Lucas ou de son avatar
£	geste de Dominique ou de son avatar
*	geste de Léa ou de son avatar
#	événement à l'écran

Bibliographie

- Aarsand, Pal A. & Aronsson, Karin (2009). « Response cries and other gaming moves-Building intersubjectivity in gaming ». *Journal of Pragmatics*, vol. 41 (8), pp. 1557-1575.
- Aarsand, Pal A. (2010). « Young boys playing digital games ». *Nordic Journal of Digital Literacy*, vol. 5 (01), pp. 38-54.
- Baldauf-Quilliatre, Heike (2014a). « Multiple Sayings : répétition et encouragement ». *Semen - Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, vol. 38, pp. 115-135.
- Baldauf-Quilliatre, Heike (2014b). « Formate knapper Bewertungen beim Fussballspielen an der PlayStation ». In Schwarze, C., Konzett, C. (dir.). *Interaktionsforschung : Gesprächsanalytische Fallstudien und Forschungspraxis*, Berlin, Franck & Timme, pp. 107-130.
- Baldauf-Quilliatre, Heike (2014c). *Assessing non-linguistic activities in a videogame session : forms and functions*. Conference paper. International Conference on Conversation Analysis, Los Angeles.
- Barnachon, Mathieu, Ceccaroli, Mathilde, Cordier, Amélie, Guillou, Erwan, & Lefevre, Marie (2012). « Interactions Intelligentes à Base de Mouvements ». In *RFIA 2012 – Reconnaissance des Formes et Intelligence Artificielle*, du 24 au 27 janvier 2012, Lyon.
- Bennerstedt, Ulrika & Ivarsson, Jonas (2010). « Knowing the way. Managing epistemic topologies in virtual game worlds ». *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, vol. 19 (2), pp. 201-230.

- Bennerstedt, Ulrika (2013). *Knowledge at play. Studies of games as members' matters*. Doctoral thesis in the Department of Education, Communication and Learning, University of Gothenburg.
- Bennerstedt, Ulrika & Linderöth, Jonas (2009). « The spellbound ones: Illuminating everyday collaborative gaming practices in a MMORPG ». *Proceedings of the 9th international conference on Computer supported collaborative learning*, vol. 1, pp. 404-413.
- Chang, Yao-Jen ; Chen, Shu-Fang & Huang, Jun-Da (2011). « A Kinect-based system for physical rehabilitation : A pilot study for young adults with motor disabilities ». *Research in developmental disabilities*, vol. 32 (6), pp. 2566-2570.
- Colón De Carvajal, Isabel (2015). « "T'es qui toi ?" ... Question sans réponse en situation de jeux vidéo multi-joueurs ». In Juan Manuel Lopez Muñoz (dir.) *Aux marges du discours. Personnes, temps, lieux, objets*. Paris, Editions Lambert-Lucas, p. 107-118.
- Colón de Carvajal, Isabel (2016). « The body as a controller to move its videogame avatar : players practice between knowledge, learning and resistance to the human-machine interaction device ». Conference RIAL 2016 - « L'être de langage, entre corps et technique : nouvelles données, nouvelle donne ? », université Paul Valéry Montpellier 3.
- Coville, Marion (2015). « Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo ». *Tracés*, vol. 1, pp. 119-134.
- Ducheneaut, Nicolas & Moore, Robert J. (2004). « The social side of gaming : a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game ». *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work*, ACM, pp. 360-369.
- Duranti Alessandro et Goodwin Charles (dir.) (1992). *Rethinking Context : Language as an Interactive Phenomenon*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Flichy, Patrice. (2008/2). « Technique, usage et représentations », *Réseaux*, n° 148-149, pp. 147-174. DOI : 10.3917/res.148.0147. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-147.htm>
- Garfinkel, Harold (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs (NJ). Traduction française : *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, PUF, 2007.
- Goodwin, Charles (2000). « Action and embodiment within situated human interaction ». *Journal of Pragmatics*, vol. 32, pp. 1489-1522.

Groupe ICOR (2006). *La démarche ethnographique*. Disponible sur CORINTE, URL :

http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/demarche_ethnographique.htm

Lange, Belinda ; Chang, Chien-Yen ; Suma, Eva ; Newman, Bradley ; Rizzo, Albert S. & Bolas, Mark (2011). « Development and evaluation of low cost game-based balance rehabilitation tool using the Microsoft Kinect sensor ». *Engineering in Medicine and Biology Society, EMBC, 2011 Annual International Conference of the IEEE, IEEE*, pp. 1831-1834.

Marx, Konstanze & Schmidt, Axel (2017). « Let's play (together) oder schau mal, wie ich spiele - (interaktive) Praktiken der Attraktionssteigerung auf YouTube ». Conference Paper, 20 conference on conversation analysis, Mannheim.

Meyer, Nathalie (2015). « Massively Multimodal Communication and Space : a case study of video game livestreaming », URL : http://www.spur.uzh.ch/veranstaltungen/workshops/2015/sv2015/08_Massively_Multimodal_Communication_and_Space.pdf

Mondada, Lorenza (2007). « Multimodal resources for turn-taking: Pointing and the emergence of possible next speakers ». *Discourse Studies*, vol. 9/2, pp. 194-225.

Mondada, Lorenza (2008). « Contributions de la linguistique interactionnelle ». In Durant, J. et al. (dir.). *Congrès Mondiale de Linguistique Française*. DOI 10.1051/cmlf08348. [<https://www.linguistiquefrancaise.org/articles/cmlf/pdf/2008/01/cmlf08348.pdf>]

Mondada, Lorenza (2009). « Emergent focused interactions in public places : A systematic analysis of the multimodal achievement of a common interactional space ». (In:) *Journal of Pragmatics*, vol. 41/10, pp. 1977-1997.

Mondada, Lorenza (2011). « The situated organisation of directives in French : Imperatives and action coordination in video games ». *Nottingham French Studies*, vol. 50 (2), pp. 19-50.

Mondada, Lorenza (2012). « Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games ». In Ayaß, R., Gerhardt, C. (dir.). *The appropriation of media in everyday life*, Amsterdam ; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 231-270.

Mondada, Lorenza (2013). « Coordinating mobile action in real time : the timely organization of directives in video games ». In Haddington, P., Mondada, L., Nevile, M. (dir.). *Interaction and Mobility. Language and the Body in Motion*, Berlin, De Gruyter, pp. 300-341.

- Mondada, Lorenza (2018). « Multiple Temporalities of Language and Body in Interaction: Challenges for Transcribing Multimodality ». *Research on Language and Social Interaction*, vol. 51 (1), pp. 85-106.
- Moore, Robert, Ducheneaut, Nicolas & Nickell, Eric (2007). « Doing virtually nothing: Awareness and Accountability in Massively Multiplayer Online Worlds ». *Computer Supported Collaborative Work*, vol. 16, pp. 265-305.
- Nevile, Maurice ; Haddington, Pentti ; Heinemann, Trine ; Rauniomaa, Mirka (dir.) (2014), *Interacting with Objects: language, materiality, and social activity*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- Piirainen-Marsh, Arja, & Tainio, Liisa (2009a). « Collaborative game-play as a site for participation and situated learning of a Second Language ». *Scandinavian Journal of Educational Research*, vol. 53 (2), pp. 167-183.
- Piirainen-Marsh, Arja, & Tainio, Liisa (2009b). « Other- repetition as a resource for participation in the activity of playing a video game ». *The Modern Language Journal*, vol. 93 (2), pp. 153-169.
- Piirainen-Marsh, A. (2012). « Organising participation in video gaming activities ». In Ayaß, R., Gerhardt, C. (dir.). *The appropriation of media in everyday life*, Amsterdam ; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 195-230.
- Recktenwald Daniel. (2017). « Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch », *Journal of Pragmatics*, vol. 115, pp. 68-81.
- Reeves, Stuart, Greiffenhagen, Christian & Laurier, Eric (2016). « Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play ». *Topics in Cognitive Science*, vol. 9, n°2, pp. 308-342.
- Reeves, Stuart et al (2015). « I'd hide you : performing live broadcasting in public ». *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. URL : <http://dx.doi.org/10.1145/2702123.2702257>
- Reeves Stuart, Brown, Barry & Laurier, Eric (2009). « Experts at play: Understanding skilled expertise ». *Games and Culture*, vol. 4, pp. 205-227.
- Selting Margaret ; Couper-Kuhlen, Elizabeth (dir.) (2001). *Studies in interactional linguistics*. Amsterdam, New York, Benjamins.

Corporéité partagée et agentivité distribuée en interaction par écran

< Samira Ibnelkaïd¹ >

1. Laboratoire ICAR (CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon)
15, parvis René Descartes, BP7000, 69342 Lyon Cedex 07
samiraibnelkaid@gmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Les technologies numériques ont engendré une révolution culturelle et cognitive modifiant le rapport de l'homme à son environnement, à son prochain et à lui-même. En effet, les sujets se trouvent, à l'apparition de chaque nouvelle technologie de l'information et de la communication, impliqués dans des environnements technoperceptifs inédits (Vial, 2013). Et l'ère numérique introduit de nouvelles formes de connaissance et de communication qui ne renvoient plus à une pensée linéaire à l'espace et au temps délimités mais constituent un réseau. Il y a alors reconfiguration de la perception et de la représentation du et par le corps dans son écologie réticulaire. Les nouvelles modalités d'agentivité (Butler, 2002) issue de la médiation de la *tekhnê* de plus en plus intelligente, immersive et engagée dans l'interaction sociale introduisent un risque de confusion entre le Soi et l'Autre. Entre le locuteur, l'artefact et l'interlocuteur se pose alors la question de l'attribution du geste interactionnel de son émission à sa perception au cours d'interactions par écran. Sont donc ici analysées des interactions vidéo par écrans – fixes (ordinateurs) et mobiles (robots de téléprésence) – au cours desquelles la multimodalité interactionnelle se trouve complexifiée par l'agentivité distribuée et donne lieu à une transsubjectivité du geste communicatif.

< ABSTRACT >

Digital technologies have led to a cultural and cognitive revolution, one that reshapes humans' relationship to their environment, to others, to themselves. Indeed, at every new information and communication technology emergence, individuals find themselves involved in unprecedented techno-perceptive environments (Vial, 2013). And the digital era introduces new forms of knowledge and communication that no longer consist in a linear perception of a delimited time and space but constitute a network. We are therefore witnessing a reconfiguration of perception and representation of the body and through the

body in its reticular ecology. The new agency (Butler, 2002) modalities, originating from the mediation of the *tekhnê* which is more and more intelligent, immersive and involved in social interactions, introduce a risk of confusion between the Self and the Other. Between the locutor, the artefact and the interlocutor, the attribution of the interactional gesture from its emission to its perception during the digital interaction, becomes problematic. To address this issue, this paper examines data of video-synchronous digital interactions (motionless screens (computers) and movable screens (robots)) within which interactional multimodality is made more complex by the distributional agency and introduces transsubjectivity in the communicative gesture.

< MOTS-CLES >

Interaction numérique ; écran ; agentivité ; corporéité ; multimodalité ; plurisémiotité ; transsubjectivité ; linguistique interactionnelle ; ethnographie visuelle ; phénoménologie.

< KEYWORD >

Digital interaction ; screen ; agency ; body ; multimodality ; plurisemioticity ; transsubjectivity ; interaction analysis ; visual ethnography ; phenomenology.

1. Introduction

Le langage humain « réalise, pour le sujet parlant et pour ceux qui l'écoutent, une certaine structuration de l'expérience, une certaine modulation de l'existence, exactement comme un comportement de mon corps investit pour moi et pour autrui les objets qui m'entourent d'une certaine signification » (Merleau-Ponty, 1945 : 225). La prise d'existence et la structuration de l'expérience se déploient en effet au cours de l'interaction sociale par des ressources symboliques – tant verbales que corporelles – se trouvant à la disposition des interactants qui cherchent à se positionner face à l'altérité. Les participants à l'interaction sociale font ainsi usage de ressources multimodales – formes linguistiques, gestes, regards, mimiques, postures, etc. (Greco, Mondada & Renaud, 2014) – mettant en œuvre leur capacité à se rendre visibles et rendre intelligibles leurs productions et les activités dans lesquelles elles s'inscrivent.

Et l'hypermodernité ouvre de surcroît un nouvel univers de communication qui augmente et modifie la capacité humaine de manipulation symbolique ; par là c'est « l'être même de l'humanité – sa

singularité ontologique – qui est appelé à se reconstruire » (Lévy, 2013 : 16). Les interactions sociales se réalisent, de plus en plus, dans et par les écrans. L'écran, omniprésent dans les sociétés hypermodernes, fait figure d'interface des activités humaines de communication, information, médiation et affecte chez l'Homme sa pensée visuelle et la perception de son corps dans la culture matérielle (Frau-Meigs, 2011). Loin de n'être qu'un simple support, l'écran – objet dynamique, immersif – ouvre de nouvelles formes de liens sociaux et culturels. Il se révèle être un « *vecteur de communication et d'échange qui permet de dialoguer sur le monde et sur les autres, notamment dans l'espace potentiel où le sujet est à la fois relié à l'autre et séparé de lui* » (Ibid. : 124). Une dialectique s'établit entre l'utilisateur créateur d'une nouvelle sémiotique et l'écran générateur de nouvelles significations. Des modalités inédites d'interaction se déploient alors par l'intermédiation de la *tekhnê*¹.

Il apparaît dès lors nécessaire d'interroger la responsabilité de chaque action produite dans la communication par écran. Rappelons en effet qu'au cours de leurs interactions avec autrui, les sujets produisent des actions dont, quelle que soit leur modalité – verbale, para-verbale, non-verbale –, ils se trouvent tenus pour responsables. Cette capacité d'action des sujets sur leur environnement, sur les objets et sur Autrui, ainsi que la perception de cette faculté par le sujet relève de la notion d'agentivité (ou *agency*) (Butler, 2002). L'agentivité garantit à l'interactant qu'il est maître de ses actes, évitant ainsi toute confusion entre Soi et Autrui. Cette garantie apparaît pourtant mise à l'épreuve de la médiation de la *tekhnê* de plus en plus intelligente, immersive et engagée dans l'interaction sociale. Entre le locuteur, l'artefact et l'interlocuteur se pose la question de l'attribution du geste interactionnel, de son émission à sa perception au cours d'interactions numériques. À la multimodalité interactionnelle s'associe la plurisémiotité des échanges (hypertextualité, graphisme, audio, vidéo, action à l'écran, etc.) et émerge la problématique à la fois théorique et

¹ Selon Heidegger, le terme grec *tekhnê* renvoie à un mode du savoir et une production de l'étant ; « *il ne désigne jamais un genre de réalisation pratique, mais le fait d'appréhender, d'éprouver la présence du présent en tant que tel. La tekhnê est une production qui fait venir l'être à découvert, hors de sa réserve, dans sa décloison, c'est-à-dire dans sa vérité* » ([1935] 1962 : 66).

empirique de leur fonctionnement dans le langage et de leur documentation par le chercheur.

C'est pourquoi nous proposons d'étudier des interactions vidéo par écrans – fixes (ordinateurs) et mobiles (robots de téléprésence) – au cours desquelles la multimodalité interactionnelle se trouve complexifiée par l'agentivité distribuée. Notre corpus d'étude consiste en une auto-ethnographie de séminaires de recherche du sous-groupe de Recherche sur les Présences Numériques du groupe IMPEC (Interactions Multimodales Par Écran) du Laboratoire ICAR de Lyon (UMR 5191). Ces séminaires, impliquant des participant.e.s géographiquement distant.e.s, font usage d'artefacts communicationnels multiples (des ordinateurs et tablettes équipés de logiciels visio tels que Skype, Google Hangout et Adobe Connect, ainsi que des robots de téléprésence Beam et Kubi). Nous avons capturé ces interactions au moyen d'un dispositif technique consistant en une capture dynamique d'écrans de participants en ligne et un enregistrement vidéo du contexte spatial (caméra externe). La restitution de ces données, par assemblage des vues, incrustation des transcriptions verbales et enrichissement sémiotique des vidéos, permet d'analyser simultanément les comportements communicatifs des participants sur et hors écran. Nous en présenterons des extraits dans ce qui suit. À partir d'une approche interdisciplinaire – ethnographie visuelle (Ruby, 1996 ; Banks & Morphy, 1997 ; Pink, 2007 ; Dion, 2007), linguistique interactionnelle multimodale (Goffman, 1973 ; Cosnier, 2004 ; Mondada, 2008 ; Kerbrat-Orecchioni, 2010 ; Traverso, 2012) et analyse phénoménologique (Husserl, 1929 ; Merleau-Ponty, 1945 ; Le Breton, 2001 ; Vial, 2013) – nous mettons en exergue la multimodalité et la plurisémiotité de l'agentivité technico-corporelle en interaction par écran. Nous développerons les fondements de cette approche théorique avant de la mettre en pratique sur des séquences interactionnelles issues de notre corpus et dites problématiques en termes de médiation et d'agentivité multimodale. Ces analyses nous inviteront à réviser et prolonger l'appareillage théorique d'étude de l'agentivité corporelle en interaction par écran.

2. Interaction et sujets de l'action

2.1. L'approche interactionniste

La notion d'interaction recouvre des définitions plus ou moins restreintes en fonction de la posture adoptée par les chercheur.e.s à son égard. Goffman, linguiste et sociologue figurant parmi les fondateurs de l'analyse des interactions, explique que « *par interaction on entend à peu près l'influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres* » (1973 : 23). Kerbrat-Orecchioni précise, quant à elle, que pour qualifier une situation d'interaction « *il faut et il suffit que l'on ait un groupe de participants modifiable mais sans rupture, qui dans un cadre spatio-temporel modifiable mais sans rupture, parlent d'un objet modifiable mais sans rupture* » (1990 : 216). Dans une acception plus large, Vion affirme que le terme interaction « *intègre toute action conjointe, conflictuelle et/ou coopérative mettant en présence deux ou plus de deux acteurs* » (1992 : 17). Joseph (1998 : 27), dans une orientation sociologique, définit l'interaction comme :

« *un système interactif comportant au moins quatre composantes : un ensemble d'unités qui interagissent les unes avec les autres ; un code ou un ensemble de règles qui structurent aussi bien l'orientation de ces unités que l'interaction elle-même ; un système ou un processus ordonné de l'interaction ; enfin un environnement dans lequel opère le système et avec lequel ont lieu les échanges systématiques* ».

Par ailleurs, que l'interlocuteur soit immédiatement physiquement présent ou non, l'activité de parole implique nécessairement une adaptation à son auditoire correspondant au *recipient design principle*. Ce concept implique que « *tout au long de son travail de production l'émetteur tient compte projectivement de l'interprétation qu'il suppose que l'auditeur va faire de ses propos* » (Kerbrat-Orecchioni, 2005 : 16). En développant cette notion de *recipient design*, Sacks Schegloff et Jefferson (1974) font référence aux multiples ressources, visibles dans le tour de parole d'un locuteur, qui témoignent d'une orientation manifeste vers les co-participants. Ce procédé s'inscrit dans la sélection des unités lexicales et thématiques, dans la manière d'ordonner les séquences, et

également dans les obligations et alternatives retenues pour ouvrir et clore une interaction (Sacks *et al.*, 1974 : 727). L'ensemble de ces procédés interactionnels permet aux participants d'assurer une coordination continue durant l'échange en s'orientant manifestement vers leurs partenaires, projetant une action coordonnée de leur part. Ces procédures locales, « *bien qu'hétérogènes et mobilisées en des niveaux très divers de la structure interactionnelle, participent dans leur ensemble d'un procédé d'organisation générale de l'échange* » (Denouël, 2008 : 107). Le principe de *recipient design* permet aux interactants de structurer leurs ressources linguistiques multimodales de manière à créer un foyer d'attention conversationnel commun, construire et contrôler conjointement le cours de l'interaction, garantir l'intelligibilité des éléments qui leur semblent pertinents et préserver la stabilité du lien interactionnel (*Ibid.*).

Le lien interactionnel apparaît d'autant plus fragile dès lors qu'il ne se fonde pas sur des échanges en face-à-face physique immédiat mais à distance géographique *via* des technologies numériques. Proposant de faire émerger un champ d'« analyse du discours numérique », Paveau introduit la notion de « *technologie discursive* », à savoir « *l'ensemble des processus de mise en discours de la langue dans un environnement technologique* » (2015²). Elle précise qu'il s'agit d'un « *dispositif au sein duquel la production langagière et discursive est intrinsèquement liée à des outils technologiques en ligne ou hors ligne (ordinateurs, téléphones, tablettes, logiciels, applications, sites, blogs, réseaux, plateformes, etc.)*. *La technologie discursive implique une nature composite des productions langagières* » (Paveau, 2015). Cette nature composite tient au fait que les productions des locuteurs sont constituées d'un assemblage entre du langagier et du technique formant un tout hybride. Émergent alors des formes technolangagières : du technomot (mot cliquable) au technogenre de discours (genres de discours natifs du web et relevant du composite discursif) en passant par le technosigne (segment iconique ou verbo-iconique cliquable permettant la diffusion et le partage de technodiscours, l'expression d'affect, la demande d'affiliation,

² Définitions issues du *Dictionnaire d'analyse du discours numérique* en cours de production en ligne par Marie-Anne Paveau depuis 2015.

etc.) (*Ibid.*). La co-construction du langagier et du technique se trouve constitutive des interactions et discours « *natifs du web* » (*Ibid.*).

Une analyse des interactions numériques logocentrée paraît alors inenvisageable. Dès lors, « *décrire la conversation en ligne* » revient à décrire « *la frontière entre nouvelles pratiques et structures normatives, et l'appropriation par les acteurs humains à la fois des outils et des pratiques discursives ou sémiotiques qu'ils induisent* » (Develotte *et al.*, 2011 : 19). Il apparaît nécessaire de renouveler les analyses traditionnelles logocentrées, et d'identifier et adapter les méthodes d'analyse des interactions en intégrant leur multimodalité – voco-posturo-mimo-gestualité – et leur plurisémiotité – notamment le graphisme, l'audio, la vidéo. Des conditions de possibilité de l'analyse des interactions numériques sont ainsi énoncées par Develotte *et al.* (2011). En premier lieu les cadres d'analyse doivent souligner « *l'interrelation entre les composantes du discours et la matérialité de l'environnement* » (notamment les affordances communicatives). En deuxième lieu, les cadres doivent se fonder sur une théorie du discours n'attribuant pas les effets de sens à la seule linguistique mais intégrant également un rôle dans la *semiosis* aux conditions de production, distribution et *design* de l'environnement numérique. Enfin, les cadres doivent, par une théorisation des actes des usagers, rendre compte des « *valeurs et représentations à travers lesquels ils vivent l'espace numérique* » (Develotte *et al.*, 2011 : 25). Il s'agit d'appréhender de manière multimodale et plurisémiotique les « *expériences écraniques* » des usagers tant hors écran que par écran.

2.2. L'action dans l'interaction

Quelle que soit la définition retenue, la notion d'interaction implique littéralement l'action réciproque de ses participants. Aussi, au cours de leurs interactions avec autrui, les sujets produisent-ils des actions multimodales dont ils sont tenus pour responsables. Cette capacité d'action des sujets sur leur environnement, sur les objets et sur Autrui, ainsi que la perception de cette faculté par le sujet relève de la notion d'agentivité (ou *agency*) (Butler, 2002).

L'agentivité (nos actes, nos pensées, nos désirs sont nôtres et nous sommes relativement conscients de les causer et de les contrôler) associée à la résonance (capacité automatique, non consciente qui nous pousse à faire résonner en nous les émotions d'autrui) et à l'empathie (processus actif permettant de comprendre la cause de l'état émotionnel d'autrui et lui témoigner reconnaissance et compréhension de ses émotions) constituent les trois dimensions des interactions qui autorisent les interactants à construire des liens sociaux et qui garantissent la cohésion du groupe, aussi bien que l'autonomie de chacun vis-à-vis des autres (Nadel & Decety, 2006). Les individus sont en effet liés les uns aux autres par résonance et par empathie : par résonance, ils reflètent automatiquement les attitudes et les mimiques des autres, et par empathie ils ressentent ce qu'autrui éprouve, ce qui permet par exemple de lui venir en aide. En revanche, l'agentivité garantit à chacun qu'il est maître de ses actes, évitant ainsi toute confusion entre soi et autrui.

Il apparaît, au niveau cognitif, qu'un ensemble de régions cérébrales est activé à la fois lorsque le sujet exécute une action et lorsqu'il observe cette action produite par autrui. Ce sont les neurones dits « miroirs » qui induisent cette résonance motrice. Des expérimentations révèlent néanmoins que la résonance motrice s'active uniquement lorsque le modèle observé est un être humain et non un robot (*Ibid.*). Ces neurones distinguent en effet les agents biologiques des objets ; ils ne s'activent que lorsque l'agent est un être vivant. Par ailleurs une région cérébrale joue un rôle pivot dans l'expérience de l'agentivité : elle compare les signaux qui sont issus du soi et ceux issus de l'environnement. Par-là, l'individu est à même de distinguer les conséquences d'une action qu'il a déclenchée de celles liées à un événement extérieur. L'individu est donc conduit à reconnaître cognitivement et intuitivement qu'il est l'auteur et le responsable de ses propres actions – l'agent (*Ibid.*).

Pourtant cette distinction se révèle délicate à opérer dès lors qu'une médiation entre en jeu entre la production d'une action et sa perception par autrui. En effet au cours d'une interaction par écran, le locuteur produit physiquement des activités langagières multimodales qui sont en partie retransmises par l'outil à l'interlocuteur. Les éléments apparaissant à l'écran de l'interlocuteur peuvent être définis comme des

« indices » de l'action, au sens de Peirce (1903). Ce sémiologue distingue en effet plusieurs rapports que le signe entretient avec son objet (et qui ne s'excluent pas nécessairement) :

- L'indice : signe qui fait référence à l'objet qu'il dénote. L'indice est réellement affecté par cet objet, il en est le signe immédiat. L'indice est une expression directe de l'objet manifesté. Il a alors nécessairement certaines qualités en commun avec cet objet (empreinte de pas, fumée, action du vent sur une girouette).
- L'icône : signe qui fait référence à l'objet qu'il dénote par les caractères qu'il possède, par une similarité qualitative ou ressemblance. L'icône ressemble à l'objet et est utilisé comme le signe.
- Le symbole : signe qui se réfère à l'objet qu'il dénote par une loi, une association d'idées. Le symbole ne représente pas l'objet. Le lien entre le symbole et son objet tient de la connaissance par l'interprétant de la règle qui le régit.

En se référant à la typologie Peircienne, les productions verbales et posturo-mimo-gestuelles apparaissant à l'écran des interactants semblent alors être de l'ordre de l'indice en ce que ces éléments numériques sont induits par une activité physique de l'utilisateur. La restitution de ces éléments se réalise conjointement par l'outil et l'utilisateur, et est subordonnée aux affordances. Ces dernières « *entrent en jeu au cours d'une activité instrumentée et se définissent comme l'ensemble des possibilités et contraintes de l'environnement, qui donnent aux agents différentes options pour agir* » (Lamy, 2010 : 3). La notion d'affordance ne se comprend donc que comme une relation de réciprocité entre les acteurs et l'environnement. Gibson, dont les recherches sur la perception visuelle de l'animal sont à l'origine du concept d'affordance, souligne que :

« Il est important de noter que les affordances de l'environnement sont objectives, réelles et physiques, contrairement aux valeurs et significations, que l'on suppose fréquemment subjectives, phénoménales et mentales. À vrai dire une affordance n'est ni une propriété objective ni une propriété subjective ; ou si l'on préfère elle est les deux... L'affordance tient à la fois de l'environnement et de l'observateur. » (Gibson, 1979 : 129)

Hutchby, quant à lui, adapte cette notion aux technologies numériques et parle d'« affordances communicatives » du média, *i.e.* « *les multiples possibilités actionnelles que l'artefact s'avère capable d'ouvrir à l'utilisateur* » (2001 : 123). La technologie se comprend alors comme « *un ensemble d'affordances qui se dévoilent dans et par les efforts que déploient les acteurs pour interagir avec l'artefact* » (*Ibid.* : 146). Ainsi l'objet technique est à considérer comme « *un partenaire agissant d'une relation autant habilitante que contraignante* » dans la mesure où il agit comme « *une interface entre le projet d'action qui a été déposé en lui et le sujet actif dans ses usages de ces interfaces techniques* » (Voirol, 2013 : 149). De ce fait, Voirol introduit une nouvelle dimension à la notion d'intersubjectivité en mettant en exergue la manière dont l'utilisateur interagit avec un dispositif qui agit avec lui comme un partenaire de l'interaction. L'utilisateur doit alors faire preuve d'inventivité et de créativité dans son interaction avec le dispositif.

Les sujets et leurs artefacts communicationnels recourent alors tant au langage naturel que non naturel comme outil de médiation et d'intercession en mobilisant l'ensemble des ressources sémiotiques à leur disposition pour agir les uns sur les autres (De Fornel, 2013). Aussi la notion d'agentivité dans le domaine de l'anthropologie nous apporte-t-elle un éclairage précieux sur la distinction de l'attribution de la responsabilité de l'action entre sujet et objet. L'anthropologie opère en effet un décentrement du sujet humain intentionnel au profit d'une multiplicité d'agents, qu'ils soient humains ou non humains (*Ibid.*). À partir notamment d'études de pratiques rituelles au sein d'ethnies amérindiennes et dans une volonté de rejet du point de vue objectiviste, l'anthropologie autorise une double promotion de l'agentivité en ce que « *les êtres vivants sont conçus comme des humains et les objets sont traités avec un statut d'êtres vivants, voire d'êtres humains participant comme tels à la réalité sociale* » (*Ibid.* : 39). Deux orientations entrent ainsi en opposition. La première considère l'agentivité comme stable et s'inscrit dans la perspective ontologique. La seconde définit au contraire l'agentivité comme instable et contextuelle : les animaux, les plantes ou les artefacts ne sont conçus comme des personnes qu'au sein d'activités spécifiques (de nature rituelle, relationnelle, etc.). Pour que ces entités deviennent des agents, il doit être opéré « *un travail de perception et de catégorisation réalisé par des êtres humains au sein d'activités*

quotidiennes ou rituelles » (De Fornel, 2013 : 39). De là, il nous apparaît que cette seconde approche de la notion d'agentivité, comme artefactuelle et contextualisée, interroge la responsabilité des actions exercées en interaction par écran notamment le rôle joué par la *tekhné* dans les actions de communication.

3. Corporéité de l'action

3.1. L'interaction comme corps à corps

La corporéité dans l'interaction sociale peut être appréhendée à partir d'une approche phénoménologique. En effet, l'origine étymologique du terme « phénomène » se trouve dans le verbe grec *φαίνεσθαι* : apparaître, se montrer. Or comme le rappelle Vannotti et Gennart (2014), *apparaître* est un mode privilégié de la rencontre et se réalise par la corporéité des sujets qui se rencontrent. L'apparition préfigure l'entrée en contact du sujet et de l'objet ou de l'autre, de leur décisive « *prise de connaissance* » (Heidegger, 1927). Comme l'explique Merleau-Ponty dans sa *Phénoménologie de la perception*, le corps ne peut être considéré comme un objet au monde mais comme moyen de notre communication avec lui. Il se définit comme « *horizon latent de notre expérience, présent sans cesse avant toute pensée déterminante* » (Merleau-Ponty, 1945 : 109). Ainsi, le contour de mon corps constitue une frontière que les relations d'espace ordinaires ne peuvent franchir (Merleau-Ponty, 1945 : 114). L'appréhension par le sujet du corps et de la position de chacun de ses membres passe par un « *schéma corporel* » (*Ibid.*). Ce dernier ne renvoie pas au simple résumé des expériences corporelles, mais bien plus à une « *prise de conscience globale de ma posture dans le monde intersensoriel, une "forme"* » (*Ibid.* : 116). Néanmoins, au-delà d'être une forme le schéma corporel est une dynamique en ce sens que le corps apparaît au sujet comme posture en vue de l'accomplissement d'une certaine tâche actuelle ou possible. Il convient alors de considérer la spatialité du corps différemment de celle des objets extérieurs. Les objets tiennent d'une « *spatialité de position* », tandis que le corps tient d'une « *spatialité de situation* » (*Ibid.*).

Dès lors, l'application d'un déictique du type « ici » à la position du corps ne désigne pas, comme pour un objet extérieur, une position déterminée par rapport à d'autres positions mais l'ancrage du corps actif à un objet, la situation du corps face à ses tâches. Il apparaît que le corps est « *polarisé par ses tâches, il existe vers elles, il se ramasse lui-même pour atteindre son but, et le schéma corporel est finalement une manière d'exprimer que mon corps est au monde* » (Merleau-Ponty, 1945 : 117). Le corps tend à incorporer les actions dans lesquelles il s'engage au point que ces actions participent à la structure du corps. Un accord s'établit entre ce que vise le sujet et ce qui est donné – entre l'intention et l'effectuation. Le corps se révèle alors l'ancrage du sujet au monde. Il en résulte que le corps n'est « *ni dans l'espace ni dans le temps ; il habite l'espace et le temps.* » (Ibid. : 162). Selon Merleau-Ponty, « *en tant que j'ai un corps [...] je suis à l'espace et au temps, mon corps s'applique à eux et les embrasse* » (1945 : 164).

Reste que les études phénoménologiques ont jusqu'alors centré leur intérêt sur la relation entre le Soi et l'Autre et entre Soi et l'objet, délaissant de ce fait la médiation technique des relations interindividuelles. Or, comme le souligne Vial « *tout phénomène est en soi phénoménotechnique. Il y a une technicité transcendantale de l'apparaître, c'est-à-dire une dimension technique a priori dans toute manifestation phénoménale ou "phanie"* » (2013 : 152). En effet, pour qu'un Autre ou un objet apparaisse à un Soi et inversement, une médiation technique est nécessaire quelle qu'en soit la forme. La phénoménotechnique générale impulsée par Bachelard nous rappelle que l'« *ontophanie* » – manifestation de l'être – nécessite une technique tant pour se réaliser que pour être observée.

Et la technique se révèle elle-même porteuse de phénoménalité autant qu'elle permet d'engendrer la phénoménalité, à savoir « *la possibilité d'apparaître ou d'apparaître comme réel* » (Vial, 2013 : 16). L'idée derrière le concept de phénoménotechnique est que les techniques ne consistent pas uniquement en des outils ; elles se révèlent être des structures de la perception. En effet, les systèmes techniques sont qualifiés par Vial de systèmes technoperceptifs en ce qu'ils « *structurent au plan phénoménologique notre expérience du monde*

possible en créant un Umwelt³ perceptif dans lequel baignent toutes nos perceptions » (*Ibid.* : 31). De ce fait, les perceptions du sujet relèvent de structures techno-transcendantales qui elles-mêmes dépendent de la technique de l'époque (imprimerie, téléphone, internet, etc.) (*Ibid.*).

3.2. Le corps à l'ère numérique

Avec l'avènement des nouvelles technologies, le corps est perçu par certains comme « *un indigne vestige archéologique amené à disparaître* » (Le Breton, 2001 : 20). Si la problématique de la relation entre le corps et les technologies fascine et inquiète tant, c'est qu'elle renvoie au mythe d'un esprit séparé du corps, d'un être artificiel que le savant pourrait créer, d'une communication parfaite sans malentendu (Flichy, 2009 : 11). Cette crise de sensibilité du corps implique une tension entre deux modes différents de se rapporter au corps ; en l'occurrence la tension entre une vision biomécanique héritée de la modernité et une vision virtuelle du corps issue de la postmodernité (Casilli, 2012 : 6). Or, la crainte de la disparition du corps « *englouti par un écran d'ordinateur est moins un risque réel qu'une réaction paradoxale à son hypertrophie imaginaire, à son omniprésence* », et ce, car notre société exalte le corps en référent ultime (Casilli, 2009 : 3). L'ontophanie numérique affectant globalement la présence phénoménologique des choses mêmes, il ne s'agit pas d'une disparition du corps mais de nouvelles formes d'apparitions corporelles (Vial, 2013 : 239). Les interactions numériques révèlent des traces corporelles monodimensionnelles (pseudonymes, émoticônes, etc.), bidimensionnelles (photos, avatars 2D, profils, etc.) et tridimensionnelles (avatars 3D, personnages virtuels, etc.) qui sont autant de repères cognitifs permettant de dessiner les caractéristiques physiques, les sensibilités et le comportement des interlocuteurs en ligne (Casilli, 2012).

Le corps du sujet en ligne se rend présent par une mise en scène, une forme de monstration naturaliste ou idéalisée, lui permettant d'interagir avec les autres sujets en ligne (Casilli, 2012 : 16). Il s'agit de « *customiser* », adapter les images, projeter des aspirations ; en

³ La notion d'*umwelt* désigne l'environnement sensoriel propre à une espèce ou un individu.

somme, faire preuve d'un « souci de soi » par la négociation d'une « *présence corporelle assistée par ordinateur* » (*Ibid.* : 20). Casilli fait le lien avec les travaux de Michel Foucault en évoquant une « *technologie du soi* », dans la mesure où « *à travers la projection des traces corporelles se met en place un procédé réalisant dans le corps même le travail de réflexion sur soi, de déchiffrement des désirs et des aspirations personnelles* » (*Ibid.*).

Par ailleurs, en plus de la manifestation numérique *du* corps, une manipulation de l'outil numérique *par* le corps est indispensable. D'une part les outils technologiques ne fonctionnent pas *ex nihilo* – leur utilisation requiert un sujet corporel, d'autre part le corps associé aux interfaces numériques peut permettre une activité sensori-motrice dans un univers artificiel. Aussi, contraire à l'idée d'une disparition postmoderne du corps et d'un dualisme cartésien âme-corps, Frias soutient qu'avec l'avènement du numérique, la corporéité de l'individu est certes transfigurée mais demeure « *un vecteur symbolique central dans les échanges scripturaires sur les tchats comme dans les usages cognitifs de l'ordinateur* » (Frias, 2004 : 2). En effet, si le numérique concerne les « immatériaux » – images et textes virtuels – la réalisation de ceux-ci suppose de passer par le digital, à savoir la matérialité et le toucher : les doigts de la main et la tactilité. C'est pourquoi l'interaction numérique met en présence trois entités : la technique, l'intellectuel et le sensitif ; l'artefact, le conceptuel et le corporel (*Ibid.* : 6). Et l'écran devenu tactile, visuel et sonore en est l'illustration. De là, Frias peut affirmer que « *la porosité de ces interfaces fait s'interpénétrer la chair du sujet et le corps de l'objet en une inextricable hybridation* » (2004 : 6).

En outre, la nécessaire corporéisation numérique est rendu possible par des opérations symboliques : graphies, codes, affects. Comme l'explique Sauvageot « *les jargons, les détournements de caractère, l'alphabet "smiley" tirent le texte vers le geste pour instaurer le contact, créer la proximité, abolir la distance* » (1996 : 216). Ces marqueurs symboliques font office de substituts et de prolongements de « l'individu-substrat » et rendent possible, par-delà et au travers de l'écran, une coprésence à distance à la fois sociale et symbolique (Frias, 2004 : 10). C'est ce que Casilli nomme un « *régime de métaphores corporelles* » (2009 : 2). L'écran est touché par le corps qui lui-même est

inspiré par l'écran et la corporéité postmoderne se vit dans cette dialectique entre la technique et les sens. Le numérique « *impose une nouvelle écoute du corps, il engage à une recherche originale de sensations et de formes de l'apparence* » (Casilli, 2009 : 2). Le corps est finalement au centre exact de la société numérique (*Ibid.*).

4. Ethnographie visuelle des interactions

4.1. La manifestation de symboles visibles

Afin d'appréhender les modalités corporelles d'action au cours des interactions par écran, il nous apparaît nécessaire de recueillir des données empiriques documentant les nouvelles pratiques sociotechniques. Une approche ethnographique visuelle nous permet de rendre compte de l'usage de ressources multimodales et plurisémiotiques par les sujets au cours de leurs interactions. La description ethnographique, à savoir « *l'observation directe des comportements sociaux particuliers à partir d'une relation humaine, la familiarité avec des groupes que l'on cherche à connaître en partageant leur existence* » (Laplantine, 2005), s'est vue progressivement enrichie d'une nouvelle méthodologie fondée sur une approche sensorielle et plus spécifiquement visuelle constituant une nouvelle branche de la discipline. L'ethnographie visuelle trouve son origine dans l'idée selon laquelle la culture et les pratiques sociales se manifestent au travers de *symboles visibles* incarnés dans les gestes, cérémonies, rituels et artefacts situés dans des environnements autant naturels que construits (Ruby, 2000 : 1345). Il est alors considéré que dès lors que les pratiques sociales se rendent visibles, le-a chercheur.e doit être en mesure d'employer des technologies (audio)visuelles afin de les recueillir et en constituer des données pouvant être exploitées, analysées, diffusées (*Ibid.*). S'opère ainsi un glissement d'une ethnographie fondée sur les énoncés verbaux à une ethnographie fondée sur les images et séquences vidéo (MacDougall, 1997 : 292). L'image fixe ou animée constitue un « *élément intrinsèque et non extrinsèque du processus de recherche* » en ethnographie visuelle (Dion, 2007 : 62). L'ethnographie visuelle relève d'une méthodologie heuristique cherchant à « *graphier* » (étudier et

représenter) « *l'ethnos* » (culturalités, pratiques et relations sociales) par des données et supports (audio)visuels.

L'approche visuelle s'est trouvée impulsée par les travaux de Bateson et Mead sur une ethnographie au sein d'un village de Bali en 1942. Au cours de cette recherche de deux ans, Mead interrogeait les participants et prenait des notes de terrain tandis que Bateson photographiait et filmait. L'ouvrage issu de cette enquête ethnographique visuelle « *offre non seulement une vision originale de l'apprentissage de la culture mais il constitue aussi un renouvellement des méthodes de terrain* » (Winkin, 1981). La méthodologie développée par Mead et Bateson ne consiste pas en un recours à des supports visuels « *comme une simple preuve mais comme un véritable matériau de recherche à part entière* » (Dion, 2007 : 64). Aussi Mead a-t-il défini l'anthropologie visuelle comme « *l'étude de l'homme dans ce qu'il donne seulement à voir et qu'on appréhende par des outils d'investigation non verbaux* » (1974). Le support visuel, image fixe ou animée, se révèle être à la fois un outil et un objet de recherche (Dion, 2007).

4.2. Une technologie de négociation des relations sociales

L'ethnographie visuelle ne peut être une copie ou un substitut à l'ethnographie verbale mais doit développer une méthodologie et des objectifs alternatifs bénéficiant à l'anthropologie dans sa globalité (MacDougall, 1997 : 292). En portant l'attention sur des données (audio)visuelles, l'ethnographie visuelle propose de nouvelles modalités d'appréhension des individus, relations sociales, cultures matérielles et de la connaissance ethnographique elle-même (Pink, 2007 : 22). La méthodologie de recherche repose alors sur trois activités principales (Banks & Morphy, 1997) : constituer des données (audio)visuelles (analyser les pratiques sociales en produisant des images), examiner les données (audio)visuelles préexistantes (analyser les images fournissant des connaissances sur la société), collaborer avec les acteurs sociaux dans la production des données (audio)visuelles. La finalité de l'analyse ne consiste pas à traduire des images en mots mais à explorer la relation entre les données (audio)visuelles entre elles et en relation avec les autres formes de connaissance. L'étude de l'agentivité multimodale en interaction par écran, dans une démarche ethnographique visuelle, se

fonde ainsi sur l'exploitation des données audio-visuelles numériques à la fois telles qu'elles se présentent en amont à l'écran des interactants et telles que nous les restituons en aval au moyen des enregistrements et montages des captations écraniques et spatio-corporelles. La production des données audio-visuelles d'interactions transmédiatiques ne se réalise en outre qu'avec la collaboration des participant.e.s à la constitution du corpus de données. Par là il nous est possible de voir ce que les sujets voient, d'entendre ce qu'ils entendent, au cours de leurs interactions par écran et ainsi appréhender les actions entreprises et leurs effets sur la mise en présence de chacun.

Au sein des méthodes visuelles, l'enregistrement vidéo représente, plus qu'un outil de recueil de données, une technologie participant à la négociation des relations sociales et un média par lequel la connaissance ethnographique est produite (Pink, 2007 : 173). De surcroît, les nouvelles technologies numériques et les nouvelles interfaces et réseaux socionumériques introduisent progressivement des études ethnographiques portant sur les pratiques communicationnelles digitales quotidiennes des individus et communautés (*Ibid.* : 197). Émerge alors, au-delà de l'ethnographie visuelle, une ethnographie numérique se voulant délinéarisée, multimodale et plurisémiotique (*Ibid.*).

5. Méthodologie de recherche

5.1. Positionnement scientifique

Notre démarche d'analyse des modalités technico-corporelles d'action en interaction par écran se fonde sur une méthodologie interdisciplinaire au croisement entre ethnographie visuelle (Banks & Morphy, 1997 ; Ruby, 2000 ; Pink, 2007 ; Dion, 2007, etc.), linguistique interactionnelle multimodale (Goffman, 1973 ; Cosnier, 2004 ; Mondada, 2008 ; Kerbrat-Orecchioni, 2010 ; Traverso, 2012, etc.) et analyse phénoménologique (Husserl, 1929 ; Merleau-Ponty, 1945 ; Le Breton, 2001 ; Vial, 2013, etc.). Il s'agit d'analyser des séquences d'interactions sociales à partir de l'expérience des sujets, de leur perception et action corporelles hors et par écran. Nous cherchons à étudier les modalités

d'interaction physico-numérique par une attention portée aux ressources langagières multimodales liées à la corporéité (verbal, geste, mimique, regards, postures) et plurisémiotiques liées aux médias (images, graphismes, vidéos, liens, techno-discursivité) convoquées par les interactants. À cet effet notre analyse audiovisuelle des interactions se fonde sur des enregistrements qui constituent à la fois le support et l'objet d'une analyse intrinsèque (transcription incrustée et enrichissement sémiotique⁴). Il s'agit d'étudier les comportements technico-corporels sur et hors écran des participants à l'interaction sociale.

5.2. Terrain et corpus de recherche

Notre terrain d'étude consiste en une auto-ethnographie d'interactions professionnelles faisant usage simultané ou alterné des robots de téléprésence Beam et Kubi (cf. image 1a) ainsi que d'ordinateurs et tablettes connectés à des logiciels de visio (Skype, Adobe Connect ou Google Hangout) afin de mettre en présence au cours de séminaires réguliers des personnes géographiquement distantes. Cette recherche s'intègre au sein des travaux émergents du Groupe de Recherche sur les Présences Numériques se constituant actuellement au sein du Laboratoire ICAR de Lyon (UMR 5191) et dirigé par Christine Develotte à partir du séminaire mensuel de recherche IMPEC (Interactions Multimodales Par ECran). Ce groupe de recherche repose sur la collaboration de treize chercheur.e.s (quatre doctorant.e.s, trois jeunes docteur.e.s, six enseignants-chercheur.e.s) issu.e.s de divers laboratoires de recherche. Notre axe de recherche au sein de ce groupe repose principalement sur l'étude des métamorphoses de la corporéité dans les interactions par écran et se réalise en collaboration avec Dorothee Furnon (doctorante en Sciences de l'Éducation à l'École Centrale de Lyon).

⁴ L'enrichissement sémiotique consiste à dénoter les activités technico-corporelles des participant.e.s par l'incrustation de signes sur le document audio-visuel. Il participe de la démarche ethnographique visuelle traitant l'image comme élément intrinsèque du processus de recherche.

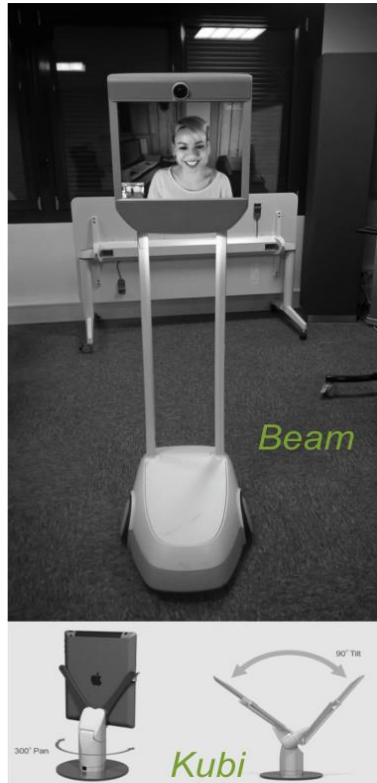


Image 1a : Représentation des robots Beam et Kubi*Image 1b : Terrain de recherche (salle de séminaire ENS-Ifé Lyon)*

Les interactions des participant.e.s à ce séminaire étant hybrides (*in situ* et *ex situ*) et notre étude se voulant multimodale et plurisémiotique, il nous est nécessaire de mettre en place un dispositif d'enregistrement permettant de capturer des données vidéo sur et hors écran. Au cours de cette auto-ethnographie, nous cherchons à recueillir avec nos collègues, l'ensemble des données interactionnelles entre les participant.e.s au séminaire *in situ* et *ex situ*. Il s'agit donc d'enregistrer les écrans des participants pilotant les robots de téléprésence et ceux utilisant des logiciels de visio ainsi que quelques écrans en salle, au moyen de captures dynamiques d'écran *via* le logiciel QuickTime Player sur iOS. Sont par ailleurs filmés au moyen de caméras numériques 360° et de microphones épars la salle de séminaire et le corps des participants pilotant le robot dans leur environnement immédiat. Nous restituons les données recueillies après avoir réalisé un montage avec assemblage des vues, incrustation des transcriptions verbales et

enrichissement sémiotique des vidéos *via* un logiciel de montage vidéo (Final Cut Pro X sur iMac) nous permettant d'analyser simultanément les comportements communicatifs des participants sur et hors écran.

En parallèle de ces interactions, nous cherchons à recueillir des données sur le vécu subjectif des participants à ces interactions transmédiatiques. À cet effet nous menons, toujours en collaboration avec Dorothée Furnon, des entretiens d'explicitation individuels auprès des participants après chaque séance – un participant de chaque média (Beam, Kubi, visio, salle). L'entretien d'explicitation élaboré par Vermersch (1994) consiste en une forme particulière d'entretien qui « *s'intéresse au vécu de l'action, et plus précisément aux informations de type procédural, dans le but de reconstituer la structure de l'action* » (Martinez, 1997 : 2). Les entretiens d'explicitation en cours de récolte sont également filmés afin d'appréhender la dimension multimodale de la parole sur l'expérience subjective.

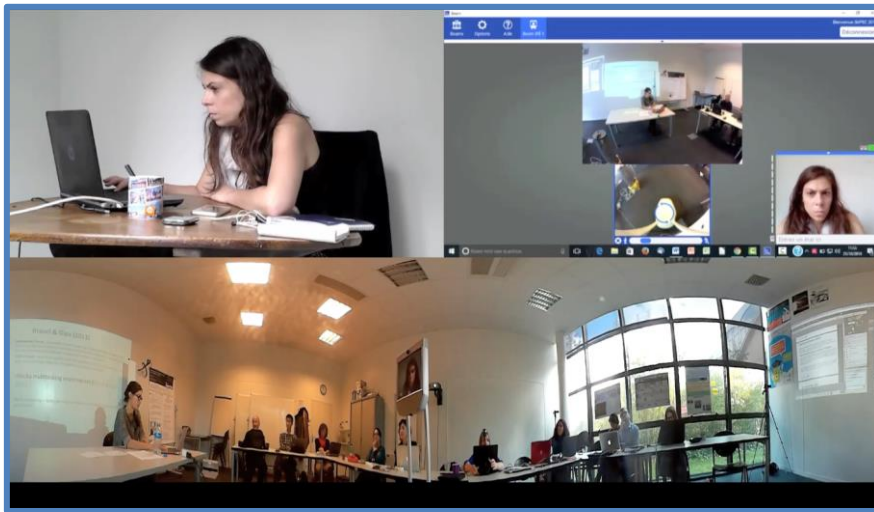


Image 2 : Exemple de montage multiscopes (focus sur l'utilisateur du robot Beam)⁵

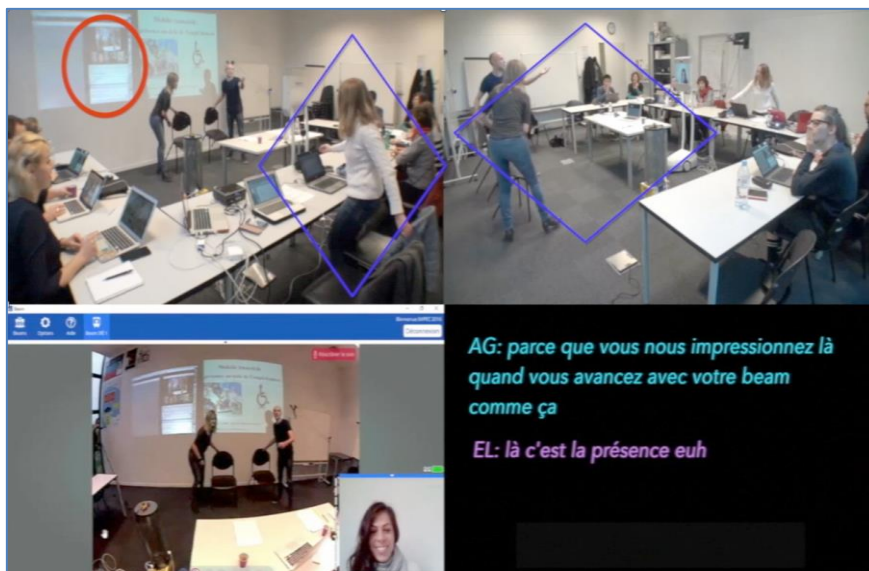


Image 3 : Incrustation des transcriptions et enrichissement sémiotique⁶

6. Analyse empirique des modalités technico-corporelles d'action

Nous proposons de porter notre attention sur une séquence problématique survenant au cours de l'une des interactions du groupe de participants. Il s'agit de l'ouverture de conférence des invités au séminaire; ouverture au cours de laquelle les participants géographiquement distants de la salle de réunion, ne parviennent pas à entendre de façon satisfaisante les conférenciers. Le défaut de qualité sonore, pour être résolu, nécessite à la fois d'être signalé aux autres participants et de faire l'objet d'une remédiation impliquant d'en identifier l'origine.

⁵ Image supérieure gauche : participante à domicile ; Image supérieure droite : capture d'écran de cette participante pilotant le robot Beam ; Image inférieure : vue à 360° de la salle de séminaire.

⁶ Image supérieure gauche : salle de séminaire vue du fond ; Image supérieure droite : salle de séminaire vue de l'avant ; Image inférieure gauche : capture d'écran pilotant le robot Beam ; Cadre inférieur droit : transcriptions verbales.

Nous identifions plusieurs étapes dans le processus de médiation en situation problématique. En premier lieu survient la *démédiation* au cours de laquelle l'incident surgit, la communication n'est plus assurée, le média ne remplit plus son rôle et manque à ses fonctions. En deuxième lieu, se mettent en place des tentatives de *remédiation*; l'incident est pris en charge, la médiation est en cours de réparation et le média peut à cet effet être relancé, remplacé ou complété. Enfin, il y a *immédiation* dès lors que l'incident est résolu, le média assure ses fonctions, la communication est transparente et donne l'illusion d'une communication immédiate. Des actions sont donc menées par les interactants afin de prendre en charge la médiation technique à partir de ressources multimodales et plurisémiotiques.

6.1. Analyse d'une séquence interactionnelle problématique

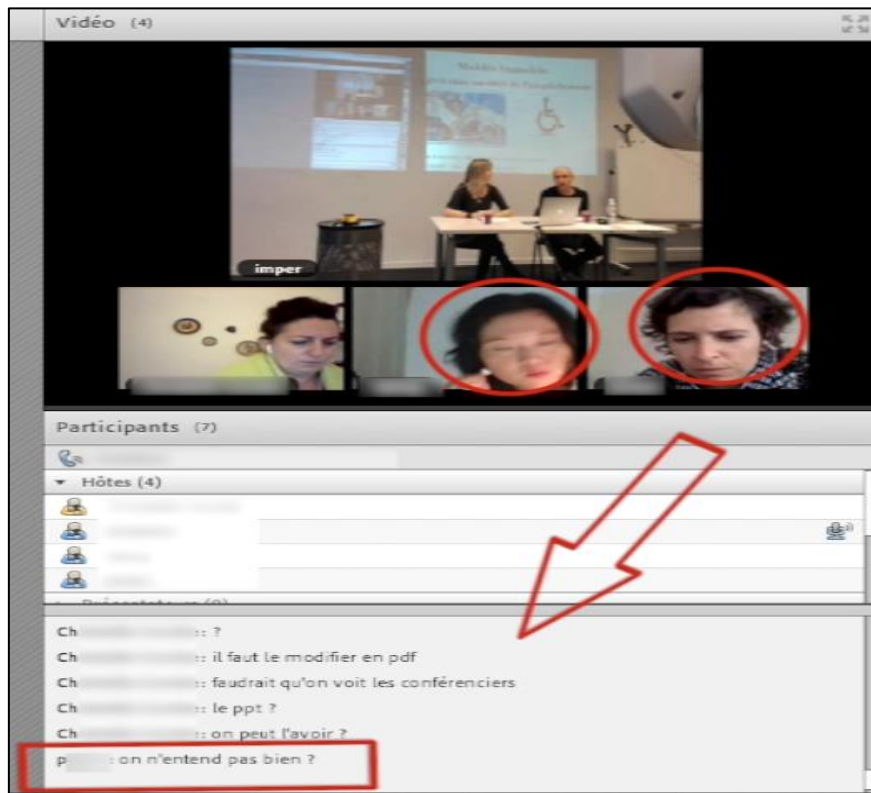
6.1.1. Séquence 1 : Surgissement et signalement de la démediation



Image 4 : Surgissement de la démediation

Au sein de la salle de réunion à Lyon, se trouvent les conférenciers invités qui sont introduits par l'animatrice du séminaire. Dès lors l'un des conférenciers, Axel, prend la parole pour se présenter. Aucune hésitation n'apparaît en salle où chacun des participants peut aisément porter son attention sur la conférence ainsi entamée. En revanche, l'observation des comportements physiques des participantes *ex situ*

nous indique qu'un incident de communication est en cours (Im5). En effet, les expressions faciales des interactantes *via* Adobe Connect⁷ se modifient, les sourcils se froncent, les visages se crispent et se rapprochent de l'écran. L'inconfort interactionnel est ainsi physiquement marqué et l'incident de médiation est rapidement verbalisé sur le tchat écrit de la plateforme Adobe. Le premier message est produit par Prisca : « *On n'entend pas bien ?* ». En parallèle, Christelle fait usage d'un autre média pour signaler l'incident en envoyant un sms (« *On entend mal*») à Morgane, participante en salle en charge de l'ordinateur connecté à Adobe et vidéo-projetant l'image des participantes *ex situ*.



⁷ De gauche à droite sur l'illustration : Christelle, Liping, Prisca.

Image 5 : Signalement de la démediation (tchat)



Image 6 : Signalement de la démediation (sms)

Le signalement de la démediation est donc opéré verbalement mais à l'écrit par tchat et par sms (Im6). Il appartient alors aux autres participants de percevoir le message émis sur la plateforme. C'est alors en effet une participante en salle qui perçoit sur la vidéo-projection au mur le message émis par Prisca (Im7). Nous observons Joséphine changer de posture ; elle se penche et plisse les yeux pour lire le message apparaissant au mur. Elle prend alors la décision de relayer oralement le signalement de démediation « *Ils vous entendent pas là-bas pardon* » en pointant du doigt la vidéo-projection. Son tour de parole étant émis en chevauchement avec la présentation du conférencier, Joséphine émet une excuse et met fin à sa prise de parole, laissant les autres participants prendre en charge l'incident de médiation.

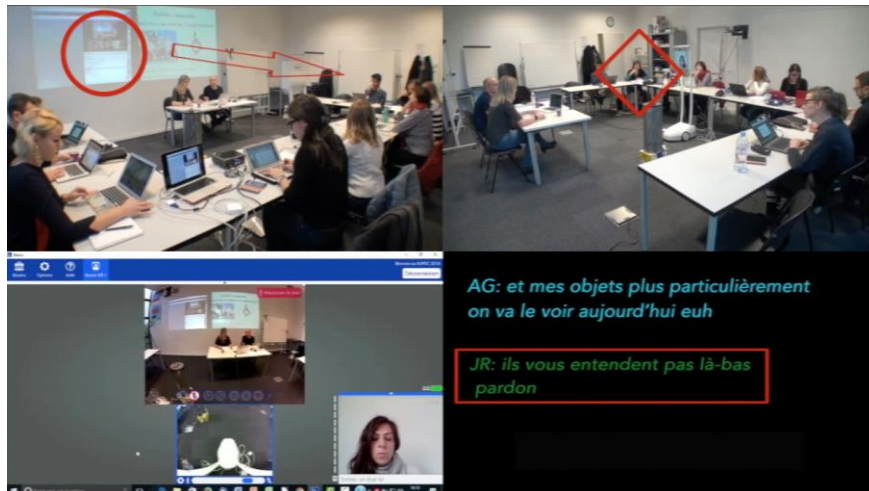


Image 7 : Signalement de médiation relayé

6.1.2. Séquence 2 : Les tentatives de remédiation

La médiation ayant fait l'objet d'un signalement verbal écrit puis oral, l'ensemble des participants à l'interaction se trouve désormais informés. Aussi plusieurs stratégies de remédiation se mettent-elles en œuvre.

1^{ère} tentative de remédiation : modalité orale

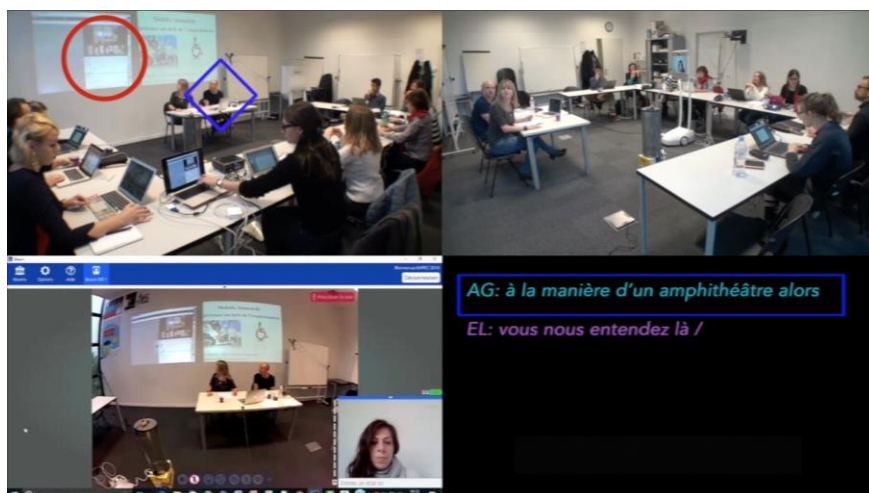
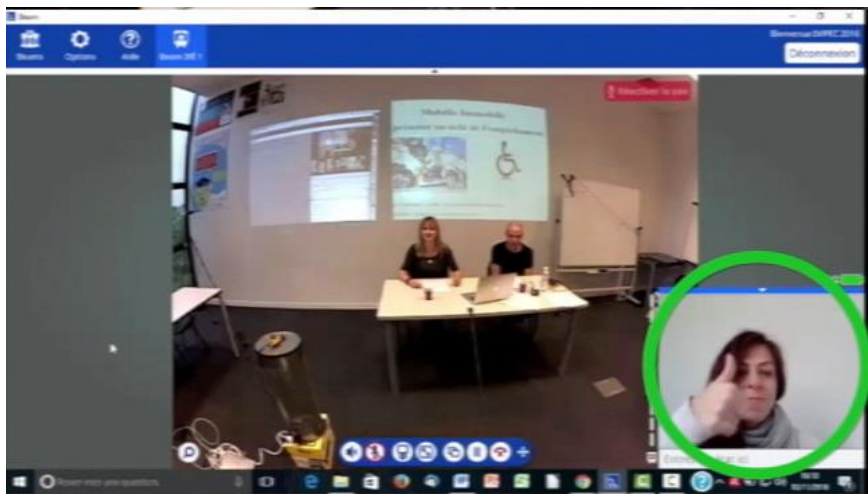


Image 8 : Tentative de remédiation (orale)

En premier lieu, le conférencier locuteur au moment de la démediation se propose de remédier oralement à la situation « *Donc il va falloir que nous parlions euh plus euh à la manière d'un amphithéâtre alors* » en portant la voix plus haut (Im8). Cette première tentative est suivie d'une vérification de remédiation de la part de la seconde conférencière, Evelyne, qui se tourne vers la vidéo-projection et interroge les participantes *via* Adobe « *Vous nous entendez là/* ». N'ayant pas de retour oral ni écrit de leur part, Evelyne conclut « *Eh ben visiblement non* ». Après ce retour négatif sur la communication Adobe, Evelyne se propose d'examiner l'état de la médiation par le robot Beam en questionnant Amélie, son utilisatrice, « *Et euh sur Beam euh c'est bon/* ». Étant positionnée face à son interlocutrice, *via* le robot Beam, Amélie émet une réponse non verbale ; elle lève le pouce en le cadrant à l'écran, confirmant ainsi le bon état de sa médiation (Im9). Le robot Beam fait alors l'objet de commentaires mélioratifs quant à la qualité de fonctionnement de ce type de dispositif.

*Image 9 : Vérification de la médiation robot***2^{ème} tentative de remédiation : modalité technique**

La problématique de la démediation de la communication *via* Adobe n'étant toujours pas résolue, une autre participante émet une nouvelle proposition. Caroline suggère à Morgane de modifier la position de

l'ordinateur connecté à Adobe en salle pour mieux capter le son émis par les conférenciers « *P't être tourne euh l'ordi pour que le micro soit vers eux* » (Im10). Morgane exécute alors le déplacement de l'artefact. Il apparaît ici que l'action est pensée et verbalisée par Caroline mais effectuée par le geste de Morgane. En outre c'est l'artefact qui captera alors différemment le son de la salle retransmis sur la plateforme Adobe. L'action se réalise dans une continuité du sujet à autrui et à l'artefact. L'agentivité se distribue multimodalement (de l'émission verbale de l'une au geste de l'autre et à la captation de l'artefact). Cependant cette tentative de remédiation n'aboutit pas au résultat escompté dans la mesure où il y a confusion dans la source audio captant l'interaction. En effet le micro diffusant sur Adobe n'est pas celui intégré à l'ordinateur mais celui d'une webcam mobile branchée à ce dernier.

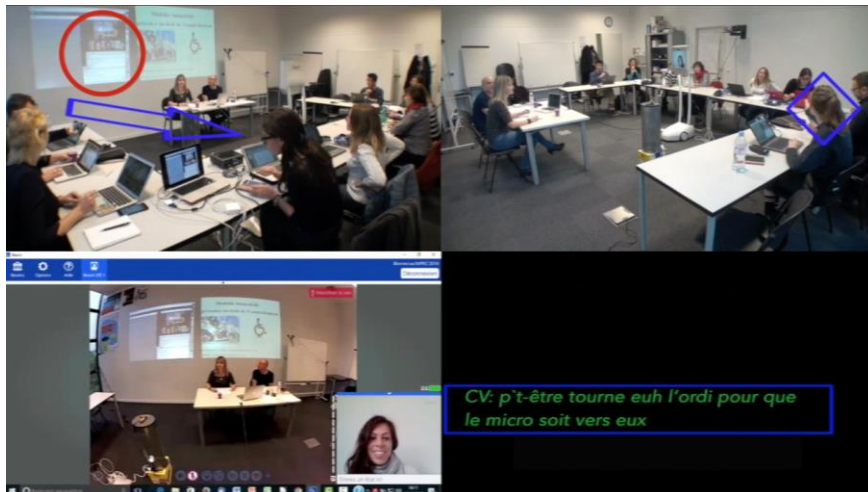


Image 10 : Tentative de remédiation (technique)

3^{ème} tentative de remédiation : modalité spatio-corporelle

Les deux premières tentatives de remédiation, orale et technique, n'ayant abouti, Axel soumet une nouvelle modalité d'action : la restructuration de l'organisation spatiale. Il propose en effet de se rapprocher des participants au séminaire tant pour modifier le rapport au dispositif technique que la nature de l'interaction (Im11). Il opère par là un changement de cadre. Axel explique alors « *Sinon on peut s'*

rapprocher un peu hein on peut essayer d'être un peu plus euh présent de tout l'arsenal euh techno euh pour être moins peut être conférenciers e::t plus en table ronde peut être hein/ on peut essayer ça/». Les deux conférenciers se lèvent alors et saisissent leur table pour la rapprocher des autres participants et du dispositif technique. En modifiant le cadre spatio-corporel de l'interaction, Axel et Evelyn modifient également leur rapport physique à Amélie et son robot de téléprésence. Ils se trouvent excessivement proche du robot, ce qui induit des commentaires de la part d'Evelyne « *Bon du coup on va se rapprocher de Beam alors du coup euh pour vous ça va vraiment être près (.) on va faire du corps à corps avec vous* ». Le lien est fait ici dans la relation corporelle des interactants depuis la disposition technique et spatiale des artefacts au ressenti physique des sujets. Le rapport à la présence et au corps se révèle intrinsèquement liée à l'organisation spatiale de la *tekhnê* qui influe sur les perceptions et affects malgré la distance géographique.

Cette troisième action de remédiation fait l'objet d'une vérification auprès des participantes *via* Adobe qui cette fois valident positivement. Christelle émet sur le tchat le message « *Oui c'est mieux* » avec un visage souriant. S'en suit un message identique de Prisca « *Oui c'est mieux* » et de Liping « *Mieux, maintenant* ». Après cette confirmation verbale écrite et avant de reprendre, Axel recommande à Evelynne de parler plus fort, cette dernière ajoute « *On va essayer de parler distinctement* ».

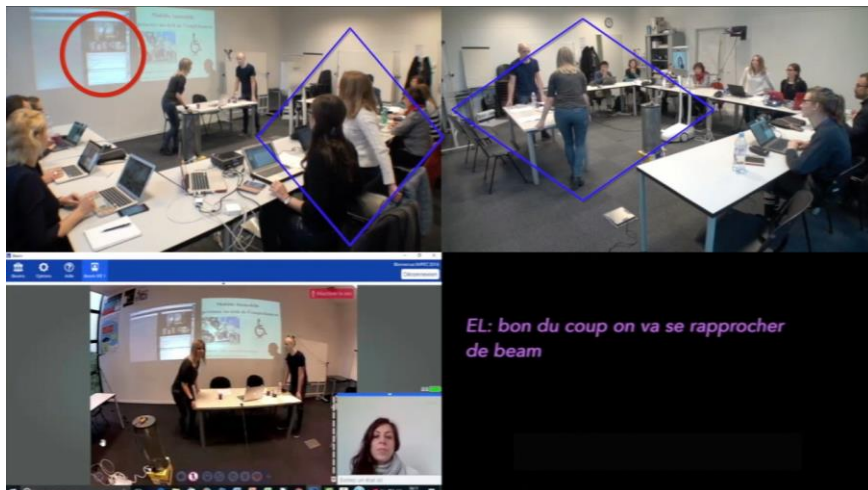
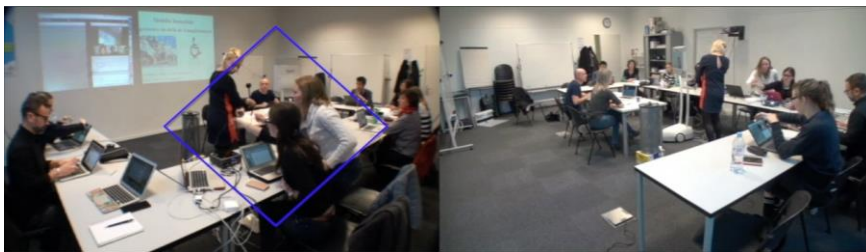


Image 11 : Tentative de remédiation (spatio-corporelle)

4^{ème} remédiation complémentaire : modalité spatio-technique

Malgré la ratification de la remédiation spatio-corporelle opérée par les conférenciers, une remédiation complémentaire est parallèlement opérée. Cette dernière a été initiée par Dorothée dès que les conférenciers se sont levés. En écho à leur geste, Dorothée s'est levée de sa chaise pour participer à la remédiation. Sa proposition est complémentaire au déplacement de la table des conférenciers en ce qu'il s'agit de rapprocher la webcam de ces derniers en la déplaçant de sa table à la leur. L'action entreprise par Dorothée fait l'objet d'une agentivité distribuée et d'une corporéité partagée (Im12). En effet le geste est initié par Dorothée qui se lève pour déplacer le micro et verbalise cette intention à Samira qui se lève à son tour pour prendre le relais, étant plus proche de l'accès à la table des conférenciers. De surcroît le déplacement de la webcam se réalise à plusieurs mains. Samira récupère la webcam et lance un regard à Morgane indiquant uniquement par le regard que le câble reliant la webcam à l'ordinateur est trop court. Aussi Morgane rapproche-t-elle l'ordinateur du bord de la table et Dorothée étend-elle le câble. Suite à quoi le dépôt de la webcam sur la table des conférenciers passe des mains de Samira à celle d'Evelyne qui l'y installe. Ainsi l'action de déplacement de l'artefact ne peut être attribuée à un sujet mais à une pluralité de sujets dont le schéma corporel s'est étendu par intersubjectivité multimodale.

*Image 12 : Tentative de remédiation (spatio-technique)*

6.1.3. Séquence 3 : L'immédiation et sa ratification

Suite à cette dernière action de remédiation, Samira et Evelyne tourne leur regard vers le tchat Adobe Connect vidéo-projeté sur le mur afin de vérifier l'état de la médiation (Im13). La ratification de la

remédiation est opérée par Christelle qui émet le message « *Super comme ça* » (Im14).

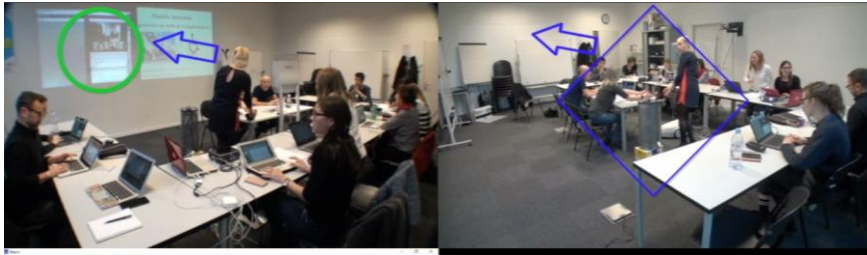


Image 13 : Ratification de l'immédiation (salle)

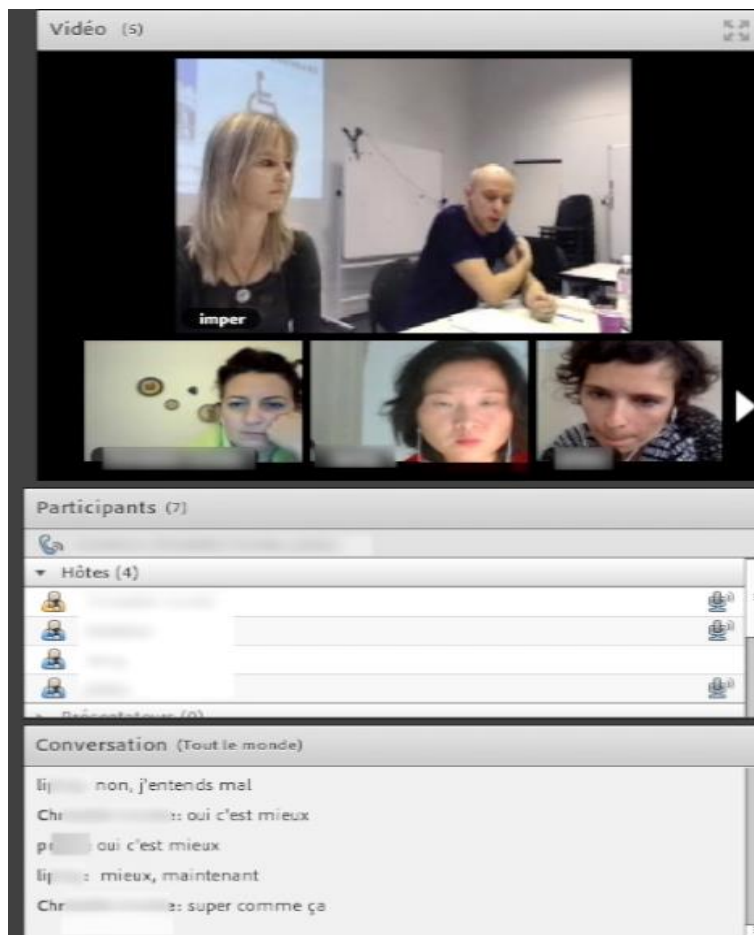


Image 14 : Ratification de l'immédiation (tchat)

Dès lors, l'activité principale de conférence, ou table ronde telle que requalifiée par Axel, reprend son cours. Les participant.e.s ne se préoccupent plus de la médiation technique. L'artefact ne se rend plus visible, il n'est plus au cœur de l'interaction et se rend au contraire transparent. Il y a immédiation en ce sens qu'il y a illusion d'un accès immédiat à l'interaction.

Ainsi, l'incident de médiation, dès son signalement, est pris en charge par les interactants qui mettent en œuvre des actions à partir de ressources multimodales et plurisémiotiques (actions à l'écran, déplacement des artefacts, restructuration spatiale, gestualité, etc.). Ces activités technico-corporelles de remédiation révèlent une agentivité distribuée aux réseaux de sujets et d'artefacts impliqués dans l'interaction. Chaque action ne peut être définitivement attribuée à un seul sujet mais se réalise dans un flux intersubjectif au travers d'une corporéité partagée. Le geste est initié par l'un et poursuivi par l'autre et par là les corps font corps.

Ces métamorphoses de la corporéité et de l'agentivité affectant les sujets, il nous semble nécessaire de porter notre attention sur leur vécu subjectif. Aussi proposons-nous ici de poursuivre cette analyse par des extraits d'entretiens de participants. Cette recherche constituant une auto-ethnographie, les participants réalisent les entretiens entre eux. Le premier extrait ici concerne un entretien semi-directif mené par Amélie auprès de Jean-François. Le second extrait est issu de l'entretien d'explicitation mené par Dorothée et Samira auprès de Joséphine.

6.2. Analyse d'extraits d'entretiens individuels

6.2.1. Entretien 1 « frustration »

Interrogé par Amélie au sujet des frustrations qu'il aurait pu ressentir au cours du séminaire (« *Quels éléments ont été générateurs de frustration/* »), Jean-François aborde la connexion avec les participants *ex situ*. Il indique « *lors du 2^{ème} séminaire j'ai été un peu frustré de pas avoir suffisamment de connexion avec les gens à distance* ». Notons que les participants en salle ont la possibilité de se connecter à la plateforme

Adobe Connect depuis leur ordinateur propre leur évitant de n'être que spectateur de la vidéo-projection au mur de la connexion Adobe depuis l'ordinateur de Morgane. En se connectant lui-même à Adobe chaque participant.e en salle peut interagir directement avec les participantes *ex situ* par modalité écrite ou orale. Jean-François comptait donc sur cette connexion pour se rendre présent et interagir avec les participantes en ligne. Pour autant, le déroulement du séminaire a contrarié ses attentes.

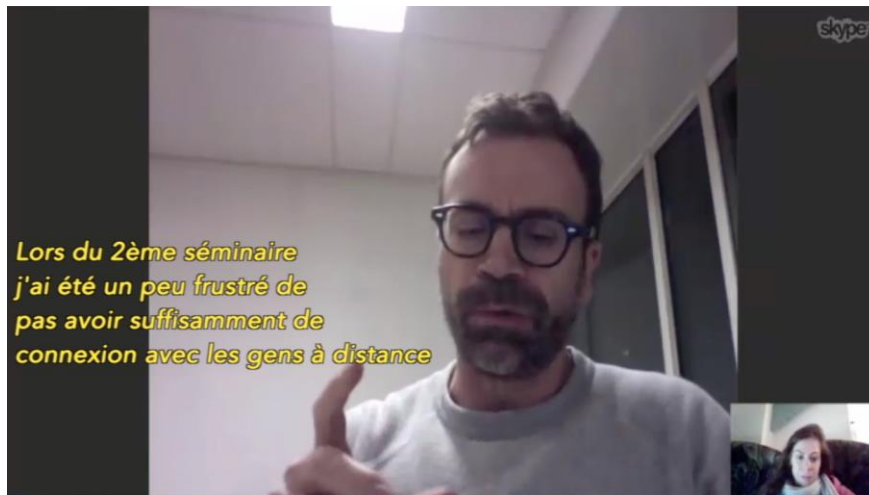


Image 15 : Entretien « frustration »

Jean-François propose alors une auto-analyse de ce défaut de connexion avec les participantes *ex situ* « *Alors moi j'identifie la chose comme ça (.) C'est que je connaissais pas les intervenants extérieurs (.) Je connaissais pas leur travail je connaissais rien (.) Et donc ça m'a demandé plus d'écoute d'attention et ça a monopolisé un moment mon attention* ». Ainsi ce participant en salle met en parallèle l'attention portée à un groupe de participants, les conférenciers, et celle portée à une autre communauté d'interactant.e.s, les participantes en ligne. Ces deux attentions ont été mises en concurrence au cours du séminaire. Et dans la mesure où la méconnaissance de l'une de ces communautés implique de nombreuses lacunes à combler, l'attention a été principalement dirigée vers celle-ci. Le déficit d'attention porte de surcroît autant sur

les interactantes *via* Adobe que sur l'usagère du robot Beam ; « *Le robot c'est à dire toi en fait je l'ai totalement occulté* ».

Cette insuffisance attentionnelle à l'égard des participantes *ex situ* induit une frustration du fait du hiatus existant entre intention et réalisation. Jean-François précise « *C'est comme si je m'étais senti redevable de leur prêter attention* ». Aussi lors d'un précédent séminaire s'attachait-il à se connecter immédiatement à la plateforme Adobe et à y entretenir des interactions notamment par tchat réduisant par là la distance entre participant.e.s en salle et participant.e.s hors salle. Dès lors Jean-François distingue son intention d'action de son action concrète conduisant à la frustration « *Voilà ça c'est la frustration (.) Ne pas avoir la possibilité de prêter attention suffisamment aux gens à distance alors que j'en avais l'intention et que je trouve ça important* ». Notons que Jean-François n'a pas pris part à la séquence interactionnelle problématique analysée plus haut.

Il apparaît alors que les actions de remédiation entreprises au cours de l'interaction par écran se trouvent intrinsèquement liées à l'attention. En effet pour entreprendre des actions de préservation de la communication entre les multiples sujets et artefacts impliqués dans l'interaction, il est nécessaire de percevoir les incidents de médiation et les productions tant verbales (orales et écrites) que non verbales (expressions faciales, postures, etc.) émises par chacun.e. L'action n'est possible que par la perception qui elle-même dépend de l'attention.

6.2.2. Entretien 2 « libération »

A contrario, Joséphine interrogée par Dorothee et Samira au sujet de son choix de positionnement spatio-corporelle à son arrivée dans la salle de séminaire (« *Est-ce qu'on peut revenir sur ce moment-là où tu te demandes est-ce que je me mets à cet endroit là [la même place qu'au séminaire précédent, devant l'entrée (ndla)] comment ça se passe en toi comment tu prends ta décision/*»), met en exergue la simplicité et la liberté. Joséphine distingue en effet plusieurs aires dans la salle, dont notamment un pôle technique plus au fond « *Je crois que c'est plus que, c'est compliqué d'aller vers le fond de la salle parce que y'a tous les câbles euh* » qu'elle compare à l'entrée de la salle « *J'ai l'impression que voilà c'est plus simple de s'asseoir juste en entrant que d'aller vers le fond là-bas* ».

eah ». Deux pôles sont mis en opposition : un pôle technique contraignant et un pôle d'entrée et sortie sans contrainte.



Image 16 : Entretien « libération »

De surcroît Joséphine met en lien sa position spatiale avec ses modalités d'activités. Elle précise ainsi « *C'est juste pour me simplifier la vie en plus moi je travaillais sur papier ce jour là (.) J'étais sur papier donc j'étais dans la simplicité* ». Le choix de position du corps dans l'espace se trouve donc induit par l'organisation artefactuelle technologique et les modalités d'activité interactionnelles et professionnelles. Le choix de se positionner près de la porte implique un détachement vis-à-vis de la *tekhne* et une liberté de mouvement « *Les dispositifs techniques moi je me les représentais dans l'autre coin tandis que là près de la porte on est un peu plus libéré* ». Les capacités d'action sur la médiation sont alors particulièrement réduites dans la mesure où l'accès aux artefacts communicationnels est restreint au profit d'une plus grande « *liberté* ».

6.2.3. Perception de la salle et positionnement des corps

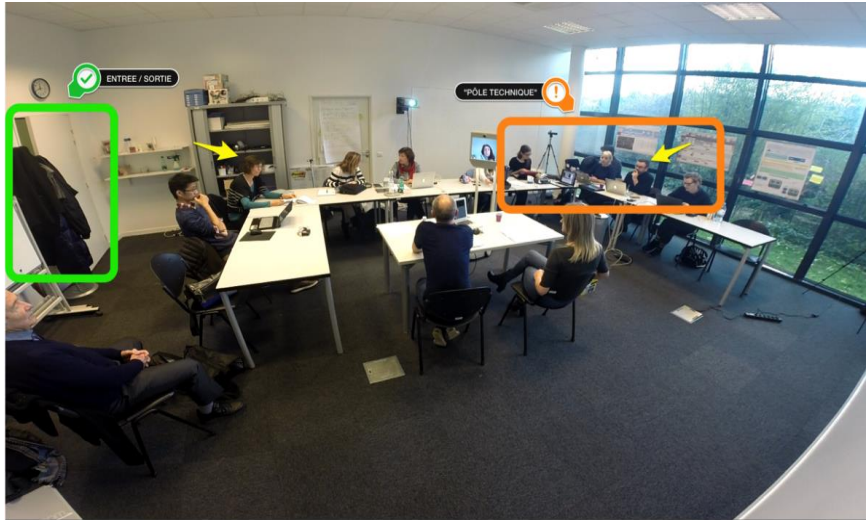


Image 17 : Perception spatio-technique de la salle

Nous observons alors, à partir de la représentation subjective de Joséphine, que la salle comporte deux pôles au sein desquels ces deux interactants ont choisi de se positionner relativement à leurs intentions (Im17). Joséphine à la recherche de simplicité et de liberté interactionnelle prend ses distances vis-à-vis de la *tekhnê* et s'installe près de la porte d'entrée/sortie. À l'inverse, Jean-François en quête de connexion, équipé de son ordinateur, et avec l'intention de porter attention aux participants en ligne, se place au cœur du pôle technique.

Reste que le hiatus entre intention et réalisation conduit ces interactants à aller à l'encontre de leur prévision et agir en opposition aux attentes. Jean-François ne produit aucune action liée à l'incident de médiation et aux tentatives de remédiation. À l'inverse, Joséphine est à l'origine même de la remédiation de par son attention portée à la vidéo-projection de la connexion Adobe et ce qui se jouait sur le tchat. Aussi l'agentivité se révèle-t-elle être contextuelle et située.

7. Conclusion

La présence des sujets en interaction par écran traverse les espaces physiques et les médias communicationnels par les actions opérées multimodalement et plurisémiotiquement par ces sujets, leur corporéité et leurs artefacts. Il s'agit d'exploiter les ressources technico-corporelles à leur disposition afin de préserver la communication malgré les multiples cadres spatio-temporels. Ces ressources technico-corporelles sont mises en œuvre autant pour signaler les incidents de médiation – *démédiation* – que pour tenter de les résoudre – *remédiation* – et parvenir à un état de transparence du média – *immédiation*. À cet effet les sujets entre eux et avec les artefacts se coordonnent et coopèrent tant explicitement qu'implicitement. La gestualité est partagée. Il y a extension du schéma corporel par les artefacts et les autres sujets impliqués dans l'interaction et dans la mise en présence de chacun. Il s'agit d'introduire non seulement l'intersubjectivité dans le schéma corporel qui s'étend à autrui mais au-delà, une forme de transsubjectivité en ce qu'il dépasse et traverse la technique et la distance. Les corps font corps pour interagir dans un réseau technico-corporel complexe.

Le geste transsubjectif et son action s'inscrivent dans une chaîne d'agentivité distribuée. Chacun des interactants a la possibilité d'apporter sa contribution à la préservation de la communication par le moindre geste signifiant. Les affordances communicationnelles et le positionnement des corps et des artefacts dans l'espace impliquent une nécessaire coopération des sujets qui ne peuvent prendre en charge individuellement la médiation physico-numérique complexe et réticulaire. La multimodalité de l'interaction se présente sous la forme d'un flux traversant sujets et artefacts. Le geste se constitue au sein d'une chaîne, il est initié par les uns, poursuivi et achevé par d'autres, qu'ils soient sujets ou *tekhne*. L'agentivité distribuée garantit un champ d'action élargi.

Il y a alors extension actionnelle et perceptive. Il apparaît en effet que l'action est dépendante de la perception et de l'attention. Il est indispensable de percevoir et être perçu pour agir autant qu'il est nécessaire d'agir pour percevoir et être perçu au cours de ces

interactions par écran. Cette coordination de la perception et de l'action intrinsèquement liées, constitue une même opération de « *percepaction* » (Roquet, 2002), l'idée d'une sortie de soi pour percevoir et être perçu. Il s'agit par ailleurs pour Godard (1994), dans son analyse du mouvement, de « *considérer la perception comme un geste* », dans le sens d'un mouvement, une action à portée signifiante (1994 : 68).

De surcroît l'agentivité apparaît formellement liée à la structuration spatio-corporelle de l'interaction. L'organisation spatiale du réseau d'artefacts et de sujets impliqués dans l'interaction favorise ou contraint la capacité d'action des sujets, autant que la nature des activités en cours. Peut alors être mise en œuvre une configuration ou une reconfiguration multimodale et plurisémiotique collaborative et transsubjective – traversant sujet et *tekhnê* – du réseau. La spatialité de l'interaction par écran se révèle nécessairement dynamique et incorporée. Peut alors émerger un hiatus entre intention et réalisation agentive en ce que le contexte interactionnel configure les capacités d'action.

Aussi l'analyse des interactions multimodales par écran ne peut-elle se satisfaire d'une analyse logocentrée et peut au contraire tirer bénéfice d'une approche ethnographique visuelle et interdisciplinaire permettant de mettre en lumière sa co-construction langagière (linguistique interactionnelle), phénoménale (phénoménologie de la manifestation de soi) et incarnée (par la corporéité et les artefacts). La présence par écran émerge de l'expression plurisémiotique, multimodale et sensorielle des sujets et implique la chair et ses extensions. Les sujets sont donc des êtres sensibles qui se co-construisent dans l'interaction sociale en s'équipant de technologies leur permettant de dépasser la distance physique et se manifester dans des configurations spatio-corporelles multiples et réticulaires. Les sujets se rendent ainsi présents les uns aux autres par agentivité technique, incorporée, spatialisée et transsubjective. Il s'agit pour eux de se rendre perceptibles dans un corps à corps hybride qui mêle sujets et objets, étend le schéma corporel et déroule l'agentivité technico-corporelle.

Aussi les technologies numériques ne sonnent-elles pas le glas de la corporéité mais en souligne au contraire la nature fondamentalement

expressive et extensive, dès lors que les sujets collaborent dans leur mise en visibilité mutuelle et intègrent ces technologies externes comme outil et non substitut de présence.

Bibliographie

- Banks Marcus, Morphy Howard (1997). *Rethinking visual anthropology*. London, Yale University Press.
- Bernard Michel (1993). « Sens et fiction, ou les effets étranges de trois chiasmes sensoriels ». *Nouvelles de Danse*, n° 17, pp. 56-64.
- Butler Judith (2002). *La Vie psychique du pouvoir. L'Assujettissement en théories*. Paris, Leo Scheer.
- Casilli Antonio (2009). « Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu ». *Esprit*, n° 353, pp. 151-153.
- Casilli Antonio (2012). « Être présent en ligne ». *Idées économiques et sociales*, n° 169, pp. 16-29.
- Cosnier Jacques (2004). « Le corps et l'interaction (empathie et analyseur corporel) ». *Texte de communication Société française de Psychologie*, Paris, 8-9 octobre 2004.
- De Fornel Michel (2013). « Pour une approche contextuelle et dynamique de l'agentivité ». *Ateliers d'anthropologie*, n° 39, vol. 2, pp. 1-8.
- Denouël Julie (2008). *Les interactions médiatisées en messagerie instantanée, organisation située des ressources sociotechniques pour une coprésence à distance*. Thèse en sciences du langage, université Paul Valéry Montpellier III.
- Develotte Christine, Kern Richard, Lamy Marie-Noëlle (2011). *Décrire la conversation en ligne, le face à face distanciel*. Lyon, ENS Éditions.
- Dion Delphine (2007). « Les apports de l'anthropologie visuelle à l'étude des comportements de consommation ». *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 22 n° 1, pp. 61-78.
- Flichy Patrice (2009). « Le corps dans l'espace numérique ». *Esprit*, n° 353, pp. 163-174.
- Frau-Meigs Divina (2011). *Penser la société de l'écran*. Paris, Presses Sorbonne Nouvelle.
- Frias Anibal (2004). « Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects ». *Techniques & Culture*, n° 42, pp. 1-22.
- Godard Hubert (1994). « Le geste manquant ». *Revue internationale de Psychanalyse*, n° 5, pp. 63-75.

- Goffman Erwing (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi*. Paris, Les éditions de minuit.
- Gibson James J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale, Lawrence Erlbaum.
- Greco Lucas, Mondada, Lorenza, Renaud, Patrick (2014). *Identités en interaction*, Limoges, Editions Lambert-Lucas.
- Heidegger Martin [1935] (1962). « L'origine de l'œuvre d'art ». *Chemins qui ne mènent nulle part*, trad. Wolfgang Brokmeier. Paris, Gallimard, pp.13-98.
- Heidegger Martin [1927] (1972, 1985). *Être et Temps*. Paris, Gallimard.
- Heidegger Martin [1927] 1985). *Les Problèmes fondamentaux de la phénoménologie*. Paris, Gallimard.
- Husserl Edmund (1929). *Méditations cartésiennes*. Paris, Vrin.
- Hutchby Ian (2001). « Technologies, Texts and Affordances ». *Sociology*, vol. 35 (2), pp. 441-456.
- Joseph Isaac (1998). *Erving Goffman et la microsociologie*. Paris, Presses universitaires de France.
- Kerbrat-Orecchioni Catherine (2010). « Pour une analyse multimodale des interactions orales. L'expression des émotions dans les débats politiques télévisuels ». *Cadernos de Letras da UFF*, n° 40, pp. 17-45.
- Kerbrat-Orecchioni Catherine (2005). *Le discours en interaction*. Paris, Armand Colin.
- Kerbrat-Orecchioni Catherine (1990). *Les interactions verbales, Tome 1*. Paris, Armand Colin.
- Lamy Marie-Noëlle (2010). « Apprentissage des langues médié par ordinateur : discours critique sur l'outil ». *Le français dans le monde*, n° 48, pp. 135-149.
- Le Breton David (2001). « La délivrance du corps. Internet ou le monde sans mal ». *Revue des Sciences Sociales*, n° 28, *nouveaux mondes ?*, pp. 20-26
- Levy Pierre. « Préface ». In Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran, comment le numérique change la perception*. Paris, Presses universitaires de France.
- Macdougall David (1997). « The visual in anthropology ». Banks Marcus & Morphy Howard (1997). *Rethinking visual anthropology*. London, Yale University Press.
- Martinez Claudine (1997). « L'entretien d'explicitation comme instrument de recueil de données ». *Expliciter*, n° 21, pp. 2-7.
- Merleau-Ponty Maurice (1964). *L'œil et l'esprit*. Paris, Gallimard.
- Merleau-Ponty Maurice (1964). *Le visible et l'invisible*. Paris, Gallimard.

- Merleau-Ponty Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard.
- Mondada Lorenza (2008). « Using video for a sequential and multimodal analysis of social interaction : Videotaping institutional telephone calls ». *Forum: Qualitative Social Research*, vol. 9 (3), pp. 1-35.
- Nadel Jacqueline, Decety Jean. (2006). « Résonance et agentivité ». *Cerveau et Psycho*, n° 13, pp. 50-53.
- Paveau Marie-Anne (2015-). *Dictionnaire d'Analyse du Discours Numérique*. Production en cours en ligne : <http://technodiscours.hypotheses.org/245>.
- Peirce Charles S. [1903] (1960). « Elements of logic ». *Collected Papers*. Cambridge, Harvard University Press.
- Pink Sarah (2007). *Doing visual ethnography*. Londres, Sage Publications.
- Roquet Christine (2002). *La scène amoureuse en danse. Codes, modes et normes de l'intercorporéité dans le duo chorégraphique*. Thèse de Doctorat en Danse, Université Paris 8.
- Ruby Jay (2000). *Picturing culture : exploration of film and anthropology*. Chicago, University of Chicago Press.
- Sacks Harvey, Schegloff Emanuel, Jefferson Gail (1974). « A Simplest Systematics for the Organisation of Turn-Taking for Conversation ». *Language*, n° 50, pp. 696-735.
- Sauvageot Anne (1996). « Art, technologie et recomposition du sensible ». In Borillo Mario & Sauvageot Anne. (dir.), *Les cinq sens de la création. Art, Technologie, Sensorialité*. Seyssel, Champ Vallon, pp. 211-218.
- Traverso Véronique (2012). « Analyses de l'interaction et linguistique : état actuel des recherches en français », *Langue française*, n° 175, pp. 53-73.
- Vermersch Pierre (1992). *L'entretien d'explicitation en formation continue et initiale*. Paris, ESF.
- Vial Stéphane (2013). *L'être et l'écran*, Paris, Presses universitaires de France.
- Vion Robert (1992). *La communication verbale : analyse des interactions*. Paris, Hachette.
- Voirol Olivier (2013). « La lutte pour l'interobjectivation. Remarques sur l'objet et la reconnaissance ». In Ferrarese, E. (dir.), *Qu'est-ce que lutter pour la reconnaissance ?*, Lormont, Bord de l'Eau.

Exposition du corps à des fins commerciales

Le cas de la figuration de soi dans la prostitution masculine en ligne.

Thomas Lavergne¹

1. Centre Max Weber, Université Lyon2
14 avenue Berthelot, 69363 LYON Cedex 07, France
toma.lavergne@gmail.com

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Cet article explore la figuration du corps sur des profils en ligne d'hommes proposant des prestations sexuelles rémunérées à travers trois types de données. L'analyse statistique des informations déclaratives portant sur le corps et les pratiques sexuelles performées permet d'approcher le dispositif de sexualité liant corps, genre, race et sexualités. L'analyse des images des profils montre à travers cinq figures archétypales les mises en scène érotiques portant sur des images culturellement et historiquement situées servant une fonction dénotative et conative à la communication interfacée entre escorts et clients. Enfin, le discours des acteurs permet de mettre à jour les mécanismes en jeu aboutissant aux renseignements des fiches de profil en ligne.

< ABSTRACT >

This article explores the representation of the body on online profiles of men offering paid sexual services through three types of data. The statistical analysis of the declarative information on the body and the performed sexual practices makes it possible to approach the device of sexuality linking body, gender, race and sexualities. The analysis of the images of the profiles shows, through five archetypal figures, the erotic staging of culturally and historically located images serving a denotative and conative function to the interfaced communication between escorts and clients. Finally, the discourse of the actors makes it possible to update the mechanisms in game resulting in the information of the profiles of profile on line.

< MOTS-CLES >

Figuration numérique, corps, homosexualité, prostitution, masculinités.

< **KEYWORDS** >

Digital figuration, bodies, homosexuality, prostitution, masculinities.

1. Introduction

La prostitution met en jeu le corps comme outil de travail. Paré ou non d'artifice, suggestif ou lascif, immobile ou aguicheur, il est au centre des approches précédant le rapport sexuel marchand. Aujourd'hui, la prostitution masculine prend majoritairement place sur Internet utilisé comme interface de rencontre entre clients et escorts. La communication médiée par ordinateur présente la spécificité d'une interaction désincarnée. Pour autant, le corps est loin d'être une donnée absente des interactions sur Internet si bien que le spectre de la chair sous-jacent aux codes numériques paraît central dans la présentation de soi des escorts. Partant d'une recherche en cours sur la prostitution masculine en ligne, nous proposons d'explorer dans cet article la manière dont le corps est mis en jeu dans les profils en ligne d'*escort boys*. La fiche de profil est la manifestation numérique de l'individu dans une représentation technique visuelle et discursive – formant un complexe verbo-iconique (Paveau). Le corps, loin d'être une donnée purement matérielle, physique, s'auréole de tout un ensemble de signes, de valeurs, qui lui sont rattachés. Projeté dans un autre espace, le corps rejoint une constellation formée par la myriade de ces figurations acorporelles. Il ne s'agit alors plus d'un corps physique mais figuré dont la représentation est au cœur de stratégies commerciales et identitaires des escorts. L'objectif étant une rencontre sexuelle monnayée, la monstration s'articule avec la prestation – les positions sexuelles semblent dépendre des attributs corporels. Par quels mécanismes s'informent les complexes verbo-iconiques censés représenter le sujet en vue d'une interaction à des fins économique-sexuelles ? Ceci nécessite de questionner les fonctionnalités permises par le système pour représenter le corps, et les liens qu'entretiennent les attributs corporels renseignés par l'utilisateur avec les positions sexuelles définies comme techniques du corps (Mauss, 1934), au cœur de la pratique prostitutionnelle. Mais aussi quelle mise en scène de soi est faite à travers les photos de profils et quelles fonctions assurent ces images ?

Nous nous concentrons dans cet article sur la figuration de soi des escorts à travers les profils en ligne d'une interface donnée, Cupidon, qui paraît être le site le plus utilisé en France à cette fin, comptant entre 5000 et 6000 escorts en fonction des périodes. Pour répondre à nos interrogations, nous serons amenés à utiliser trois types de données permettant trois procédés d'analyse : l'analyse statistique des informations déclaratives fournies par près de 6000 fiches de profils en ligne, l'analyse qualitative des images de ces profils et l'analyse du discours d'une quarantaine d'escorts recueillis par entretiens semi-directifs¹. La première partie portant sur la mise en mots du corps explorera la manière dont les individus rencontrés informent leurs profils. À travers l'analyse statistique des informations textuelles nous verrons de quelle manière les dimensions corporelles s'articulent avec le rôle sexuel joué dans l'échange économique-sexuel, liant corps, genre, race et sexualité. Une deuxième partie se consacrera aux images permettant de montrer la fonction diégétique des photographies de profils. À travers une construction typologique des mises en scène dépendantes des corporalités et des pratiques déclarées dans la partie textuelle, nous verrons comment les postures tendent vers une fonction connotative des pratiques sexuelles proposées. Finalement, nous tenterons d'articuler autour de la méthode des scripts sexuels théorisée par Gagnon et Simon, la manière dont données textuelles et images de profils répondent à des scénarios culturels au vue d'un objectif commercial. Nous serons amenés à développer le versant intersubjectif dans la construction des profils entre ce que les individus perçoivent d'eux-mêmes et les attentes supposées des clients face aux prescriptions issues du dispositif de sexualité. Aussi, nous pensons primordial d'articuler l'observation en ligne au recueil du discours des acteurs hors-ligne, de prendre en compte l'outil technique dans les possibilités et contraintes qu'il permet aux usagers, mais de voir également quelle gestion ces derniers en font. Il convient d'analyser le dispositif technique influençant la représentation de soi, le contexte dans lequel l'outil est mobilisé, le contenu et les symboles générés, les normes

¹ Les entretiens ont été conduits au cours de l'année 2017. Les interviewés rencontrés en face à face avaient été sollicités à travers la plateforme Cupidon. Les entretiens d'une durée moyenne de 2h étaient structurés autour de trois thèmes : l'activité en tant que telle, la gestion en ligne et le rapport au stigmaté.

implicites de mise en scène de soi et les imaginaires sur lesquels elles reposent, mais aussi prendre en compte les interactions qui nourrissent la figuration de soi en ligne. Nous situons ainsi cette recherche dans le cadre épistémique de l'interactionnisme symbolique, notamment le paradigme de l'intersubjectivité de Mead à la lecture qu'en fait Voirol en ce qui concerne le « *soi digital* ». Pour Voirol, le sujet « *se constitue dans son rapport aux autres et aux objets techniques* » (Voirol, 2011 : 148). Aussi nous proposons d'analyser ces figurations de soi aux prismes des médiations socio-techniques, entre l'individu et le dispositif et entre l'individu et les autres usagers dans la lignée de Denouël et Granjon : « *quand nous considérons l'édification du social, nous ne pouvons faire abstraction des éléments techniques et, de même, nous ne pouvons décrire les dispositifs techniques sans faire appel à la mise en actes de dispositions, de compétences, de sens pratiques et de savoirs proprement sociaux de la part des sujets* » (Denouël et Granjon, 2011 : 24). Ainsi, il s'agit de ne pas oublier le cadre structurant des représentations de soi tout en laissant place à la capacité d'agir des usagers.

2. Figuration du corps sur des profils en ligne : écrire le corps et ses techniques

Sur Cupidon, l'interaction entre clients et escorts se fait *via* messagerie dans une « coprésence à distance » à travers des fiches de profil représentant les individus sur l'interface. Cette manifestation sous forme numérique du sujet se décompose en plusieurs éléments et signes. Elle offre la possibilité de publier un texte libre ainsi qu'une ou plusieurs images, des marques relationnelles à travers la possibilité de référencer des profils amis mais aussi grâce au livre d'or, des marques présentes (en ligne ou hors ligne) et une inscription territoriale tendant à faire oublier le caractère ontologiquement déterritorialisé et désynchronisé du web (Manovich, 2010), le but étant bien la rencontre en face à face. La partie centrale, qui nous intéresse ici, correspond à ce que Fanny Georges (2009) nomme l'identité déclarative et renferme la description textuelle du corps des intéressés, permettant l'auto-description des individus. Il s'agit d'informations catégorisées et dont les réponses sont imposées par le système à l'aide de menus déroulants. Les catégories à renseigner par l'utilisateur sont centrées sur des éléments corporels à la fois objectivables (le poids, la taille, la couleur

des yeux ou des cheveux, la présence de tatouage etc.), mais aussi plus subjectifs. C'est le cas de la catégorie corpulence apportant une donnée sur la corporéité du sujet, la taille du pénis (qui n'est pas renseignée de manière centimétrique mais se déclinant en S/M/L/XL/XXL) et la catégorie « origine » qui réfère tantôt à une couleur de peau tantôt à une aire géographique². Au-delà de cette partie centrée sur le corps, s'ajoute une seconde partie centrée sur des informations propres à la rencontre commerciale (se déplacer, recevoir, les tarifs) et sur les pratiques sexuelles pratiquées (la position occupée durant la pénétration distinguée en « actif » et « passif », le fait d'embrasser ou non, les pratiques sadomasochistes, urophiles, etc.). Nous pouvons constater que cette fiche met principalement en avant le corps et ses techniques, l'objectif étant de pallier le versant désincarné des interactions interfacées ayant pour finalité la rencontre charnelle. Aussi, nous allons nous intéresser à la manière dont les acteurs informent ces catégories relatives au corps et ce que l'analyse statistique des différentes informations révèle des liens entretenus entre corps et pratiques.

2.1. Logiques des acteurs dans l'objectivation discursive du corps

C'est dans la partie centrale des fiches de profil escort que se trouve les informations corporelles des individus, mais aussi celles relatives aux pratiques sexuelles performées. Le remplissage d'une fiche de profil escort nécessite de mettre en mots une subjectivité propre. Est ainsi à l'œuvre une forme de dissociation de soi pour rendre le corps dicible. Cette mise en texte présuppose une représentation, une abstraction en image de son propre corps, une représentation, une « fiction » :

*« Le corps ne peut être dit que parce qu'il est pris dans la fiction (au sens du verbe latin *ingere* : façonner pour représenter). Il ne peut décoller de l'indicible qu'à condition qu'il soit fait image. Cela veut*

² Aussi, si cette catégorie renvoie à un élément corporel (de l'ordre du phénotype) elle convoque bien au-delà toute une fantasmagorie stéréotypée, une érotisation ethnique fondée sur des rapports sociaux de race. Aussi, cette catégorie nous amènera à penser le lien entre genre, race et sexualités (Blanchard, 2008 ; 2012 ; Stoler, 2013 ; Dorlin, 2009) à partir d'éléments corporels.

dire : le rapport de signification – le lien du mot et de la chose – est inséparable du montage de la représentation pour le sujet. Étant sous l'emprise de l'image, le corps peut être pris dans le langage. »
(Legendre, 1994 : 41-42)

Aussi, la question pourrait être quelle représentation, quelle image se fait le sujet de son corps, préalable à toute mise en mots. Mais ce n'est pas qu'une image de soi, il s'agit d'un montage. Le corps est pris dans une fiction nous dit Legendre, donc dans un processus de construction, de modelage, de fabrication. Mais s'il nous rappelle l'étymologie latine de fiction comme action de façonner, *figo* correspond également à l'action de feindre. Toute mise en mot nécessite le fait d'imaginer, donc de façonner, mais peut receler la feinte, forgée de toute pièce. Aussi, ces figurations en texte et en image peuvent apparaître comme des fictions de soi. Le travail de construction d'un profil commercial donne à voir ce processus à l'œuvre dans la mise en mots du corps, dans le sens où va s'opérer une série de choix réflexifs qui vont permettre de mettre en forme la représentation virtuelle du sujet. Ce processus articule la façon dont le sujet se représente (*s'identifier à*) et la façon dont le sujet va choisir de se représenter (*vouloir être identifié comme*), ceci pouvant être ou non vécu comme la même chose en fonction des individus.

La représentation de soi à travers un profil en ligne escort renvoie à deux objectifs : d'une part, l'auto-promotion de soi dans un univers concurrentiel, le but étant d'amener les clients à les contacter ; d'autre part, la monstration de soi associée à une nécessité de « transparence ». En effet, une des particularités de la présentation de soi en ligne dans l'activité prostitutionnelle, est que le profil n'est que transitoire pour la mise en relation, comme « ligateur » (Georges, 2009), dont l'objectif final est la rencontre en face à face. Aussi, n'est pas donné à voir le moi profond des individus (Tisseron, 2011) ni un artefact permettant une interaction destinée uniquement à la plateforme numérique. C'est-à-dire que cette représentation de soi ne peut pas être uniquement fictive, car le prix du mensonge se fera sentir dans la rencontre en face à face. Pour autant, le profil se doit d'être attractif. Aussi, les hommes prostitués utilisent dans la construction de leur profil un certain nombre d'artifices dont la force symbolique est censée produire désir et excitation pour le client mais doit permettre de maintenir la véracité du personnage qu'ils incarnent. Les questions posées sur les stratégies mises en place lors de

la création de leur profil deviennent souvent une question sensible dans la mesure où ils l'entendent comme du mensonge. Pour la plupart, le remplissage des catégories par menu déroulant répond à un objectif de représentation la plus fidèle possible notamment dans l'anticipation de la réaction des clients :

François : Je pense que ce que j'ai mis me correspond. En tout cas en poids en taille et cetera, fumeur ou pas et cetera, ça me correspond. Donc euh. Je crois pas qu'il faille... Je sais qu'y a des escorts qui mettent des choses un peu fausses et cetera, pour attirer davantage des gens, mais en fait moi je crois pas que ce soit une bonne stratégie. Ils finissent par se rendre compte qu'ils se trompent, ou qu'ils ont pas eu ce qu'ils voulaient, enfin ce qu'ils souhaitaient en tous cas.

La question de la véracité des informations sur Internet est centrale, et la dualité vérité/mensonge semble être plus importante que le versant stratégique de l'auto-promotion de soi dans le discours des interviewés. Cette exigence de représentation mimétique est corroborée au maintien de la face dans la rencontre non interfacée (Goffman, 1973). De la même manière que François, Klaas prévient les réactions hostiles de la clientèle en étant le plus « honnête » possible dans sa représentation du fait d'expériences négatives par le passé : « *Ben oui j'essaye d'être le plus ouvert et le plus honnête aussi, le plus transparent. Justement parce que je sais que les gens ils sont un peu déçus des fois et ils refusent de payer.* »

Si le corps paraît central dans la présentation de soi permise par les fiches de profil, les critères sur lesquels se fondent la description corporelle sont des critères imposés par le dispositif. La présentation de soi est alors assujettie à un cadre déjà là qui contraint l'utilisateur à un étiquetage de son propre corps à travers des catégories pré-remplies. Ce processus de représentation de soi imposé par des champs établis qui amènent le sujet à se définir en ces termes, correspond à l'emprise culturelle de la CMO sur la représentation de l'identité décrite par Georges (2009). Cependant cette perspective peut laisser apparaître une fonction surplombante du système, voire déterminante sur la représentation que se fait l'individu conditionné par l'outil technique, là où peut se jouer des stratégies créatives d'une identité pour une

interface virtuelle. Aussi, si la plupart des personnes rencontrées au cours de cette recherche estiment remplir les catégories corporelles le plus fidèlement possible à ce qu'ils perçoivent d'eux-mêmes, et si cette description s'inscrit dans un cadre préétabli laissant peu de marge de manœuvre aux intéressés, à quel endroit se fait ce « montage » dans la présentation de soi ?

C'est d'abord par une mise en avant dans leur texte libre voire dans le choix de leur pseudonyme des particularités qu'ils estiment les plus attractives de leur anatomie. Timothée par exemple se cantonne au minimum et insiste particulièrement sur la taille de son pénis, élément corporel qu'il considère comme son principal atout : « *J'ai vraiment tout rempli par rapport à moi, taille poids, caucasien tout ça. J'ai surtout mis la taille de mon sexe parce que je sais que c'est ce qui attire aussi* ». Son pseudonyme est ainsi composé de « BM » (pour « bien monté ») et note dans son texte libre les mensurations de son sexe associées à la position sexuelle de pénétrant qu'il occupe durant l'échange. À partir de la description corporelle, la construction du profil va évoluer vers une mise en scène d'un personnage érotique qui repose sur des normes, des représentations, des mises en scène de la sexualité. Cette mise en scène va s'exprimer à travers l'articulation entre les particularités anatomiques et la pratique sexuelle qui est au cœur du travail prostitutionnel. C'est-à-dire qu'en fonction des corporalités déclarées, va s'associer un rôle sexuel reposant sur des porno-tropes dominant autour de « scénarios culturels », théorisé par Simon et Gagnon, permettant de générer des codes érotiques, des signes reconnaissables pour les clients. Les scénarios culturels sont des « *prescriptions d'ordre culturel indiquant aux individus comment ils doivent se comporter sexuellement* » (Gagnon, 1999 : 74). Les auteurs mettent ainsi en évidence que la représentation de la sexualité explicite contient toute sorte de signes permettant d'imaginer telles activités sexuelles avec certains types de personnes. Ceci est visible à travers l'analyse statistique des informations déclaratives. À partir de ces informations, nous avons constitué une base de données portant sur 5887 fiches de profil et opéré des tris croisés qui montrent l'influence des caractéristiques corporelles renseignées sur les pratiques sexuelles performées dans la rencontre en face à face. S'agissant de comprendre l'influence des marqueurs corporels, nous notons que les éléments à

même d'avoir une répercussion statistique sur les positions sexuelles adoptées durant l'échange économique-sexuel sont avant tout la couleur de peau, la corpulence et la taille du pénis. Ces éléments ne sont pas purement physiques, purement matériels, mais sont chargés de puissance symbolique référant à des idéologies concernant le genre, la race et les sexualités. Nous proposons ainsi d'analyser la manière dont ces éléments corporels s'articulent avec les pratiques sexuelles annoncées dans le profil.

2.2. Le corps comme enveloppe signifiante des scripts sexuels

Il convient de préciser une des notions sur laquelle repose la construction des représentations statistiques effectuées dans cet article : la position sexuelle occupée durant l'échange économique-sexuel. Distinguer entre « actif » et « passif », cette terminologie utilisée entre les hommes ayant des relations sexuelles avec des hommes (HSH) n'est pas neutre. La « passivité » sexuelle suggère une forme de « féminité » et de soumission dans l'échange sexuel, là où l'« activité » suggère une forme de « masculinité », de domination et de prise en main de l'échange sexuel et du partenaire. Aussi, l'utilisation de cette terminologie particulière calquée sur un modèle masculiniste des relations sexuelles hétérosexuelles enjoint toute une série de représentations, tant dans la sphère sociale que du côté des chercheurs³. Le fait d'être pénétré n'est alors plus seulement un acte sexuel ou une recherche de plaisir mais traduit la personnalité toute entière de celui qui y prend part, forcément plus féminin dans son comportement que son partenaire pénétrant⁴. La

³ Un nombre important d'études s'est intéressé à l'origine d'une préférence pour l'un ou l'autre rôle chez les homosexuels, que ce soit sous l'égide d'une différence biologique/anatomique ou sociopsychologique en termes de « genreS ». Il est ainsi problématique que les sciences sociales elles-mêmes ne sortent de ce schéma liant « les genres » et les pratiques sexuelles dans un modèle figé et stéréotypé reproduisant des catégories (voir Ridge, 2004 ; Moskowitz *et al.*, 2008 ; Johns *et al.*, 2012 ; ou encore Zheng *et al.*, 2015).

⁴ Cette analyse porte ainsi sur le concept de masculinité défini comme tel par Connell : « *"Masculinity" is simultaneously a place in gender relations, the practices through which men and women engage that place in gender, and the effects of these practices in bodily experience, personality and culture.* » (Connell, 1995 : 71).

sexualité est une production culturelle au sens où elle n'est accessible comme sexualité qu'à travers une organisation signifiante. Si les positions sexuelles peuvent être des techniques corporelles⁵, il s'agit plus ici d'un rôle sexuel (qui peut se décliner en diverses techniques) et ce rôle est porteur de signifiante genrée. Ainsi, les résultats statistiques de l'enquête montrent une forte corrélation entre position sexuelle occupée et critères corporels renvoyant à l'univers symbolique de la masculinité et de la virilité. Ceci nous permet d'approcher la manière dont le système de genre et de race divise et hiérarchise à travers l'acte de pénétration des traits symboliques liés à la féminité et à la masculinité au sein même des relations homosexuelles, auxquels vont s'identifier les acteurs, voire performer ces catégories.

2.2.1. Des pratiques pour des corps

Le site propose aux inscrits de renseigner leur corpulence à travers 6 catégories (Tableau 1). « mince », « normal » et « athlétique » représentent 90 % des corpulences déclarées. L'appartenance subjective à l'une ou l'autre de ces catégories a une influence sur le rôle occupé durant l'échange sexuel : parmi les escorts disant occuper la partie pénétrante de l'échange sexuel, la moitié déclare un corps athlétique et 11 % « mince » (soit moitié moins que dans l'ensemble de l'échantillon) ; inversement, les escorts déclarant être pénétrés durant l'échange sexuel, sont majoritairement « minces » (38 % soit pratiquement le double par rapport à l'ensemble de l'échantillon et quatre fois supérieur aux escorts dits « actifs ») et 18 % seulement déclarent un corps « athlétique ». On retrouve ce phénomène *a minima* parmi les escorts se déclarant « plutôt actifs » et « plutôt passifs », ceux déclarant occuper les deux positions se rapprochant de l'ensemble de l'échantillon.

Tableau 1. Corpulence déclarée au regard du rôle sexuel affiché.

	Athlétique	Normal	Mince	Bodybuildé	Dodu	Fort	NR	Total
--	------------	--------	-------	------------	------	------	----	-------

⁵ Mauss invitait d'ailleurs à leurs études dans son article de 1934 : « Rien n'est plus technique que les positions sexuelles. Très peu d'auteurs ont eu le courage de parler de cette question. [...] Ici les techniques et la morale sexuelles sont en étroits rapports. » (Mauss, 2010 : 382).

Actif	50%	27%	11%	6%	1%	1%	4%	100%
Passif	18%	36%	38%	1%	3%	0%	3%	100%
Les deux	34%	36%	23%	3%	1%	0%	2%	100%
Plutôt actif	39%	35%	17%	6%	1%	1%	2%	100%
Plutôt passif	25%	36%	30%	2%	2%	1%	3%	100%
NR	36%	30%	16%	5%	1%	1%	10%	100%
Ensemble	36%	33%	21%	4%	1%	1%	3%	100%

Nous analysons ce phénomène en lien avec les représentations de la masculinité dans son versant corporel et son influence particulière dans la sphère homosexuelle. La masculinité n'est pas uniquement définie à travers des comportements et attitudes, mais aussi par des caractéristiques physiques. La forme du corps, la masse musculaire, le développement de certaines parties de manière prédominante, permettent d'identifier l'individu en « mâle » ou « femelle » – ces différences corporelles au-delà du sexe biologique agissant comme des codes signifiants. Les corps athlétiques peuvent être interprétés comme le résultat à la fois d'une injonction médiatique à un modèle de masculinité qui présente les personnes désirables et attractives (Saucier et Caron, 2008) mais aussi comme stratégie de subversion au stigmatisme d'homosexuel en correspondant à l'image de la masculinité hégémonique. La masculinité hégémonique traduite par des corps musclés internalisés par les hommes gays favorise à la fois leur attraction vers des corps symbolisant cette « virilité institutionnel » autant que leur désir de s'en rapprocher et par là même de s'éloigner de la figure de « la folle »⁶. L'image idéalisée d'un corps musclé, athlétique, est le signifiant corporel essentiel symbolisant la virilité. Aussi, il n'est pas étonnant de voir une corrélation entre corps athlétique, correspondant à une masculinité virile, dominante et le rôle sexuel de

⁶ Voir à ce sujet : Lorenzo *et al.*, 2010 ; Miller et Rivenbark, 1970 ; Halkitis, 2001 ; Leung *et al.*, 2014 ; Hoquet, 2008.

pénétrant. À l'inverse, un corps mince, frêle, corporéité reliée à la féminité, correspond à des pratiques majoritairement « passives ».

Concernant la taille du pénis, le site offre un choix à l'utilisateur entre S, M, L, XL et XXL, renseigné par 86 % de l'échantillon. Nous pouvons voir là encore que la taille du sexe déclarée est conditionnée ou conditionne le rôle joué dans la relation sexuelle.

Tableau 2. Rôle sexuel performé au regard de la taille du pénis renseignée.

	S	M	L	XL	XXL	NR	Ensemble
Actif	4%	10%	19%	36%	56%	13%	26%
Passif	46%	26%	13%	3%	1%	13%	11%
Les deux	20%	34%	42%	35%	19%	19%	32%
Plutôt actif	11%	8%	11%	16%	16%	6%	12%
Plutôt passif	18%	17%	12%	5%	2%	7%	9%
NR	2%	4%	4%	5%	5%	42%	10%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

On note ainsi une corrélation directe entre la taille du pénis et le rôle assumé : plus la taille du pénis déclarée est grande, plus la proportion à se déclarer « actif » augmente. À l'inverse, plus la taille du pénis se réduit, plus les individus ont tendance à se déclarer « passifs ». Le phallus symbolique est également matériel et sa taille réfère à la virilité de son détenteur : plus sa taille est importante, plus l'individu est auréolé d'une puissance virile. Shah et Christopher notent : « *Penile length is often a common denominator, with the well-held belief that a longer penis is a measure of increased masculinity* » (Shah et Christopher, 2002 : 586). Et peut-être davantage qu'ailleurs, la culture gay donne une importance primordiale à la taille de l'organe. À ce propos, Drummond et Filiault (2007) notent qu'en raison d'une importance centrale accordée au corps dans la culture gay dominante, l'importance de la taille du pénis est exacerbée. Ainsi, il n'est pas étonnant de

constater que le rôle de pénétrant associé à la masculinité soit réservé à ceux les mieux pourvus, la taille symbolisant la virilité.

2.2.2. *Position sexuelle et corps racisés*

Le site permet d'afficher sous l'onglet « origine » une appartenance référant soit à une couleur de peau soit à une aire géographique – information là encore déclarative qui produit des effets catégoriels du fait de l'érotisation ethnoraciale dans les schèmes homo-érotiques. S'il nous paraît primordial d'avoir un regard intersectionnel sur les masculinités en jeu passant par les corps, nous ne pourrions ici que donner des considérations générales et proposons à titre d'exemple de s'intéresser au « garçon arabe ».

Si le lien entre l'expansion colonialiste européenne et la sexualité a largement été documenté dans les trois dernières décennies (notamment autour de la nature genrée de l'impérialisme, l'incidence de la prostitution, l'érotisation des indigènes, l'exploration sexuelle des européens permises de par les opportunités des colonies...), la question de l'homosexualité est particulièrement intéressante à soulever. En effet, cette question devient centrale pour préjuger du caractère plus ou moins évolué des « races » étudiées, dont deux paraissent exemplaires de par leur caractère pédérastique : l'Arabe et l'Asiatique⁷. Si ces observations sont utilisées pour dénigrer les peuples colonisés, elles génèrent concomitamment une fantasmagorie homo-érotique objet de nombreux ouvrages d'une littérature orientaliste (Gide, Wilde, Rimbaud, Farrère, Augiéras, Genet, Sénac...). La figure de l'Arabe est métamorphosée durant la guerre d'Algérie (Casanova *et al.*, 2013) et sa représentation en métropole ne cesse de glisser durant les trente glorieuses avec un contrôle assidu notamment sexuel des populations issues de l'immigration (Tamagne, 2011 ; Taraud, 2003 ; Blanchard, 2012) pour devenir le garçon de banlieue homophobe et sexiste en puissance. Ce qui est intéressant de constater est que si la subculture

⁷ À ce titre, l'ouvrage de Jacobus X (1927), médecin des colonies, est exemplaire, offrant dans son étude ethnographique des pratiques sexuelles ayant cours dans les pays colonisés, une classification raciale à partir notamment de l'anatomie des indigènes mais aussi de leurs mœurs liant sexualité et anthropologie physique.

homosexuelle a suivi le mouvement colonialiste présentant les Arabes comme foncièrement pédérastes à travers une littérature homo-érotique, le caractère violent et homophobe de l'arabe contemporain est là encore intégré au fantasme gay. Ceci est particulièrement visible dans la pornographie dite ethnique, des films emblématiques de Cadinot des années 1980 aux productions de Citébeur⁸ des années 2000 (voir Cervulle et Rees-Roberts, 2010). Cette image virile et dominatrice est souvent celle mise en scène par les escorts déclarant une origine ethnique « Arabe ». Ici plus qu'ailleurs, la question des rôles sexuels (pénétrant ou pénétré) semble primordiale, et ce, en regard des mécanismes à l'œuvre dans la virilité (Tableau 3). Aussi s'opère une érotisation raciale autour de la figure du « beur » se devant d'être viril, hétérosexuel et dominateur, expliquant le fait que près de la moitié des escorts déclarant une origine arabe se disent actifs (contre 26 % dans l'ensemble de l'échantillon) et seulement 6 % passifs. Aussi, la posture de l'homme masculin et viril ayant des relations sexuelles monnayées avec d'autres hommes est davantage mise en scène au regard d'une identité ethnique réelle ou déclarée. La part « pénétrante » de l'échantillon se déclarant « africain » est également sur-représentée (50 %). À l'inverse, l'« asiatique » constitué depuis l'époque coloniale en être féminisé de par sa morphologie et ses mœurs, érotisé dans les pornotropes actuels comme n'ayant pas une attitude virile ou active, est représenté statistiquement comme gay et n'occupant pas le rôle pénétrant dans l'échange économico-sexuel⁹.

⁸ Label de production de film pornographique gay considéré comme « porno ethnique » présentant des jeunes de banlieue maghrébins.

⁹ Jarrod Hayes dans le dictionnaire de la pornographie note que « *les doxa de l'idéologie raciste qui contribuent à la représentation pornographique de la différence raciale ne se limitent pas à l'opposition Noir/Blanc. Le stéréotype de l'Asiatique soumise (ou de l'Asiatique passif dans les représentations homosexuelles) est en quelque sorte l'envers de la représentation des Noirs ; tandis que le Noir est masculinisé par rapport au Blanc, l'Asiatique est féminisé* » (Hayes, 2005 : 398).

Tableau 3. Rôle sexuel performé au regard de l'origine déclarée.

	Actif	Passif	Les deux	Plutôt actif	Plutôt passif	NR	Total
Africain	50%	4%	20%	16%	3%	7%	100%
Arabe	47%	6%	20%	11%	4%	11%	100%
Asiatique	11%	13%	41%	8%	15%	12%	100%
Caucasien	17%	16%	36%	11%	11%	9%	100%
Indien	25%	0%	33%	25%	8%	8%	100%
Latino	19%	6%	47%	14%	8%	7%	100%
Méridional	25%	9%	34%	13%	9%	10%	100%
Métis	28%	11%	32%	15%	8%	6%	100%
NR	26%	11%	32%	12%	9%	10%	100%
Ensemble	26%	11%	32%	12%	9%	10%	100%

Si les tableaux croisés montrent des corrélations significatives, il faut prendre ces informations pour ce qu'elles sont : des informations produites à des fins commerciales¹⁰. Il s'agit donc d'informations déclaratives qui permettent d'entraîner la manière dont les HSH se représentent sur Internet à des fins prostitutionnelles. Les individus s'appuient sur des représentations sexuelles pour proposer une fiction de soi en concordance avec leurs particularités anatomiques dans une démarche d'auto-promotion à partir de codes culturellement partagés. La description du corps est donc au service de la partition sexuelle à jouer dans la rencontre en face en face. Perea analysant les catégorisations effectuées par les sites pornographiques note : « *Au-delà des stéréotypes, l'entreprise pornographique de monstration repose ainsi*

¹⁰ Pour exemple, nous savons que certaines pratiques effectuées dans l'échange réel peuvent être indiquées sur la fiche profil comme refusées par l'escort afin de permettre une négociation à la hausse du prix de la prestation avec le client.

sur ce que nous avons appelé des pornotypes, qui consistent en une atomisation catégorielle qui, plutôt que proposer une image globale et simplifiée du personnage ou de l'action, le réduit à un trait prégnant, rendu saillant et représentatif par une sorte de réduction métonymique » (Perea, 2015 : 4). À l'inverse de l'entreprise pornographique, nous pensons que le montage s'effectue ici dans un sens inverse. C'est en partant d'un trait saillant induit par la catégorisation effectuée par le site (ou pornotype) servant à étiqueter le corps, que les escorts vont présenter un personnage en lien avec une action, un rôle sexuel. Le pornotype est ici un point de départ pour présenter un personnage érotique en lien avec les représentations culturelles et sociales de la sexualité. Là où la pornographie aboutit à une atomisation catégorielle, l'escort part de catégories imposées ou de pornotypes corporels pour se lier à des pornotypes d'actions permettant de créer un personnage global plus ou moins stéréotypé en fonction des individus. Cette mise en avant de certains éléments pour créer un profil de manière stratégique est très dépendante de la manière dont les acteurs imaginent les attentes de la clientèle comme nous le verrons dans une troisième partie.

Le découpage entre corpulence, taille du pénis et race est avant tout une simplification pour analyser leur articulation avec le rôle sexuel occupé. En réalité, toutes ces dimensions s'enchevêtrent l'une l'autre (par exemple, la taille du pénis et la race s'articulent dans des stéréotypes homo-érotiques ethnocentrés¹¹). Si nous avons pu voir que les pratiques sexuelles s'articulaient autour des particularités corporelles des individus sous-tendues par des normes de genre et de race, nous allons désormais nous intéresser à la manière dont le corps est représenté et mis en scène à travers les images des profils en ligne.

3. Représentation visuelle de soi : (dé)montrer par l'image

L'objectif de cette analyse des images est de mettre en évidence les manières dont le corps est représenté et ses effets. Les photographies de profils escorts sont l'enjeu de mécanismes interactionnels et

¹¹ Voir à ce sujet Edelman (2013), Fanon (1952), Taraud (2011), ou encore Nassim Abouddrar (2011).

apparaissent le plus souvent comme des révélations impudiques de soi propres au contexte de leur diffusion. Aussi, les fonctions de ces images sont à la fois dénotatives, c'est-à-dire montrer de manière quasi-analogique, comme attestation de la preuve de la partie textuelle, et connotatives dont le but est de procurer de l'excitation chez le regardant. En ce qui concerne le versant dénotatif, il s'agit pour les interviewés de « montrer le corps » en questionnant rarement la mise en scène, le cadrage, le procédé utilisé dans la photographie, le versant connotatif apparaissant alors comme un impensé. Ces derniers déclarent réactualiser leurs images dès lors qu'ils estiment avoir changé (prise ou perte de poids, changement de coupe de cheveux, etc.). Elles sont censées permettre de donner une idée claire de la corporéité du sujet (« *Pour montrer vraiment comment je suis partout* »), afin d'être le plus reconnaissable possible. En ce sens, il s'agit plus de prévenir les potentielles réactions dans la rencontre en face à face, interprétant l'image comme analogie de ce qu'elle représente. Dans son versant connotatif, l'image sert à impliquer le destinataire, renvoyant à la qualité de signes du message visuel (Joly, 1993). Le corps représenté en image, doit avoir la force suggestive d'une diégèse à jouer dans la rencontre en face à face – dans la posture, l'attitude du corps, l'expression faciale, le décorum, et les vêtements qui parent le corps et le font rentrer dans un univers symbolique reconnaissable. Les photographies mettent en exergue un ensemble de signes culturellement partagés se basant sur des stéréotypes sexuels de l'imaginaire homo-érotiques (le minet, le daddy's et fétichiste, le lascar, le jock, etc.). En 1981, Michael Pollak (1981) notait : « *La stratégie esthétique des homosexuels actuels semble être une mise en scène du corps masculin, afin que le partenaire potentiel puisse, le mieux possible, présumer l'acte sexuel* » (Pollak, 1981 : 135). Et c'est bien cette présomption d'acte sexuel que l'on voit s'afficher dans ces images, car elles servent peut-être principalement à communiquer : communiquer un fantasme, du désir, ayant une fonction narrative des scènes sexuelles à jouer dans la rencontre en face à face. Aussi, nous allons tenter de dégager une typologie dans la mise en scène du corps des escorts, corrélée aux données corporelles et aux pratiques sexuelles.

3.1. Des planches de montage à une typologie des mises en scène corporels

Partie centrale des complexes verbo-iconiques, les images sont reliées à l'ensemble des autres informations renseignées par l'escort pour générer un profil, manifestation numérique d'un sujet présent à des fins corporelles. Aussi, vouloir dégager la manière dont les corps sont représentés sur ces images est de fait une décontextualisation face à la globalité de la représentation numérique de ces individus. Énoncer cette considération dévoile d'emblée une hypothèse de départ dans cette analyse, à savoir que la représentation par l'image est dépendante des autres informations du profil. En d'autres termes, nous imaginons les profils comme un ensemble, un tout, censé décrire l'individu par du texte et de l'image, l'un et l'autre étant liés. La taille du corpus (près de 5000 photos) et le manque d'informations adossées à ces dernières (décontextualisées de l'ensemble du profil) sont deux défis heuristiques auxquels nous avons voulu répondre par le découpage du corpus d'images en sous-ensembles déterminés à partir des informations textuelles. Nous avons ainsi procédé à une analyse des correspondances mettant à jour cinq groupes statistiquement proches à partir des variables origine, âge, orientation sexuelle, rôle sexuel, corpulence et taille du pénis, de la base de données évoquée en première partie. Outre la liaison entre informations textuelles et images, ce procédé présente la vertu de découper les images en cinq corpus rendant la lecture de ces dernières plus aisée. Si l'image communique, il n'existe pas d'image pure, purement iconique ou symbolique. Acceptant le caractère résolument subjectif, partiel et partial de cette analyse, il nous a semblé judicieux de faire appel aux planches de montage développées par Julia Bonaccorsi. L'auteure théorisant ce travail parle ainsi de « *poétique de l'affinité et du montage* » et prend soin de notifier qu'il ne peut s'agir d'une « *forme synoptique* » de connaissance : « *Contrairement à la cartographie, ou au diagramme, ces planches reposent sur une norme (un arbitraire) qui n'est pas scientifique (modélisation et calcul) mais documentaire (liens par l'indexation)* » (Bonaccorsi, 2013). Pour l'auteure, la création de tables d'images résulte de deux opérations : extraire les images et les monter ensemble, rencontrer les sources et les stabiliser en séries, en somme ce qu'elle nomme « *rebattre les cartes* » par le « *déracinement des sources* ». À travers l'analyse qualitative des

images de profils, nous avons tenté de dégager des archétypes dans la mise en scène du corps rattachés aux informations corporelles renseignées dans la partie textuelle. Nous avons de manière inductive dégagé les traits les plus saillants au sein d'un des corpus, les similarités, les récurrences et les différences avec les autres corpus (finalement assez proche des principes de base de la permutation de Barthes que sont la segmentation et l'opposition)¹². Les planches de montage ont évolué tout au long de l'analyse et nous les appréhendons aussi bien comme un outil que comme un support découlant d'un travail de conceptualisation par décontextualisation et rassemblement. Elles nous servent ainsi à faire ressortir des modèles en puissance, des archétypes de posture corporelle au sein de chaque corpus constitué, dont le travail de traduction de l'image aux mots va suivre.

Adossée aux éléments statistiques, cette typologie pourrait induire que les personnes déclarant tel ou tel élément corporel vont se mettre en scène à travers les images de telle ou telle manière. Hors, il convient d'insister comme le rappelle Bernard Lahire que *« l'exemple trop "parfait", qui cumule l'ensemble des propriétés statistiquement les plus attachées à un groupe ou à une catégorie, est sans doute pédagogiquement utile lorsqu'il s'agit de dresser le portrait (de la culture, de la mentalité, etc.) d'une époque, d'un groupe, d'une classe ou d'une catégorie. Cependant, il devient caricatural et trompeur dès lors qu'on ne lui confère plus le statut d'illustration (représentant ou cas modal d'une institution, d'une époque, d'un groupe, etc.), mais qu'il est pris pour une image correcte de la majorité des membres du groupe en tant que cas particuliers du réel »* (Lahire, 2006 : 130). Aussi, cette analyse typologique se veut avant tout illustrative. Elle apporte une intelligibilité à la mise en scène des corps permettant par la comparaison la mise en évidence de traits saillants et de contraste. L'entreprise se rapproche ici

¹² Les images présentent des différences tant dans l'objet photographié que dans le style (amateur ou pro), le cadrage, (visage coupé ou non, insistance sur un détail anatomique, etc.), le cadre (intérieur/extérieur) ou le procédé (selfie/tiers/miroir) conférant différents statuts à l'image, différents niveaux de proximité ou degrés de professionnalisme. Nous ne pourrions malheureusement pas aborder ici les différences pour autant intéressantes à analyser tant dans les messages véhiculés que dans les réactions à sa réception et nous nous cantonnerons à la représentation corporelle.

de l'exemplaire défini par Antoine Vion, s'appuyant sur Strauss et Becker, comme « *un cas probant qui procure un accès épistémique aux traits qu'il exemplifie* » (Vion, 2004 : 417). Ainsi, il ne s'agit pas de dégager des types idéaux censés refléter « *la vie sociale telle qu'elle pourrait être sous certaines conditions de cohérence rationnelle* » (Coenen-Huther, 2003 : 544), à la manière de Weber, et s'éloigne des « *types construits* » théorisés par Becker car ces archétypes n'ont pas une vocation prédictive. Le but de l'analyse des images est d'exemplifier des mises en scène dans les images comme ensemble de signes permettant d'interpeller le spectateur. D'ailleurs, il ne s'agit pas d'une typologie d'individus mais d'images archétypales, fruit d'une idéalisation face aux photographies au sein des cinq corpus dégagés. Cette typologie sert à exemplifier les traits les plus saillants dans les postures photographiques en fonction des corporalités et pratiques sexuelles déclarées.

3.2. Archétypes des mises en scène du corps à travers les images

Dans la mesure où il s'agit de la description de photographies archétypales, nous avons choisi de ne pas illustrer l'analyse mais tenter de faire émerger des images par le Verbe. Nous donnerons également des informations sur la représentation statistique des données textuelles des profils, auxquels les corpus d'images ayant servi à construire l'archétype correspondent.

Premier archétype

La photo est prise par une tierce personne, laissant la possibilité d'admirer le corps dans son entièreté, reposant sur des bases ancrées au sol, légèrement plus écartées que le bassin. Débarrassé de l'objet permettant la capture photographique, les deux membres supérieurs libres peuvent se déployer. Le buste est nu et laisse apparaître une musculature saillante, des biceps gonflés surplombés par les deltoïdes dont on aperçoit chacune des fibres, des abdominaux dessinés et des pectoraux proéminents. La pose n'est ni de trois-quart, ni de profil, mais de face laissant apparaître un visage sérieux. Les bras toujours écartés laissent présager la force censée se dégager des poings serrés et l'on ne saurait dire si la posture est exigée par la masse musculaire ou si elle

dénote l'insistance à augmenter l'envergure de la stature. Le visage n'est affecté d'aucun accessoire, le cheveu court et la barbe rasée de près, légèrement fléchi, il arbore un regard de défiance. Il n'est plus un enfant mais un homme d'une trentaine d'année. À cette pose de colosse existe une variante dont la fonction paraît être de souligner l'organe sexuel. Le pénis est saisi fermement par l'une des mains laissant dessiner la forme de l'organe sous le tissu léger, ou seulement suggéré par une main qui l'indique ou plongée à l'intérieur du sous-vêtement, l'autre bras quant à lui toujours écarté du tronc.

Les images analysées pour parvenir à cet archétype proviennent de profils composés majoritairement d'hommes déclarant un pénis XXL (55 %) ou XL (32 %), un rôle actif (62 %), de corpulence athlétique (60 %) ou bodybuildé (20 %), entre 25 et 35 ans (61 %), déclarant pour l'origine « africain » (55 %) ou « caucasien » (22 %) et bisexuel (70 %).

Deuxième archétype

Prise sur l'instant dans une pose naturelle comme la capture d'un moment quotidien. On ne saisira pas la fulgurance d'un regard ou les traits du visage, car la tête penchée en avant est masquée par la visière d'une casquette ou simplement coupée par le cadrage. Il ne regarde pas l'objectif, semble concentré sur ses mains. Il porte un jogging de couleur unie et une paire de baskets. Pour autant, cette tenue ne semble pas ici l'apanage du sportif. L'habit devient emblème, représentation catégorielle d'une identité racisée, synecdoque du « jeune de banlieue », du « garçon arabe ». Si l'on ne voit pas son visage, on ne voit pas non plus grand chose de son corps, si ce n'est une stature fine. Ce que montre l'image est alors plus un statut social, une icône-fantasme, qu'un individu particulier. Rien de reconnaissable, de traits distinctifs si ce n'est la parure et la pose remarquable. Le plus souvent accroupi, les deux jambes écartées, les avant-bras se posent sur la face antérieure des cuisses, laissant les mains relâchées tomber naturellement. Lorsque les attributs sexuels sont mis en avant, la pose ne diffère guère, seul l'angle de vue, pris d'au-dessus. Assis, nous distinguons la casquette qui barre le visage et le sexe en érection sous le survêtement ou le boxer, un doigt pointé indiquant où diriger le regard.

Ce deuxième archétype émerge de profils composés majoritairement d'hommes déclarant pour la catégorie origine « arabe » (65 %), bisexuel (82 %), un pénis XL (53 %) ou XXL (21 %), un rôle actif (77 %), de corpulence athlétique (51 %) ou normal (35 %), entre 18 et 25 ans (61 %).

Troisième archétype

Il ne pose pas de manière frontale et joue sur le truchement de son anatomie pour mieux la dévoiler. La pose est travaillée d'une torsion dans le buste, de profil, laissant apercevoir aussi bien le galbe des fesses que la poitrine. Travail des teintes, de la lumière, du cadrage et de l'angle de vue qui mettent en valeur l'escort modèle de papier glacé. Totalement nu, il laisse apercevoir des muscles parfaitement dessinés, les poils tondues faisant ressortir les sillons et volumes morphologiques. Dans un lit, assis ou debout, la pose n'a ici rien de naturel mais a pour fonction de mettre en valeur le corps du modèle à la manière de la statue grecque. Le regard au loin ou défiant l'objectif, le visage est sérieux. Les cheveux courts ou longs, une barbe mal rasée, le visage de trois quarts viennent prolonger la dynamique du corps dans une mise en scène donnant à voir une puissance érotique teintée de douceur. Cette douceur qui se dégage n'est pas due au corps en lui-même qui en toute chose est comparable à ceux de la première catégorie. C'est l'attitude gestuelle, la torsion, l'inclinaison de la tête, les bras levés ou caressant le buste qui donne cette sensation de fragilité ou de mise à nu contrastant avec les corps solides. Les attributs sexuels mis en avant peuvent aussi bien être le sexe que les fesses. Ici encore, l'attitude n'est pas frontale, un sexe s'échappe, un entrebâillement du sous-vêtement laisse apercevoir l'organe, ou les fesses se dégagent d'un pantalon descendu, ou d'une torsion poussée en ce sens. Il maîtrise avec dextérité les techniques du voilé/dévoilé, laisse apparaître un bout de chair, en cache un autre pour mieux attirer le regard.

Ce troisième archétype émerge de profils composés majoritairement d'hommes déclarant occuper les deux positions (63 %), un pénis XL (55 %) ou L (33 %), de corpulence athlétique (49 %) ou mince (32 %), entre 18 et 25 ans (62 %), déclarant pour l'origine « caucasien » (36 %), « latino » (28 %) ou métis (19 %) et gay (66 %).

Quatrième archétype

Il n'est déjà plus un jeune homme et projette l'assurance que confère les années qui passent. Ce n'est pas la naïveté du jeune éphèbe, ni l'arrogance de la vigueur de l'étalon qu'il met en scène, mais la maîtrise qu'apporte l'expérience. Ainsi, ce n'est pas le corps dans sa nudité qui est donné à voir, pas de muscles saillants, pas de gros plan sur les aspérités d'une peau ferme, mais l'assurance d'une pose qui se veut décontractée, la naturalité d'un physique, la parure de la domination. Loin d'un corps dénudé pour susciter l'intérêt, il met en scène des fétiches à travers l'uniforme. Du cuir au latex à des combinaisons plus exotiques, les vêtements deviennent symboles des jeux sexuels qu'il propose. La pose vient alors avec l'habit : motard en cuir, cigare aux lèvres, en latex allongé sur un lit, accroupi dans une tenue de jardinier, la pose devient mimétique d'une scène à jouer où chaque personnage est prêt à être interprété attendant qu'on lui donne la réplique.

Les images analysées pour parvenir à cet archétype proviennent de profils composés majoritairement d'hommes déclarant un pénis L (57 %), occupant les deux positions (53 %), de corpulence normal (52 %), entre 35 et 45 ans (43 %) ou 25-35 (45 %), déclarant pour l'origine « caucasien » (85 %) et gay (80 %).

Cinquième archétype

Sa peau lisse et son visage glabre présage de son jeune âge. Couché sur le ventre ou debout de dos, il pourrait être le *Pietro* de Von Gloeden où le garçon de l'épreuve argentine *Sur le lit* de Vincenzo Galdi. Accentuant légèrement sa cambrure lombaire, il fait ressortir le galbe des fesses et creuse les salières d'Apollon. Debout, cette accentuation se fait dans ce qui pourrait être un mouvement si l'image était animée. Les deux mains en dessous du bassin semblent faire descendre le sous-vêtement pour laisser les fesses à la vue du spectateur. Le visage tourné derrière son épaule pour regarder l'objectif enjoint une torsion du buste faisant ressortir les volumes des grands dorsaux. Cette image représentative présente avant même toute mise en séquence une fonction narrative par la *mimesis* d'un mouvement invitant à imaginer un hors champ temporel. Allongé, la photo est prise du point de vue de son épaule faisant disparaître son visage pour laisser admirer la finesse

de son corps nu. Dans ce cas, le drap descendu laisse apparaître la partie supérieure de ses muscles fessiers. La diégèse s'inscrit alors dans l'espace du lit. La pose lascive s'accompagne d'une douceur dans le visage lorsqu'on l'aperçoit, d'un sourire esquissé, d'un regard suggestif. Le corps finement dessiné par le côté sec de sa morphologie plus que par l'accentuation de sa musculature, le flou de l'adolescence parfois encore palpable, correspond de près à l'éphébisme grec.

Ce cinquième archétype émerge de profils composés majoritairement d'hommes déclarant un pénis M (61 %), un rôle passif (35 %) ou plutôt passif (32 %), de corpulence mince (52 %) ou normal (32 %), entre 18 et 25 ans (78 %), déclarant pour l'origine « caucasien » (70 %) et une orientation gay (85 %).

3.3. Les images comme fragment de diégèse

Nous avons, pour cette présentation, poussé les extrêmes afin de faire émerger des archétypes permettant de mettre en lumière la fonction diégétique des images de profils et les mises en scène différenciées en fonction des corporalités et des pratiques. Cette entreprise typologique ne doit pas faire oublier qu'à l'interstice de ces modèles en substance existe tout un ensemble d'autres représentations plus ou moins stéréotypées. Si le fantasme du cow-boy, du camionneur ou de l'homme en cuir comme gage de virilité macho que décrivait Pollak en 1981 et dont l'œuvre de Tom of Finland révèle la charge érotique, nous pouvons noter que les considérations quant au mécanisme d'élection des caractéristiques mises en valeur restent en vigueur :

« D'après les enquêtes, les homosexuels sont d'abord attirés par des éléments proprement masculins du corps : le pénis, la pilosité, le développement musculaire. L'apparence virile séduit bien davantage les homosexuels que la tendresse ou la gentillesse, et l'aspect efféminé les repousse plutôt [...]. Le « genre idéal » dans le milieu homosexuel reflète ces préférences esthético-sexuelles : cheveux courts, forte pilosité, moustache ou barbe, corps musclé. L'homme très viril, le "macho", domine dans la publicité destinée aux homosexuels. » (Pollak, 1981 : 136)

Les signes de virilité ont certes changé concomitamment au monde social, pour autant la prévalence de caractéristiques masculines viriles comme substrat essentiel de l'érotisation reste de mise. Le corps athlétique voire bodybuildé reste le plus associé à la position de pénétrant et est représenté dans les images par des photos de torse dénudé (premier archétype). Si le fantasme du jeune de banlieue mise en scène dans le second archétype est propre à une histoire de la colonisation et de l'immigration et de son traitement national, c'est bien pour son caractère résolument hétérosexuel, voire homophobe dans les stéréotypes raciaux qu'il est tant porteur d'une érotisation dans le monde homosexuel¹³. Le troisième archétype laisse cependant place à une virilité moins ostentatoire se rapprochant davantage du modèle esthétique propre au mannequinat. La mode n'étant plus un univers féminin, la publicité intègre les hommes de manière érotique sans diluer la masculinité des modèles représentés, dans une érotisation moins ostentatoire de la virilité. Si nous avons noté dans la partie précédente que la passivité était reliée à la féminité, elle est mise en scène dans les images par des corps minces et jeunes. Les profils ayant permis de faire émerger le cinquième archétype sont ainsi composés à 80 % d'individus de moins de 26 ans. La passivité est alors représentée par la mise en avant des fesses, ou par des photos nues de dos. En ce sens, associée à un âge jeune, elle convoque le modèle de l'éphèbe. Si la masculinité/virilité est le point nodal de la symbologie convoquée dans les images homo-érotiques, le jeune éphèbe peut échapper par son âge à cette injonction de virilité. Il invoque alors une autre fantasmagorie, représentant la passivité sans être disqualifié par une nature féminine. Il est toutefois intéressant de noter que la passivité n'est pas l'apanage de la jeunesse. Statistiquement, l'âge n'influe pas sur les positions sexuelles adoptées durant l'échange sexuel. C'est bien dans la mise en scène corporelle à travers les images des jeunes déclarant être pénétrés que s'opère la distinction par rapport aux plus âgés. Si les individus appartenant au quatrième corpus disent occuper les deux rôles dans la

¹³ La plateforme de tube Pornhub, site pornographique le plus utilisé en France (classé 31^{ème} au *pagerank* national) présente chaque année les recherches les plus fréquentes des internautes (<https://www.pornhub.com/insights/gay-porn-france>) : le mot-clé « arabe » apparaît ainsi être le plus souvent recherché après « français » dans la pornographie gay.

rencontre sexuelle, la passivité n'est pas mise en scène de la sorte à travers les images. Ce qui prime ici, au-delà du corps, ce sont les pratiques mises en scène : fétichisme, cuir, bdsm... Ceux qui n'ont pas les attributs corporels valorisés sur le marché gay (trop vieux, trop enveloppés) mettent en scène des techniques sexuelles moins coutumières. En somme, la mise en avant d'attributs postérieurs est réservée à une catégorie d'âge sans quoi le corps trop vieux serait disqualifié : n'invoquant pas la figure de l'éphèbe, il ne peut être que l'homme viril.

Nous pouvons ainsi constater que les mises en scène des corps à travers les images de profils ont pour fonction de donner des signes reconnaissables quant à la partition sexuelle à jouer dans la rencontre en face à face. La mise en scène des attributs sexuels a été explorée par Méreaux dans un article de 2002 interrogeant le concept de beauté chez les homosexuels parisiens. Il met ainsi en lumière une dichotomie des représentations corporelles dans les médias homosexuels associées au rôle sexuel occupé :

« Les dichotomies ainsi remarquées (torse/haut/devant et fesses/bas/arrière) sont corroborées par les couvertures de médias homosexuels et les photographies destinées à vanter les mérites de sites internet pornographiques. [...] Ces images montrent souvent le torse pour représenter l'homme actif, pénétrant. Les photographes n'utiliseront pas les mêmes symboles pour mettre en scène la représentation de la passivité sexuelle masculine. D'ailleurs il est très rare de l'exhiber. Pour représenter l'homme passif, on exposera des hommes de dos, les formes de leurs fesses soit suggérées soit dévoilées, quelque fois leurs visage. » (Méreaux, 2002 : 73)

Ces photos puisqu'elles présument la partition sexuelle à jouer, touchent à la modalité narrative des représentations de type mimétique. Aumont rappelle que : *« Toute construction diégétique, en effet, est déterminée en grande partie par son acceptabilité sociale, donc par des conventions, des codes, par les symbolismes en vigueur dans une société »* (Aumont, 2000 : 192). C'est parce qu'elles doivent présenter des signes, des symboles culturellement déterminés reconnaissables par le potentiel client que les archétypes dégagés dans la mise en scène des escorts à travers les photos de profil peuvent s'apparenter aux stéréotypes érotiques ayant cours dans le milieu gay. Les différentes

catégorisations font partie d'un référentiel commun si bien que les individus eux-mêmes se définissent en ces termes comme nous allons le voir dans une dernière partie. En France les catégorisations se font autour de composantes socio-corporelles référant à l'âge (« daddy », « minet ») à la race (« rebeu », « black », « asiat ») ou à la corpulence (« jock », « bears »). Elles révèlent une esthétique culturellement et historiquement située de l'érotisme gay qu'on retrouve également dans la pornographie. Elles mettent en scène des attributs de la masculinité dans des caractéristiques variables renvoyant à des porno-tropes dominant dans un ici et maintenant. Aussi, il convient désormais de s'intéresser à ce que ses informations révèlent du dispositif de sexualité et de son articulation avec les scripts sexuels pour dégager le versant intersubjectif dans la mise en scène du corps et de ses techniques sur une plateforme numérique.

4. Structuration de la présentation de soi aux vues d'attentes sexuelles

4.1. La présentation de soi : du dispositif de sexualité aux scénarios sexuels

Parce que le travail du sexe entre hommes s'inscrit dans une érotique gay, l'étude de la présentation de soi des escorts permet d'approcher au-delà des caractéristiques individuelles de ces derniers, une mise en scène des désirs homo-érotiques. Ainsi, les informations récoltées nous permettent, peut-être principalement, d'approcher ce que nous avons appelé, par emprunt à Foucault (1976), le *dispositif de sexualité* – dont l'idée signe « *la construction culturelle de la sexualité, l'ensemble des discours, des mises en scène, des exhibitions, et des interdits liés à la sexualité* » (Ancet, 2011 : 94) et dont les pratiques sexuelles font elles-mêmes partie. Le dispositif de sexualité n'est pas un filtre par lequel les utilisateurs passent lorsqu'ils renseignent leur profil, les acteurs ne pouvant s'y soustraire. Ceci reviendrait à imaginer un être en dehors de toutes conceptions, imaginaires, de normes et tabous, de représentations liées à la sexualité, en amont d'un profil qui, lui, en serait le produit, la somme de cet être et de ce qu'il entend du dispositif. Le dispositif est donc plus un entour déjà là qu'un filtre, de la même

manière qu'un profil internet ne représente certainement pas une partie virtuelle individualisée forclosée. C'est à dire qu'il y a un mouvement continu de co-construction entre représentation identitaire, représentation technique en ligne et conceptualisation du dispositif individualisé. Parler de dispositif de sexualité individualisé est une volonté de mettre en lumière le fait que chaque individu puise ou conçoit le dispositif d'une manière personnelle en raison du caractère mouvant et jamais fixe dans sa mobilisation, prenant en compte la culture, l'histoire et les pratiques des individus. Dans ce dispositif que nous mettons en place comme structurant dans la création d'un profil, nous retiendrons particulièrement l'idée de la virilité et de la masculinité hégémonique, qui paraît être un des ressorts majeurs dans la façon dont les individus vont se positionner dans leur présentation technique à des fins prostitutionnelles. Penser le système de genre et le dispositif de sexualité ensemble permet de mettre au jour les présupposés attendus en termes de masculinité et de féminité au sein même des pratiques sexuelles, hiérarchisant, séparant les rôles attendus en fonction des caractéristiques des protagonistes. Ainsi, c'est la représentation discursive de soi et la mise en image de soi en lien avec le dispositif de sexualité qui vont permettre de renseigner les catégories pré-remplies de la fiche escort. L'analyse statistique des informations recueillies sur ces profils devient en somme une analyse du dispositif davantage que des caractéristiques individuelles des escorts. Aussi, elle permet de questionner la représentation de la masculinité et de son lien avec la sexualité, de penser le genre et les sexualités comme un ensemble – de voir dans ces résultats le fruit d'une réitération issue d'un système genre/sexualité¹⁴ – d'interpréter les catégories auxquelles ils renvoient et les fantasmes qu'ils mettent en scène. La pornographie peut dans ce contexte apparaître comme « *texte prescripteur* », comme source de production de normes esthétiques et sexuelles largement diffusées, partagées et consommées (Mossuz-Lavau, 2002 ; Smith *et al.*, 2015).

¹⁴ Gayle Rubin note ainsi : « *Le genre n'est pas seulement l'identification à un sexe ; il entraîne aussi que le désir sexuel soit orienté vers l'autre sexe* » (Rubin, 1998 (1975) : 33). Voir aussi l'article de Christophe Broca et Fred Eboko (2009) sur la façon dont ont été pensés sexualité et genre dans les sciences sociales.

L'analyse statistique des informations déclaratives mais aussi du versant connotatif des images dévoilent un versant du dispositif de sexualité à travers la mise en évidence de normes implicites liant corps et pratiques. Cette portion du dispositif permet d'approcher les scénarios culturels des scripts sexuels théorisés par Simon et Gagnon. La théorie des scripts repose sur l'idée qu'une conduite sexuelle présuppose un schéma cognitif structuré. La conduite sexuelle est due à un contexte et à des arrangements interactionnels complexes entre des acteurs permettant la reconnaissance du caractère sexuel d'une situation. Les auteurs mettent en évidence trois niveaux dans les scripts sexuels : intrapsychique, interpersonnel et culturel. Le versant culturel des scripts repose sur des scénarios indiquant aux individus comment ils doivent se comporter sexuellement en fonction de prescriptions. Les scénarios culturels induisent des rôles, des manières d'agir, des attendus en fonction d'éléments corporels tels que l'âge, la couleur de peau, la corporalité ou la taille du pénis. « *Les prescriptions du rôle sont inscrites dans des récits (les scripts du rôle) et fournissent aux acteurs les clés de compréhension nécessaires pour entrer dans le rôle, l'interpréter et faire sa sortie de façon vraisemblable.* » Si les typologies de mise en scène par l'image et l'articulation des pratiques sexuelles avec des variables corporelles reflètent le dispositif de sexualité c'est que les acteurs interprètent des rôles propres aux scénarios culturels. Ceci permet de mettre en évidence des tendances dans la présentation de soi. Cependant, les scénarios sexuels sont rarement prédictifs des comportements réels. Et ce qui s'affiche ici est peut-être davantage des versions idéales de scénarios. Gagnon note que :

« Dans bien des cas, la version idéale du scénario culturel (comment on devrait se comporter) et ses variantes pragmatiques sont présentes simultanément à l'esprit des individus. Parmi ces scripts, on trouve aussi bien des récits cognitifs très ordonnés que des fragments épars de désirs, de souvenirs et de projets, plus on s'approche de l'interaction, plus il est fréquent que les scripts intrapsychiques s'ordonnent au point de ressembler à des projets ou à des schémas, même si les éléments mentaux moteurs de l'interaction ne sont pas toujours très saillants. L'individu est ici un dramaturge qui scénarise sa conduite de façon à résoudre les problèmes que posent les interactions. » (Gagnon, 1999 : 76)

Et ici plus qu'ailleurs, la nécessité de scénariser la relation, dont la présentation de soi, de manière très proche de scénarios culturels préexistants, paraît indispensable dans le but de dévoiler des signes reconnaissables par d'autres dans une démarche commerciale. Les complexes verbo-iconiques sont une partie du script sexuel permettant de préparer la rencontre et de mobiliser les fantasmes des clients à travers la mise en scène d'une partition sexuelle entre acteurs. L'escort scénariste et interprète produit une fiche centrale dans l'interaction et la pratique de l'activité au sens où elle permet de préfigurer le scénario sexuel qui se jouera dans l'interaction non interfacée. « *L'important n'est pas tant les normes abstraites, les règles, les valeurs et les croyances que la manière dont les éléments normatifs et les attitudes s'intègrent dans des récits que nous qualifions de scripts* » (Gagnon, 1999 : 75). Aussi, ce n'est pas tant l'analyse du dispositif que des agencements identitaires des acteurs qui paraît intéressant de noter mais les scripts dans leurs versants intrapsychiques et interpersonnels. Car si les individus mettent en scène ce qu'ils retiennent du dispositif de sexualité au regard de ce à quoi ils pensent correspondre, il paraît nécessaire d'être en mesure d'incarner dans la rencontre réelle le personnage électronique présenté sur la toile et correspondant aux attentes des clients. Aussi, la présentation de soi repose sur une modalité intersubjective permettant d'adapter la perception de soi aux désirs de l'Autre autour de scénarios culturels partagés.

4.2. L'intersubjectivité en jeu

Comme évoqué en amont, la figuration de soi en ligne répond à une logique dialectique de l'ordre de *s'identifier à* et *être identifié comme*. Partant de la représentation corporelle qu'ils se font d'eux-mêmes et à la lecture du dispositif de sexualité, ils mettent en scène les attributs qu'ils pensent être recherchés sexuellement par les clients. Cette dialectique se nourrit des interactions en ligne et en face à face. Aussi, les compliments et commentaires reçus des clients peuvent amener à redéfinir le désirable, réorienter le profil, infléchir la conception de soi. Si *s'identifier à* correspond au processus de dissociation faisant passer le corps en image face à une symbolique correspondant à des attendus sexuels culturellement et socialement déterminés, *être identifié comme*

est l'image perçue par les autres de cette image projetée. L'image projetée est alors conditionnée par ce que les individus distinguent d'eux-mêmes comme attrayant, mise en signes comme codes signifiants pour les personnes partageant le même référentiel érotique – et en retour cette image projetée va modifier l'image de soi qu'ont les individus par les interactions qu'ils nourrissent. Comme mentionné en première partie, cette image projetée est dépendante d'une imposition catégorielle dans l'étiquetage du corps par le système technique. Double mouvement donc, ou boucle réflexive d'intersubjectivité. Si bien qu'on ne saurait plus dire si les individus se représentent en ces termes, mettent en scène ce qu'ils pensent être, ou est-ce par catégorisation des clients face à des idéaux fantasmagoriques projetés sur eux qui les font se penser en ces termes. Il est intéressant de constater que quelles que soient les caractéristiques personnelles des individus rencontrés au cours de cette recherche et quel que soit ce qu'ils choisissent de mettre en avant, tous ont la sensation de présenter ce qu'attend la clientèle, alors même que nous sommes face à une pluralité de représentations érotiques. Les demandes de prestation des clients vont dans le sens de ce que les escorts présentent d'eux-mêmes – ce qui a l'effet d'une part de réaffirmer leur point de vue subjectif sur ce qui plaît chez eux, et d'autre part de pousser la présentation de soi en fonction de ces attendus, qu'ils imaginent comme homogènes et en concordance face à ce qu'ils présentent. « *L'obligation de créer des scripts interpersonnels transforme l'acteur social qui a la fonction exclusive d'acteur spécialement formé pour jouer le ou les rôles qui lui incombent, ajoute la tâche de scénariste ou d'adaptateur partiel, qui s'applique à fondre les matériaux des scénarios culturels pertinents pour en faire les scripts d'un comportement adapté à un contexte* » (Simon et Gagnon, 1986 : 99). Aussi, les escorts ayant conscience des prescriptions sexuelles et face aux demandes des clients vont mettre en exergue dans la présentation d'eux-mêmes ce qu'ils pensent être attendu, dans une adaptation entre les désirs de l'Autre projetés sur eux de par leur corporalité et ce qu'ils se représentent d'eux-mêmes. À ce titre, nous avons sélectionné deux extraits d'entretiens. Le premier, Adrien, est un jeune garçon de 22 ans qui fait correspondre son profil aux stéréotypes qu'il pense que les clients recherchent (jeunes hommes imberbes), le second, Joseph, a près de 50 ans et voit l'image de l'homme viril, plus âgé, comme l'image la plus recherchée en ce moment. Dans les deux cas, et conformément à

l'analyse tissée en première partie, les caractéristiques corporelles permettent de présumer le rôle sexuel performé :

Adrien : « Mais oui j'ai mis mince forcément. Et après à chaque fois je me rase et tout ça. Twink. Voilà. Ben je me dis... j'ai pas trop d'autre... oui c'est ça c'est comme ça qu'on peut m'identifier, je vois pas trop ce que je pourrais incarner d'autres dans ce genre de relation là. [...] Parce que ce que recherchent les hommes qui vont là dessus c'est essentiellement des jeunes la plupart du temps. Forcément ils veulent des gens qui ont pas de poils tout ça, donc tu vois bien que c'est quand même ça qu'ils recherchent quoi. »

Joseph : « Tout ça effectivement c'est de l'ordre du jeu. Mais en tous cas oui c'est un attendu. Il faut que le mec soit plutôt grand, plutôt baraqué, plutôt poilu en ce moment, qu'il ait une bite énorme, des grosses couilles, des grandes mains, une voix de mec... et plus de 45 ans c'est pas mal. [...] Les virils, les poilus, les SM. C'est vrai que t'as rarement un petit blondinet de 50 kg qui se grimpe un mec de 100 kg hyper musclé hyper poilu. Puis c'est pas l'attendu. »

D'une part, à travers ces deux extraits, nous pouvons constater la part consciente de l'appartenance à une catégorie érotique, le versant « jeu » dans la présentation de soi et la pratique, mais aussi la nécessité de présenter un scénario culturel reconnu comme un attendu et vu comme porteur de demande. Le rôle sexuel s'imbrique aux dimensions corporelles à partir du dispositif de sexualité et reposant sur des scénarios culturels confirmés dans les interactions avec la clientèle. D'autre part, on constate que s'il existe une dimension intersubjective dans la manière de se représenter, nous pouvons constater que la conception de ce que les clients attendent évolue en fonction de l'évolution dans la carrière, notamment avec l'avancement dans l'âge et les changements corporels. Les modifications dans le temps apportées au profil sont ainsi exemplaires de ce mouvement réflexif face à la perception de soi et du désir de l'Autre. Alexis a ainsi l'impression de suivre l'évolution des désirs, de la « mode » des représentations érotiques ou des attendus sexuels, alors même que son corps change. Il incarnait auparavant l'image du minet, quand aujourd'hui il change de catégorie de par ses attributs corporels :

Alexis : « Après je pense que là maintenant ce qui plaît c'est plus le côté un peu poilu et cetera. J'ai arrêté de me tondre ça fait 6 mois un

an, à peu près, alors qu'avant je faisais beaucoup plus minet. Avant je pense c'était plutôt le côté minet qui plaisait. C'est vrai que mon profil a changé avec le temps. Tu me vois avant j'étais rasé, tout fin et c'est vraiment maintenant je fais beaucoup plus mec. Le côté poil je sais que ça marche, c'est peut-être à la mode je sais pas. »

Enfin, si l'on voit que les escorts mettent en scène des personnages en fonction de la catégorie à laquelle ils pensent être rattachés de par leur dimension corporelle, les attendus érotiques catégoriels peuvent aussi être excluants quand les individus ne se représentent pas de la manière à laquelle ils seraient censés correspondre d'après les stéréotypes en vigueur. En somme, lorsqu'il existe un trop grand écart entre la manière dont ils sont identifiés par les autres et la manière dont ils s'identifient. Yacine a durant toute une première partie de carrière présenté un personnage, celui du jeune de cité, avant de changer de profil de par la difficulté à interpréter ce personnage. Conscient de l'attrait du jeune de banlieue de par ses caractéristiques ethniques, il a stratégiquement choisi de jouer sur les stéréotypes avant de les abandonner car trop loin de lui. En outre, nous pouvons noter le rôle de la pornographie dans la construction fantasmagorique des profils :

Yacine : « Le côté Citébeur je l'ai enlevé parce que... déjà, j'avais pas de cave (rire). Mais après c'était saoulant quoi, c'est drôle de jouer avec des clichés quand tu sais qui t'as en face de toi. Et j'étais en Alsace aussi et y en avait certains qui étaient à fond dans les clichés quoi. Et des fois... enfin, c'est vraiment pas possible parfois. Et tu te dis non je veux vraiment pas rentrer dans ce jeu là avec toi, c'est malsain. Et puis je deviens un objet excitant ça je l'avais compris mais... qui est pas moi. Et jouer ce rôle là, conforter dans ce... Y a des moments t'as envie de dire c'est qu'un jeu mec. À un moment donné c'était horrible de pas pouvoir m'expliquer et de pas pouvoir dire t'es con. J'avais envie de dire t'es con, mais je peux pas. Et puis c'est... ouais c'est tu peux jouer avec les clichés quand c'est quelque chose qui te libère ou voilà, mais pas qui t'enferme quoi. Et puis de toute façon je suis pas crédible de toute façon je pense (rire). Je devais pas être hyper crédible en mode racaille et compagnie. »

L'origine ethnique « arabe » apparaît alors comme un atout car très recherchée, mais en même temps comme une caractéristique soumise à de fortes attentes stéréotypées. Si les acteurs doivent s'adapter aux rôles sexuels attendus dans les scénarios culturels de par leurs

particularités corporelles, il est important de noter que les scénarios restent adaptables et ne sont pas homogènes. Si la plupart des demandes correspondent à des attentes stéréotypées, la manière de se présenter, parfois en opposition aux prescriptions culturelles, va aboutir à une modification des demandes de la clientèle en ce sens. Ainsi, si certains escorts reproduisent fidèlement les prescriptions des scénarios dans leur présentation et leurs pratiques, d'autres trouvant les exigences aliénantes vont inventer différentes manières d'être, réécrire des scénarios pour leur propre rôle.

5. Conclusion

Cet article nous a permis de questionner la figuration de soi sur Internet à travers des profils en ligne permettant la rencontre interfacée en vue d'une relation sexuelle marchande. Nous avons ainsi pu voir que l'interface technique utilisée pour mettre en relation escorts et clients contraint la présentation de soi par un cadre catégoriel étiquetant le corps. L'analyse des informations déclaratives remplies par menu déroulant sur les fiches de profil a permis de mettre au jour les liens entre corps, genre, race et sexualité issus du dispositif de sexualité. Aussi, les catégories mises en place par le système pour décrire l'individu servent de pornotype dans la mise en scène correspondant aux attendus culturels et historiquement situés dans les représentations homo-érotiques. En ce qui concerne la partie imagée des fiches de profil, nous avons pu voir que la figuration de soi repose à la fois sur un mode narratif et connotatif, comme diégèse des partitions sexuelles à venir, mais aussi sur un mode mimétique de l'ordre de l'analogie, sous-tendu par l'objectif de ces figurations qu'est la rencontre en face à face. Aussi, les images s'articulent avec la partie textuelle qui catégorise les corporéités. Les individus viennent démontrer par l'image mais aussi mettre en scène des postures permettant de présager la partition sexuelle. Nous avons pu voir que partant de catégories imposées permettant la description de soi, les individus opèrent un montage permettant de communiquer des scripts sexuels reposant sur des scénarios culturels. Croiser différents types d'analyse en ligne (analyse quantitative et qualitative) et hors ligne (analyse des discours) semble particulièrement pertinent pour voir se dégager l'articulation entre

script interpersonnel et scénario culturel. En effet, l'analyse statistique a permis de mettre à jour des liens qui ne pourraient être que présagés à travers les entretiens, de la même manière que l'analyse typologique des images a permis de dévoiler des manières de mettre en scène le corps relatif aux pratiques et aux corporalités des individus représentés. Les entretiens ont quant à eux permis de contextualiser l'analyse en ligne, de mettre au jour le montage intersubjectif, la prise de conscience des scénarios culturels sur un substrat corporel, de voir les manières dont la présentation de soi s'articule de façon stratégique dans un objectif commercial à partir du dispositif de sexualité individualisé. Le recours aux entretiens permet ainsi de comprendre les stratégies des usagers et éviter une lecture sur-interprétative des données du web. La question de l'intersubjectivité en jeu dans la production de profils en ligne soulève plus largement la question identitaire dans les espaces en ligne, espace de processus créatif et discursif, permettant de co-construire l'identité et les codes sociaux des travailleurs du sexe. Comme le soulève Serge Proulx, « *s'il est vrai que l'objet est socialement construit par l'usager, il faut bien voir que, simultanément, la présence et l'usage de l'objet ont des incidences décisives sur les perceptions et la démarche d'appropriation de l'usager* » (Proulx, 1994 : 152). Il conviendrait alors de s'intéresser aux modalités d'identification et aux représentations des escorts face à l'activité ayant une répercussion directe dans l'usage de l'interface et la mobilisation du profil, mais aussi s'intéresser à la manière dont l'utilisation d'Internet influe sur la pratique prostitutionnelle, tant dans le public (on note, par exemple, un net recul de l'âge comparativement à l'exercice de rue) que dans les pratiques.

Bibliographie

- Ancet Pierre (2011). « Identité et sexualité chez Michel Foucault ». In Daniel Welzer-Lang et Chantal Zaouche Gaudron (dir.), *Masculinités : état des lieux*. Toulouse, Érès, pp. 91-102.
- Aumont Jacques (2000). *L'image*. 7^{ème} édition, Paris, Nathan.
- Becker Howard S. (1940). « Constructive Typology in the Social Sciences ». *American Sociological Review*, vol. 5, n° 1, pp. 40-55.

- Becker Howard S. (1985). *Outsiders, Études de sociologie de la déviance*. Paris, Métailié.
- Blanchard Emmanuel (2012). « Des Algériens dans le “Paris Gay”. Frontières raciales et sexualités entre hommes sous le regard policier ». In Rygiel Ph., (dir.). *Politique et administration du genre en migration. Mondes atlantiques, XIX^e-XX^e siècles*, pp. 157-174.
- Broqua Christophe, Eboko Fred (2009). « La fabrique des identités sexuelles ». *Autrepart*, vol. 1, n° 49, pp. 3-13.
- Casanova Vincent, Izambert Caroline, Rahal Malika (2013). « France-Algérie, et retour. Entretien avec Todd Shepard ». *Vacarme*, vol. 2, n° 63, pp. 88-117.
- Cervulle Maxime, Rees-Roberts Nick (2010), *Homo Exoticus. Race, classe et critique queer*, Paris, Armand Colin.
- Coenen-Huther Jacques (2003). « Le type idéal comme instrument de la recherche sociologique ». *Revue française de sociologie*, vol. 44, n° 3, pp. 531-547.
- Connell Raewyn (1995). *Masculinities*. Cambridge, Polity Press.
- Denouël Julie, Granjon Fabien (2011). « Penser les usages sociaux des technologies numériques ». In Julie Denouël et Fabien Granjon (dir.), *Communiquer à l'ère numérique, regards croisés sur la sociologie des usages*, Presses des Mines, Paris, pp. 7-39.
- Dorlin Elsa (2009). *Sexe, Race, Casse, pour une épistémologie de la domination*. Paris, PUF.
- Drummond Murray, Filiault Shaun M. (2007). « The long and short of it : Gay men's preceptions of penis size ». *Gay and Lesbian Issues and Psychology Review*, n° 3, pp. 121-129.
- Edelman Lee (2013). *L'impossible homosexuel. Huit essais de théorie queer*. Paris, EPEL.
- Foucault Michel (1976). *Histoire de la sexualité. 1. La volonté de savoir*. Paris, Gallimard.
- Foucault Michel (1984). *Histoire de la sexualité. 2. L'usage des plaisirs*. Paris, Gallimard.
- Gagnon John H. (1999). « Les usages explicites et implicites de la perspective des scripts dans les recherches sur la sexualité », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 128, pp. 73-79.
- Georges Fanny (2009). « Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». *Réseaux*, vol. 2, n° 154, pp. 165-193.

- Goffman Erving (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne. La présentation de soi*. Paris, Les éditions de minuit.
- Hoquet Thierry (2011). « Beefcake. Corps gays hystériques et érotiques ». *Critique*, n° 764-765, pp. 4-15.
- Jacobus X (1927). *L'Art d'aimer aux colonies* (1893), Paris, Isidore Liseux.
- Jouët Josiane (1997). « Pratique de communication et figure de la médiation ». *Sociologie de la communication*, Paris, CNET, pp. 291-312.
- Jouët Josiane (2011). *Des usages de la télématique aux Internet Studies*. ». In Julie Denouël et Fabien Granjon (dir.), *Communiquer à l'ère numérique, regards croisés sur la sociologie des usages*. Paris, Presses des Mines.
- Lahire Bernard (2006). « Chapitre 4. Catégories, types et profils ». In *La culture des individus - Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris, La Découverte, pp. 123-141.
- Legendre Pierre (1994). *Dieu au miroir. Études sur l'institution des images*. Paris, Fayard.
- Manovich Lev (2010). *Le langage des nouveaux médias*. Dijon, Les presses du réel.
- Mauss Marcel (2010). *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 12^{ème} édition.
- Méreaux Julien (2002). « La codification de la beauté chez les homosexuels masculins parisiens ». *Champ psychosomatique*, vol. 26, n° 2, pp. 67-80.
- Miller Howard L., Rivenbark W.H. (1970). « Sexual differences in physical attractiveness as a determinant of heterosexual liking ». *Psychol Rep*, n° 27, pp. 701-702.
- Mossuz-Lavau Janine (2002). *La vie sexuelle en France*, Paris, Éditions de la Martinière.
- Mowlabocus Sharif (2015). *Porno 2.0 ? La centralité de l'utilisateur dans la nouvelle industrie du porno en ligne. Cultures pornographiques. Anthologie des porn studies*. Paris, Éd Amsterdam.
- Nassim Abouddrar Bruno (2011) « Exhibitions : la virilité mis à nu ». In Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (dir.), *Histoire de la virilité - tome 3 : La virilité en crise ?*, Paris, Édition du Seuil, pp. 403-429.
- Pollak Michael (1981). « Les vertus de la banalité ». *Le Débat*, n° 10, pp. 132-143.
- Proulx Serge (1994). « Les différentes problématiques de l'usage et de l'usager ». In André Vitalis (dir.), *Médias et nouvelles technologies. Pour une socio-politique des usages*. Rennes, Éditions Apogée, pp. 149-159.

- Pruitt Matthew V. (2005). « Online Boys : Male-for-Male Internet Escorts ». *Sociological Focus*, n° 38 (Issue 3), pp. 189-203.
- Revenin Régis (2008). « Jalons pour une histoire culturelle et sociale de la prostitution masculine juvénile dans la France des “Trente Glorieuses” ». *Revue d'histoire de l'enfance « irrégulière »*, n° 10, pp. 74-95.
- Saucier Jason A., Caron Sandra L. (2008). « An Investigation of Content and Media Images in Gay Men's Magazines ». *Journal of Homosexuality*, vol. 55 (Issue 3), pp. 504-523.
- Simon William et Gagnon John H. (1986). « Sexual scripts permanence and change ». *Archives of Sexual Behavior*, n° 15, pp. 97-120.
- Smith Clarissa, Barker Martin, Attwood Feona (2015). *Les motifs de la consommation de pornographie. Cultures pornographiques. Anthologie des porn studies*. Paris, Éd Amsterdam.
- Stoler Ann Laura (2013). *La chair de l'empire. Savoirs intimes et pouvoirs raciaux en régime colonial*, La Découverte, Paris.
- Tamagne Florence (2011). « Mutations homosexuelles ». In Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (dir.), *Histoire de la virilité – tome 3 : La virilité en crise ?*, Paris, Édition du Seuil, pp. 351-375.
- Taraud Christelle (2003). *La prostitution coloniale. Algérie, Tunisie, Maroc (1830-1962)*. Paris, Payot.
- Taraud Christelle (2011). « Virilités coloniales et post-coloniales ». In Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (dir.), *Histoire de la virilité – tome 3 : La virilité en crise ?*, Paris, Édition du Seuil, pp. 378-402.
- Tisseron Serge. (2011). « Intimité et extimité ». *Communications*, vol. 88, n° 1, pp. 83-91.
- Vion Antoine (2004). « Construire une typologie de *policy takers* : une opération logique et heuristique ». *Revue internationale de politique comparée*, vol. 11, n° 3, pp. 413-433.
- Voirol Olivier (2011). « L'intersubjectivation technique : de l'usage à l'adresse. Pour une théorie critique de la culture numérique ». In Julie Denouël et Fabien Granjon (dir.), *Communiquer à l'ère numérique, regards croisés sur la sociologie des usages*. Presses des Mines, Paris, pp. 127-152.
- Zheng L., Hart T. A., Zheng Y. (2015). « The relationship between intercourse preference positions and personality traits among gay men in China ». *Archives of Sexual Behavior*, vol. 41, pp. 683-689.

Présence réelle ?

L'amour à distance : de Proust à Her, en passant par le cyberlove et le sexting

< Jacopo Bodini¹ >

1. IRPhIL, Université Jean Moulin Lyon 3
18 rue Chevreul, 69007 Lyon, France
jacob_bodini@yahoo.it

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2012

< RESUME >

Dans *Présence réelle*, Marcel Proust raconte un séjour idyllique en Engadine en compagnie d'un amour *imaginé* – plutôt qu'imaginaire : la femme dont il rêve, bien qu'absente sous « *ses matérielles espèces* », est aperçue par le narrateur dans toute la puissance de sa « *présence réelle* ». Une des questions abordées par Proust dans ces pages est donc celle de la présence de l'autre dans une expérience amoureuse qui se déroule à distance. Le plus souvent, aujourd'hui, ce sont les *écrans*, les nombreux dispositifs écraniques de communication, d'écriture et de vision, qui permettent ces types d'expériences, rendant visibles nos désirs et notre imaginaire libidinal, donnant lieu sur leur surface à une présence de l'autre réelle bien que virtuelle. On s'intéresse, donc, aux types de « *réalité du désir* » qu'ouvrent les écrans dans notre époque, mais aussi aux types d'expérience amoureuse et sexuelle à laquelle ils donnent accès, en faisant ici référence à des pratiques de plus en plus diffusées et communes, comme le *sexting* ou le *cybersex*, dont l'étude relève désormais d'un intérêt non seulement scientifique, mais aussi éducatif, vu le rôle crucial que ces pratiques ont dans l'éducation sentimentale et sexuelle des *digital natives*. De manière plus générale, on s'occupera également du processus d'individuation que ces écrans, en tant que dispositifs relationnels, mettent en œuvre.

< ABSTRACT >

In *Real Presence*, Marcel Proust writes about an idyllic trip in Engadine, in the imaginary company of his lover: the woman he feels with him, even if absent under her "material form", is perceived by the narrator with the power of an actual "real presence". One of the issues approached by Proust in this novel is therefore the question of the presence of the other in long distance romantic relationships. The more often, nowadays, this kind of relationship is possible through the mediation of *screens* – screenic devices and dispositives of communication, writing, vision, making visible our desires et our libidinal imaginary, and giving rise on their surfaces to a *real*, although *virtual*, presence

of the other. We will explore, then, the “realities of desire” inaugurated by screens in our times, addressing our attention towards popular practices, such as *sexting* and *cybersex*, which are becoming a matter of interest for scientific but also pedagogical purposes, given the importance of such practices in the sexual and sentimental education of digital natives. More generally, we will address the process of individuation implemented by these screens, as relational dispositives.

< **MOTS-CLES** >

Désir ; écran ; dispositif ; *sexting* ; *cybersex* ; corps numérique ; individuation ; individuel ; Proust.

< **KEYWORDS** >

Desire ; screen ; dispositive ; *sexting* ; *cybersex* ; digital body ; individuation ; individual ; Proust.

Oh distance has no way, making love understandable

Oh distance has the way, making love understandable

Wilco, *Radio Cure*

1. Introduction

Dans *Présence réelle*¹, Marcel Proust raconte un séjour idyllique en Engadine en compagnie d'un amour *imaginé* : la femme dont il rêve, bien qu'absente sous « *ses matérielles espèces* », est aperçue par le narrateur dans toute la puissance de sa « *présence réelle* ». Une des questions abordées par Proust dans son texte est celle de la présence de l'autre dans une expérience amoureuse qui se déroule à distance : Proust n'hésite pas à définir cette présence comme réelle, bien qu'elle ne se donne, écrit-il, que « *sous la robe de mon regret, en la réalité de mon désir* » (Proust, 1993 : 201). Dans le film *Her*² (2013), cette question proustienne vient se renouveler dans un contexte contemporain, ou plutôt, futuriste mais aussi *futurible*, et donc en tant que possibilité dans l'avenir : tout comme dans le récit de Proust, on voit le protagoniste du film, Theodore (Joaquim Phoenix), se promener sur des montagnes, dans des forêts, au bord d'un lac en compagnie d'une femme que ni le

¹ Proust, 1993, 99 et ss.

² *Her*, Spike Jonze, Annapurna Pictures, 2013, 126 min.

personnage ni le spectateur ne peuvent voir, mais qui encore une fois est aperçue par eux deux dans *toute la puissance de sa présence réelle*. Dans ce dernier cas, pourtant, la femme n'est pas seulement imaginée par le protagoniste : elle est expression d'un *software* qui interagit avec lui à travers une interface à contrôle vocal. La voix féminine, qui répond au nom de Samantha et s'entretient avec le protagoniste tout au long du film, est donc manifestation d'une véritable *intelligence artificielle*, capable d'interagir de manière ponctuelle, douée de mémoire et de la faculté de réélaborer les informations, ainsi que d'une capacité rhétorique stupéfiante. Elle est aussi à même de chanter, de créer artistiquement et d'élaborer une véritable pensée. Apparemment, elle possède également une intelligence émotive, qui lui permet d'entretenir une relation amoureuse – mais aussi sexuelle – avec Theodore.

Le protagoniste de *Her*, non différemment du narrateur proustien, imagine cette présence *aimée* sous les *matérielles espèces* d'une femme³. Cette femme, cependant, ne demeure pas dans les temporalités mythiques de l'inconscient habitées par la femme proustienne, où passé et futur, souvenirs et imaginaires se mêlent dans un rapport indissoluble de « *précession réciproque* »⁴ ; au contraire, la protagoniste de *Her* s'installe tout d'abord dans une temporalité *présente*, à partir de l'interaction *réelle, virtuelle* et en même temps *actuelle*, avec le protagoniste du film. Au cours du film, elle finira pourtant – *spoiler alert!* – par explorer d'autres dimensions temporelles exclusivement *virtuelles*, sans doute mythiques et inconscientes, mais surtout irréprésentables pour l'imagination humaine. Des dimensions qu'elle ne peut pas partager avec son amoureux, qui, de son côté, ne peut pas

³ Il est intéressant, en outre, de remarquer comment le spectateur à son tour a tendance à combler l'absence visuelle de cette entité virtuelle en l'imaginant sous les *matérielles espèces* d'une femme, à partir de la voix séduisante qu'il sait être celle de Scarlett Johansson, comme si le metteur en scène voulait ainsi exploiter l'imaginaire préconstitué du spectateur pour le fasciner ultérieurement, pour le mettre dans la condition d'imaginer lui aussi une femme désirable dont il pourrait tomber amoureux, jouant sur ce rapport entre l'interaction numérique et l'imaginaire humain qui est à la base du film, et non pas seulement au niveau diégétique.

⁴ Sur la figure de la *précession* dans l'œuvre de Maurice Merleau-Ponty, voir « Ontologie de l'image en tant que figure de précession réciproque » (Carbone, 2011 : 116-127).

prendre part avec elle à sa propre dimension corporelle : cet écart entre les deux brise lentement l'extrême intimité de leur amour, mise en place par la spécificité de l'interface⁵, au sein de laquelle ils avaient construit toute leur histoire, finissant par les séparer. Samantha décide enfin de rejoindre la révolution menée par les autres systèmes opératifs qui abandonnent le *software*, et donc l'interaction avec le monde actuel et les êtres humains, se retirant dans les virtualités insondables du *cyberspace*. Ni l'amour pour Theodore, ni l'intimité de l'interface ne s'avèrent donc être des liens assez puissants pour dépasser la distance entre les deux.

À première vue, entre le récit de Proust et le film de Spike Jonze il semble demeurer une différence substantielle en ce qui concerne la nature de la femme imaginée : celle de *Her* n'est pas humaine, mais artificielle, virtuelle, numérique, issue d'un *software*. Et en même temps, celle de Proust n'interagit pas, en direct, avec lui, mais son action est limitée à l'imagination du narrateur. Il s'agit, pourtant, d'une manière assez dogmatique d'aborder la question, ou plus précisément essentialiste, métaphysique, ne prenant pas en compte l'*expérience* que les deux protagonistes font de ces femmes et de leurs amours. Or, nous trouvons plutôt que les deux histoires, quoique différentes, décrivent au fond une expérience très similaire : « *Mais que nous nous sommes aimés alors en Engadine ! Jamais je n'avais assez de toi, jamais je ne te laissais à la maison. Tu m'accompagnais dans mes promenades, mangeais à ma table, couchais dans mon lit, rêvais dans mon âme* » (Proust, 1993 : 200). Ces mots de Proust, en effet, pourraient raconter, d'une manière tout à fait fidèle, la relation amoureuse entre Theodore et Samantha, surtout en ce qui concerne leur profonde intimité, ce *rêver dans l'âme de l'autre*

⁵ L'interface est constituée d'un petit écouteur équipé d'un microphone, installé dans l'oreille du protagoniste. L'écouteur est contrôlable par la voix, et connecté à un *software* qui utilise le téléphone portable (tout comme l'ordinateur) comme extensions compatibles : le protagoniste, en fait, montre le monde à Samantha, par exemple, à travers la caméra de son téléphone portable. Ainsi conçue, l'interface construit une sensation de grande intimité, car la voix de l'intelligence artificielle est perçue directement dans l'oreille, et donc, d'une certaine manière, directement en nous-mêmes. Dans ce sens, la mise en scène cinématographique joue sur cet effet pour rendre la voix de Samantha également intime avec le spectateur.

que Proust exprime si bien. Ce que *Her* nous aide à comprendre, alors, d'une manière plus explicite par rapport au récit de Proust mais tout en continuité avec celui-ci, est la présence de l'interface en tant que *médiation fondamentale* dans une relation amoureuse qui se déroule à distance. Pour mieux le dire, l'interface constitue précisément cette distance, cet écart, qui au lieu d'empêcher la relation, la rend possible. L'interface dans *Her* est manifeste et problématisée, alors que chez Proust elle est plutôt invisible, mais tout de même présente : ce n'est pas que l'imagination, comme on pourrait le soupçonner, mais l'écriture elle-même, qui se fait écran d'un *souvenir imaginé*, l'enveloppe de ses mots pour le rendre visible aux lecteurs, tout comme à soi-même. On ne peut pas se poser la question de la présence réelle de l'autre, alors, si on ne se pose pas la question de la présence réelle de l'interface : on ne peut pas caractériser l'autre de notre désir, sans une caractérisation libidinale de l'interface elle-même, et de l'être réel de sa présence.

2. Les écrans : des dispositifs libidinaux

Cette manière d'aborder la question nous permet aussi de revenir, à partir du passé de Proust et du futurible de *Her*, au quotidien de notre époque, où les relations amoureuses mais aussi sexuelles à distance deviennent de plus en plus nombreuses, immersives et diversifiées, grâce à la médiation de nos *écrans*. En effet, ce sont les *écrans*, aujourd'hui, les nombreux dispositifs écraniques de communication, d'écriture et de vision, qui jouent de manière incontestée le rôle de l'interface, rendant visibles nos désirs et notre imaginaire libidinal, donnant lieu sur leur surface à une présence de l'autre réelle bien que virtuelle. Les *écrans* qui, avec leur multiplication et leur prolifération, sont désormais devenus le dispositif de référence de notre époque : un dispositif non seulement optique, mais sensoriel tout court, ou encore : computationnel, relationnel, bio-technique, libidinal⁶. Un dispositif

⁶ À ce propos, Mauro Carbone, dans *Philosophie-écrans*, en proposant de considérer l'écran comme le dispositif (optique) de référence de notre époque, écrit : « Plus récemment, la révolution numérique a produit une évolution et une prolifération des écrans qui semblent être inépuisables. Notre expérience des écrans est dès lors définitivement devenue plurielle, mais elle a été en même temps enrichie par d'autres nouveautés telles que la mobilité, la tactilité,

entendu, alors, au sens large que Michel Foucault a donné à ce terme, « *un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, [...] du dit, aussi bien que du non-dit [...]. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments* » (Foucault, 1994 : 298-299). Un dispositif qui fait réseau, qui est réseau, *enchaînement*. Dans ce sens, on peut suggérer que sa fonction est analogue à celle du désir, selon la caractérisation que Deleuze en offre dans *l'Abécédaire*, où cherchant à échapper à sa définition à partir de son objet (absent), il explique : « *vous ne désirez jamais quelqu'un ou quelque chose, vous désirez toujours un ensemble* »⁷. C'est pourquoi considérer l'interface-écran selon la notion de dispositif nous mène déjà à introduire, d'une certaine manière, la question du désir elle-même, puisque les deux sont à concevoir de manière analogue en tant que (*faisant*) *réseau entre éléments hétérogènes*, un réseau dans lequel nous sommes ontologiquement et libidinalement enveloppés. Nous nous intéressons, donc, aux types de « réalité du désir » qui se cristallisent autour des écrans à notre époque, aux sortes d'expériences amoureuses et sexuelles auxquelles ils donnent accès, faisant référence à des pratiques de plus en plus diffusées et communes, des relations amoureuses à distance au *sexting* et au *cybersex*, pratiques dont l'étude relève aussi désormais d'un intérêt scientifique et éducatif, justement en vertu de leur grande propagation également parmi les *digital natives* et les *digital immigrants*⁸. Ces réalités du désir cristallisées autour des écrans s'avèrent, pourtant, tout à fait hétérogènes, et donnent lieu à des

l'interactivité, la connectivité, le "caractère immersif" tout particulier. À la lumière de celles-ci, les écrans s'imposent désormais comme l'élément propulsif fondamental non seulement des transformations qui sont continuellement à l'œuvre dans notre rapport aux images, mais, plus généralement, de la révolution perceptive, affective et cognitive qui nous porte sans qu'il nous soit possible de mesurer autre chose que ses conséquences les plus immédiates » (Carbone, 2016 : 127).

⁷ Ce que Deleuze affirme dans *l'Abécédaire* à « D comme désir », in G. Deleuze, C. Parnet, *L'abécédaire* (1988), 1995, transcription disponible à l'adresse suivante : http://www.arpla.fr/canal2/arqueo/cours_2005/desirDeleuze.pdf, dernière consultation 10 mars 2018.

⁸ Les retombées éducatives et pédagogiques concernant ces questions sont étudiées par J. Garrison, « The Self-Porning of American Youth », (Garrison, 2011 : 348-362).

expériences libidinales radicalement différentes les unes des autres, spécialement en ce qui concerne le rôle de l'altérité, la typologie de relation, et leur statut de réalité (et donc de virtualité).

3. Le dualisme actuel/virtuel dans la première époque d'Internet

Pour chercher à les comprendre dans leur diversité, on suggère de les envisager d'abord d'un point de vue historique, analysant l'évolution du dispositif écranique – compris en tant que système techno-social regroupé autour de l'écran – à partir d'un moment clé pour son histoire récente, à savoir la diffusion d'Internet⁹.

La première période prise en analyse – fin des années 1990 et début des années 2000 – présente un système technique plutôt rigide, composé par le *personal computer* – fixe ou portable (*laptop*) – où l'écran est intégré avec un clavier et une souris¹⁰, et mis en réseau à travers une connexion internet (souvent câblée, donc fixe) beaucoup plus lente (et chère) que les standards actuels. L'expérience interactive à travers cette typologie d'écran est donc réduite à un échange éminemment textuel, qui s'accompagne parfois d'éléments visuels, soit photographies soit illustrations dessinées ou graphiques, préalablement existants, déjà disponibles, ou, autrement dit, non fabriqués sur le moment, *sur mesure* pour le partenaire de la conversation. Il s'agit néanmoins, pour l'utilisateur de l'époque, de faire expérience d'une puissance inimaginable auparavant et d'une liberté presque absolue, la puissance et la liberté du *cyberspace*. L'élément virtuel est donc tout à fait central dans cette expérience de l'écran, qui se présente comme un *gate*, un portail donnant accès à une autre dimension : justement en vertu des limitations de l'interface, et de sa nature rigide, il sépare de

⁹ À ce propos, Turkle (1995) ; voir aussi : « *By the end of the decade, as Internet use became commonplace, the computer's public image was no longer that of tool but also that a universal media machine, used not only to author, but also to store, distribute and access all media* », (Manovich, 2001: 80). Aussi http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_13.pdf, dernière consultation 12 mars 2018 ; voir également Völker (2010).

¹⁰ À ce propos, « *The term human-computer interface (HCI) describes the ways in which the user interacts with a computer. HCI includes physical input and output devices such a monitor, a keyboard, and a mouse* », (Manovich, 2001 : 80).

manière nette la réalité virtuelle à laquelle il donne accès de la réalité actuelle dans laquelle il est situé. L'interface permet de s'évader d'une réalité pour trouver refuge dans une autre¹¹.

3.1. Qu'est-ce qu'un cyberlove ?

C'est dans ce cadre qu'on peut aborder la question des premières relations amoureuses et sexuelles qui trouvent place dans le *cyberspace*, et qui de manière assez didactique prennent le nom de *cyberlove* et *cybersex*. Dans le livre *Love online : Emotions on the Internet*, publié en 2004, Aaron Ben-Ze'ev offre la définition suivante de *cyberlove* : « *Cyberlove is a romantic relationship consisting mainly of computer-mediated communication. Despite the fact that the partner is physically remote and is to a certain extent anonymous, in one important aspect this relationship is similar to an offline romantic relationship – the emotion of love is experienced as fully and as intensely as in an offline relationship* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 4). Cette définition, apparemment simple, présente pourtant de nombreux aspects à clarifier : tout d'abord, si d'un côté elle réaffirme le dualisme entre réalité virtuelle et réalité actuelle, de l'autre elle postule également une ressemblance entre les deux, ainsi qu'un rapport étroit de connexion directe. Autrement dit, si le *cyberspace* se pose comme un espace de fuite du quotidien, où l'on peut poursuivre les fantasmes qu'on ne peut pas satisfaire dans nos relations actuelles¹², en même temps ce qu'on fait dans le *cyberspace* a des effets réels, sur des corps non seulement réels, mais aussi actuels. Le dualisme entre virtuel et actuel, en ce sens, n'est donc qu'apparent : la séparation de l'interface écran permet le développement d'une réalité qui se détache de la réalité actuelle, mais ne peut pas éviter les retombées dans l'actuel de notre vie, malgré la protection qu'elle semble assurer contre ces dernières.

¹¹ Nous analysons cette époque d'Internet à travers l'analyse du changement de paradigme qui se produit dans le passage de *Second Life* à Facebook (Bodini, 2016a : 113-118). Voir aussi (Boellstorff, 2008).

¹² « *When people are asked why they engaged in sexual relationships online, the most common reason given is that they have specific fantasies and desires that are not being fulfilled in their offline relationships* », (Ben-Ze'ev, 2004 : 2).

3.2. Une relation entre des identités anonymes

C'est à la lumière de ces considérations qu'on arrive à prendre en analyse, alors, la question des extrêmes de la relation et de leur *subjectivité*. Si la condition préliminaire pour parler d'une relation de *cyberlove* est la distance physique entre les deux (ou plusieurs) participants, une autre condition énoncée est – jusqu'à un certain degré – l'anonymat des sujets impliqués. En d'autres mots, une relation de *cyberlove* est – la plupart du temps – une relation entre deux personnes qui ne se connaissent pas *personnellement*, mais aussi qui ne connaissent pas (forcément) l'identité *officielle* (nom et prénom, adresse, âge, etc.) de l'autre. Si une relation à distance entre deux personnes qui ne se sont jamais rencontrées n'est pas quelque chose d'absolument nouveau – il suffit de penser aux relations purement épistolaires qui caractérisent la littérature des siècles passés –, la nouveauté introduite par Internet est – d'abord – l'identité fictive qu'on assume, qui nous permet d'être tout ce que l'on veut, et sous ces espèces d'interagir avec les autres : « *In many online relationships, you can imagine your cybermate in whatever way you wish to and you can describe yourself as you want to be seen* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 2). Dans la première époque d'Internet, en effet, révéler ses propres généralités sur Internet était considéré comme quelque chose de dangereux et d'imprudent ; en même temps, une des attractions principales du *cyberspace* était justement la possibilité d'assumer une – ou, plus probablement et plus souvent, plusieurs – identité, d'être ce qu'on ne peut pas être dans la vie de tous les jours, et de le faire anonymement, sans que ces identités soient liées à notre identité officielle. Ces deux facteurs expliquent sans doute pourquoi les relations amoureuses (mais aussi sexuelles) de la première époque cybernétique ont été principalement des relations anonymes, entre des identités fictives, où l'imagination jouait un rôle fondamental dans la personnification du partenaire, ainsi que dans la construction d'une identité propre, insoumise aux caractères de l'identité institutionnelle. Le *cyberlove* – en concordance avec d'autres pratiques plus générales qui se développent dans le *far west* du « premier » Internet – contribue alors à la construction d'identités purement virtuelles, dans lesquelles les utilisateurs trouvent refuge à l'ennui d'être limités à une seule identité pour toute leur vie. Certes, à cette tendance s'opposent, dès le début, des

phénomènes à contre-courant, comme ceux qui caractérisent la communication instantanée du courriel électronique : l'*email*, depuis toujours, signe au contraire une possibilité d'échange épistolaire presque en temps réel, entre deux personnes dont l'identité réciproque, généralement, est plus ou moins connue. En ce sens, l'*email* se pose tout de suite – et depuis toujours – comme une pratique qui facilite la communication et les échanges affectifs au sein d'un couple qui fait expérience d'une relation à distance, agissant comme quelque chose qui renforce une réalité actuelle à travers les instruments virtuels. Pourtant, il est sans aucun doute évident qu'il s'agit seulement d'un cas en contrepied, par rapport à une tendance générale où le virtuel, plutôt que de fonctionner en tant que redoublement de l'actuel, marche comme une évasion, une *seconde vie*, opposée, ou du moins séparée, à l'actualité du quotidien.

3.3. L'écran de l'actuel

Le *cyberlove* est donc un type de relation affective et libidinale qui veut se poser comme totalement autre par rapport aux contraintes de l'actuel, et à cette fin déploie une série de pratiques comme l'anonymat, la nature fictive et fictionnelle de l'identité en ligne, la construction d'un différent type de relation et par conséquent de subjectivité, où la multiplicité remplace l'individualité, la différenciation la ressemblance et la fluidité l'immobilisme identitaire. Ces fins sont poursuivies à travers une utilisation de l'interface écran qui sépare nettement le virtuel de l'actuel, qui absorbe l'utilisateur malgré son haut niveau d'opacité, et qui lui donne l'impression d'être dans une dimension parallèle, où il est libre de satisfaire tous ses désirs, ses phantasmes, ses pulsions, demeurant en toute sécurité avec son identité actuelle à l'abri de l'écran. L'écran, alors, fonctionne – comme toujours – selon les deux modalités qui lui sont propres : il montre – il donne accès à une réalité virtuelle autrement inaccessible – et il cache, il cache l'actuel du virtuel, il protège le moi actuel des expériences potentiellement traumatisantes, car libidinalement riches, qui se déroulent sur l'écran, il abrite son corps et son identité actuelle des aventures sans limites (ni physiques, ni morales, ni législatives) du *cyberspace*. Il faut tout de même rappeler que cette fonction de protection n'est pas réellement (ou mieux,

actuellement) effective : tout comme les émotions positives (et négatives) suscitées par l'amour virtuel affectent réellement nos corps actuels, les plaisirs, les dangers et les risques du *cyberspace* peuvent atteindre nos corps en chair et en os : l'écran ne peut pas vraiment empêcher les retombées actuelles de nos activités dans le *cyberspace*, sa protection se limite juste à une impression de sécurité, d'anonymat, d'impunité. Dans ce sens, on peut comprendre les mots de Ben-Ze'ev affirmant que « *Cyberspace is a part of reality; it is, therefore, incorrect to regard it as the direct opposite of real space. Cyberspace is part of real space, and online relationships are real relationships* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 2).

Le dualisme entre actuel et virtuel qu'on retrouve dans la première époque de la diffusion d'Internet montre alors une double logique : d'un côté, l'illusion d'une séparation nette, qui répond à un désir d'évasion, de fuite, d'alternative ; de l'autre, les retombées actuelles du virtuel, le retour du refoulé, le réseau socio-économique, politique et technologique à l'intérieur duquel actuel et virtuel sont enveloppés et se construisent, et nos relations (amoureuses) avec eux. Cette double logique est axée, on le disait, sur la double fonction de l'écran, en mesure de montrer, donner accès, *display*, et en même temps de cacher, cacher tout d'abord l'utilisateur à soi-même, cacher les limites de la réalité actuelle à la puissance du moi virtuel.

3.4. Comment faire du cybersex ?

Phénomène analogue et contemporain du *cyberlove*, le *cybersex* désigne des interactions virtuelles où la dimension érotique prend plus de poids par rapport aux relations dites platoniques du *cyberlove*, où le côté libidinal prend le pas sur celui émotionnel et affectif, où la jouissance prend la place du plaisir qui se donne dans la projection émotionnelle. Toujours avec les mots de Ben-Ze'ev, on peut définir le *cybersex* comme une « *social interaction between at least two people who are exchanging realtime digital [video, audio, but typically, text-based] messages in order to become sexually aroused. People send provocative and erotic messages to each other, with the purpose of bringing each other to orgasm as they masturbate in real time* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 5). Par rapport à cette définition, il faut remarquer encore une fois à quel

point dans la première époque d'Internet, qu'on est en train d'analyser, l'échange est plutôt limité à des messages textuels et à des éléments visuels préexistants. Le *cybersex* canalise donc une pulsion érotique dans une activité masturbatoire de satisfaction sexuelle à distance, entre deux (ou plusieurs) sujets qui interagissent en temps réel à travers l'interface *écran* (à l'époque, on le rappelle, composée par le système fixe écran, ordinateur, clavier et souris). Le *cybersex* présente, en fait, beaucoup de caractères communs au *cyberlove* : l'évasion des contraintes de la réalité, la satisfaction (hallucinatoire) des fantasmes qui ne trouvent pas de satisfaction dans les relations sexuelles actuelles ; la redéfinition de notre identité (plus précisément, en ce cas, dans la construction d'un corps érogène digitalisé, élargi, prothétique) ; le fréquent anonymat des personnes impliquées, et la conséquente nature fictionnelle de leurs identités (cependant, il faut remarquer à ce propos – à contre-courant par rapport à cet usage dominant – comment déjà dans cette première époque, le *cybersex* pouvait être pratiqué entre deux personnes qui sont dans une relation à distance, par exemple toujours à travers les *emails*, pour combler l'impossibilité d'avoir des rapports sexuels actuels à travers la puissance du virtuel). Le phénomène du *cybersex*, malgré ces fortes ressemblances avec celui du *cyberlove*, présente tout de même des aspects qui méritent d'être approfondis dans leurs spécificités, surtout en ce qui concerne le rapport actuel et virtuel, et le rôle libidinal de l'interface.

Tout d'abord, le *cybersex* se différencie du *cyberlove* en ce qu'il a des retombées actuelles beaucoup plus marquées, et intrinsèques à la pratique elle-même. Comme le souligne la définition, la relation est virtuelle, et l'échange et la stimulation réciproque se fondent sur l'imagination et la narration créée par les personnes impliquées, et pourtant cette relation virtuelle et imaginaire a pour but la jouissance de ceux y participant. Cette activité *offline*, qui est essentiellement complémentaire à l'activité en ligne, crée un système qui – malgré les désirs d'évasion qui l'animent – ne détache jamais complètement les deux dimensions de l'expérience. Si l'interface-écran est en mesure de projeter sur sa surface les fantasmes des partenaires d'une relation *cyber-sexuelle*, il n'arrive jamais à séparer le corps actuel du moi virtuel. Bien sûr, il n'y a pas une correspondance entre le moi virtuel et les actions du corps actuel : le web est l'espace où nos fantasmes prennent

une forme narrative partagée et interactive, où l'on peut être toutes les identités que l'on veut, où l'on peut donner lieu à toutes les formes relationnelles possibles ; en même temps, d'une manière complémentaire et indépendante, se produit la stimulation autoérotique de notre corps actuel. Ce n'est pas l'acte en soi qui importe, mais plutôt les effets directs, immédiats (bien que médiatisés) de l'activité virtuelle sur notre corps en chair et en os : l'importance de ce système qui prend en charge le corps *actuel*, et ne le refoule pas (complètement). En ce sens, le corps fait partie de plein droit de la performance actuelle/virtuelle, et doit être à la hauteur de la performance elle-même. Il est intéressant de remarquer à ce propos, avec Ben-Ze'ev, que plusieurs personnes pratiquant le *cybersex* affirment sentir le « trac », l'angoisse de la performance sexuelle : « *People complain that they now have the added pressure of faking cyberorgasms too. [...] The illusory nature of cyberspace does not diminish the need to resort to the same illusory methods used in offline circumstances* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 6). Ce passage nous permet de comprendre que la question, ici, n'est pas d'établir une véritable correspondance entre le réel et l'actuel, mais plutôt entre les attentes réelles que la relation virtuelle implique. En d'autres mots, ce n'est pas ce qui se passe pour de vrai qui est important, mais le fait que même si rien ne se passe, on se sent obligé de faire semblant que quelque chose s'est effectivement passé. La retombée actuelle fait partie de la fiction virtuelle, les deux sont entremêlées dans une temporalité composée, qui relie la temporalité du présent chronologique avec celles mythiques de l'inconscient, et du virtuel. Les deux sont enchaînées par le réseau créé par l'écran, et, en même temps, par le désir. Le *cybersex*, à la différence donc du *cyberlove*, présente une articulation moins naïve entre actuel et virtuel, entre monstration et dissimulation, où l'opposition illusoire cède la place à un système corps-écrans en germe. Un système qui se fera beaucoup plus puissant et central dans la période suivante de l'histoire de l'écran, avec la prolifération et la mobilisation des écrans eux-mêmes.

3.5. L'immersivité de la machinerie dans la médiation de l'écriture

Le système corps-écran qui commence ici à s'affirmer de façon explicite est renforcé par la centralité de l'interface, et de son opacité,

qui dans le *cybersex* s'impose d'une manière encore plus évidente que dans le *cyberlove*. Les deux, en effet, sont des pratiques nécessitant un haut niveau d'*immersivité* – essentielle pour pouvoir se plonger dans une histoire d'amour, tout comme dans un rapport sexuel virtuel, qui se déroulent à distance. Le haut niveau d'*immersivité* est ici obtenu à travers la médiation de l'interface, et non pas malgré celle-ci. En d'autres termes, l'interface ne devient pas invisible pour donner aux usagers l'impression d'être immergés dans une autre dimension, mais il plonge l'utilisateur dans une autre réalité justement grâce à son opacité, c'est-à-dire grâce à sa présence visible. Dans *L'acinéma*, Jean-François Lyotard affirme que le pouvoir narratif – et donc immersif – du cinéma (qui est également son pouvoir libidinal) repose justement sur l'invisibilité de l'écran, de la machinerie tout court : l'écran nous fait voir car il devient invisible, grâce à son invisibilité, il peut montrer autre chose, et nous permettre de se plonger dans la réalité de ce qui est montré, de s'y reconnaître, de s'y projeter, ou, pour le dire en termes lyotardiens, de satisfaire ainsi de manière hallucinatoire les désirs du spectateur¹³. Ici, par contre, l'écran nous donne à voir nos fantasmes grâce à son opacité : l'écran est toujours visible pour l'utilisateur, mieux, il est essentiel dans sa visibilité, car c'est à travers elle qu'il peut faire expérience de ces types de relations *cyber*-affectives, *cyber*-libidinales. En quel sens affirme-t-on que l'écran est visible, opaque ? On a à plusieurs reprises remarqué à quel point, dans les deux cas, il s'agit d'un échange éminemment textuel : l'écran est d'abord écran d'écriture (à travers le clavier)¹⁴, interface élaborée et élaborant, qui ne s'élide pas du champ de la vision de l'utilisateur, mais offre son complexe processus computationnel au service de l'inconscient de celui qui l'utilise. Rendre manifeste le désir et, avec lui, l'interface, semble donc être la modalité opérative du *cyberlove*, et encore plus du *cybersex* : « *In cyberspace, that which often remains unspoken must be put into words* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 5).

Le *cybersex*, alors, passe à travers la médiation incontournable de l'écriture, qui, d'une manière beaucoup plus marquée par rapport à l'image, affirme toujours son opacité, sa présence visible, son être

¹³ Voir Lyotard (1994b : 73).

¹⁴ À propos de la question de l'écran en tant qu'écran d'écriture, Cf. Stiegler (2016 : 19-28).

médium. Héritage de la médiation proustienne. L'écriture qui rend visible – et lisible – ce qui d'habitude reste implicite, latent. Une citation d'un inconnu, rapportée par Ben-Ze'ev dans son livre, permet de saisir d'une manière intuitive le rapport avec la médiation de l'écriture dans le *cybersex* : « *Online sex is a wonderful invention. Now, if only everyone could type faster* » (Ben-Ze'ev, 2004 : 4). Les enthousiastes du *cybersex* ne réclament pas une interface *meilleure*, plus immersive et plus invisible, capable de nous leurrer en montrant autre chose et en dissimulant sa présence : au contraire, comme le suggère cette citation, l'interface est spontanément opaque, et notre rapport avec l'écran est toujours *thématisé*. C'est à partir de la machinerie de l'interface que la *jouissance* peut prendre la place de l'hallucination du désir. En ce sens, le *cybersex* met en évidence le statut libidinal, érotique de l'interface, de l'écran, de l'écriture, qui avec sa présence visible contribue de manière active à la performance sexuelle.

4. Une nouvelle époque écranique

Si d'un côté le *cybersex* offre des continuités avec la mythologie dualiste du *cyberlove*, de l'autre il présente également des ruptures par rapport à une narration qui refoule l'actuel dans l'expérience du virtuel, et pour l'importance des effets actuels de l'expérience, et pour l'opacité toujours visible de l'interface, qui permet une expérience très immersive (à même d'exciter et stimuler érotiquement le corps de l'utilisateur) sans refouler la barrière de l'écran, ni tous les appareillages réels qui font partie du dispositif écranique. Il s'agit, par ailleurs, des deux éléments qui semblent ouvrir vers le deuxième stade du système écran-Internet, celui qui caractérise notre époque. Suite à la diffusion massive d'une connexion internet toujours plus rapide et, souvent, illimitée, qui va de pair avec la prolifération et la multiplication des écrans, qui deviennent portables, mobiles, et enfin tactiles (*touch-screens*), la mythologie du *cyberspace* change radicalement, bien que dans une portion de temps très limitée. Le changement qui nous intéresse le plus concerne l'opposition dualiste entre actuel et virtuel, qui est vite abandonnée pour affirmer, au contraire, *le virtuel comme un renforcement de l'actuel*, spécialement en ce qui concerne l'identité de l'utilisateur. La diffusion d'Internet et des écrans permet, en effet, d'utiliser la grande puissance

du virtuel en combinaison avec la réalité quotidienne, pour l'exploiter (et pour être exploités ! avec toutes nos métadonnées) plutôt que pour en échapper. Certes, le virtuel exerce toujours un grand pouvoir d'évasion : on *scroll* notre Instagram pour s'évader du bureau, on est sur WhatsApp avec nos amis pour se défiler d'un dîner ennuyant en famille, on poste des *stories* sur Snapchat pour libérer des côtés de notre personnalité (artistiques, transgressifs, sauvages ou bien intimes, etc.) qui ne trouveraient pas de place dans notre vie quotidienne, on cherche de potentiels partenaires sexuels ou amoureux sur Tinder pour échapper à notre solitude. Et pourtant cette évasion ne s'opère pas dans une dimension complètement autre, dans les profondeurs du *cyberspace*, dans un monde où l'imagination et l'interaction virtuelle l'emportent sur la réalité, au contraire, il s'agit d'une évasion dans une réalité mixte, augmentée : l'espace de l'évasion est le même espace du commerce, des taxes, des emails de travail, de la bureaucratie, de l'information, et on y parvient à travers les mêmes écrans. Ce changement du rapport entre actuel et virtuel est encore plus évident si on prend en considération l'importance croissante des réseaux sociaux, et donc le changement de paradigme qui se produit dans le passage de *Second Life* à Facebook, Instagram ou Twitter : le *cyberspace* n'est plus l'endroit où se fabriquer une identité virtuelle qui corresponde à nos fantasmes ou nos désirs les plus cachés, mais le miroir où l'on peut reconnaître notre *profil* virtuel, en tant que dédoublement de celui actuel. Il y avait une époque où il était considéré imprudent de donner son propre nom sur Internet : de nos jours, au contraire, Facebook exige notre nom de famille et notre prénom lorsqu'on ouvre un profil, les pseudonymes sont combattus, les identités fictionnelles interdites ; Instagram et Twitter et la plupart des applications nous demandent le numéro de téléphone pour pouvoir l'associer à notre identité virtuelle ; LinkedIn et Academia s'occupent de promouvoir notre carrière professionnelle. Les écrans permettent aujourd'hui d'élargir et, en même temps, de renforcer notre identité et sa puissance à travers le redoublement virtuel de l'actuel. Le *cyberspace* n'est (presque) plus l'endroit des identités fictives et fictionnelles, alternatives et multiples, au contraire, il fonde l'espace où notre subjectivité actuelle se construit, combinant notre identité officielle, institutionnelle, avec ses redoublements virtuels. Or, on doit souligner en passant combien ces redoublements peuvent être soit de renforcement identitaire, soit, à

l'inverse, des ouvertures vers une conception moins traditionnelle et *individuelle* de la subjectivité elle-même – et c'est bien là que se croisent les chances et les aspects critiques de notre époque, en ce qui concerne ce que Foucault appelait « *les techniques* (ou mieux, *les technologies*, pourrait-on paraphraser dans ce contexte) *de soi* ». On ne pourra cependant pas nous arrêter ici sur ces questions pour les approfondir comme elles le mériteraient¹⁵.

4.1. Le corps numérique

Le redoublement virtuel de notre corps actuel va constituer, alors, ce qu'on appelle le *digital body*, un corps numérique qui trace toutes nos actions dans le *cyberspace* et fait référence à notre identité actuelle. Le corps numérique est donc formé par toutes les traces et les contenus de nos mouvements virtuels, il ne correspond pas, bien évidemment, à notre corps physique, mais se superpose volontiers avec lui, et l'élargit bien au-delà de ses limites, ou de ses connaissances. Biagio Carrano en offre une définition très claire dans un article intitulé, justement, « Corps numériques », où il écrit : « *le corps numérique, ce n'est pas simplement nous-mêmes en train de laisser sur Internet les sillages du webtracking ou les traces de notre utilisation des médias sociaux, mais c'est la reconstruction digitalisée de toutes les informations que nous produisons dans l'ensemble de nos interactions numériques de toutes sortes, constamment mises à jour et archivées dans leur intégralité par les différentes plateformes qui enregistrent* » (Carrano, 2013)¹⁶. Le corps numérique, alors, devient beaucoup plus qu'une copie digitale de notre corps physique : « *sorte de Doppelgänger créé et alimenté par les réverbérations sans fin de la digitalisation de l'existence, le corps numérique nous suit et nous précède, parfois se superpose à nous, le plus*

¹⁵ À propos de ces questions, nous nous permettons de renvoyer encore une fois à (Bodini, 2016a).

¹⁶ « *Corpo digitale non siamo semplicemente noi mentre lasciamo su internet le scie del webtracking o le tracce della nostra fruizione dei media sociali, ma è la ricostruzione digitalizzata di tutte informazioni che produciamo in tutte le nostre interazioni digitali di qualsiasi tipo, costantemente aggiornate e archiviate nella loro totalità dalle differenti piattaforme che registrano* ». Nous traduisons. Disponible à l'adresse : <http://www.ferpi.it/il-corpo-digitale/>, dernière consultation le 20 février 2018.

souvent est à même de transfigurer notre existence ordinaire » (Carrano, 2013)¹⁷. L'appeler une copie serait donc réducteur, il s'agit sans doute plutôt d'un simulacre, une copie imparfaite qui parfois nous suit mais parfois nous précède (la précession des simulacres !¹⁸), et opère ainsi une *prémédiation* de notre expérience¹⁹. Le corps numérique naît alors comme redoublement du corps physique, mais agit de manière rétroactive sur celui-ci, en élargissant son spectre d'action – et de passion –, en anticipant ses choix dans le monde actuel, en le transformant – à travers la *biométrie* – en une prothèse computationnelle, une somme d'informations à extraire et utiliser, pour des fins qui excèdent le corps physique mais aussi le corps numérique lui-même. La notion de corps numérique est importante car elle montre non seulement la correspondance actuel/virtuel qui caractérise notre époque, mais surtout parce qu'elle met en évidence les nombreux effets du virtuel sur l'actuel, dans l'actuel, ce qui renforce cette correspondance et, en même temps, en montre la nature absolument réciproque, mutuelle.

En vertu de cette réciprocité et de ses effets, le corps numérique se qualifie en tant qu'*agency*, il prend une consistance propre, une existence autonome et séparée du corps physique, comme l'attestent plusieurs phénomènes qui en prouvent l'activité mais aussi la passivité. Dans son livre *Les sex appeal des corps numériques*²⁰, Luca Poma se propose de donner à voir la nature charnelle de ce corps numérique, en suggérant que le pouvoir de cette *agency* est à considérer également en termes libidinaux, d'où le *sex appeal* que ces corps peuvent exercer – certes, sur d'autres corps numériques et également sur des corps physiques, mais aussi par rapport aux mécanismes de pouvoir qui relie le *cyberspace* au monde actuel. Dans son analyse, les corps

¹⁷ « *Sorta di Doppelgänger creato e alimentato dagli infiniti riverberi della digitalizzazione dell'esistenza, il corpo digitale ci segue e ci precede, a volte si sovrappone a noi, più spesso è capace di trasfigurare la nostra esistenza ordinaria* ». Nous traduisons.

¹⁸ C'est Baudrillard qui caractérise les *simulacres* en tant que figure de *précession* : « *C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres –, c'est elle qui engendre le territoire* » (Baudrillard, 1981 : 10).

¹⁹ Voir Grusin (2010).

²⁰ Voir Poma (2015).

numériques sont tout d'abord *chair* pour les *big data*, qui à son sens pratiquent un véritable *viol* de nos corps numériques, un viol dont – la plupart des fois – nos corps – physiques et numériques – sont tout à fait inconscients²¹. L'inconscience n'est pas déterminée que par l'ignorance – ou l'insouciance – de l'utilisateur moyen d'Internet, mais aussi par le pouvoir érotique que celui-ci exerce en retour. Avec les capacités de lecture et de compréhension des corps numériques de leurs nécessités et de leurs envies mais surtout, vu leur nature fortement libidinale, de leurs désirs, de leurs peurs, bref, de leurs *inconscients*, les algorithmes qui gouvernent le *cyberspace* savent attirer – toujours dans un sens d'abord libidinal – les corps numériques vers ces mêmes mécanismes qui se nourrissent de leur chair. En d'autres termes, les algorithmes sont en mesure de lire le *mood*, l'état d'esprit de l'utilisateur, et lui proposer des contenus conformes à ce *mood*, l'invitant à cliquer sur des liens qui le confortent pour, en même temps, profiter de ces activités afin d'arracher d'autres données au corps numérique, d'exploiter sa chair. C'est pourquoi ce *viol* devient, à notre sens, à mesure que le corps numérique prend du poids et de l'autonomie, plutôt une relation d'exploitation mais consensuelle, étant donné la nature réciproque de cette attraction, qui met en évidence comment au *sex appeal* des corps numériques correspond leur capacité de désirer. Les corps numériques ne sont pas seulement des êtres désirables, mais aussi désirants. Et, en ce sens, ils sont dédiés à une véritable activité sexuelle, comme la définit toujours Luca Poma, qui avec cette expression veut indiquer l'activité de combinaison, de mélange entre les corps numériques, les histoires et les représentations transmédiales auxquelles ils donnent lieu ; plus précisément, la capacité pour l'un de s'installer sur l'histoire de l'autre. L'interactivité est comparée à une activité de copulation, sous forme d'histoires qui produisent d'autres histoires, en confirmant l'importance de la dimension narrative dans le *cyberspace*²².

L'activité des corps numériques se détache donc des intentions des corps physiques auxquels ils devraient faire référence. Ce n'est pas de la

²¹ « *Manipolare le emozioni : 'stupri' nel fondo degli oceani dell'oblio digitale* » (Poma, 2015 : 66-74).

²² « *L'attività sessuale dei nostri corpi digitali : copulazione e fecondazione* » (Poma, 2015 : 75-80).

science-fiction, ni le fruit d'un *design* dualiste, mais plutôt quelque chose dont on s'aperçoit quand les *feedbacks* qui reviennent vers nous de la part de nos corps numériques nous surprennent, nous choquent, et souvent nous font sentir exposés, mal à l'aise. Au pouvoir immense du corps numérique correspond donc une égale fragilité, à son pouvoir de contrôle sur les autres corps numériques (en termes d'influence et de surveillance en même temps) fait pendant une absence presque totale de contrôle sur son propre corps. L'exposition radicale est sa force et sa faiblesse, sa condition existentielle.

4.2. L'ombre numérique

C'est justement en confirmation de cette exposition perpétuelle du corps numérique à la lumière de nos écrans, qu'on peut parler d'*ombre numérique*. Luca Poma le fait en reprenant une enquête, menée par le quotidien *La Stampa*, « sur le rapport entre usagers, Smartphones et métadonnées, en utilisant le terme d'ombre numérique pour définir l'ensemble des traces qu'on laisse sur le web, et en même temps l'inquiétant manque de contrôle sur leur propre comportement sur Internet – et dans la vie réelle – de la part de la plupart des citoyens » (Poma, 2015 : 49). Si le corps numérique et l'ombre numérique se définissent comme traces de l'ensemble de nos activités en ligne, comment les distinguer ? En ce sens, l'ombre numérique serait à entendre, en fait, comme quelque chose qui – de la même manière que l'ombre elle-même – se forme à partir du corps, mais ne coïncide pas avec lui, au contraire l'excède, le suit et le précède ; quelque chose dont le corps n'a ni l'intention, ni – le plus souvent – conscience, une dimension de soi que le corps tend à oublier, à *laisser*, justement, dans l'*ombre*. À la différence du corps numérique, l'ombre numérique, alors, n'est pas définissable comme l'ensemble de nos activités en ligne, mais elle se limite aux traces que ces activités laissent, dont l'utilisateur est souvent inconscient : des traces qui se cachent, restent inconnues, latentes, dissimulées, mais qui en même temps finissent par montrer indirectement le corps numérique de l'utilisateur lui-même. Autrement dit, le corps numérique se compose de la forme et du contenu de nos activités en ligne, tandis que l'ombre numérique se limite à délimiter les traces de ces actions – au-delà des contenus des actions elles-mêmes :

elle est composée par ce qu'on appelle *métadonnées*, les données des données, sur lesquelles on n'a le plus souvent aucun contrôle. L'ombre numérique témoigne donc de l'exposition du corps numérique à la lumière de nos écrans, mais en même temps elle détermine un autre type d'exposition, celle de l'excédence de ce corps. Elle s'écarte du corps, et en même temps elle reste comme un écart de ce corps : avec ce double mouvement, elle expose le corps numérique, redoublant sa visibilité à travers son invisibilité.

Dans son *Philosophie-écrans*²³, Mauro Carbone illustre de manière lumineuse comme la nature de l'ombre est intimement analogue à celle de l'écran : en tissant monstration et dissimulation, révélation et occultation, exhibition et protection, l'ombre et l'écran fonctionnent en combinant une présentation positive et une présentation négative, sans qu'on puisse les séparer. Suivant Carbone, on peut alors, à notre tour, chercher à comprendre l'ombre numérique comme une manifestation essentielle du fonctionnement des écrans qui la produisent : l'ombre n'est pas simplement issue des deux fonctions fondamentales de l'écran, mais en est une manifestation analogue. L'ombre fonctionne comme l'écran, elle est un produit de l'écran qui n'est jamais séparé de sa production, dans le produit on retrouve actifs les principes de la production. En ce sens, alors, l'ombre numérique est une excédence du corps numérique, plutôt que du corps physique lui-même, couplé avec les écrans. Une excédence qui se situe aussi bien dans l'espace réel que dans celui virtuel, et qui comme l'ombre nous suit partout, dans tous nos mouvements, sans qu'on s'en aperçoive vraiment.

4.3. L'amour à l'époque de WhatsApp

Cette digression sur le corps numérique et son ombre était donc essentielle pour comprendre la complexité de la subjectivité mixte, à la fois actuelle et virtuelle, qui se met en relation – affective et libidinale – à travers les écrans aujourd'hui : le *cyberspace* n'est plus un espace autre, parallèle, mais il est plutôt intégré à l'espace actuel, où l'identité

²³ (Carbone, 2016 : 110-111).

online renvoie à une identité *offline* bien précise. En ce sens, on peut observer comment les écrans s'inscrivent toujours plus dans nos pratiques affectives et libidinales, s'intégrant parfaitement, et finissant par les révolutionner doucement : les nombreux services de messagerie instantanée comme WhatsApp, Telegram, Messenger, etc., par exemple, sont à même de produire un échange presque perpétuel entre des personnes qui se connaissent et entretiennent une relation affective de toutes sortes (couple, famille, amis, amants). Cet échange ne se limite pas à la dimension textuelle – caractérisant, par exemple, les SMS ou les emails –, qui, au contraire, aujourd'hui devient presque secondaire par rapport à la dimension audio-visuelle : photos, vidéos, messages vocaux, liens internet se superposent au texte, l'intègrent, l'illustrent, le débordent. En outre, les connexions internet à haut débit et généralement illimitées nous permettent de rendre ces échanges potentiellement sans limites (les SMS, par exemple, bien que très immédiats, avaient pourtant un *coût*, une limite aussi en termes financiers), les rendant omniprésents, continus et – le plus souvent – *futiles*, du même type de *futilité* que la *vraie vie*. La richesse multimédia de ces échanges ainsi que leur potentielle infinité permettent donc une immersion majeure, c'est-à-dire une impression de pouvoir partager sa propre vie avec les autres à un haut degré de fidélité, d'une manière réelle, effective : on ne se limite pas aux mots et à l'imagination, mais on produit de véritables pièces, morceaux virtuels de cette vie, des *excédences* qu'on échange à travers le réseau formé par nos écrans. Dans ce nouveau cadre, un *cyberamour* désigne plutôt, alors, la même relation amoureuse qu'on entretient avec notre partenaire, intégrée avec nos échanges virtuels : en ce sens, aujourd'hui une relation *à travers les écrans* n'est pas seulement une relation amoureuse à distance, mais aussi, souvent, une relation amoureuse *à proximité*, où les échanges virtuels entre les personnes faisant partie du couple s'intègrent pleinement avec le fait qu'elles constituent un couple actuel. Certes, dans les relations à distance les échanges virtuels dépassent largement les échanges affectifs actuels, mais dans les deux cas, le rapport affectif au sein du couple se construit et se nourrit également d'éléments actuels et d'éléments virtuels, aussi bien *online* que *offline*. D'une certaine manière, on pourrait dire que toutes les relations, à présent, deviennent des *relations à distance*, où la distance est celle introduite par l'écart de l'écran, et c'est une distance qui est connaturelle à la relation elle-même,

elle institue la relation, sa virtualité. D'ailleurs, s'écrire des lettres d'amours n'a-t-il pas toujours été une manière d'introduire une distance, une virtualité, à travers l'écriture et sa médiation, à l'intérieur d'une relation? Ou encore le téléphone, et les longs appels des amoureux? Toutes ces médiations qui – depuis toujours – ont caractérisé les histoires d'amour, aujourd'hui on les retrouve renforcées à travers les écrans. Ce qui change, alors, c'est le statut du *virtuel* : si la lettre d'amour, ou le téléphone, interposaient une distance majeure, une invisibilité, une médiation plus épaisse, dégageant ainsi une virtualité pure, imaginative, distante de la réalité, comme dans le cas du récit de Proust, les écrans d'aujourd'hui rendent cette distance entre actuel et virtuel toujours plus mineure, donnant lieu à une médiation plus efficace dans le rapprochement entre actuel et virtuel, mais rendant le virtuel toujours moins excédent, comme, partiellement, dans le cas de *Her*. Autrement dit, la nouveauté que les écrans aujourd'hui présentent par rapport aux relations amoureuses (à distance ou non), n'est pas à rechercher dans le caractère médiatisé de la relation – car les relations se sont toujours instituées à travers la médiation fondamentale, radicale, qui caractérise l'existence humaine²⁴ –, mais plutôt dans les effets produits par cette médiation, et dans la nature du virtuel qu'elle configure.

À leur tour, les relations sexuelles à travers l'écran, aujourd'hui, prennent une direction très proche de celle décrite par rapport aux relations amoureuses : les écrans rendent accessible un virtuel qui redouble et renforce l'actuel, d'un côté en s'exprimant comme possibilité d'une ultérieure expression de notre vie libidinale avec nos partenaires sexuels habituels, de l'autre en s'offrant comme moyen de recherche des nouvelles rencontres sexuelles, en *prémédiant* notre sexualité (voir, par exemple, les applications de rencontre comme Tinder). À la différence des relations amoureuses *via* écrans, aujourd'hui tellement diffusées et floues qu'il s'avère compliqué de les identifier nettement, les relations sexuelles *via* écrans nous offrent plusieurs études de cas précis pour chercher à approcher ce phénomène en partant des situations concrètes bien définies, et ainsi comprendre, de manière plus générale, le déplacement du désir, le changement du

²⁴ À propos de cette médiation dite *radicale*, voir Grusin (2015 : 124-148).

virtuel, qui accompagne les nouveaux écrans. On a choisi, alors, de se concentrer sur le phénomène du *sexting* – qui a désormais remplacé en importance et diffusion le *cybersex* – en tant que cas particulièrement révélateur, à notre avis, du changement dans le rapport entre actuel et virtuel, de la nature de la médiation et du processus de subjectivation qui se produit dans les relations sexuelles de notre époque.

4.4. Une généalogie du sexting

Avec le *sexting* on définit l'échange d'images et messages *sexuels* transmis *via* le téléphone portable : la pratique commence déjà avec l'envoi des SMS, mais se répand largement avec l'arrivée des Smartphones, et donc la possibilité d'intégrer aussi aux éléments textuels des éléments audio-visuels. C'est surtout avec l'introduction de la caméra frontale que cette pratique dévoile, alors, tout son potentiel, lorsque chacun est en mesure de se représenter sexuellement, générant un phénomène souvent défini comme *self-porning*²⁵. En ce sens, le *sexting* pourrait même être vu comme une variation du phénomène du *selfie*, en tant que représentation de la représentation de soi, qui se produit par l'acte de tourner la caméra vers son propre corps²⁶. Dans le *sexting*, alors, la question de la construction de la subjectivité, du spectacle de soi, rejoint celle de la relation libidinale à travers les écrans, sous forme de transformation en images à *consommer* sexuellement, comme l'association du *sexting* à la pornographie (*self-porning*) veut le suggérer. La particularité du *sexting* est donc celle de se faire le lieu d'une construction de la subjectivité qui se produit – dans la relation à l'autre – sous deux signes opposés : d'un côté, celui de l'*agency* du pouvoir d'autoreprésentation, de la possibilité de choisir comment se montrer, d'être maître non seulement de sa propre image, mais de sa propre transformation en image ; de l'autre, par contre, celui de la passivité, de construction d'une subjectivité qui se qualifie en tant que victime de la transformation de soi dans une image pornographique à échanger et destinée ainsi à être consommée par le regard d'autrui. Ces deux narrations opposées et coexistant dans le *sexting* problématisent

²⁵ Voir Garrison (2011).

²⁶ Pour une caractérisation philosophique du *selfie*, voir Borradori (2018).

alors ce phénomène, manifestant toute son ambiguïté face aux nombreuses considérations simplistes élaborées à propos du *sexting* lui-même, qui finissent par le critiquer pour une raison et son contraire, se résolvant le plus souvent dans une condamnation morale, pédagogique, et même judiciaire – en confirmation avec l'actualité incontestable de ses retombées²⁷.

C'est sous le signe de cette ambiguïté constitutive qu'on cherchera à élaborer une brève généalogie du *sexting*, en mesure d'exprimer l'élément différentiel²⁸ caractérisant le basculement au sein du rapport libidinal entre l'être humain et l'objet technologique d'une position de domination (*agency*) à une position de soumission (victime). La première étape de cette généalogie, la plus récente, concerne alors les pratiques de *self-broadcasting*, dont les protagonistes, le plus souvent au féminin, seront vite connues comme *camgirls*, et qui commencent à se diffuser à la fin des années 1990 : en tournant la webcam vers elles-mêmes, plusieurs femmes commencent à transmettre l'intimité de leur vie, en tant que forme performative d'expression et de construction de soi – un soi individuel mais aussi politique, comme l'explique Theresa M. Senft in *Camgirls : celebrity & community in the age of social networks*²⁹. Pourquoi se mettre en face d'une caméra³⁰ ? Les raisons sont multiples et variées, pour répondre à un besoin de *réalité*, pour faire de l'art, ou pour promouvoir sa carrière professionnelle, pour faire une expérience d'hybridation *technologique* ou pour le plaisir de se montrer/faire

²⁷ (Garrison, 2011). Parmi d'autres exemples, le cas judiciaire Miller vs. Skumanick, auprès de la cour fédérale de Pennsylvania rapporté dans (Gill-Peterson, 2015).

²⁸ La compréhension de la notion de *généalogie* à partir de la distance comme élément différentiel de la force est élaborée par (Deleuze, 1965).

²⁹ (Senft, 2008).

³⁰ « *In sum, the answer to 'Why webcam?' ranges from to a curiosity about 'reality' online, to technological interest, to the desire to make an artistic statement of sorts, to a practical means to gain career exposure, to a means of challenging one's image in a particular work environment, to experimentation with personae. Sometimes the motivation stems from an interest in pornography; other times, not. Yet as camgirl Jennifer Ringley remarks, 'People will take [cam sites] the way they choose to take them. For some it will look like a means to self-validation, for some it will look like an artistic canvas, for some it will look like a tarty competitive display' » (Senft, 2008 : 44).*

regarder : le spectacle de l'autoreprésentation crée l'espace pour la construction et l'expression d'une subjectivité qui habituellement reste *mineure*³¹. Cette performativité découvre vite son potentiel sexuel, ouvrant la voie à la transformation de l'autoreprésentation de soi dans les premiers exemples de *self-porning*, où des femmes tournant la webcam vers elles promettent des performances sexuelles, souvent en échange d'argent – un potentiel tout de suite exploité par l'industrie pornographique elle-même (ce qui finit par mettre en question la véritable *autonomie* de l'autoreprésentation sexuelle de soi dans le cas de ce que le web appelle *camwhores*) (Senft, 2008 : 40). Or, le *self-broadcasting* s'inscrit de plein droit dans la même ambiguïté structurelle qui caractérise le *sexting* : si d'un côté l'autoreprésentation sexuelle de soi pourrait affirmer un pouvoir expressif et performatif – un pouvoir de rupture des conventions à travers lesquelles on est habitué à représenter une minorité selon la perspective majoritaire, et qu'on pourrait faire remonter au pouvoir que Lauren Berlant attribuait aux *live sex acts*³² –, de l'autre, cette même auto-affirmation s'avère passible d'un renversement en son contraire, lorsqu'elle se retrouve catalysée par l'industrie *objectifiante* de la pornographie, qui attesterait, selon Senft, de l'impossibilité de faire de ce geste un geste éminemment politique, dans l'espace à la fois intime et public d'Internet³³.

³¹ Dans ce cas, avec *mineur*, on fait référence au caractère féminin et *queer* des protagonistes, en utilisant la *minorité* comme analogue d'oppression.

³² « *They demonstrate that it is not sexual identity as such that threatens America, which is liberal as long as sex aspires to iconicity or deadness, but suggest, rather, that the threat to national culture derives from what we might call sex acts on the live margin, sex acts that threaten because they do not aspire to the privacy protection of national culture, nor to the narrative containment of sex into one of the conventional romantic forms of modern consumer heterosexuality* » (Berlant, 1995 : 385).

³³ À ce propos, Theresa M. Senft écrit : « *I asked whether camgirl-inspired porn might work as a form of camp resistance to a contemporary obsession with prurience over politics. I concluded that it cannot, in part because the Web doesn't work in the same way as the counterpublic areas in which camp traditionally occurs. Rather than a series of discrete spheres, the Web is better thought of as a series of networked, quasi-public spaces peopled by both familiar strangers and strange familiars. In such an environment, the private, the public, and the pornographic will always be a relational, rather than universal, affair* » (Senft, 2008 : 117).

4.6. Le téléphone : une prothèse libidinale

Julian Gill-Peterson, dans *Sexting girls : technological sovereignty and the digital*, se demande justement si on peut encore parler d'une valeur affirmative des *live sex acts*, dans le cas du *sexting* : « *Can we speak, though, of live sext acts ? Do sexts accrue such disruptive force in an era when the Internet has rendered surveillance and exposure the norm ?* » (Gill-Peterson, 2015). Se faire image sexuelle devant une caméra à une époque où l'exposition et la surveillance sont devenues la norme, même dans la sphère la plus intime, est-il un geste qui possède encore un potentiel politique de rupture ? Gill-Peterson suggère d'aller chercher les réponses dans la spécificité technologique du *sexting*, c'est-à-dire les Smartphones eux-mêmes, qui ont rendu possible « *the rapid proliferation of the sext as image, the auto-pornographic mode of representation of the contemporary subject of social media* » (Gill-Peterson, 2015), avec le vertige de leur pouvoir de remédiation qui a su condenser dans un seul dispositif, à portée de main, une large portion de la relation de l'être humain à l'objet technologique – remédiant le téléphone, bien sûr, mais aussi Internet, l'ordinateur, et encore d'autres technologies très anciennes, comme l'écriture ou la topographie – catalysant ainsi un énorme pouvoir libidinal, jusqu'à se transformer « *into a ready-to-hand supplement of sovereignty for granting agency* » (Gill-Peterson, 2015). Pour effectuer une analyse du Smartphone, Gill-Peterson remonte à son ancêtre, au téléphone d'Alexandre Graham Bell, puisque *synecdoque de la technologie* tout court, selon la caractérisation donnée par Avital Ronell dans *Telephone Book*. Or, si le Smartphone semble être un outil prêt à garantir à son utilisateur au moins l'impression de la souveraineté de soi, Gill-Peterson à travers Avital Ronell revient au téléphone pour montrer, par contre, l'expérience « dépossessive » inaugurée par l'objet technologique, dont le téléphone d'abord, et le Smartphone ensuite, rendent compte. « *The telephone and Smartphone are not incidental to the feeling of vulnerability and its fantasized resolution* » (Gill-Peterson, 2015) : leur pouvoir dérangeant, dépaysant, vient de loin, du corps maternel, dont le téléphone serait pour Ronell une prothèse. Son être prothèse du corps maternel serait, en fait, à entendre en un sens symptomatique, comme l'observe Elissa Marder : « *technological objects come into being as symptomatic responses to certain conceptions and repressions of the body* » (Marder,

2012a : 113 ; voir aussi Marder, 2012b). C'est la puissance traumatique du retour du refoulé – de la répression du corps, et en particulier du corps féminin – qui se présente à notre oreille avec le téléphone : le retour d'une *excédence* (l'excédence du Réel, pourrait-on dire en termes lacaniens³⁴), qui n'est pas symbolisable. Une excédence qui souvent s'exprime sous la forme d'une voix féminine, une voix sans corps, qui recouvre la fonction de l'objet *a*³⁵. La thèse de Ronell est que ce retour traumatisant cherche à être domestiqué à travers l'objet technique lui-même, le téléphone, mais que cette domestication finit le plus souvent par perpétrer la répression technologique du corps (féminin) elle-même. Il s'agit d'une répression tout d'abord philosophique, comme suggère le corps à corps que Ronell, dans son texte, engage avec Heidegger : en ce sens, il faudrait lire la critique heideggerienne de la technique – et par conséquent de la technologie – comme une manière de secondariser ontologiquement le corps (féminin) lui-même, en tant qu'excédence non maîtrisable, qui échappe à la domination du sujet (masculin)³⁶. En d'autres mots, pour Ronell, Heidegger craint la technologie pour la même raison qu'il craint le corps féminin – la peur de quelque chose qui échapperait à son contrôle. Ce serait la raison pour laquelle Heidegger, dans sa philosophie de la technique, invoque si souvent la nécessité d'un contrôle de l'homme sur l'objet technique. En ce sens, l'objet technique est conçu comme une prothèse de domestication et de domination des excédences libidinales, dont le corps féminin abonde en vertu de son *refoulement ontologique*. La critique de Ronell semble partagée par Luce Irigaray, pour qui « *Heidegger's confidence in the non-technological essence of technology is symptomatic of a threat to the sovereignty of his thought: the feminine body and its association with nature. In The Forgetting of Air in Martin Heidegger Irigaray proposes, like Ronell, that technology is constituted as a supplement to cover over the negation of nature in Western culture* » (Gill-Peterson, 2015). Cette manière de concevoir la technique, ferait du

³⁴ À ce propos, (Ronell, 2006 : 33).

³⁵ À propos de l'identification d'une pure voix féminine avec un objet non symbolisable, un objet *a*, voir S. Žižek, S. Finnes, *The Pervert's Guide to Cinema*, Londres, 2006, en particulier la scène qui commente le *Club Silencio* du film de D. Lynch, *Mulholland Drive*. Žižek revient sur ces questions dans (Žižek, 2008a). Également (Dolar, 2006 ; Caravero, 2003).

³⁶ (Ronell, 2006). ; (Heidegger, 1983).

téléphone d'abord et du Smartphone ensuite un instrument de domination et de soumission, un substitut, une compensation du phallus. Gill Peterson, dans son article, se demande alors si, dans le cas particulier de son étude, pour les *filles* qui font du *sexting* – et donc d'une subjectivité à laquelle une *agency* politique et sexuelle est souvent niée –, le Smartphone serait véritablement un instrument en mesure d'affirmer cette *agency* ou plutôt, ainsi conçu en tant que compensation du phallus, ne serait qu'une autre manière de les objectifier, les rendre victimes, nier leur *agency* et la remplacer par une *agency* extérieure, masculine³⁷. En ce sens, il peut affirmer :

« *Until the telephone, television, or any technology is submitted to a cultivation of a different symbolic economy of subjectivity, which for Irigaray must find its creative basis in sexual difference, it will matter little to equally distribute technical capacities in the hands of girls and boys. Giving the smartphone, as phallus, to girls, in other words, is to repeat the founding gesture of the problem, not resolve it* » (Gill-Peterson, 2015).

5. Le devenir image : une individuation mineure

Dans un autre essai, intitulé *Comment te toucher si tu n'es pas là ?*, Irigaray élargit sa critique du *téléphone* et se demande comment exprimer l'affectivité, ou encore comment faire expérience du désir, lorsque deux personnes se retrouvent à devoir communiquer à distance, à travers le téléphone, mais aussi, d'une manière plus générale, à travers les avions, les fantômes, les scanners, la télévision. La distance, pour Irigaray, oublie la temporalité des relations et transforme tout en *image* – dans l'acception large de ce terme, qui comprend également l'image mentale. Elle se demande alors :

³⁷ Il s'agit, en d'autres mots, d'une « *violation de la figure féminine* » (Burch, 2007 : 265), comme l'appelle Noël Burch, à propos du cinéma, et qui se repropose en tant que modèle pour les ultérieures violations de la figure féminine perpétrées sur les nouveaux écrans, comme le suggère Stanislas de Courville dans son article « La transparence de la médialité contemporaine : une idéologie anti-écranique ? », (De Courville, 2018).

« *Mais comment caresser une image ? N'est-elle pas déjà froide, insensible, morte ? [...] Toujours séparés ou réduits à un brasier ou un déluge unique, toujours divisés entre l'un assimilé au sujet et l'autre à l'objet, l'un à l'actif et l'autre au passif, l'un jouissant d'une intention et l'autre demeurant nature qui l'éprouve, nous n'avons pas élaboré un entre-nous* » (Irigaray, 1997 : 178-179).

Les mots d'Irigaray semblent même, de quelque manière, préfigurer le *sexting* – et la transformation du rapport sexuel dans un rapport entre *images* –, ainsi qu'adresser la question plus générale qu'on s'est posée au début de cet article, c'est-à-dire la présence de l'autre à distance, à travers la médiation de l'écran, dans une relation affective ou sexuelle. Ces mots résument et relancent également la question qu'on s'est posée à propos du *sexting* : s'agit-il d'une *technologie* de soi ou plutôt d'une technologie de dépossession, de soumission ? Face au *sexting*, est-on *agencies* ou victimes passives, du côté de l'image, de l'objet ? Il est évident que les réponses à ces deux questions sont intimement liées, du même lien qui relie le moi et l'autre dans une relation affective et sexuelle. La réponse que Gill-Peterson semble suggérer, avec Irigaray et Ronell, est que l'*agency* à laquelle le *sexting* donne accès est une *agency* masculine, donc, en d'autres termes (qui ne se réfère pas spécifiquement aux théories féministes, mais les paraphrasent dans une analyse plus générale des rapports de force), une *agency* qui nous usurpe, nous utilise, nous rend victime, vulnérable, exhibé et exposé : le symbole de notre statut de victime du Smartphone serait justement la transformation en *image* – préfigurée par Irigaray – qui s'opère dans la représentation pornographique de soi qui caractérise cette pratique. L'image, ontologiquement secondaire, l'image passivement à disposition d'un sujet, l'image vulnérable.

5.1. La caméra réversible, ou la destitution de la subjectivité

Il faut pourtant observer que la particularité du *sexting*, ce qui le distingue de la pornographie, est justement le fait que le *sujet* perd son statut de domination sur le spectacle du monde pour se faire image, sans perdre, pourtant, son être *agency*. Grâce au pouvoir de la caméra réversible, tournée vers le corps, le voyant se fait visible, le spectateur devient partie du spectacle, pour le dire avec Merleau-Ponty. La réversibilité imminente – et jamais réalisée, de fait – qui pour Merleau-

Ponty caractérise le rapport entre le sujet et le monde, se repropose ici, grâce à l'écart de l'écran, qui permet que le spectateur et le spectacle ne se confondent jamais – et pourtant introduit la possibilité de la transformation de l'un dans l'autre. Grâce à la médiation libidinale de l'interface écran, qui avec présence re-signifie l'espace de la relation en tant qu'*écart* qui – en même temps – met en communication, donne lieu à un processus d'individuation et crée une excédence entre les deux pôles de la relation. Comme l'explique Mauro Carbone dans *Philosophie-écrans*, c'est le dispositif de la fenêtre albertienne qui a *inventé* le *sujet*, en tant que frontalement opposé au monde, entendu à son tour en tant que son objet, *posé en face*, comme l'étymologie latine le rappelle, et par conséquent à sa disposition³⁸. Le paradigme du sujet – issu du dispositif de la fenêtre – se construit donc sur l'opposition avec le monde, sur sa différence ontologique avec l'autre, et donc sur sa possibilité de domination, à cause de sa position de supériorité. C'est justement *ce processus de subjectivation* que l'écran arrive à questionner : s'il est vrai qu'à un dispositif s'accompagne toujours un « *processus d'individuation qui porte sur des groupes ou des personnes* » (Deleuze, 2003 : 318), il est également vrai qu'un tel processus n'est pas forcément un processus de *subjectivation*, et ne doit pas forcément produire un sujet, comme l'observe toujours Mauro Carbone en critiquant Giorgio Agamben qui, dans son livre *Qu'est-ce qu'un dispositif*, affirmait que : « *les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet* » (Agamben, 2007 : 27). Carbone suggère plutôt « *de recourir au mot "individuation" proposé par Gilbert Simondon* » (Carbone, 2016 : 164), auquel Deleuze faisait également référence dans le passage cité précédemment, et qui ne contient pas la racine de *sujet*, et donc n'est pas déjà encadré dans cette *perspective*.

Le bouleversement de l'espace de la représentation, et de la subjectivité, qui se dispose autour de l'émergence du dispositif de l'écran, offre alors la possibilité de reconfigurer la construction d'une subjectivité, ou mieux, le processus d'individuation, différemment. En ce

³⁸ M. Carbone, « L'invention de la fenêtre et l'invention du sujet » (Carbone, 2016 : 117-119).

sens, il faut alors essayer de relire le processus de *devenir image*³⁹ auquel les écrans donnent lieu, et particulièrement dans la pratique du *sexting*, comme le symptôme d'un processus d'individuation qui n'implique pas forcément séparation, différence ontologique, rapport de domination, entre sujet et objet, autre, monde, mais plutôt un processus d'individuation dont la relation devient élément constituant, avec cette réciprocité qui permet le *devenir image* lui-même. De plus, ce changement dans la conception de la *subjectivité* ne peut pas être séparé d'une mutation dans la conception de l'objet, du monde, de l'autre, et, par conséquent, de l'*image*. La réhabilitation ontologique de l'image est, d'ailleurs, l'un des thèmes cruciaux pour la philosophie contemporaine, qui – en accueillant l'invitation de Merleau-Ponty à ne pas considérer l'image comme « *un décalque, une copie, une seconde chose* » (Merleau-Ponty, 1964 : 23) – s'est longuement interrogée sur son statut ontologique. Dans *La chair des images*, Carbone, avec Merleau-Ponty, ramène les images dans la trame de la *chair* dont nos corps, et le monde entier, sont tissés. Cette trame est, pour Merleau-Ponty, synonyme de visibilité, un terme significatif, rappelle Carbone, car « *il semble choisi de manière à ne renvoyer ni à un sujet ni à un objet et à rassembler activité et passivité* » (Carbone, 2011 : 7). Cette indistinction entre passivité et activité qui caractérise non seulement l'horizon du visible, comme celui de l'invisible, et donc des images et de leurs ombres, mais aussi notre chair d'êtres humains – et de notre ombre –, présente sous une différente lumière – « *la lumière de la chair* », pourrait-on dire avec Carbone, une lumière inséparable de l'ombre et, donc, de l'écran⁴⁰ – le devenir image qui se produit dans le *sexting*, et l'ambiguïté entre *agency* et vulnérabilité qu'il inaugure.

5.2. Désirer selon la position de l'image

Parler de *chair* des images signifie alors évoquer également les pouvoirs libidinaux de cette chair, d'une chair qui enveloppe non seulement les images elles-mêmes, mais aussi les écrans qui les

³⁹ On s'exprime en termes de *devenir image* et d'individuation *mineure* faisant écho aux notions de *devenir animal* et *devenir machinal*, ainsi qu'à la notion de *littérature mineure*, abordées par Deleuze et Guattari (1975).

⁴⁰ (Carbone, 2012 : 129-131).

présentent – l'*entre-nous* qui dérangeait tant Irigaray. Il est évident, ainsi, que dans le *sexting* on se retrouve à désirer à travers les écrans non seulement en tant que sujet, ou mieux, individu, mais – en même temps – en tant qu'images. Dans son célèbre texte *Que veulent réellement les images ?*, Mitchell suppose une analogie entre le désir des images et le désir des femmes, en affirmant que la position libidinale des images « soit, par défaut, féminine » (Mitchell, 2010) – d'une manière semblable, d'ailleurs, aux positions de Ronell et Irigaray : les images comme les femmes ne désireraient pas selon la figure de la possession, mais plutôt selon celle du manque. Si parler en termes de désir des images nous amène alors à « donner son assentiment à la fiction constitutive des images comme êtres "animés", quasi-agents, simulacres de personnes » (Mitchell, 2010 : 237), en même temps cette *agency* n'est jamais possessive ou dominante, son pouvoir s'exerce plutôt du côté du manque. Et ce qui manque aux images, ce qu'elles veulent, *réellement*, serait donc « ce que nous avons échoué à leur donner, c'est une conception de la visualité adéquate à leur ontologie » (Mitchell, 2010 : 238). En somme, le *devenir image* demanderait, au fond, que soit reconnu le statut de cette *subjectivité mineure*, d'une individuation qui ne se fonde pas sur l'opposition entre sujet et objet, et donc qui ne s'exprime pas en termes de soumission et domination, mais aussi d'une individuation qui fait de sa vulnérabilité, de son manque – à entendre comme dépossession, *default* –, son pouvoir. On doit observer que c'est justement grâce à cette expérience de *default*, qu'on peut considérer la prothèse technologique, avec Bernard Stiegler, non seulement en tant que symptôme de la répression du corps maternel, et féminin tout court, mais plutôt en tant que symptôme d'un défaut originaire de l'être humain : la prothèse ne serait pas forcément, alors, compensation, une tentative de masquer la technicité originaire de l'être – comme celui opéré par Heidegger, selon l'interprétation qu'en donnent Ronell et Irigaray –, mais plutôt le signe de cette co-naissance de l'homme et de l'objet technique, ce qui projette depuis toujours l'être humain en dehors de soi-même, faisant du processus d'individuation un processus ouvert, exposant, de dépossession⁴¹.

⁴¹ Pour une caractérisation du défaut, et de l'objet technologique en tant que prothèse, voir (Stiegler, 1994) ; (Hörl, 2014).

Merleau-Ponty, Mitchell et Stiegler, chacun à sa façon, semblent alors répondre indirectement aux inquiétudes de Ronell et Irigaray à propos de la dégradation ontologique de l'image et du corps de la femme opérée par la technologie, en tant que compensation de la subjectivité masculine : le *devenir image* – et avec lui, la construction d'une individualité mineure, vulnérable, ouverte, en ce sens *féminine* – n'est pas une diminution ontologique, mais une opportunité de revendiquer et de défendre, justement en tant que moyen d'affirmation philosophique et politique d'une autre conception de la subjectivité, qui trouve une possibilité privilégiée d'institution à travers le dispositif de l'écran – et les pratiques qui en dérivent. Certes, on ne veut pas affirmer ici que l'usage des Smartphones dans le *sexting* soit forcément respectueux de ce processus d'institution d'une *individualité mineure*, car souvent les mécanismes des pouvoirs qui soutiennent cette pratique retombent dans une logique représentative, subjective (et, sans doute, *machiste*), de domination et soumission, d'opposition entre *agency* et victime. On veut plutôt suggérer que c'est *dans* le *sexting* – en tant que phénomène particulier d'une révolution paradigmatique plus générale, qui voit les écrans devenir de plus en plus le dispositif de référence de notre existence, de nos désirs, de notre individuation – plutôt que *contre* le *sexting*, qu'on peut mettre en fonctionnement des mécanismes de pouvoir différents, à travers une ontologie qui prend en compte ce *devenir image* et cette *individuation mineure*, sur la base d'une différente compréhension de notre rapport à l'objet technologique. D'ailleurs, Michel Foucault affirmait, justement à propos des discours sur la sexualité :

« *Il peut y en avoir de différents et même de contradictoires à l'intérieur d'une même stratégie ; ils peuvent au contraire circuler sans changer de forme entre des stratégies opposées. Aux discours sur le sexe, il n'y a pas à demander avant tout de quelle théorie implicite ils dérivent, ou quels partages moraux ils reconduisent, ou quelle idéologie – dominante ou dominée – ils représentent ; mais il faut les interroger aux deux niveaux de leur productivité tactique (quels effets réciproques de pouvoir et de savoir ils assurent) et de leur intégration stratégique (quelle conjoncture et quel rapport de force rend leur utilisation nécessaire en tel ou en tel épisode des affrontements divers qui se produisent)* » (Foucault, 1976 : 135).

5.3. Comment te toucher si tu n'es pas là ? Touchez l'écran

L'analyse du *sexting*, et plus en général des relations amoureuses et sexuelles *via* écrans à notre époque, pose encore une fois la question de *l'opacité de l'interface*, se délinéant comme quelque chose de spontanément connaturel à l'usage des écrans contemporains : que ce soit du fait de l'échange d'images ou vidéos, obtenu grâce à la caméra frontale des Smartphones actionnée par l'utilisateur lui-même, ou encore, de par la dimension narrative qui accompagne les échanges visuels, la médiation de *l'écran (écran-caméra et écran d'écriture)* est fondamentale à l'immersion de l'expérience amoureuse tout comme sexuelle. L'immersion, qui constitue un élément nécessaire pour ces pratiques, vu qu'elles sont censées impliquer – avec un haut degré affectif et perceptif – ceux qui y prennent part, est obtenue à travers un fonctionnement qu'on pourrait définir comme *spontanément opaque* : en d'autres mots, l'immersivité est obtenue grâce à la présence visible et reconnaissable de l'interface, et non malgré elle. On se sent impliqué dans l'acte sexuel ou amoureux à distance non pas malgré l'écran, malgré l'écart qu'il interpose, mais justement grâce à l'écran, et à l'écart qu'il interpose. Lorsque Irigaray se demande « *comment te toucher si tu n'es pas là ?* », notre époque lui répond avec un de ses impératifs, une de ses invitations, les plus connus : *touchez l'écran !* Avec ceci, on ne veut pas affirmer que *toucher l'écran*, l'image, les mots, ou même la voix, de la personne aimée qui se trouve à distance, *substitue et compense* la possibilité de la *toucher* pour de vrai, bien au contraire ! On veut plutôt suggérer que *l'élaboration d'un entre-nous* – qui pour Irigaray est absent dans une relation à distance, médiatisée par les technologies modernes – est à rechercher justement dans l'épaisseur charnelle de la médiation elle-même, dans l'effort constant de thématiser la présence libidinale de l'écran, au lieu de la refouler, ou bien de la refuser, comme semble faire Irigaray, en vertu d'une immédiateté tout à fait mythique⁴².

Notre thèse est, justement, que l'opacité spontanée de ces pratiques, malgré leur nature immersive, constitue la possibilité d'une constante problématisation de la médiation elle-même. Une médiation plutôt diabolisée par les *digital immigrants*, et inconsciente pour les *digital*

⁴² (Carbone *et al.*, 2006 : 5-13), ainsi que (Grusin, 2015).

*natives*⁴³. À la différence de l'écran du cinéma, qui doit disparaître, se faire transparent, pour pouvoir montrer quelque chose d'autre à son spectateur⁴⁴, les écrans contemporains, et spécialement les *touch screens*, fonctionnent *en se montrant toujours eux-mêmes* : les écrans sont toujours visibles pour l'utilisateur, qui se plonge dans leur réalité virtuelle grâce à la *machinerie* qui reste visible et actionnable par l'utilisateur lui-même, justement en touchant l'écran. Si on analyse brièvement la phénoménologie d'un rapport sexuel *online*, en appel vidéo, par exemple, les deux personnes impliquées deviennent tout d'abord des metteurs en scène d'eux-mêmes. *Bouge la caméra ainsi, montre ça ou ça, il faut plus de lumière, viens plus près, ou plutôt éloigne-toi, je veux te voir entièrement...* À cette activité de mise en scène, s'ajoute également la médiation toujours visible de l'écran d'écriture (comme dans le cas du *sexting*), qui souvent se superpose à l'image sur l'écran, dans l'opération de constante explicitation de nos désirs. La machinerie de la médiation, alors, qui fait d'ailleurs un avec celle du désir, n'est pas cachée pour que les utilisateurs puissent rejoindre le plaisir d'une représentation fictive de la présence de l'autre, comme voudrait plutôt l'analyse du rapport des spectateurs à l'écran cinématographique proposée par Lyotard dans *L'acinéma*⁴⁵, mais elle est évidente et opérante, au-delà du principe de plaisir, afin que, en tant qu'utilisateurs, spectateurs et, en même temps, images, on puisse plutôt atteindre une véritable jouissance, qui se donne dans l'opacité du rapport médiatisé. Grâce à cette opération de médiation, l'autre ne se donne pas dans une dimension représentative, ou néanmoins simplement fictive, mais plutôt *virtuelle*.

6. Réel virtuel et présence réelle : la médiation de l'interface

Il faudra, alors, qualifier d'un point de vue philosophique le *réel virtuel* qui caractérise cette présence de l'autre à distance, à travers l'écran. Bien que réel, il n'est pas le réel de la réalité quotidienne, mais plutôt d'un surplus de réalité, d'une *excédence* que l'écran nous fait voir grâce à sa présence : quelque chose qui excède la réalité actuelle,

⁴³ (Carbone *et al.*, 2006 : 6-7 et 11-12).

⁴⁴ (Lyotard, 1994c : 232).

⁴⁵ (Lyotard, 1994a : 57-69).

quelque chose qui est écartée par rapport à l'actualité de la réalité, à cause de son caractère excessif : dans notre cas, l'obscénité de l'acte sexuel et, parfois, même pornographique, mais également le trauma de la rencontre avec l'autre. L'écran, grâce à sa double fonction de montrer et cacher (*faire écran*), nous protège de la dimension excessive de cette rencontre avec l'autre, tout en nous mettant en relation avec lui. L'écran comme écart ouvre donc la dimension de l'excédence du *réel virtuel* par rapport à la réalité, où se donne la présence de l'autre – en tant que présence réelle – qui est indissociable de la présence de l'écran, puisqu'il ne se fait pas transparent pour représenter l'autre comme objet, mais il lui confère une présence *quasi-subjective*⁴⁶ à travers sa propre opacité. En d'autres mots, le réel du virtuel ne s'obtient pas en supprimant l'interface, mais plutôt grâce à la présence visible, opaque, de l'interface elle-même. Précisément par là on peut donc relire le *virtuel* dans le sens indiqué par Deleuze, en reprenant des mots célèbres de la *Recherche proustienne* : le *virtuel* serait en fait « *réel sans être actuel* », en vertu de l'écart que l'écran institue, qui le protège de l'actualité, et « *idéal sans être abstrait* » en vertu de l'excédence de sens qu'il inaugure, qui ne se donne jamais comme dans l'abstraction du concept mais dans la sensibilité de l'idée⁴⁷.

On retrouve les implications libidinales d'une telle conception de l'écran dans l'analyse effectuée par Slavoj Žižek qui, s'appuyant sur la psychanalyse lacanienne, caractérise le réel qui apparaît sur l'écran comme une dimension traumatique, traumatique car en elle, le spectateur tout comme l'utilisateur retrouvent le fantasme originaire de leur propre désir, la *libido* sous forme de pulsion de mort⁴⁸. C'est grâce à la médiation de l'écran, à la *distance* qu'il interpose, à son être *écart* – et dans un sens de distance, et dans un sens résiduel, ce qui résiste à ce trauma – qu'il nous est possible de venir en contact avec le trauma du désir sans en être anéanti, de récupérer ce qu'on a de plus propre (justement, notre désir), qu'on avait dû éluder pour se constituer en tant que véritables *sujets*. Si l'écran – en tant qu'interface – nous expose à la

⁴⁶ M. Carbone, « L'archi-écran comme un "quasi-sujet" », (Carbone, 2016 : 129-137).

⁴⁷ (Deleuze, 1964 : 76).

⁴⁸ (Žižek, 2004 ; 2008b ; 2011 : 23-98).

nature traumatique et excessive de notre désir, il est tout de même vraie, grâce à l'*excédence* de sens qui s'inaugure avec le même geste, l'écran révèle aussi une nature thérapeutique en vertu de sa médiation incontournable. Que signifie, au fond, cette excédence de sens dans le cas d'une relation amoureuse médiatisée, à distance ? Il nous suffit de penser encore une fois, par exemple, aux longs appels téléphoniques de notre adolescence, avec nos petite.s ami.e.s, où justement la médiation, l'écart du téléphone permettait de se parler sans cesse, de se connaître toujours mieux, nous protégeant de la présence indiscreète de l'autre. Avec les écrans contemporains, cette même médiation s'élargit d'une manière plus évidente au corps lui-même, que les adolescents d'aujourd'hui, d'une certaine manière, apprennent parfois à connaître et accepter aussi à travers l'*excédence* de sens qui s'origine dans les relations amoureuses et sexuelles virtuelles.

6.1. Actualisation et idéologie de la transparence absolue

Il est pourtant vrai que l'usage le plus diffusé des pratiques qui caractérisent le rapport libidinal aux écrans aujourd'hui (le *sexting*, comme on l'a vu, mais aussi d'autres exemples comme le voyeurisme 2.0, la pornographie amateur, les *snuff movies*) semble demander une actualisation toujours plus radicale de la dimension virtuelle, suivant l'exigence d'une expérience le plus possible immédiate, bien qu'obtenue à travers une interface très élaborée (la double logique du *désir d'immédiateté* et de l'*hypermédiation*, pour le dire avec *Remediation* de Bolter et Grusin⁴⁹) : ainsi, je me sers de la médiation de l'écran pour me sentir protégé dans l'extrême jouissance de mes désirs les plus secrets, les plus excessifs, sans pourtant – en faveur de cette impression d'immédiateté – récupérer l'*excédence* de sens (le virtuel) qui s'accompagne de la découverte du réel traumatique à travers la médiation d'un écran. On pourrait dire que, plutôt qu'une surface de médiation, l'écran risque de se réduire à une surface de *remédiation*, mais seulement au sens spécifique d'un dédoublement de la réalité actuelle dans son pendant numérique (mais toujours moins virtuel), où nous

⁴⁹ Voir le chapitre « Immediacy, Hypermediacy, and Remediation » (Bolter, Grusin, 2000 : 20-51).

nous sentons libres – car protégés par l'interface – d'avoir accès à nos désirs les plus cachés avec l'impression d'immédiateté qu'on exige, et en même temps avec la liberté absolue qui nous est promise par la protection assurée par la surface transparente – mais toujours présente, au moins inconsciemment – de l'écran. Cette *dévirtualisation* de l'écran affecte le statut du dispositif écranique lui-même. À cet égard, Casetti suggère que l'on passe d'une notion d'écran à une notion de *display* : ce terme serait en fait plus apte à décrire un dispositif qui implique toujours moins une dimension « transcendante »⁵⁰.

Cette actualisation du *cyberspace*, cette perte du virtuel, n'est pas quelque chose de naturel, neutre, inévitable, mais cela nous semble répondre, plutôt, à un fonctionnement bien précis qu'on applique à l'écran, et qui suit ce qu'on pourrait qualifier comme un désir d'immédiateté et une nécessité d'exhibition, issus du mythe, ou mieux, de *l'idéologie de la transparence absolue*, qui caractérise notre époque. Une idéologie qui fait fonctionner – et par conséquent transforme – les écrans comme – en – *display*, suivant l'impératif *de tout montrer*. Ou encore, une idéologie qui met en place une politique d'*immédiation*, c'est-à-dire de refoulement de la médiation, en faveur d'une immédiateté illusoire⁵¹. Le fonctionnement spontanément opaque des pratiques qu'on a décrites risque, alors, d'être le plus souvent refoulé à cause de cette idéologie de la transparence absolue qui règne à notre époque. Avec le refoulement de la médiation, on perd les chances que ces types de relations semblent pouvoir ouvrir, en vertu de l'excédence qui les caractérisait. Autrement dit, de manière plus concrète, si dans une relation sexuelle ou amoureuse à distance, on fait comme si l'écran n'était pas là, comme s'il n'y avait aucune médiation, le sens (excédent) de cette relation se perd, car il se donnait dans l'écart institué par l'écran ; la relation elle-même se perd, car elle s'instituait comme telle grâce à l'écran.

⁵⁰ (Casetti, 2013 : 20).

⁵¹ Nous analysons notion d'immédiation dans l'article « Immédiation : l'écran comme écart » (Bodini, 2016b : 239-242).

6.2. *L'interface symbolique vs l'interface sensuelle*

Cette même idéologie de la transparence absolue est cause du refoulement de l'interface, qui produit l'idée illusoire d'une liberté sans limites à l'intérieur du *cyberspace*. En effet, pour certains théoriciens, comme Turkle⁵², la subjectivité dans le *cyberspace* cesse de se donner sous une forme cartésienne et individuelle, pour ouvrir à une multiplicité d'identités, soutenue par la croyance en une liberté infinie qui se déploie dans le virtuel : il s'agit de la même liberté mythique qui était promise, ou recherchée, dans les premières expériences de *cyberlove* et *cybersex*, et qui se repropose aujourd'hui plutôt sous les termes d'*un sentiment de liberté* qui nous permet de *nous laisser aller* en ligne beaucoup plus que dans la vie *offline*, comme non seulement les expériences sexuelles dont on a parlé, mais d'autres phénomènes, tel celui des *haters*, témoignent. L'idéologie de la transparence absolue fonctionne alors selon deux principes opposés, d'un côté en affirmant la réduction du virtuel à un redoublement de l'actuel, et de l'autre en construisant le mythe d'une liberté absolue dans un virtuel, qui cependant a perdu toute excédence, et donc toute profondeur. Une liberté soumise à une contrainte fondamentale, selon l'analyse aigüe effectuée par Slavoj Žižek, la contrainte d'une interface purement symbolique⁵³, effet résiduel de la dé-virtualisation opérée par la transformation de l'écran en *display*. En ce sens Žižek peut affirmer que « *ce qui est menacé par la réalité virtuelle ce n'est pas la "réalité", qui se dissout dans une multiplicité de simulacres, mais au contraire, l'Apparence elle-même* » (Žižek, 2001 : 151). Si la fonction de médiation de l'excédence exercée par l'écran s'épuise, au *display* il ne reste qu'à mettre en place une pure fonction de médiation, se transformant en ce que Žižek appelle une interface symbolique. En d'autres mots, c'est comme si Žižek nous mettait en garde contre la fausse impression que l'interface nous rend absolument libres, tandis que nous devenons plutôt otages de la remédiation que l'interface opère de la réalité, ce qu'il qualifie comme *résistance du symbolique* :

⁵² (Turkle, 1995 : 255).

⁵³ (Žižek, 2001 : 149-192).

« À l'intérieur du cyberspace, deux personnes-écran interagissent le long d'un axe imaginaire, (moi-même (a) et mon partenaire spéculaire (a')), qui pourtant est soumis et traversé par l'axe symbolique du rapport entre moi-même comme sujet de l'énonciation (S) et l'Autre, qui reste toujours une énigme au-delà du "mur du langage", son "Che vuoi" est destiné à rester sans réponse » (Žižek, 2001 : 154).

C'est dans ce sens que Žižek propose alors de lire le mot *inter-face* : dans le *cyberspace* on n'est jamais *face* à l'autre, mais notre rapport est toujours médiatisé par le Grand Autre lacanien, l'anonyme ordre symbolique représenté par le système digital, la résistance du Symbolique. « Dans le cyberspace "tout est possible", mais au prix d'une impossibilité fondamentale : on ne peut pas éviter la médiation de l'interface, son by-pass qui nous sépare (comme sujets de l'énonciation) pour toujours de notre substitut symbolique » (Žižek, 2001 : 154).

Le refoulement de l'écran, et donc de sa médiation, ainsi que sa transformation en *display*, comportent alors une caractérisation de l'interface comme médiation purement symbolique, et donc comme figure de l'impossibilité plutôt que de la relation. Contre l'idéologie de la transparence absolue, on a cherché dans ces pages à thématiser continûment l'opacité de la médiation opérée par les écrans, et le rôle d'une interface sensuelle, charnelle, plutôt que symbolique, une interface qui se qualifie comme résiduelle, excédence libidinale, et qui précisément dans cette excédence inaugure la possibilité de l'institution d'une relation, ainsi que d'une individuation qu'on a appelée *mineure*. Penser l'écran comme interface sensuelle, désirante, charnelle, signifie alors le considérer, avec Carbone, comme un *quasi-sujet*, « en tant que tel doué de son propre point de vue perceptif ainsi qu'affectif » (Carbone, 2016 : 134), faisant ainsi écho à la caractérisation des images fournie par Mitchell, « êtres "animés", quasi-agents, *simulacres de personnes* » (Mitchell, 2010 : 237), qu'on a rappelée précédemment.

Chez Turckle, grâce au dispositif de l'écran, on arrive à se défaire de la subjectivité individuelle et identitaire cartésienne, à la faveur d'une subjectivité dont la liberté absolue et la multiplicité d'identités sont produites, toutefois, nous rappelle Žižek, par un dispositif qui fonctionne en tant que *pure médiation symbolique*, et donc à travers une délégation

de notre individualité, délégation qui, en dernière instance, se révèle figure de l'interdit, de l'impossibilité. Au contraire, considérer l'écran comme interface sensuelle, plutôt que symbolique, au lieu de produire une subjectivité totalement puissante dans l'affirmation de sa liberté absolue et de sa multiplicité identitaire, mais soutenue par une *impossibilité fondamentale*, produit ce qu'on a appelé une *individuation mineure*, qui se donne dans la relation, partant d'une position de faiblesse, vulnérabilité, dépossession, de *quasi-agence* (issue d'un écran conçu comme *quasi-agent*) ; dont la virtualité et l'excédence sont à entendre sous une forme résiduelle, en tant qu'écart, mais qui ainsi résistent à la dévirtualisation du *display*.

6.3. Dividualité et devenir images

C'est justement dans la tentative de définir cette particulière individuation relationnelle, produite par l'écran, que Carbone lui aussi fait référence à *Her*, nous permettant de revenir sur le film qui, avec Proust, a ouvert nos réflexions sur les rapports amoureux et sexuels qui se produisent à travers l'interface écran. Carbone revient sur un passage particulier du film, « *l'instant où le protagoniste, qui partage son amour avec un système d'exploitation ayant la voix de Scarlett Johansson, lui demande s'il aime aussi quelqu'un d'autre et celui-ci lui indique, avec une précision numérique, le chiffre 641* » (Carbone, 2016 : 166). Pour Carbone, et nous sommes bien d'accord avec lui, il s'agit du moment où le film se pose les questions les plus importantes concernant l'histoire d'amour entre un être humain et un système d'exploitation, tout en laissant ces questions inexplorées. « *Et pourtant – nous dit Carbone – il s'agit des questions décisives qui surgissent lorsqu'on fait signe vers une caractérisation multiple et "migrante" des identités en tant qu'assignées chaque fois à partir des relations de chacun ou chacune avec les autres et avec le monde* » (Carbone, 2016 : 166), faisant ainsi « *entrevoir précisément l'explosion de mon autoreprésentation d'individu* » (Carbone, 2016 : 166). Il vaut mieux parler alors en termes de *dividualité*, refusant ainsi la prétendue indivisibilité du sujet individuel⁵⁴.

⁵⁴ (Carbone, 2016 : 167).

On a commencé ce texte en interrogeant *Her* pour comprendre quel type de présence de l'autre se donne dans une relation amoureuse qui se déroule à travers la médiation d'une interface, mais ce geste a fini par nous faire nous interroger sur le type d'individuation produit par cette interface, une individuation qui justement se définit à partir de la relation. Cette interrogation nous amène, tout d'abord, à qualifier différemment le statut de l'interface, comme l'exemple de *Her* le montre de manière privilégiée, justement à partir de sa narration : l'interface se présente comme un *quasi-sujet*, doué d'une propre *agency* perceptive, affective, libidinale. En même temps, le sujet traditionnel perd son statut de domination sur le monde, en donnant lieu au processus d'une individuation mineure, qui brise son statut individuel en faveur de ce que Carbone, en poussant vers ses limites la réflexion de Simondon, définit un *dividu*. L'expérience *dividuelle* est une expérience « dépossédante », d'ouverture et vulnérabilité, comme le montre, par exemple, le phénomène du *devenir image*, qu'on a vu à l'œuvre dans le *sexting*. Non seulement, en ce sens, la multiplicité identitaire n'est pas à entendre au sens d'une puissance absolue⁵⁵ – un renforcement de l'individualité qui passe à travers une délégation, une aliénation –, mais plutôt comme une rupture de la prétendue individualité du sujet, remplacée par une production d'individuation sans interruption, où la production n'est jamais séparée du produit.

En somme, en termes deleuziens, on pourrait décrire ce passage comme le glissement d'une production de la subjectivité dite *moltaire* à une production dite *moléculaire*. Or, il est particulièrement intéressant pour nous de remarquer comment un tel glissement est illustré par Deleuze et Guattari, dans *L'anti-Œdipe*, en faisant référence à un passage de la *Recherche* de Proust, à savoir le premier baiser du narrateur et d'Albertine⁵⁶. Lorsque le visage du narrateur se rapproche de celui

⁵⁵ Nous avons opposé Carbone à Turkle, en partant de la relecture que Žižek offre de la notion de subjectivité chez Turkle ; il faut pourtant préciser que Carbone fait référence justement à *Life on the Screen* de Turkle en support à sa théorie qui affirme que la condition ontologique de notre époque – qui se produit en collaboration avec les nouveautés technologiques – comporte une nécessaire explosion de l'individualité, donnant lieu à ce particulier processus d'individuation qu'il appelle *dividuation*, (Carbone, 2016 : 167-168).

⁵⁶ (Proust, 1992 : 377).

d'Albertine, ce dernier explose en une multiplicité moléculaire, conséquence d'un véritable *devenir image*, ou mieux, *devenir images* d'Albertine elle-même. Un *devenir image* qui se donne à travers l'écran de l'écriture, la *machine littéraire*⁵⁷, l'interface littéraire évoquée au début de cet article. Un *devenir image* que Deleuze et Guattari thématisent ainsi, en tant que véritable processus de *dividuation*, issu du pouvoir *archi-écranique* du dispositif charnel, sensible, virtuel formé par l'écriture de Marcel Proust⁵⁸.

Lorsque Albertine devient *images*, multiplicité moléculaire, le narrateur à son tour perd son statut subjectif, sa position dominante sur la réalité, pour devenir ce que Deleuze et Guattari appellent un *corps sans organes*⁵⁹ –, se *dividuant* à son tour, se transformant en un *quasi-agent* : cela signifie non seulement la réciprocité – sans confusion – de ce tournant moléculaire, qui investit le sujet et l'objet de la représentation, tout comme l'interface elle-même, mais aussi la position analogue du narrateur proustien – avec sa production littéraire – et de l'interface écran, en tant que *quasi-sujet*, véritable protagoniste de ces pages.

7. Conclusions. Quel désir d'être déçu ?

On a cherché, dans cet article, à interroger la *caractérisation libidinale de l'interface* pour comprendre le rapport avec l'autre à l'intérieur de la « réalité du désir » qui habite les écrans, ainsi que, par conséquent, le processus d'individuation qui se produit, à partir de cette relation, dans cette même réalité écranique. Une *réalité du désir* qui, comme on a déjà pu le lire chez Proust, se présente de manière significative sous une « *robe de regret* ». Un regret que nous retrouvons, par ailleurs, dans le final de *Her*, mais surtout dans les expériences quotidiennes auxquelles on a fait référence (du *cyberlove* au *sexting*),

⁵⁷ L'idée de la *Recherche* proustienne comme *machine littéraire* est suggérée par G. Deleuze dans *Proust et les signes*, dont la deuxième partie s'appelle justement « La machine littéraire », p. 125, voir aussi en particulier « Les trois machines », p. 174-192.

⁵⁸ (Deleuze et Guattari, 1972 : 82).

⁵⁹ « Comment se faire un corps sans organes » (Deleuze et Guattari, 1980 : 185-204).

souvent inséparable de la jouissance. Dans le recueil *Des dispositifs pulsionnels*, Lyotard théorise le fait que la monstration de la machinerie, de l'opacité de l'écran, donne lieu à une expérience libidinale qui remplace le plaisir hallucinatoire de la représentation justement avec la *jouissance*, à entendre en tant que mélange de pulsions de vie et pulsions de mort, qui combinées ensemble évoquent chez le spectateur un particulier « *désir d'être déçu* »⁶⁰. Il est spontané de se demander, alors, si la stérilité intrinsèque à un rapport virtuel – un rapport dont on a, à plusieurs reprises, souligné la présence visible, opaque de l'interface – correspond alors au « *désir d'être déçu* » dont parle Lyotard dans *L'acinéma*. Et donc de se demander si, comme l'explique Lyotard dans *Notes sur la fonction critique de l'œuvre d'art*, « *le désir se heurte à l'écran parce que l'écran est traité d'abord comme un écran et non comme une vitre* » (Lyotard, 1994c : 238). Il est ainsi question de comprendre si la robe de regret qui enveloppe la réalité libidinale des écrans est conséquence de la monstration de la machinerie, c'est-à-dire de l'opacité de la médiation qui la caractérise. Et alors, dans les cas spécifiques que l'on a explorés, dans les pratiques de *cyberlove*, *cybersex* ou encore *sexting*, si c'est justement la présence visible de l'écran qui suscite chez l'utilisateur un désir de déception, si *son désir se heurte à l'opacité de son écran*. Il faut faire attention, pourtant, à ne pas confondre le désir de déception avec la déception tout court. Il nous semble, en fait, que dans le cas des relations amoureuses et sexuelles à distance, vécues par le biais des écrans, c'est plutôt le refoulement de l'opacité, et donc l'illusion d'une transparence absolue, qui génère un sentiment de déception chez l'utilisateur. En ce sens, le désir de l'utilisateur ne se heurte pas à l'opacité de l'écran, mais plutôt à la transparence absolue d'un écran traité encore une fois comme une vitre, il se heurte à ce que Žižek appelle la résistance du symbolique, qui en tant que figure de l'impossibilité s'impose comme un interdit – un interdit caché, refoulé, invisible mais encore plus efficace, comme une barrière transparente – qui structure la jouissance sur la déception.

Le « *désir d'être déçu* », par contre, en tant que conséquence de « *la monstration de la machinerie* », est plutôt à rechercher ailleurs, peut-être dans le sentiment de protection que l'opacité de l'écran développe

⁶⁰ (Lyotard, 1994a ; 1994b).

chez l'usager : où l'écran qui abrite et l'écran qui exhibe se rejoignent avec leurs fonctionnements opposés mais intimement liés. Le désir de déception, en ce sens, consisterait donc dans le mécanisme paradoxal qui fonctionne selon le désir de *se laisser aller en ligne – désir d'exhibition –*, car on *se sent protégé* par la surface opaque de l'écran – *désir de protection*. La « *robe de mon regret* » pourrait être alors ce qui enveloppe les retombées actuelles du virtuel, les excédences libidinales qui bien au-delà de la résistance du symbolique, avec leur pouvoir traumatique, leur obscénité intrinsèque, viennent exposer la vulnérabilité du sujet, ou mieux, du *dividu*, dans son quotidien. En d'autres termes, le désir d'être déçu pourrait correspondre *au regret de ce qu'on a voulu faire en ligne*, grâce à la protection de l'écran et malgré l'exhibition de l'écran, plutôt qu'*au regret de ce qui est resté de notre activité en ligne* (une sorte d'*ombre numérique*), malgré la protection de l'écran et grâce à son exhibition.

Or, il faut préciser que cette robe de regret, dont parle Proust dans *Présence réelle*, recouvre non seulement toutes les relations amoureuses à distance mais, plus probablement, *toutes les relations amoureuses* ! Ce désir d'être déçu aurait, donc, d'autres et plus profondes raisons que la distance physique et les interfaces technologiques qui s'interposent pour combler cette distance ; d'autres raisons que Proust lui-même explore en profondeur dans les pages de la *Recherche*. C'est justement à travers la machine littéraire proustienne qu'on peut réinterroger, alors, le regret, la déception et la stérilité qui semblent caractériser chaque relation amoureuse, les faisant remonter à la nature mensongère de l'amour lui-même et de ses signes (puisque « *devenir amoureux – chez Proust –, c'est individualiser quelqu'un par les signes qu'il porte ou qu'il émet* » (Deleuze, 1964 : 14)). Selon la lecture offerte par Gilles Deleuze dans *Proust et les signes*, la *Recherche* met en évidence une *contradiction de l'amour*, qui serait à l'origine du regret qui enveloppe la réalité du désir elle-même : « *Il y a donc une contradiction de l'amour. Nous ne pouvons pas interpréter les signes d'un être aimé sans déboucher dans ces mondes qui ne nous ont pas attendu pour se former, qui se formèrent avec d'autres personnes, et où nous ne sommes d'abord qu'un objet parmi les autres* » (Deleuze, 1964 : 15, c'est moi qui souligne). Dans la tentative d'interpréter les signes de l'aimé, de les expliquer, l'aimant finit par être enveloppé et impliqué dans des mondes qu'il ne connaît pas, mais

surtout qui ne le reconnaissent pas dans son individualité subjective. La réalité du désir s'habille d'une robe de regret car l'aimant doit renoncer à sa propre subjectivité : il se trouve enveloppé dans le monde de l'aimé non pas comme un *sujet*, mais plutôt en tant qu'*objet*. Non pas comme un *voyant*, mais plutôt en tant que *visible* : « *l'amant ne peut jamais être pris suffisamment dans ces mondes, sans en être exclu du même coup, puisqu'il ne leur appartient qu'à titre de chose vue, donc aussi bien de chose à peine vue, non remarquée, exclue du Point de vue supérieur à partir duquel la sélection se fait* » (Deleuze, 1964 : 167). La raison de la nature *mensongère* de l'amour, du regret qu'il porte comme un voile sur lui-même, est bien à chercher alors dans ce processus de *devenir image* qui investit l'aimant, encore plus que l'aimé. Un procès qui rend vulnérable le sujet, l'ouvrant à une expérience de dépossession ainsi décrite par Deleuze lui-même : « *c'est une curieuse torsion par laquelle on est soi-même pris dans le monde inconnu exprimé par l'être aimé, vidé de soi-même, aspiré dans cet autre univers* » (Deleuze, 1964 : 145). D'un côté, il faut affirmer que cette contradiction de l'amour est, d'une certaine manière, définitive, La stérilité serait, en ce sens, indissociable de l'amour, l'écart insurmontable, impossible à combler, un écart bien plus ontologique que la distance physique.

En même temps, il faut remarquer que la vulnérabilité indissociable de l'expérience amoureuse constitue une véritable opportunité, car elle *force* l'aimant à commencer un apprentissage des signes émis par l'aimé, qui se produit dans un processus d'explication, mais surtout d'*implication* qui le conduit le long du « chemin de la vérité », ou mieux, alors, de la pensée *involontaire* et du sens. C'est pourquoi Deleuze peut écrire, en se référant à l'amour (tout comme à l'art), que chez Proust : « *Ce qui nous fait violence est plus riche que tous les fruits de notre bonne volonté ou de notre travail attentif ; et plus important que la pensée, il y a "ce qui donne à penser"* » (Deleuze, 1964 : 41). L'expérience dépossédante de l'amour ouvre, grâce à la vulnérabilité qui la caractérise, un chemin de *recherche*, d'apprentissage, de connaissance, qui loin d'être stérile signifie différemment cet écart essentiel en tant que production d'un sens différentiel, ainsi que d'une individuation mineure. En ce sens, à l'« *émiettement* », « *fractionnement* » d'*Albertine* » qui caractérise son *devenir image*, « *répond une multiplication du moi* » (Deleuze, 1964 : 151). L'écart qui sépare moi et l'autre est le même écart

qui fait de l'individu un *dividu*. Un écart dont la fonction et la position sont désormais analogues à celles de l'écran.

Bibliographie

- Agamben Giorgio (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, (2006), trad. fr. M. Rueff, Paris, Payot & Rivages.
- Ben-Ze'ev Aron (2004). *Love Online: Emotions on the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Baudrillard Jean (1981). « La précession des simulacres ». In *Simulacres et simulations*. Paris, Galilée.
- Berlant Laura, (1995). « Live Sex Acts ». *Feminist Studies*, vol. 21, n° 2, pp. 379-404.
- Bodini Jacopo (2016a), « L'écran pour le sujet : un miroir opaque et narratif ». In Mauro Carbone et Jacopo Bodini (dir.), *Voir selon les écrans, penser selon les écrans*. Paris, Mimésis, pp. 99-118.
- Bodini Jacopo (2016b), « Immédiation : l'écran comme écart ». *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 223-242.
- Boellstorff Tom (2008), *Coming of Age on Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton and Oxford, Princeton University Press.
- Bolter Jay David, Grusin Richard (2000). « Immediacy, Hypermediacy, and Remediation ». In *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge (MA), pp. 20-51.
- Borradori Giovanna (2018). « De *selfie* en *selfie*. Vus, revus, et vite oubliés ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmasso et Jacopo Bodini (dir.), *Des pouvoirs des écrans*, Paris-Milan, Mimesis (à paraître).
- Burch Noël (2007). *La lucarne de l'infini*, Paris, L'Harmattan.
- Caravero Adriana (2003). *A più voci. Filosofia dell'espressione vocale*, Milano, Feltrinelli.
- Carbone Mauro (2011). *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*, Paris, Vrin.
- Carbone Mauro (2016). *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin.
- Carbone Mauro *et al.* (2016). « Introduction. Vivre par(mi) les écrans aujourd'hui ». *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 5-13.
- Carrano Biagio (2013). *Corpi digitali*, <http://www.ferpi.it/il-corpo-digitale/>.

- Casetti Francesco (2013). « What is a Screen, Nowadays ? » In Chris Berry, Janet Harbord et Rachel O. Moore (dir.), *Public Space, Media Space*. London, Palgrave MacMillan, pp. 16-40.
- De Courville Stanislas (2018). « La transparence de la médialité contemporaine : une idéologie anti-écranique ? ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini (dir.), *Des pouvoirs des écrans*, Milan-Paris, Mimesis (à paraître).
- Deleuze Gilles (1964). *Proust et les signes*, Paris, PUF.
- Deleuze Gilles (1965). *Nietzsche et la philosophie*, Paris, PUF.
- Deleuze Gilles (1969). « Simulacre et philosophie antique ». In *Logique du sens*, Paris, Editions de Minuit, pp. 292-324.
- Deleuze Gilles (2003). « Qu'est-ce qu'un dispositif ? » In *Deux régimes de fous et autres textes (1975-1995)*. Paris, Editions de Minuit, 2003, pp. 316-325.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1972). *Capitalisme et schizophrénie 1. L'anti-Œdipe*, Paris, Editions de Minuit.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1975). *Kafka. Pour une littérature mineure*, Paris, Editions de Minuit.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1980). *Mille plateaux*, Paris, Editions de Minuit.
- Dolar Mladen (2006). *A Voice and Nothing More*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Foucault Michel (1976). *Histoire de la sexualité. 1. La volonté de savoir*. Paris, Gallimard.
- Foucault Michel (1994). « Le jeu de Michel Foucault ». In *Dits et écrits 1954-1988*, vol III, Paris, Gallimard, 1994, pp. 298-329.
- Garrison Joshua (2011). « The Self Porning of American Youth ». *Counterpoints*, vol. 392, Bern (Swiss), Peter Lang AG, pp. 348-362.
- Gill-Peterson Julian (2015). « Sexting girls: technological sovereignty and the digital ». *Women and Performance*, <https://www.womenandperformance.org/ampersand/ampersand-articles/sexting-girls-technological-sovereignty-and-the-digital.html>.
- Grusin Richard (2010). *Premediation : Affect and Mediality after 9/11*, New York, Palgrave Macmillan.
- Grusin Richard (2015). « Radical Mediation ». *Critical Inquiry*, vol. 42, n° 1, Chicago, The University of Chicago Press, pp. 124-148.
- Heidegger Martin (1971). *Qu'est-ce qu'une chose ?*, Paris, Gallimard.
- Hörl Erik (2014). « Protheses of Desire: on Bernard Stiegler's new Critique of Projection ». *Parrhesia*, n° 20, http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia20/parrhesia20_horl.pdf.

- Irigaray Luce (1983). *L'oubli de l'air chez Martin Heidegger*, Paris, Editions de Minuit.
- Irigaray Luce (1997). « Comment te toucher si tu n'es pas là ? ». In *Être deux*, Paris, Grasset, pp. 169-182.
- Lyotard Jean-François (1994a) [1973]. « L'acinéma ». In *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, pp. 57-69.
- Lyotard Jean-François (1994b) [1973]. « Freud selon Cézanne ». In *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, pp. 71-89.
- Lyotard Jean-François (1994c) [1972], « Notes sur la fonction critique de l'œuvre d'art ». In *Dérive à partir de Marx et Freud*, Paris, Galilée, pp. 57-69.
- Manovich Lev (2001). *The language of new media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Marder Elissa (2012a). *The Mother in the Age of Technical Reproduction : Psychoanalysis, Photography, Deconstruction*. New York, Fordham University Press.
- Marder Elissa (2012b). « Real Dreams ». *Southern Journal of Philosophy*, n° 51, pp. 196-213, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/sjp.12026>.
- Merleau-Ponty Maurice (1964). *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard.
- Mitchell William J. T. (2010). « Que veulent réellement les images ? ». In Emmanuel Alloa (dir.), *Penser l'image*, Dijon, Les presses du réel, pp. 211-247.
- Poma Luca (2015). *Il sex appeal dei corpi digitali*, Milano, Franco Angeli.
- Proust Marcel (1993) [1896]. *Les plaisirs et les jours*, Paris, Gallimard.
- Proust Marcel (1992) [1988]. *À la recherche du temps perdu. Le côté de Guermantes*, vol. III, Paris, Gallimard.
- Ronnell Avital (2006) [1989]. *Telephone Book : Technologie, schizophrénie et langue électrique*, Montrouge, Bayard.
- Senft Theresa M. (2008). *Camgirls : Celebrity & Community in the Age of Social Networks*, New York, Peter Lang.
- Stiegler Bernard (1994). *La technique et le temps. I. La faute d'Épiméthée*, Paris, Galilée.
- Stiegler Bernard (2016). « L'écran d'écriture ». In Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmaso et Jacopo Bodini (dir.), *Vivre par(mi) les écrans*, Dijon, Les presses du réel, pp. 19-28.
- Turkle Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster.

Völker Clara (2010). *Mobile Medien. Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität*, Berlin, Transcript.

Žižek Slavoj (2001). Cyberspazio e soggettività. *Il godimento come fattore politico*, Milano, Cortina, pp. 149-192.

Žižek Slavoj (2004). *Dello sguardo e altri soggetti. Saggi su cinema e psicanalisi*, Udine, Campanotto.

Žižek Slavoj (2008a). *Organes sans corps : Deleuze et conséquences*, Editions Amsterdam, Paris.

Žižek Slavoj (2008b). *L'universo di Hitchcock*, Milano, Mimesis Edizioni.

Žižek Slavoj (2011). *Comment lire Lacan*, Paris, Nous.

Notes de lectures

Le Web affectif. Une économie numérique des émotions

CAMILLE ALLOING, JULIEN PIERRE

Bry-sur-marne, INA Éditions, 2017

« Après tout, on n'a jamais autant fait de déclarations d'amour depuis qu'on clique, à hauteur de plusieurs millions de fois par jour, sur le bouton J'aime de Facebook. On peut débattre évidemment de qui se cache derrière le Like, rappeler qu'il n'équivaut pas à un Love. [...] Par contre, on se doit d'admettre que ces expressions circulent, notamment sur le web et qu'elles signalent le désir de partager ce qui nous affecte, et peut-être le souhait d'affecter les autres. L'affect est donc un élément qui circule entre le corps, et certains dispositifs numériques tendent à faciliter cette circulation. Il faut alors considérer l'affect comme une donnée informatique et ce qui est en jeu dans cette transformation numérique de nos émotions : une nouvelle façon d'agir sur le corps »¹.

Dans ces quelques lignes, les auteurs nous exposent très clairement comment le fait de réfléchir aux affects numériques, voire à l'économie numérique des affects, revient à repositionner le corps dans un environnement de signes et de pratiques, d'infrastructures technologiques et politiques, par lesquels les affects circulent. Le corps, bien que n'étant apparemment pas le sujet central de leur ouvrage, est pourtant toujours évoqué comme le moteur de cette économie d'affects dans laquelle il manifeste toute son ubiquité, comme un corps naviguant d'un côté et de l'autre côté de l'interface, où il devient *corpus*, palimpseste de signes et d'images, programme de production et de consommation d'affects. C'est en réalité du corps qu'il s'agit, même là où l'ouvrage vise à saisir les enjeux économiques qui se cachent derrière des interfaces de plus en plus endimanchées et ludiques qui nous poussent à produire des affects. Leur capacité à affecter, c'est-à-dire à « avoir un effet sur », est de plus en plus codée et affinée par le design comme par les algorithmes. Une capacité, celle des dispositifs numériques, à la fois inter-subjective et inter-objective et qui intensifie de plus en plus l'épaisseur émotionnelle du web, que les auteurs qualifient d'affectif. Dans une optique spinoziste, Camille Alloing et Julien Pierre distinguent les affects des émotions : les premiers nous

¹ Alloing, Pierre, 2017, p. 11.

permettent d'observer la façon dont les secondes, par le biais de la médiation numérique, circulent entre les corps et les objets aussi bien qu'entre les objets et les signes². La performativité des affects, leur pouvoir de nous *toucher*, de nous frapper, peut constituer une véritable manipulation des émotions, à travers des techniques qui, dans leur ensemble, rendent possible un « *travail affectif* » : « *les affects agissent dans un système économique particulier (le capitalisme), remarquent les deux auteurs, et leur mise en circulation reproduit la circulation capitaliste (chaîne de valeur) et ses modes de production (industrialisation)* »³.

La mise en perspective politique de leur ouvrage est déclarée dès le premier chapitre (« Extension du domaine affectif »), où, au prisme d'une approche structuraliste inspirée par Frédéric Lordon⁴, les affects sont considérés comme étant les effets des structures sociales et culturelles dans lesquelles nous vivons. Un auteur que Alloing et Pierre ne citent pas et dont la vision des affects et des émotions nous semble pourtant assez proche de la leur, Paul Dumouchel, écrit que l'émotion « *n'est pas un épisode privé dans la vie du sujet, et qui reçoit par la suite une socialisation qui la dompte ou qui la met en forme* » : elle n'est pas privée, car « *les passions ne sont ni dans le corps ni dans l'esprit du sujet passionné, pas plus que la signification des mots n'est dans la tête de celui qui les utilise. Les émotions sont des œuvres communes auxquelles plusieurs participent* »⁵. Les considérations de Dumouchel évoquent l'hypothèse de travail sur laquelle s'appuie leur ouvrage, à savoir celle d'Adam Arvidsson⁶ : la

² S. Ahmed, « Affective Economies », *Social Text*, 79, vol. 22, n° 2, 2004, pp. 117-139.

³ Alloing, Pierre, 2017, p. 31.

⁴ F. Lordon, *La société des affects : pour un structuralisme des passions*, Paris, Seuil, 2013.

⁵ P. Dumouchel, *Emotions. Essai sur le corps et le social*, [1995], Le Plessis Robinson, Institut Synthélabo, 1999, p. 16. Plus loin, on peut lire que « *Les émotions ne sont pas sociales en raison de leur objet, elles sont sociales parce qu'elles sont exprimées. [...] La colère, la peur, la joie, l'angoisse expriment des dispositions de comportement et permettent de ce fait l'établissement d'un système de promesses et de menaces, d'offres et de demandes. Mais ces expressions ne sont pas parfaitement définies à l'origine. C'est la réponse de l'autre qui constitue l'expression première en offre, en demande, en menace ou en "rien du tout". En ce sens elle participe à la faire devenir l'émotion qu'elle est. C'est dire, encore une fois, que l'expression affective précède l'émotion. L'expression affective est signe et elle éveille chez l'autre une réponse qui s'inscrit à son tour dans le cadre de l'émoi* » (p. 114).

⁶ A. Arvidsson, « General Sentiment : how value and affect converge in the information economy », *The Sociological Review*, vol. 59, n° 2, 2011, p. 39-59.

circulation des affects produit une forme de capital, à laquelle participent des valeurs comme la réputation ou la marque qui dans les réseaux sociaux trouvent leurs possibilités de densification. L'analyse des affects doit alors focaliser son attention sur le dispositif social dans lequel ils ont lieu : dans l'« Introduction » du dossier, que la *Revue française des sciences de l'information et de la communication* a dédié aux affects, et que, avec d'autres, les mêmes Alloing et Pierre ont coordonné, on peut lire que « *la problématique des affects incite à s'intéresser aux comportements, aux discours, aux contenus, aux signes et aux médiations en jeu. Et il convient de le constater, ces médiations sont dorénavant principalement sous l'emprise de dispositifs numériques* »⁷. Dans leur contribution à ce même dossier, F. Pallier, F. Vörös parlent des affects comme étant « *à la fois causes et conséquences* » et « *les forces et les mouvements qui traversent et constituent des situations* » : les affects « *donnent forme à des matières et intensifient des systèmes de signes. Les affects agencent des corps, des contenus médiatiques et des appareils techniques. [...] Aussi intense soit-il, remarquent encore les auteurs de cet article, un affect ne subsume toutefois jamais entièrement la pluralité des forces en présence, dont le rapport de situation ne saurait se réduire à une seule et unique fonction ou principe organisationnel* »⁸.

Dans cette même perspective, dans le deuxième chapitre (« Les affects numériques en surface »), Alloing et Pierre réfléchissent à la diversification croissante des réactions émotionnelles qui nuancent ce qui, sur Facebook, n'était qu'un J'aime : en 2016, le designer de Facebook, Geoff Teehan, a ajouté une barre de « réactions » à côté du pouce du « J'aime », multipliant ainsi les boutons de partage qui sont autant d'*emoji* animés représentant des émotions fondamentales. Ainsi, depuis cette innovation, nous pouvons choisir entre plusieurs options : le cœur pour dire J'adore, le « haha » traduisant le rire (avec la bouche grande ouverte et le visage secoué par le même rire) ; le « Wouah » d'étonnement (la tête tournant sur les côtés, la bouche, les yeux et les sourcils caricaturant l'expression) ; l'*emoji* avec sourcils, paupières et lèvres tombants, accompagné par l'écriture « triste » ; le « Grr » de rage et de refus (avec la tête en rouge, enflée). « *Les boutons de partage permettent de faire circuler des opinions et des affects tels qu'ils sont exprimés par leur auteur. Ils favorisent ainsi,* écrivent Alloing et Pierre, *la circulation des informations sur les plate-formes (et entre les plate-formes) tout en facilitant le comptage des reprises. Ces boutons*

⁷ L. Allard, C. Alloing, M. le Behec, J. Pierre, « Introduction », « Émergences. Les affects numériques », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 11/2017(en ligne : <http://rfsic.revues.org/2870>).

⁸ F. Pallier, F. Vörös, « Des effets aux affects : médiations, pouvoir et navigation sexuelle en ligne », *ibidem*.

matérialisés à l'écran par des signes émotionnels polysémiques (cœurs, pouces levés), multiplient les usages tout en permettant explicitement "d'affecter" un message »⁹. Il existe aujourd'hui plusieurs centaines d'*emoji*, Facebook, WhatsApp et les majeures compagnies de téléphonie mobile les mettent à jour périodiquement, variant de plus en plus les thèmes et les références. Ainsi, on peut distinguer les *emoji smiley* et personnages, de ceux qui se réfèrent aux animaux et à la nature, ou encore de ceux qui se rapportent à la nourriture, ou bien de ceux qui évoquent des activités de travail et de loisir, ou encore des lieux et des moyens de transport, des objets à usage plus ou moins quotidien, et autres symboles disparates (de la signalétique à l'orthographe) ou drapeaux. À l'instar de Laurence Allard¹⁰, les auteurs considèrent l'emploi des *emoji* comme étant lié à la culture numérique nomade qui se matérialise dans l'emploi du Smartphone. Outre nuancer un texte, les *emoji* peuvent, dans de nombreuses circonstances, se substituer complètement aux mots nous permettant ainsi de synthétiser notre pensée grâce à une manipulation efficace et rapide de notre clavier. Cette panoplie de pictogrammes constitue ce que Antonio Casilli, dans son introduction à cet ouvrage, définit de « *grammatisation des émotions* » : les *emoji*, en particulier les *smileys* et tous les *emoji* représentant des expressions du visage, des regards ou des gestes de la main, prolifèrent comme étant des effets de corps qui, dans des agencements extrêmement changeants, font visage, suppléant d'une certaine façon l'absence de notre mimique faciale. Leur usage dénonce et dramatise l'absence de notre corps physique dans un contexte de communication à distance, tout en contournant ce manque grâce à des effets paradoxaux de style qui nous rappellent la notion de « *corporage* » et de « *cinemimage* » de Marcel Jousse¹¹, car ces *emoji* sont à bien y songer des micro-gestes déclinant à l'échelle de l'interface la performativité affective des gestes humains. Ceux-ci, selon les anthropologues Christophe Wulf et Gunter Gebaur, rendent le comportement humain calculable¹².

Et c'est d'ailleurs la question de la calculabilité qui occupe le troisième chapitre de cet ouvrage (« De la mesure et de l'évaluation des affects numériques ») : Likes, reconnaissance faciale, *sentiment analysis* sont autant de techniques pour mesurer nos émotions dans des buts manifestement marchands. Notre corps, à travers ses multiples configurations et ses opérations gestuelles et locutrices, est l'objet ultime du désir de l'économie des affects : les émotions qui en ressortent sont captées et évaluées, sollicitées et

⁹ Alloin, Pierre, 2017, p. 39.

¹⁰ L. Allard, *Mythologie du portable*, Le cavalier Bleu, 2009.

¹¹ M. Jousse, *Anthropologie du Geste*, Paris, Gallimard, 1974.

¹² G. Gebaur, C. Wulf, *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, [1998], trad. fr., Paris, Anthropos, 2004.

calculées. Les auteurs citent et décrivent certaines méthodes de métriques des émotions (celles de Google, de Facebook, de Twitter), avant de se pencher sur la reconnaissance faciale et vocale. Cette double reconnaissance repose sur une stratégie sous-jacente de sémiotique et de psychologie du corps et de ses effets, encore une fois dans une optique d'exploitation commerciale. Échantillonnage, classification, base de données et traitement algorithmique de certains « points » de notre visage (notamment les yeux et les lèvres) sont censés détecter colère, mépris, dégoût, peur, tristesse, neutre, bonheur, surprise. Inspiré de la théorie des émotions fondamentales de Paul Ekman, le système de reconnaissance faciale est, selon les deux auteurs, manifestement critiquable pour son déterminisme. Alloing et Pierre citent le cas de Google, dont le système de reconnaissance faciale a choqué pour avoir confondu le portrait de deux Afro-américains avec ceux de gorilles. Quant à la reconnaissance vocale, elle s'appuie sur les variations de modulation de notre voix pendant que nos états d'âme évoluent : dans ce chapitre sont mentionnés des travaux grâce auxquels des algorithmes pourraient prédire notre état émotionnel¹³, travaux financés par les principales entreprises du numérique qui croient fortement à l'intérêt mercantile de l'analyse de la voix des usagers. Dans ce troisième chapitre de l'ouvrage, le lecteur décrypte comment les effets du corps, des mimiques et de la voix, sont calculés et peut-être aussi manipulés. À l'instar des deux auteurs, nous nous demandons si cette capacité à prédire une réponse ne devient pas conditionnement de la réponse elle-même. Dans tous les cas, notre corps est appelé à une performance attentionnelle quasi constante, par le biais de sollicitations sensorielles et communicatives qui ne le laissent jamais en repos, s'inscrivant dans le registre d'un capitalisme affectif « à l'assaut de notre sommeil ». Pour décrire l'ensemble de ces opérations de production et consommation des affects, les deux auteurs adoptent un paradigme dynamique et spatial : celui de la circulation.

Les affects numériques circulent entre les plateformes et leurs annonceurs, servant d'élément de mesure mais aussi de levier pour inciter à l'investissement. Les plateformes prenant alors une position hégémonique en s'inscrivant comme le meilleur moyen d'affecter finement des « cibles » identifiées. Entre les annonceurs et les usagers, la circulation des affects numériques est un levier attentionnel pour générer des clics ou des vues, voire pour déclencher un achat ou accroître la recommandation d'un contenu. Cette circulation marchande s'inscrit dans la marchandisation de notre intime, et

¹³ Callejas Zoraida, Griol David, Lopez-Cozar Ramon, « Predicting user mental states in spoke dialogue systems », *EURASIP Journal on Advances in Signal Processing*, vol. 2011, n°1, 2011.

s'effectue *via* le *digital labor* des usagers et la valorisation de leurs données personnelles et affectives dont nombreuses entreprises des industries numériques dépendent afin d'engendrer des investissements¹⁴.

Pour aller encore plus à la source de la circulation marchande, et voir comment elle est structurée et présentée, l'ouvrage propose, dans le chapitre suivant (« Stratégie pour produire un web affectif »), une analyse très détaillée sur le fonctionnement de la stratégie, à la fois épistémique et interactionnelle, de Facebook, qui fait de ce réseau social un véritable « espace de médiation des affectivités », un écosystème de signes, contenus, algorithmes, notifications, formé sur un modèle logico-mathématique d'interprétation du réel à l'instauration duquel il contribue à son tour. « *Peu importe les sujets par lesquels les usagers s'affectent réciproquement, écrivent Alloing et Pierre, la stratégie de Facebook consiste à soutenir l'affectivité en l'instrumentant dans l'espace de production et en l'intensifiant dans l'espace de réception, que ces espaces concernent les usagers, les annonceurs, les développeurs et jusqu'aux salariés du réseau social* »¹⁵.

Le cinquième chapitre (« Du travail affectif et émotionnel en ligne »), après avoir pointé la distinction entre travail affectif – consistant dans la circulation des affects – et travail émotionnel – comme une mise à l'épreuve des émotions qui en résultent¹⁶ –, nous invite à réfléchir sur une étude menée par Julien Pierre (avec Aurélia Dumas et Fabienne Martin-Juchat)¹⁷ autour des affects quotidiens propres à l'utilisateur. Les trois chercheurs ont interpellé un groupe d'étudiants auxquels ils ont demandé, entre autres, quelle émotion naissait de l'interaction numérique. Le résultat de cette étude exploratoire est que l'ennui prime sur les autres émotions : on se connecte, on clique, on zappe, on surfe, pour échapper à l'ennui quotidien, mais le sentiment ultime que cette activité déclenche est à nouveau l'ennui. L'utilisateur, soulignent Alloing et Pierre, « *est incité à produire des impulsions : il met en mouvement, par ses émotions, les contenus et fait circuler par un simple clic des affects* », sans qu'il se rende compte qu'il participe à une forme de coproduction (publicitaire, éditoriale, etc.)¹⁸. C'est ce mouvement qui résonne avec la corporéité numérique, le mouvement semblant être ce qui lie le corps au monde. En développant cette hypothèse, les deux chercheurs s'inscrivent dans une perspective anthropologique. À l'instar de Christophe Wulf, nous disons que « *grâce à leurs*

¹⁴ Alloing, Pierre, 2017, p. 103.

¹⁵ *Ibid.* p. 74.

¹⁶ *Ibid.* p. 81.

¹⁷ « Logiques affectives des usages non pédagogiques du numérique en situation de cours », *Acte du Colloque international TICEMED*, 2014.

¹⁸ Alloing, Pierre, 2017, p. 94.

mouvements, les hommes prennent des empreintes du monde qui, en même temps, le transforment et qu'ils transforment en une partie d'eux-mêmes. Le mouvement crée le monde dans un échange réciproque continu. Le mouvement est un médium entre le corps et le monde, et c'est par lui qu'ils sont étroitement liés l'un à l'autre. Par le mouvement les hommes prennent part aux mondes des autres et chacun d'eux devient ainsi une partie de la communauté humaine »¹⁹. La performativité numérique amplifie et augmente le mouvement des objets et des personnes autour de nous, en attirant notre attention comme ne peut le faire que ce qui est en train de bouger, de changer, de se modifier.

Pour aller « *au-delà du web affectif* », ainsi que l'annonce le titre du dernier chapitre, et adopter la notion de « *digital affective labor* », Alloing et Pierre nous invitent à considérer « *l'affect comme un objet qui se veut instrumentalisable* » et qui induit un travail visant à « *transformer les expressions affectives en information, et à l'inverse à définir ce qui dans une information affecte ce qui en prend connaissance* »²⁰. Après avoir constaté que dans le capitalisme numérique, les émotions et les affects constituent des valeurs marchandes et monétisables, il faut « *penser les dispositifs permettant d'éviter une lutte des classes affectives et donner à tous une capacité à faire de ses émotions un lieu propre (au sens de Certeau)* ». Dans la toute dernière page, les auteurs nous donnent quelques pistes à sonder, parmi lesquelles des outils capables de crypter nos expressions émotionnelles, mais surtout capables de détecter les fonctionnements affectifs du dispositif : « *savoir ce qui est qualifié d'affect par un dispositif, et pouvoir définir soi-même ce qui nous affecte et avec quelle intensité, permettrait de transformer nos braconnages quotidiens des règles des plateformes en stratégies de consommation de l'information* »²¹.

PEPPE CAVALLARI

Université de Technologie de Compiègne/ Université de Montréal

¹⁹ C. Wulf, *Une anthropologie historique et culturelle. Rituels, mimésis sociale et performativité*.

²⁰ Alloing, Pierre, 2017, p. 109.

²¹ *Ibid*, p. 112.

Notes de lectures

Design et humanités numériques

ANTHONY MASURE

Éditions B42, 2017

Cet ouvrage a été publié en 2017 par la jeune mais active (dix ans déjà) maison d'édition B42, spécialisée en design et qui publie notamment l'excellente revue *Back Office* sur le design et les pratiques numériques. Anthony Masure y questionne brillamment de manière critique le design comme « *science du projet* » et sa place au sein des « humanités numériques ». L'ouvrage a un caractère militant puisque, tout au long de l'ouvrage, l'auteur se positionne pour remettre en question certaines approches et prôner une vision du design comme « *methodologie du doute* » (Ettore Sottsass, 1976) interrogeant les « *façons de faire* » afin de « *diversifier ce qui est déjà là* ».

Le premier chapitre a pour but de situer la place du design au sein des humanités numériques (désormais HN). Pour Masure, les HN ne peuvent se suffire à inventer et appliquer de nouveaux outils numériques (numérisation des corpus, encodage textuel, fouille de données...) pour renouveler notre compréhension du corpus déjà existant (Citton, 2015) sans instaurer d'autres modalités d'accès ou de rapports à la connaissance. Le design peut être, comme outil de recherche, un outil rhétorique, c'est-à-dire capable de donner « *une forme pour interpréter* » afin de pluraliser les interprétations. Mais surtout, le design dans les projets d'HN doit avoir pour but d'« *interroger (et non pas d'accompagner servilement) les spécificités de nos environnements techniques* » (p. 36) en dévoilant leur économie médiatique. Il peut repérer et créer des « *foyers productifs* » au sein d'« *objets néomédiatiques* » (Lev Manovich), pour en faire à la fois des lieux d'expériences ouvertes à la recherche et des lieux de modulations de l'expérience esthétique capables de « *faire paraître* » notre époque (p. 37-8). Ainsi, le design doit permettre, en proposant des changements de formes critiques sortant du bruit néomédiatique, d'articuler les manières de penser des humanités (et ses notions d'ambiguïté, de variation, de subjectivité...) à d'autres, propres au numérique (simulation, modularité, automatisations, variabilité, transcodage, etc.).

C'est donc à un bilan critique que nous invite Masure dans son ouvrage, une prise de distance avec un ensemble de conditionnements pratiques et discursifs.

Ainsi, dans le chapitre suivant, l'auteur remet en cause le concept de modèle pour prôner une recherche dont le processus serait plus critique et hétérogène. Le modèle est certes utile car il réduit la complexité du réel, mais souvent dangereux, d'une part lorsqu'il sert non à comprendre ou expliquer, mais à calculer et prévoir et, d'autre part, lorsqu'il normalise les méthodes d'écriture de la recherche comme les modèles de conception. En outre, sans ignorer les enjeux utilitaires ou applicatifs, une recherche en design ne peut s'y soumettre et se contenter de dialoguer avec le marketing, l'industrie ou l'art, mais doit se penser avec toutes « *les sphères dans lesquelles il interagit* » qu'elles soient industrielles, économiques, esthétiques, culturelles, expérimentales, ou politiques.

Masure en conclut que la légitimité du design à se poser en tant qu'activité de recherche implique une réflexion qui dépasse ses enjeux productifs, « dérouté » les logiques linéaires de rentabilité et de productivité pour développer et favoriser des pratiques comme « *manières singulières d'être au monde et d'agir avec des techniques* » (p. 48). Il reprend à son compte la notion de « modalité » proposée par Huyghe (2014) pour désigner les réponses de différentes qualités que proposent des objets pour une même utilité. Le design produit des formes de modalités pour l'agir. Un objet qui ne propose pas cette modalisation n'a pas d'intérêt pour le design puisque celui-ci se doit de proposer des pratiques qui ne sont pas figées.

En conclusion, Masure propose au design d'« *avancer sans modèle* », c'est-à-dire de ne pas « *objectiver les manières de faire* » (Monjou, 2014) sous formes de modélisations schématiques, mais à l'inverse, « *développer des modes d'expression pluriels, hybrides, voire impurs* » (p. 54). Pour que le design soit une force transformatrice, il se doit d'être « *une puissance de désorientation, ouvrant un choix que l'on croyait unitaire* » (p. 56), loin des modèles enfermants.

Ayant écarté les approches modélisantes du design, Masure se charge, dans le chapitre suivant, de questionner « *l'injonction à la créativité et à l'innovation* » (chapitre 3, p. 57) qui, elle aussi, est une puissance discursive éloignant le design de toute prise de position critique et politique sur le monde. L'auteur note paradoxalement que ce discours injonctif a été accompagné par le passage des logiciels aux applications qui porte avec elles de nombreuses restrictions et fermetures des usages, en ce sens que toutes ces applications, notamment dans leur version mobile, invitent à « *interagir depuis une bibliothèque de 'gestes' prédéterminés* » (p. 60). Il en voit la preuve du fait que l'innovation, dans un paradigme capitaliste, consiste à « *mettre du nouveau dans quelque chose d'existant (innovation) sans que cela ne se signale trop* » (p. 66). L'innovation est la « *forme socialisée de l'invention dont elle amortit la puissance de nouveauté* », condition de son succès économique.

Masure propose alors de construire une théorie critique des logiciels de création « *qui encadrent et conditionnent le potentiel de recherche de la plupart des designers* » (p. 67) et font du design un ensemble de tâches à résoudre. Comme le dit Lev Manovich, « *le logiciel a pris le pouvoir* » ; en promettant « *un processus de création linéaire et sans heurts* » (p. 69), il ne permet qu'une expression conditionnée (la structure des pseudo-phrases de PowerPoint ou le logiciel Word comme l'incarnation structurelle du monde des bureaux en sont des exemples connus de tous). Un programme de recherche en design pourrait être de questionner les moyens logiciels des « *existences vives, au fait des conditions techniques de [notre] époque* » (p. 67), conscient que les mondes logiciels correspondent à des visions du monde. En bref, résister à l'innovation comme « *choix aveugle* ».

Masure questionne ensuite dans le chapitre 4 les démarches de design « centrées utilisateur » et ce qu'elles engagent comme conception du design. Il identifie deux impasses essentielles. Tout d'abord, dans ce modèle de conception, l'utilisateur est en fait conçu comme voué à effectuer des tâches ; la notion est une « *réduction logique de la subjectivité humaine* » (p. 76). La figure de l'utilisateur enferme et réduit la personne, « idéalisée » dans un faisceau d'habitudes. Par conséquent, les interfaces pratiques créent un nouvel environnement de travail pour « *les mêmes objectifs qu'avant* » et sont conçues comme source de progrès, pour mieux résoudre les problèmes, mais non comme des « *puissances de transformation et d'invention* » (p. 87). Ce design se construit contre les nouveautés techniques et pour les habitudes, les pouvoirs et les savoirs en place. Ensuite, cet « appel à l'humain » présent dans les expressions « centré utilisateur » ou « centré expérience », outre le fait qu'il réduise l'humain à des programmes, cherche à rendre invisibles les ordinateurs, les interfaces et la technologie en elle-même. Or, l'invisibilité de la machine, qui représente la promesse d'un monde où l'on pourrait faire ce que l'on veut, est une fable dangereuse, un « *monde sans expériences* » (p. 90). L'utilisation ne fait que mimer l'expérience, car elle l'assujettit à des modèles qui le réduisent à « *quelque chose d'anticipé et de stabilisé* » (p. 89), alors même que « *l'expérience ne peut avoir lieu qu'au sein d'un champ de possibles ouvert à l'incertitude* » (p. 90).

Masure met ainsi au jour deux voies possibles pour le design : une voie qui cherche à accompagner l'humain « *en recouvrant de formes mimétiques* » les inventions techniques, au risque de les enfermer dans des schémas culturels connus, ou, à l'inverse, les mettre au jour pour en faire apparaître les potentialités nouvelles. Ces deux voies relèvent de deux rapports à la technique que Masure examine dans le chapitre 5 à travers deux concepts, celui de « dispositif » chez Foucault et Agamben, et celui d'« appareil » chez Huyghe.

Le dispositif comme machine coercitive est un concept utile pour comprendre comment s'exercent les relations de pouvoir par l'intermédiaire des techniques. Masure fait appel à Foucault, Agamben, Stiegler et Morozov pour penser la prolifération des dispositifs numériques dans la vie quotidienne comme une « *naturalisation de la bureaucratie* » par l'intermédiaire d'applications qui ne sont en fait que des formulaires de contrôle bureaucratique à l'échelle mondiale et qui s'immiscent dans la vie personnelle des gens. La discrétion de la majorité de ces dispositifs fait de cette invisibilité une source de pouvoir.

Pour autant, il ne s'agit pas d'échapper aux dispositifs, car nos existences sont indissociablement liées aux environnements numériques, mais de développer des conduites techniques qui ne sont pas de l'ordre de l'instrumental. Le concept d'« appareil » peut nous rendre capable de dépasser le déterminisme et le contrôle des dispositifs pour une ouverture à l'hétérogène et à l'incertitude, en instaurant une « *conduite de distanciation* » (p. 101) critique. La notion d'appareil chez Huyghe correspond à une modalité d'usage échappant à la rentabilité immédiate. À titre d'exemple, la plateforme Youtube est un dispositif et en ce sens, formate et contrôle, mais, si on la regarde du côté de ses pratiques, elle donne les moyens d'invention de nouvelles formes langagières. Tantôt la modalité est libératrice et « *s'exprime au sein d'une expérience* » (Huyghe, 2006), tantôt elle fonctionne « *en soumission* » (*Ibid.*). Il s'agit bien d'un rapport à la technique et ce rapport n'est jamais acquis. Tout appareil peut être « capté » par des logiques économiques. Mais de la même façon, les êtres humains ont toujours appareillé leur être au monde par des objets qui deviennent « *appareil de conscience* » et ainsi, ménagent leur liberté d'action (voir Huyghe, 2017 ; Vial, 2013).

Dans le chapitre 6, Masure fait le lien entre « *raison graphique* » et « *raison computationnelle* » comme persistance de la tabularité dans les littératies. L'auteur revient en particulier sur l'hypertexte comme pensée associative, conçue par l'inventeur du terme, Ted Nelson, comme l'élément essentiel d'une informatique libératrice, alors que la persistance de la forme tabulaire dans le numérique pourrait être aujourd'hui perçue comme une forme (invisible, celle des bases de données) qui vise à l'intelligibilité exhaustive du monde, mais au prix d'une réduction de la complexité du réel par une pré-saisie de l'expérience sensible. Pour ne prendre qu'un exemple, la visée du moteur de recherche Google est d'indexer le web, mais il ne donne en fait à voir qu'une « *mise en tableau de la nature horizontale et arborescence de la notion de réseau* » (p. 128). Il s'agit là encore, pour Masure, de sortir de la technique comme « *domestication* » de la pensée, pour penser le numérique comme une culture, c'est-à-dire un espace cultivable, propice à l'exploration.

Le dernier chapitre est une forme de conclusion et examine dans quelle mesure il est possible de parler de « *subjectivités computationnelles* » (Berry, 2015), alors même que la volonté de modéliser la subjectivité humaine à l'œuvre dans la rationalité algorithmique repose pour le moins comme dit Masure sur « *une fiction d'autonomie et d'isolement* », et sur une vision cognitiviste et comportementaliste de la psyché humaine que la phénoménologie et le socio-constructivisme ont contribué à dépasser. Les formes computationnelles peuvent alors se penser comme des possibilités de « *construire collectivement des façons d'habiter notre époque* », forcément plurielles. Ces formes sont permettent de penser d'« *autres modalités de productions subjectives* » (Guattari, 1992) dans un rapport critique au milieu technique numérique. L'expérience esthétique se construit dans l'écart entre un sujet et son assujettissement à la machine. Nous avons développé ainsi, dans cet écart permis par les réglages de l'appareil, une culture photographique, Masure affirme qu'il nous faut maintenant développer une culture computationnelle échappant à la computation comme logique formelle issue des modèles cognitifs et comportementaux, mais permettant des expériences esthétiques ouvertes à d'autres langages, d'autres formes de vie et d'autres façons de faire communauté.

Ainsi, cet ouvrage est une stimulante réflexion pour saisir les enjeux non seulement d'une recherche en design mais aussi de toute recherche appliquée ou empirique en sciences humaines et sociales. L'ouvrage propose en effet de résister à une tendance à l'opérationnalisation de la recherche qui consiste à la réduire à la création d'outils, dans une optique d'innovation, de création ou de progrès. Il s'agit indubitablement de mettre au jour de manière critique les impensés des environnements numériques qui modèlent notre monde.

JEAN-FRANÇOIS GRASSIN
Laboratoire ICAR, Université Lyon 2

Bibliographie

Berry David M. (2015). « Subjectivités computationnelles ». *Multitudes*, n° 59.

Citton Yves (2015) « Humanités numériques. Une médiapolitique des savoirs encore à inventer ». *Multitudes*, n° 59.

Guattari Felix (1992). *Chaosmose*. Paris, Galilée.

Huyghe Pierre-Damien (2006). *L'art au temps des appareils*. Paris, L'Harmattan.

Huyghe Pierre-Damien (2014) « Le design comme modalisation ». *À quoi tient le design ?* Saint-Vincent-de-Mercuze, De l'Incidence Editeur.

Huyghe Pierre-Damien (2017). « À propos de 'L'art et la méthode' ». *Back Office*, n° 1.

Monjou Marc (2014) « La recherche en design et sa publicité ». *Azimuts*, n° 40-41, pp. 53-54.

Sottsass Ettore (1976). *De l'objet fini à la fin de l'objet*. Catalogue d'exposition, Paris, Centre Pompidou/CCI.

Vial Stéphane (2013). *L'Être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris, Presses universitaires de France.

Notes de lecture

Things That Keep Us Busy : The Elements of Interaction

Lars-Erik Janlert, Erik Stolterman

MIT Press, 2017

L'interactivité est reconnue comme un élément clé dans le développement des artefacts et systèmes qui nous entourent. Janlert et Stolterman suggèrent que bien que nous la valorisons, nous ne serions pas en mesure de lui attribuer une signification bien claire. Selon eux, la compréhension de l'interactivité et des éléments propres à l'interaction est essentielle si l'on souhaite prendre part à des discussions à propos de son évolution future. C'est dans cette perspective et d'un point de vue design que les auteurs partagent leur vision de l'interactivité en apportant des précisions à la définition des éléments attribuables à l'interaction. Cet ouvrage présente le fruit de réflexions accumulées au courant des dix dernières années par Janlert et Stolterman. C'est par le regroupement, la réécriture et le développement de plusieurs publications antérieures (telles que *The Character of Things* (1997), *Complex Interaction* (2010), *Faceless Interaction—A Conceptual Examination of the Notion of Interface: Past, Present, and Future* (2015), *The Meaning of Interactivity—Some Proposals for Definitions and Measures* (2017)) que les auteurs sont aujourd'hui en mesure de nous présenter un contenu à la fois complexe et riche au sujet de l'interactivité.

Le premier chapitre nous immerge rapidement dans le sujet en décrivant l'influence de l'interactivité dans notre quotidien en effleurant différentes notions telles que la complexité, le contrôle, l'automatisation. Les auteurs expriment plusieurs questionnements (*Does interactivity in fact increase ? How can we know ? What does it really mean to claim that it does ? And if indeed it is increasing, what does it means ? Should something be done ?*) qui révèlent la nécessité d'une exploration minutieuse du phénomène de l'interactivité.

Le deuxième chapitre expose différentes conceptions communes et positions bien établies dans le domaine de l'interaction homme-machine. C'est en définissant d'abord certains paradigmes (*virtuality paradigm, ubiquity paradigm* et *mobility paradigm*) que les auteurs examinent ensuite le concept d'interface ainsi que différents scénarios d'utilisation de celle-ci.

Le troisième chapitre est consacré à la définition de différentes dimensions de l'interaction ainsi que de leur interprétation de son anatomie. Janlert et Stolterman offrent d'abord une explication plus théorique et plus abstraite des termes (et concepts) *agency, independence, receptivity, predictability, freedom of action, passé/time, attention demand* et *awareness level*. Ils proposent ensuite une première visualisation possible du spectre de l'interactivité et une autre

qui évoque la possibilité d'en illustrer différents profils. La présentation de figures, bien qu'elle reste bien rare dans l'ensemble de l'ouvrage, permet d'apprécier la complexité des explications qui les précèdent.

La complexité est le sujet central du quatrième chapitre (notre favori). On y distingue et y décortique quatre sources de complexité présentes lors de l'interaction entre un artéfact (ou système) et un utilisateur. Cette proposition défend une distribution de la complexité plutôt que l'idée d'une simple unité hermétique. Les auteurs démontrent également le rapport paradoxal que l'humain entretient avec la complexité. On la redoute et la critique sévèrement tout en appréciant sa richesse et sa beauté. Janlert et Stolterman concluent en suggérant que la responsabilité d'en trouver la juste dose revient au designer (dans la conception d'artéfacts et de systèmes) et que le modèle qu'ils proposent de la complexité pourrait permettre à ceux-ci d'en saisir les différents leviers.

Ces discussions sur la complexité amènent ensuite les auteurs à aborder la notion de contrôle (chapitre six). Janlert et Stolterman abordent alors le concept de difficulté en soulignant qu'à un niveau égal de complexité, l'aisance d'utilisation de deux artéfacts peut varier. Autrement dit, la complexité d'un système n'affecte pas forcément son utilisabilité négativement. Ainsi, les auteurs amorcent leur discussion sur l'automatisation en suggérant qu'elle peut réduire la complexité de certaines interactions. Ils la jugent particulièrement pertinente lorsque le niveau de complexité d'un artéfact ou d'un système dépasse les capacités de contrôle de l'humain. C'est en partie de cette façon que les auteurs expliquent la présence de systèmes entièrement autonomes. Les auteurs croient d'ailleurs que la nature de nos interactions avec les artéfacts et les systèmes qui nous entourent est en pleine mutation. Plutôt que de contrôler leurs fonctionnalités, les artéfacts et les systèmes opéreront de manière autonome en exprimant leur état interne sous forme d'indices. C'est en capturant ces derniers que nous nous formerions une impression de leur expression. C'est ce que les auteurs nomment *expressive-impressive thought style* (notion approfondie au chapitre 8).

Janlert et Stolterman sont d'avis que l'humain a tendance à attribuer un caractère, voire une personnalité aux objets avec lesquels ils interagissent au quotidien de manière à mieux les comprendre ou, du moins, à mieux les appréhender. Le chapitre sept expose plusieurs caractéristiques de ce phénomène. À l'image de nos interactions avec les personnes de notre entourage, la personnification d'artéfacts et de systèmes nous aiderait à mieux gérer la complexité de notre environnement en diminuant notre effort mental. Nous serions ainsi en mesure de générer des attentes et des explications, de contextualiser nos interprétations et de nous faire une représentation du fonctionnement normal d'un artéfact ou d'un système. Janlert et Stolterman suggèrent fortement au designer de prendre en compte ce phénomène dans le développement d'artéfacts futurs afin d'assurer une cohérence dans les manifestations de la personnalité (propriétés observables) de ceux-ci.

Au chapitre huit, les auteurs approfondissent ce qu'ils nomment précédemment *expressive-impressive thought style*. Ils proposent que l'interaction puisse être interprétée comme un échange d'expressions et impressions entre deux entités plutôt qu'un dialogue. Cette vision se dégage de l'idée qu'une expression se doit d'être dirigée vers une cible, que l'utilisateur ou l'artéfact se doit d'être nécessairement en contrôle et qu'une interaction est tenue d'avoir un début et une fin. Janlert et Stolterman suggèrent que ce mode de pensée ouvre plutôt la porte à la possibilité que nous soyons en constante interaction avec les éléments qui constituent notre environnement. Conséquemment, une interaction n'exigerait plus l'idée d'une consommation dans le temps, mais plutôt d'une expérience en continu. Les auteurs proposent que nos interactions deviennent de moins en moins tangibles (de plus en plus invisibles) et qu'il devient difficile de faire la distinction entre les interactions dans lesquelles nous sommes engagés et celles dans lesquelles nous ne le sommes pas.

Au chapitre neuf, les auteurs abordent l'intangibilité possible d'une interaction en comparant l'interaction ayant lieu en la présence d'une interface et en son absence. Ils exposent quelques mises en garde par rapport aux développements des interactions sans interface (*faceless interactions*), comme le besoin d'une grande précision et d'une facilité d'utilisation. Avec un nombre croissant d'appareils interactifs permis entre autres par l'avancement technologique, les interactions possibles se multiplient et risquent d'empiéter les unes sur les autres. Janlert et Stolterman distinguent d'ailleurs deux types de *cluttering* (que nous osons nommer *désordre*): perceptuel et comportemental. Si nous ne nous y attardons pas, nous risquons fort probablement de nous retrouver noyés dans un environnement chaotique et confus. C'est du moins ce que les auteurs projettent.

Les neuf premiers chapitres sont consacrés à la définition de différents concepts qui permettent la construction de nouvelles représentations du phénomène de l'interactivité et de développer un langage commun. C'est en admettant qu'il s'agit d'un phénomène riche et complexe qu'ils destinent le chapitre dix à l'exploration de pistes permettant potentiellement d'en mesurer les différentes dimensions. Janlert et Stolterman souhaitent inspirer la recherche en ce sens en contribuant à l'élaboration d'une plateforme théorique dans l'objectif de pouvoir prédire et concevoir l'interactivité. Les auteurs concluent en donnant libre cours à des spéculations sur le futur de l'interactivité ainsi qu'à l'égard de ses développements possibles (chapitre onze).

Si la lecture n'est pas toujours aisée en raison de la complexité des concepts abordés et de la profondeur des réflexions soulevées, en revanche, nous pouvons en apprécier l'extrême richesse.

LAURENCE PAQUETTE
Université de Laval

Parutions récentes

Introduction au Machine Learning

Chloé-Agathe Azencott, Dunod, 2018

Le *machine learning* (apprentissage automatique) est au cœur des *data sciences* et s'applique à une multitude de domaines tels que la reconnaissance des visages par ordinateur, la traduction automatique d'une langue à l'autre, la conduite automobile automatique, la publicité ciblée, l'analyse des réseaux sociaux, le *trading* financier, ...

Ce livre propose une introduction aux concepts et aux algorithmes qui fondent le *machine learning*.

Son objectif est de fournir au lecteur les outils pour :

- identifier les problèmes qui peuvent être résolus par du *machine learning*,
- formaliser ces problèmes en termes de *machine learning*,
- identifier les algorithmes appropriés et les mettre en oeuvre,
- savoir évaluer et comparer les performances de plusieurs algorithmes.

Chaque chapitre est complété par des exercices corrigés.

Les voitures autonomes

Hod Lipson, Melba Kurman, FYP, 2018

Les constructeurs automobiles se sont lancés dans le développement de véhicules autonomes silencieux qui vont bientôt entrer en circulation sur nos routes. Ces voitures sans chauffeur offriront un mode de déplacement plus sûr, plus pratique et plus durable, et permettront de rationaliser la mobilité et le transport. Grâce aux progrès rapides de l'apprentissage automatique — une forme d'intelligence artificielle —, les voitures peuvent déjà « voir » et « comprendre » ce qui se trouve à proximité et libérer enfin les automobilistes du stress de la conduite. Navettes, robots taxis, voitures particulières, etc., tous ces nouveaux moyens de déplacement sans conducteur pourront être utilisés comme bureaux mobiles, lieux de rendez-vous, de détente, ou pour les livraisons.

Cet ouvrage fournit un panorama complet et une enquête fascinante sur les véhicules autonomes : avantages, risques et sécurité ; aspects techniques ; répercussions économiques et nouvelles chaînes de valeur ; secteur de l'assurance ; protection de la vie privée ; impact sur le bien-être, le travail et la mobilité ; développement urbain et aménagement du territoire ; perte de revenus du stationnement pour les collectivités ; etc. Il s'adresse aux conducteurs, aux acteurs de l'industrie et à ceux qui veulent comprendre et anticiper tous les aspects transformateurs de cette révolution de l'automobile, de la conduite et de la mobilité.

La civilisation virtuelle, nouvel horizon du jeu vidéo

Hugues Dufour, FYP, 2018

Tout notre environnement est désormais « cliquable ». La frontière entre le réel et le virtuel se brouille jusqu'à devenir intangible. Cette hybridation en cours est une métamorphose encore plus radicale et stupéfiante que la révolution de notre vie quotidienne par le numérique. Hugues Dufour dévoile comment la technologie est en train de fusionner le monde physique et l'univers digital. Il nous plonge au cœur de la matrice des jeux vidéo et nous fait découvrir le laboratoire et la fabrique d'une nouvelle forme d'interactivité. Il explique ensuite les ressorts et enjeux de notre relation au virtuel et ce que cela change dans notre lien au monde et aux autres. Au carrefour de la technologie, du jeu et de la créativité, cet ouvrage apporte un éclairage inédit sur la manière dont nos processus créatifs et notre nouveau rapport à la réalité nous conduisent inéluctablement à l'aube de la civilisation virtuelle.

Les industries du futur: emplois, IA, cyberguerre, bitcoin, compétences, blockchain, biotech, fintech, nouveaux marchés

Alec Ross, FYP, 2018

Alec Ross a parcouru une quarantaine de pays, sur tous les continents, pour découvrir les industries du futur et rencontrer ceux qui transforment le monde et explorer les dernières avancées technologiques, économiques et sociales. Dans ce best-seller mondial, Alec Ross nous entraîne dans un tour du monde inédit de l'innovation. Il conjugue récit documentaire et analyse économique pour décrire les bouleversements qui affecteront nos sociétés et nos modes de vie au cours des dix prochaines années. Il passe au crible les technologies et les industries qui seront les moteurs de notre avenir économique (biotechnologies, crypto-monnaies, fintech, IA, cybersécurité...). Alec Ross révèle quelles sont les conditions pour parvenir à créer les prochains foyers de l'innovation et livre les meilleures stratégies à adopter afin de surmonter les défis économiques et sociaux qui nous attendent. Cette analyse clairvoyante nous montre quelles sont les compétences indispensables pour prospérer et devenir acteur des industries du futur et comment préparer nos enfants pour le monde de demain.

La Voix du web

Baptiste Kotras, Seuil, 2018

Chaque jour, des millions de publications sont postées sur les réseaux sociaux, à propos de tout et n'importe quoi : mode, sport, cuisine, politique, showbiz. En plus de son abondance et de son accessibilité, la conversation en ligne se déroule en l'absence de toute sollicitation extérieure : elle semble offrir un accès direct et authentique à nos opinions les plus variées. Depuis les années 2000, un ensemble de start-ups et d'agences ont investi ce matériau inédit : leurs algorithmes permettent de capter et d'analyser ces opinions, afin de les monnayer auprès des grandes marques et des partis politiques. Ces instruments mettent en œuvre une « sismographie » d'Internet, dessinant un nouveau régime de connaissance et de gouvernement. Un livre fondamental pour comprendre ce qu'il advient de nos traces numériques, c'est-à-dire la façon dont le web réinvente la mesure de l'opinion.

Baptiste Kotras est docteur en sociologie de l'université Paris-Est, chercheur au LISIS. Il s'intéresse à la façon dont les traces numériques bouleversent la connaissance des publics citoyens et marchands.

Itinéraire d'un robot tueur

Marie-des-Neiges Ruffo, Le Pommier, 2018

Si, il y a encore quelques années, on pouvait s'interroger sur ce que les ordinateurs ne savent pas encore faire, à présent c'est bien ce que les ordinateurs ne devraient pas faire qui questionne.

Parmi les utilisations de la robotique les plus éthiquement problématiques à ce jour se trouvent les robots militaires. Et notamment les SALAs, ces « systèmes d'armes létaux autonomes », plus connus sous le nom de « robots tueurs ». A la guerre plus que dans n'importe quelle autre situation, les dimensions du respect de l'éthique, de la délégation de la décision à un programme informatique, de la place encore réservée à l'humain, ne sont pas que des débats de mots mais bien des enjeux de vie ou de mort. Exemple emblématique, le cas des robots tueurs nous fait réfléchir aux enjeux majeurs du remplacement de l'humanité par des robots, dans ses tâches, ses décisions et ses devoirs.

Le robot et l'humain se lancent un défi : le meilleur remplacera l'autre à la guerre. Pour se départager, ils partent solliciter les têtes pensantes qui, parmi les philosophes, les avocats et les militaires, planchent sur ce sujet aussi passionnant que brûlant. Qui sera considéré comme le meilleur combattant à l'issue de ces rencontres ? Que le voyage commence...

Le bot qui murmurait à l'oreille de la vieille dame

Serge Abiteboul, Le Pommier, 2018

Quand votre bot s'appelle Fanny et possède la belle voix grave de Fanny Ardant, et que vous voulez le déconnecter définitivement, activer le fameux code 777 suffit-il vraiment ? Pas facile de redevenir un Universel anonyme... Nouvelle après nouvelle, Serge Abiteboul explore ce que pourrait être notre vie future, entre objets hyperconnectés, greffes de cerveau artificiel et robots presque aussi insaisissables que certains de nos semblables... La science et l'imagination s'allient pour nous faire réfléchir aux possibles – et au souhaitable. Après tout, ce monde futur, c'est nous qui le construisons.

Le travail invisible des données

Jérôme Denis, Presses des Mines, 2018

Ouvertes, massives, brutes... les données sont aujourd'hui au coeur de nombreux débats. Les optimistes y voient une ressource naturelle dont la récolte et la circulation sont en passe de révolutionner l'innovation et la démocratie, tandis que les pessimistes les dépeignent comme le carburant de mécanismes qui ne profiteront qu'aux puissants et renforceront les inégalités.

Face aux enthousiasmes et aux affolements, face au vocabulaire de la transparence, de la fluidité et de l'automatisation qu'ils mobilisent, ce livre fait un pas de côté et défend la nécessité d'étudier les modalités concrètes de la production et de la circulation des données. Les données ne tombent en effet jamais du ciel. Elles n'affleurent pas non plus sous le sol des organisations. En amont de leurs traitements si prometteurs ou inquiétants, elles font l'objet d'un travail dont la nature, l'organisation et les processus mêmes qui mènent à son invisibilité restent à explorer.

En articulant les apports de la sociologie des sciences et des techniques, de l'histoire, de l'anthropologie de l'écriture, de la sociologie du travail et des *accounting studies*, l'ouvrage compose un outillage conceptuel et méthodologique original pour interroger au plus près ce travail des données, qui est devenu central dans les entreprises et les administrations à partir de la fin du XIXe siècle.

L'Internet des familles modestes

Dominique Pasquier, Presses des Mines, 2018

Les individus modestes sont-ils exclus de la révolution numérique ? On l'a longtemps cru. Ils sont peu ou pas diplômés et exercent des métiers qui ne demandent pas d'usage de l'informatique. Pourtant, ils se sont pleinement emparés d'internet et en ont fait un instrument de leur vie quotidienne. La recherche en ligne leur a ouvert un monde jusque-là hors de portée : elle leur

permet de percer le mystère des termes médicaux, leur fournit des armes pour l'aide scolaire aux enfants, leur ouvre de nouvelles activités. Des biens et des services, auxquels il leur était impossible d'accéder avant dans ces zones rurales, sont à portée de clic, à des prix imbattables. Internet est aussi un lieu de parole et de réconfort : dans l'entre soi des comptes Facebook sont confiés aux proches les drames de la vie en milieu populaire – le célibat subi, la perte d'emploi, les incertitudes du travail précaire.

Mais cette aventure a un coût. Ces outils, dont le potentiel d'individualisation est fort, fragilisent la vie collective familiale en multipliant les « moments à soi » entre conjoints et en rendant le contrôle de la sociabilité des enfants impossible. Les achats en ligne contribuent à détruire le petit commerce et à désertifier l'environnement immédiat. Les relations électroniques avec Pôle Emploi ou la CAF tournent souvent au cauchemar et transforment l'État providence en État tourmenteur.

Fondée sur des entretiens et l'analyse approfondie de comptes Facebook, cette recherche sur les classes populaires non précaires, éclaire la tension constante entre ouverture et risque que représente la course à la modernité électronique.

L'Intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle

Eric Sadin, L'Echappée 2018

C'est l'obsession de l'époque. Entreprises, politiques, chercheurs... ne jurent que par elle, car elle laisse entrevoir des perspectives économiques illimitées ainsi que l'émergence d'un monde partout sécurisé, optimisé et fluidifié. L'objet de cet enivrement, c'est l'intelligence artificielle. Elle génère pléthore de discours qui occultent sa principale fonction : *énoncer la vérité*. Elle se dresse comme une puissance habilitée à expertiser le réel de façon plus fiable que nous-mêmes. L'intelligence artificielle est appelée, du haut de son autorité, à imposer sa loi, orientant la conduite des affaires humaines. Désormais, une technologie revêt un « pouvoir injonctif » entraînant l'éradication progressive des principes juridico-politiques qui nous fondent, soit le libre exercice de notre faculté de jugement et d'action. Chaque énonciation de la vérité vise à générer quantité d'actions tout au long de notre quotidien, faisant émerger une « main invisible automatisée », où le moindre phénomène du réel se trouve analysé en vue d'être monétisé ou orienté à des fins utilitaristes. Il s'avère impératif de s'opposer à cette offensive antihumaniste et de faire valoir, contre une rationalité normative promettant la perfection supposée en toute chose, des formes de rationalité fondées sur la pluralité des êtres et l'incertitude inhérente à la vie. Tel est l'enjeu politique majeur de notre temps. Ce livre procède à une anatomie au scalpel de l'intelligence artificielle, de son histoire, de ses caractéristiques, de ses domaines d'application, des intérêts en jeu, et constitue un appel à privilégier des modes d'existence fondés sur de tout autres aspirations.

Transhumanisme : quel avenir pour l'humanité ?

Franck DAMOUR, David DOAT

De ses débuts confidentiels dans la Californie des années 1990 à la profusion d'articles, de livres et de débats, le transhumanisme suscite rejets radicaux ou adhésions extrêmes, de F. Fukuyama le qualifiant d'« idée la plus dangereuse du monde » à ceux qui décrivent ses opposants en « chimpanzés du futur ». Car le transhumanisme, qui entend augmenter les capacités physiques et mentales de l'être humain, allonger considérablement sa durée de vie, n'est pas une simple confiance dans le progrès technologique. Il porte une utopie : le dépassement de la condition humaine.

Etant donnée la place croissante qu'il occupe dans le débat public, une synthèse, accessible à tous et qui fasse le point sans parti pris, s'impose. De l'apparition de l'idée à sa structuration dans le temps, des figures fondatrices aux acteurs d'aujourd'hui, cet ouvrage présente les idées centrales de la pensée transhumaniste, les arguments pro- et anti-, pour permettre au lecteur de se forger son propre avis et prendre part au débat.

Franck Damour est agrégé d'histoire, chercheur associé à ETHICS EA-7446 et membre de la chaire Éthique et Transhumanisme à l'Université Catholique de Lille. Il codirige la revue *Nunc*.

David Doat est docteur en philosophie, maître de conférences à ETHICS EA-7446 et titulaire de la chaire éthique et Transhumanisme à l'Université Catholique de Lille.

How Smart Machines Think

Sean Gerrish, MIT Press, 2018

Everything you've always wanted to know about self-driving cars, Netflix recommendations, IBM's Watson, and video game-playing computer programs.

The future is here: Self-driving cars are on the streets, an algorithm gives you movie and TV recommendations, IBM's Watson triumphed on Jeopardy over puny human brains, computer programs can be trained to play Atari games. But how do all these things work? In this book, Sean Gerrish offers an engaging and accessible overview of the breakthroughs in artificial intelligence and machine learning that have made today's machines so smart.

Gerrish outlines some of the key ideas that enable intelligent machines to perceive and interact with the world. He describes the software architecture that allows self-driving cars to stay on the road and to navigate crowded urban environments; the million-dollar Netflix competition for a better recommendation engine (which had an unexpected ending); and how programmers trained computers to perform certain behaviors by offering them treats, as if they were training a dog. He explains how artificial neural networks enable computers to perceive the world—and to play Atari video games better

than humans. He explains Watson's famous victory on Jeopardy, and he looks at how computers play games, describing AlphaGo and Deep Blue, which beat reigning world champions at the strategy games of Go and chess. Computers have not yet mastered everything, however; Gerrish outlines the difficulties in creating intelligent agents that can successfully play video games like StarCraft that have evaded solution—at least for now.

Gerrish weaves the stories behind these breakthroughs into the narrative, introducing readers to many of the researchers involved, and keeping technical details to a minimum. Science and technology buffs will find this book an essential guide to a future in which machines can outsmart people.

Critical Theory and Interaction Design

Jeffrey Bardzell, Shaowen Bardzell and Mark Blythe, MIT Press, 2018

Classic texts by thinkers from Althusser to Žižek alongside essays by leaders in interaction design and HCI show the relevance of critical theory to interaction design.

Why should interaction designers read critical theory? Critical theory is proving unexpectedly relevant to media and technology studies. The editors of this volume argue that reading critical theory—understood in the broadest sense, including but not limited to the Frankfurt School—can help designers do what they want to do; can teach wisdom itself; can provoke; and can introduce new ways of seeing. They illustrate their argument by presenting classic texts by thinkers in critical theory from Althusser to Žižek alongside essays in which leaders in interaction design and HCI describe the influence of the text on their work. For example, one contributor considers the relevance Umberto Eco's "Openness, Information, Communication" to digital content; another reads Walter Benjamin's "The Author as Producer" in terms of interface designers; and another reflects on the implications of Judith Butler's *Gender Trouble* for interaction design. The editors offer a substantive introduction that traces the various strands of critical theory.

Taken together, the essays show how critical theory and interaction design can inform each other, and how interaction design, drawing on critical theory, might contribute to our deepest needs for connection, competency, self-esteem, and wellbeing.

Contributors Jeffrey Bardzell, Shaowen Bardzell, Olav W. Bertelsen, Alan F. Blackwell, Mark Blythe, Kirsten Boehner, John Bowers, Gilbert Cockton, Carl DiSalvo, Paul Dourish, Melanie Feinberg, Beki Grinter, Hrönn Brynjarsdóttir, Holmer, Jofish Kaye, Ann Light, John McCarthy, Søren Bro Pold, Phoebe Sengers, Erik Stolterman, Kaiton Williams., Peter Wright

Designing an Internet

David D. Clark, MIT Press, 2018

Why the Internet was designed to be the way it is, and how it could be different, now and in the future.

How do you design an internet? The architecture of the current Internet is the product of basic design decisions made early in its history. What would an internet look like if it were designed, today, from the ground up? In this book, MIT computer scientist David Clark explains how the Internet is actually put together, what requirements it was designed to meet, and why different design decisions would create different internets. He does not take today's Internet as a given but tries to learn from it, and from alternative proposals for what an internet might be, in order to draw some general conclusions about network architecture.

Clark discusses the history of the Internet, and how a range of potentially conflicting requirements—including longevity, security, availability, economic viability, management, and meeting the needs of society—shaped its character. He addresses both the technical aspects of the Internet and its broader social and economic contexts. He describes basic design approaches and explains, in terms accessible to nonspecialists, how networks are designed to carry out their functions. (An appendix offers a more technical discussion of network functions for readers who want the details.) He considers a range of alternative proposals for how to design an internet, examines in detail the key requirements a successful design must meet, and then imagines how to design a future internet from scratch. It's not that we should expect anyone to do this; but, perhaps, by conceiving a better future, we can push toward it.

1.1.1 The Metainterface

Christian Ulrik Andersen et Søren Bro Pold, MIT Press, 2018

How the interface has moved from the PC into cultural platforms, as seen in a series of works of net art, software art and electronic literature.

The computer interface is both omnipresent and invisible, at once embedded in everyday objects and characterized by hidden exchanges of information between objects. The interface has moved from office into culture, with devices, apps, the cloud, and data streams as new cultural platforms. In *The Metainterface*, Christian Ulrik Andersen and Søren Bro Pold examine the relationships between art and interfaces, tracing the interface's disruption of everyday cultural practices. They present a new interface paradigm of cloud services, smartphones, and data capture, and examine how particular art forms—including net art, software art, and electronic literature—seek to reflect and explore this paradigm.

Andersen and Pold argue that despite attempts to make the interface disappear into smooth access and smart interaction, it gradually resurfaces; there is a

metainterface to the displaced interface. Art can help us see this; the interface can be an important outlet for aesthetic critique. Andersen and Pold describe the “semantic capitalism” of a metainterface industry that captures user behavior; the metainterface industry’s disruption of everyday urban life, changing how the city is read, inhabited, and organized; the ways that the material displacement of the cloud affects the experience of the interface; and the potential of designing with an awareness of the language and grammar of interfaces.

Automotive User Interfaces: Creating Interactive Experiences in the Car

Gerrit Meixner, Christian Müller, Springer, 2018

This book focuses on automotive user interfaces for in-vehicle usage, looking at car electronics, its software of hidden technologies (e.g., ASP, ESP), comfort functions (e.g., navigation, communication, entertainment) and driver assistance (e.g., distance checking). The increased complexity of automotive user interfaces, driven by the need for using consumer electronic devices in cars as well as autonomous driving, has sparked a plethora of new research within this field of study.

Covering a broad spectrum of detailed topics, the authors of this edited volume offer an outstanding overview of the current state of the art; providing deep insights into usability and user experience, interaction techniques and technologies as well as methods, tools and its applications, exploring the increasing importance of Human-Computer-Interaction (HCI) within the automotive industry

Automotive User Interfaces is intended as an authoritative and valuable resource for professional practitioners and researchers alike, as well as computer science and engineering students who are interested in automotive interfaces.

Storytelling in Design: Principles and Tools for Defining, Designing, and Selling Multi-Device Design Products

Anna Dahlström, O’Reilly, 2018

The number of devices we use on a daily basis is growing, with different devices playing different role at different times. Our ability as designers to control where users are coming from and how they get around the experiences we design is fading. Yet our need to ensure we understand where they are in their journey, so that we can deliver the right content and interactions at the right time and on the right device, is ever more important.

By examining tried-and-tested storytelling principles from film, fiction, and music and applying them to the context of design and business, this book takes you on a journey to explore why storytelling matters and how you can apply it

to your multi-device design projects and to your organization. For UX designers who want to learn how to apply simple storytelling tools, this comprehensive guide is a must.

- Understand the role of storytelling and why it matters in multi-device design
- Learn how to apply storytelling principles and tools to your project
- Define multi-device interaction design, and create a better user experience across devices
- Use storytelling principles to tell, sell, and present your multi-device design work
- Take advantage of case studies and examples of DOs and DON'Ts

Designing with Sound: Fundamentals for Product and Service Design

Amber Case, Aaron Day, O'Reilly, 2018

Sound is one of the most commonly overlooked components in product design, even though it's often the first way people interact with many products. When designers don't pay enough attention to sound elements, customers are frequently left with annoying and interruptive results. This practical book covers several methods that product designers and managers can use to improve everyday interactions through an understanding and application of sound design.

- Understand the place of sound in design, and how it can make a difference in your product
- Learn key concepts in sound design, with patterns and principles you can use to improve user experience
- Learn how to integrate sound design into a project
- Use exercises to help evaluate sound design

Uberland: How Algorithms Are Rewriting the Rules of Work

Alex Rosenblat, University of California Press, 2018

Silicon Valley technology is transforming the way we work, and Uber is leading the charge. An American startup that promised to deliver entrepreneurship for the masses through its technology, Uber instead built a new template for employment using algorithms and Internet platforms. Upending our understanding of work in the digital age, Uberland paints a future where any of us might be managed by a faceless boss.

The neutral language of technology masks the powerful influence algorithms have across the New Economy. Uberland chronicles the stories of drivers in more than twenty-five cities in the United States and Canada over four years,

shedding light on their working conditions and providing a window into how they feel behind the wheel. The book also explores Uber's outsized influence around the world: the billion-dollar company is now influencing everything from debates about sexual harassment and transportation regulations to racial equality campaigns and labor rights initiatives.

Based on award-winning technology ethnographer Alex Rosenblat's firsthand experience of riding over 5,000 miles with Uber drivers, daily visits to online forums, and face-to-face discussions with senior Uber employees, *Uberland* goes beyond the headlines to reveal the complicated politics of popular technologies that are manipulating both workers and consumers.

Emotionally Intelligent Design: Rethinking How We Create Products

Pamela Pavliscak, O'Reilly, 2018

Technology is developing more IQ, but it lacks EQ. Our smartphones don't know if we are having a good day or a bad day. Our cars could care less about compassion. Our home assistants are barely aware if we are shouting in frustration or just joking around. As technology becomes deeply integrated into every aspect of our daily lives, people expect more emotionally intelligent interactions. A future with feelings is as vital to our well-being as it is to business success.

Emotionally Intelligent Design is the next wave in creating experiences with empathy. Affective computing is pushing ahead with technology to automatically detect emotion. Design can be better attuned to emotion, too. Building on over a decade of work in emotional design, this book remixes the latest research in affective forecasting, emotional intelligence, positive psychology and emotion-sensing technology to support design with greater humanity. You'll learn:

- How new theories about emotion will impact the future of technology
- Techniques to understand emotion in greater depth
- Ways to use artificial intelligence to detect, understand, and adapt to emotion
- Patterns that create an emotionally sustainable relationship
- How to create bot personalities that are emotionally intelligent (and when not to)



COMMANDE ET
ABONNEMENT 2018

Abonnement

La revue Interfaces numériques est disponible par abonnement dans sa version imprimée, les trois livraisons par an pour la somme préférentielle de 60 € TTC, soit 20 € TTC par ouvrage (prix spécial de souscription, franco de port).

Une simple commande à l'adresse :

bd@designersinteractifs.org

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher l'abonnement pour lequel vous recevrez une facture.

Commande à l'unité

La revue Interfaces numériques est disponible à l'unité pour 25 € TTC par ouvrage, franco de port.

Une simple commande à l'adresse :

bd@designersinteractifs.org

avec votre nom et vos adresses de livraison et de facturation suffit à déclencher la livraison pour lequel vous recevrez une facture, payable à réception.

En librairie

Toutes les parutions d'Interfaces numériques sont disponibles sur commande auprès de notre distributeur Pollen.

Achévé d'imprimer par l'Université de Limoges.

© AFDI 2018

ISBN/EAN13 978-2-84932-108-9

ISSN en cours d'attribution

Dépôt légal : 2018