
Les gestes dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects

Peppe Cavallari



Édition électronique

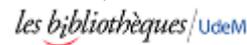
URL : <http://rfsic.revues.org/2882>

ISSN : 2263-0856

Éditeur

Société Française de Sciences de
l'Information et de la Communication

Ce document vous est offert par
Bibliothèques de l'Université de Montréal



Référence électronique

Peppe Cavallari, « Les gestes dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 11 | 2017, mis en ligne le 01 août 2017, consulté le 22 septembre 2017. URL : <http://rfsic.revues.org/2882>

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2017.



Les contenus de la *Revue française des sciences de l'information et de la communication* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.

Les gestes dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects

Peppe Cavallari

- 1 Dans cet article, je me propose de questionner la morphologie et le rythme des affects émergeant dans des environnements numériques particuliers (notamment les réseaux sociaux et les applications de messagerie instantanée). Ma réflexion s'inspire d'une approche théorique externaliste. Du point de vue des SIC, on pouvait encore observer, à l'instar de Fabienne Martin-Juchat (Martin-Juchat, 2008) « un manque théorique pour penser l'articulation entre corps, affects et communication ». Les affects et les corps étaient alors pris en compte séparément dans un cadre épistémologique cognitiviste de type classique, comportant ce que plus tard la même auteure aurait défini comme « psychologisation des émotions dans la communication » (Martin-Juchat, 2013). Mais l'intérêt de la conception externaliste est désormais de plus en plus reconnu : l'approche externaliste veut que nos perceptions, nos affects et nos émotions soient toujours les produits d'une action, et rien d'autre que cette action – ou expression ou comportement. Dès que le mouvement s'arrête, toute perception disparaît ; dès qu'il n'y a plus d'expression, il n'y a plus d'émotion¹. Dans cette optique, nos affects ne peuvent qu'être situés et incarnés : ils ne peuvent consister que dans les actions qui les produisent, et non dans une représentation interne à notre conscience. Grâce à ce paradigme mettant en dialogue phénoménologie et sémiologie, je vais tout d'abord considérer les enjeux de leur dimension spatiale, avant d'observer la manière dont ils s'incarnent ainsi que l'écologie sémiotique et l'économie émotionnelle qu'ils créent. L'espace de perception étant l'espace d'action lui-même, « l'activité cognitive et les contenus de l'expérience vécue sont à comprendre dans la dynamique sensorimotrice du couplage entre l'organisme et son environnement » (Lenay, 2006) : l'hypothèse que je fais ici, concernant les espaces numériques, est que ce couplage prend la forme des gestes, le geste étant, dans la perspective anthropologique de Marcel Jousse, la « forme vivante de notre adaptation au monde... un effort de ressemblance de l'homme au monde et une adaptation du monde à

l'homme » (Gebaur, Wulf, 2004) . L'affectation sera décrite ici comme une performance gestuelle qui, en tant que telle, n'est jamais accomplie ni achevée : loin d'être un état, la présence qui en résulte se manifeste plutôt, ainsi que l'écrit Christian Licoppe, comme un « processus », « un accomplissement continu, qui caractérise la manière dont les personnes affectent et sont affectées » (Licoppe, 2012).

L'espace numérique aujourd'hui : aller au-delà de l'interface

- 2 Pour situer et contextualiser les pratiques numériques les plus courantes, qui participent à la création de notre espace social, on fait appel à la notion d'interface. Le concept d'interface est galvaudé par ses multiples acceptions, appartenant à différents domaines : on parle d'interface en chimie et en physique, en référence aux sciences des surfaces, tout comme en géographie, en informatique et en psychanalyse. Une interface « sépare et en même temps mêle les deux univers qui se rencontrent en elle, qui déteignent généralement sur elle. Elle en devient fructueuse convergence », écrit François Dagognet. « Les expériences les plus révélatrices, naissent à l'interférence » (Dagognet, 1982) : il s'agit de phénomènes de flux, de métabolisme, de passage, d'échange, de transit ou de transmission. Bref, de communication, de médiation. L'acception de ce mot dans un usage plus proprement technologique s'est désormais immiscée dans notre langage courant : à l'instar d'une des définitions les plus scolaires, on peut affirmer, sans peur de s'éloigner du sens commun, qu'en informatique, le terme "interface" désigne un dispositif permettant des échanges d'informations entre deux systèmes. On indique alors un support, matériel ou formel, dont on peut aisément distinguer deux composantes fondamentales : la base matérielle de la machine (écran, clavier, souris) et le logiciel qui s'affiche à l'écran. Le terme « interface » désignerait le support où sont représentées les informations et où se réalisent les actions propres à l'interaction (les commandes de l'utilisateur et le *feedback* du système) formalisée dans l'échange s'opérant au moyen des dispositifs d'entrée et de sortie. Les facteurs dont semblent se passer complètement les plus courantes définitions d'interface ne sont pourtant pas accessoires : je pense, dans une double perspective théorique liant l'anthropologie historique et culturelle à la théorie de l'intermédialité, à la dimension socio-spatiale engendrée par les mouvements de notre corps lorsque nous sommes en train d'utiliser un outil numérique. Il me semble nécessaire d'élargir le périmètre à la fois sémantique et spatial que ce terme a dans l'acception qui nous concerne ici de plus près, jusqu'à le faire éclater, pour le substituer enfin à la conceptualisation d'une interspatialité plus complexe où se produit, à travers les usages, le sentiment de présence. Il nous faut surtout aller au-delà d'une conception purement visuelle de l'interface, comme nous le suggère Alexander Galloway, bien qu'il traite de l'interface au sens strictement informatique.
- 3 Dans son ouvrage dédié aux effets de l'interface, (Galloway, 2013), Galloway critique sévèrement le modèle proposé en 2002 par Lev Manovich dans *The Language of New Media* : son modèle, ne constatant qu'une relation visuelle entre usager et interface, assimile l'espace numérique à celui de la télévision et du cinéma, donc à un type d'espace éminemment visuel, représentationnel et esthétique. Galloway conteste cette idée car l'interface n'est pas une fenêtre devant laquelle être spectateur, dit-il, mais un seuil (*threshold*) où l'on peut prendre place et agir. Ce n'est pas de l'esthétique mais de l'éthique, ce n'est pas une représentation mais une performance. Pour mieux illustrer ce concept, il

parle d'« intraface » : lors de nos navigations sur le web nous ne sommes pas devant les choses, nous sommes dedans. L'introduction du préfixe « intra » détermine *ipso facto* l'idée d'un « extra », de quelque chose qui resterait dehors alors que nous sommes dedans, tandis que nous sommes à l'intérieur d'un environnement numérique qui connaît de moins en moins d'éléments lui demeurant extérieurs : « Dans un monde médiatisé et numérisé, [...] ce qu'apporte la connexion permanente constitue une large part de la vie. Il n'existe guère de situations vécues hors d'une relation d'interaction sur un réseau », constatent Jean-François Fogel et Bruno Patino. « Le réel, affirment-ils, c'est le monde plus la connexion, et souvent, c'est même la connexion plus ce qu'elle laisse de place au monde » (Fogel, Patino, 2013). L'idée de l'« intraface », le modèle topologique d'un seuil à la place d'une fenêtre, bien que constituant un modèle performatif, exactement comme celui que nous voulons décrire ici, ne dépasse cependant pas l'ergonomie purement informatique de l'inter (ou infra) face. Bien au contraire, il semble la couper de tout ce qui, n'étant pas « infra », serait dehors : c'est-à-dire dans le monde. Ma vision diffère totalement de cette description. Comme le relève Boris Beade, « la généralisation d'Internet à l'ensemble de notre environnement se dessine de plus en plus distinctement, à la fois par la disparition apparente des dispositifs techniques et par l'omniprésence de la connexion. De ce point de vue, conclut-il, le territoire devient interface, associant pleinement nos placements, nos déplacements et nos transmissions, selon une interspatialité qui relève de plus en plus de la cospatialité. L'interface, si elle est une composante essentielle d'Internet, s'efface peu à peu » (Beade, 2012).

- 4 Dans une approche socio-médiale, le dispositif technologique nous demande d'être compris dans l'ensemble d'une construction culturelle intégrant ces « montages psycho-sociologiques » qui sont, selon Marcel Mauss, les « techniques du corps ». Par ailleurs, l'inspiration fondamentale à la base de l'*UX Design*, de l'ouvrage fondateur de Donald A. Norman aux plus récentes recherches menées, par exemple en France, à l'Université de Technologie de Compiègne dans le cadre du Master *UX Design*, nous suggère (pas toujours de manière assumée) une conception spatiale plus complexe de l'action accomplie par l'individu à travers l'interface. Interface hybride, numérique et non-numérique, informationnelle et physique à la fois : « Internet est important aujourd'hui précisément parce qu'il est profondément intégré à nos réseaux sociaux et économiques ainsi qu'à notre environnement physique. Le World Wide Web ne se réduit pas à une série de pages sur notre écran d'ordinateur ; il s'entremêle d'innombrables manières à notre vie quotidienne [...]. Le cyberspace s'inscrit dans la continuité de notre monde physique : nous commandons sur le web des pizzas, des appareils photos et des périphériques d'ordinateurs, et des camionnettes les livrent à notre porte² » (Bolter, Gromala, 2003). En cohérence avec cette idée de continuité de nos expériences, l'*UX Design* se concentre sur les schémas affectivo-cognitifs qui, loin d'être immuables, peuvent être refaçonnés dans l'interaction empathique avec les *machines* (robots, protocoles, algorithmes, etc.). L'aspect émotionnel surgissant dans les interfaces est pris en compte en tant que composant fondamental, en tant que lien, ressource et même en tant que contrainte propre à notre « être-au-monde³ ». Ici, je cherche à décrire l'origine émotionnelle de cette nouvelle manière d'être-au-monde à partir de la dimension corporelle et matérielle, car, comme l'écrit Emmanuel Lévinas : « Je n'existe pas comme un esprit, comme un sourire ou un vent qui souffle, je ne suis pas sans responsabilité. Mon être se double d'un avoir ; je suis encombré par moi-même. Et c'est cela, l'existence matérielle. Par conséquent, la matérialité, conclut-il, n'exprime pas la chute contingente de l'esprit dans le tombeau ou la prison d'un corps. Elle accompagne – nécessairement – le

surgissement du sujet, dans la liberté d'existant » (Lévinas, 1983). Ainsi que nous l'illustrerons par la suite par des exemples et des images, cette matérialité de l'existence n'habite pas *dans* l'interface numérique : c'est plutôt l'interface qui fait partie d'un milieu.

Les gestes de nos affects, les effets de nos gestes

- 5 La théorie des émotions qui sous-tend à mon discours ne peut qu'être celle de William James, qui anticipe certains concepts phare des thèses externaliste et enactiviste. Selon une position externaliste radicale, toute perception et toute émotion sont des constructions actives qui se réalisent à travers une « stratégie gestuelle ». Dans un espace d'action, avec un équipement technologique donné, nos émotions ne peuvent survenir qu'à travers des actes (opérationnels, relationnels et interprétatifs) qui en tant que tels sont déjà des affects : à savoir, à travers les gestes, les gestes qui, justement, *affectent*.
- 6 Nous sommes maintenant au cœur de la thèse que je veux exposer ici : si les pratiques numériques les plus courantes sont en train de structurer notre « écologie de l'attention » (Citton, 2014) et de catalyser une nouvelle économie des affects, c'est parce que ces pratiques consistent en une inflorescence de nouveaux gestes, qui, s'inscrivant sur un support hybride, produisent, comme le montre Louise Merzeau, (Merzeau, 2014) un environnement tout aussi hybride de documents, images et signes. Cet environnement, avant toute chose sensorimoteur et, par-là, affectif, englobe l'outil dans un complexe de médiations convergentes. Le médium numérique, sollicité à travers notre toucher, semble se comporter et se révéler comme coextensif à notre *chair*, à notre *Moi-Peau*, à notre peau même : la peau, ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, comme l'écrit Valéry, et que cependant nous ne pourrions percevoir sans entrer « en contact » avec les objets. Mon constat de départ est que dans nos usages numériques émergent de nouveaux gestes, gestes fondamentalement d'écriture et de lecture : lorsque nos gestes changent, nous sommes en crise, soutient Vilém Flüsser, car l'« on est dans le monde sous la forme des gestes, et en principe tout changement du *Dasein* est lisible dans le changement des gestes » (Flüsser, 1999). Il faut bien reconnaître l'importance que les gestes ont dans la production d'un espace social où nous pouvons être présents selon des valeurs et des critères qui, loin d'être immuables, sont toujours transformés par la technologie dont la société dispose, surtout en ce que la technologie change à la perception de la présence et de l'absence d'autrui. « La nature et la qualité des relations sociales dépendent essentiellement de la manière dont les individus utilisent leurs corps en agissant socialement, de la distance physique qu'ils mettent entre eux, des attitudes corporelles qu'ils adoptent et des gestes qu'ils réalisent », écrit Christian Wulf. « À travers ces manifestations de leur corps, continue-t-il, les individus livrent beaucoup d'eux-mêmes aux autres, ils partagent avec les autres leur sentiment d'existence, leur manière de voir le monde, de le ressentir et de le vivre » (Wulf, 2007).
- 7 Dans *Les Techniques du corps*, Marcel Mauss montre que, comme toute technique proprement dite, les attitudes du corps ont leurs « formes ». Son travail anthropologique et taxinomique est plein d'observations dont l'intérêt se renouvelle aujourd'hui à la lumière des nouvelles façons d'écrire et de parler, de regarder et de voir, de marcher et de rester debout, qui participent significativement aux usages numériques. À propos de sa théorisation des techniques du corps comme étant des façons traditionnelles et efficaces de se servir de son corps, Marielle Macé écrit : « autant de façons d'user de son corps, autant de styles ». Adhérant à sa théorie d'une « stylistique de l'existence » (Macé, 2016),

je ne peux que « reconnaître dans tout être l'engagement d'un mode d'être, dans tout faire l'engagement d'une manière de faire ». En suivant l'auteure, « cela conduit à considérer la vie elle-même, comme la dynamique d'institution d'une multiplicité de formes, ou plutôt de modes, de tons (*modus tonus*, dira Marcel Mauss): le réel y est fondamentalement compris comme une foule de modes d'être (le social comme une foule de gestes possibles, le vivant comme une foule d'allures possibles), et c'est la multiplicité de ces modes qui constitue ici, en tant que telle, une valeur – une valeur non relative, non comparative, non taxinomique, une valeur qui s'égalise à l'inventivité de la vie elle-même. Tout l'enjeu ici consiste à ne pas regarder ces petites expressions (modes de, façons de, manières de...) comme des formules inertes ou de simples chevilles grammaticales, mais comme l'acquiescement à la connaissance, et même à la protection, d'une puissance fondamentale de variance, d'une force inhérente à la vie même. Il n'y a non seulement une syntaxe, mais une ontologie, une anthropologie et une morale sous-jacentes à l'usage de ces expressions ». D'ailleurs, même les conversations visiophoniques, ainsi que cela a été montré notamment par Christian Licoppe, (Veyrier, Licoppe, 2015-2016 ; Licoppe, 2015-2016) se manifestent et se caractérisent comme des infrastructures et des panoplies de manières et de façons plus ou moins ritualisées et agrégées en séquences (façons de se saluer et de se regarder, séquences gestuelles) dont le style est un élément crucial de leur efficacité performative et de leur reconnaissance sociale.

- 8 Pour que « l'illusion soit parfaite », comme le dit Frédéric Lambert (Lambert, 2013) nous avons besoin de certains stéréotypes, c'est-à-dire des comble d'artifice selon une définition de Roland Barthes, qui, créés par notre culture et notre technologie, deviennent de plus en plus transparents et pour ainsi dire naturels. Centrer le discours sur les gestes s'inscrivant enfin dans l'interface, cela signifie justement attribuer la plus grande importance à la façon dont nous faisons ce que nous faisons, la *façon* étant le premier élément qui fait sens, le premier *affect*. Le design et le graphisme des interfaces numériques les plus populaires (les réseaux sociaux et les applications de messagerie instantanée par exemple) ne font que mettre en scène plusieurs *façons*, souvent ludiques et joliment *designées*, de nous faire faire ce que nous faisons finalement, comme un jeu ponctué d'icônes, d'émoicônes, de GIF, d'options de dessin et de signes de ponctuation (les points de suspension de « l'être en train d'écrire »), autant des marqueurs spatio-temporels de nos performances numériques quotidiennes. Dans un cadre théorique externaliste, pour lequel, on l'a déjà dit plus haut, l'espace de la perception consiste dans l'espace de l'action et non dans celui de la représentation interne (ainsi que le postule, en revanche, le cognitivisme classique), la pensée et l'action sont gestuelles. Comprendre en termes d'action signifie comprendre un acte à travers un acte, un acte qui est *autre* et le *même*, c'est-à-dire un acte qui est le mien. Ainsi, lorsque j'observe les gestes de quelqu'un, mon acte de spectateur est déjà à l'œuvre comme étant un geste potentiel à la base de ma capacité de reconnaître la signification des gestes d'autrui.
- 9 Dans la *Phénoménologie de la perception* (Merleau-Ponty, 1945) Maurice Merleau-Ponty affirme que le sens des actes d'autrui « n'est pas donné mais compris, c'est-à-dire ressaisi par un acte du spectateur. » La compréhension des gestes « s'obtient par la réciprocité de mes intentions et des gestes d'autrui, de mes gestes et des intentions lisibles dans la conduite d'autrui. Tout se passe comme si l'intention d'autrui habitait mon corps ou comme si mes intentions habitaient le sien ». Lorsqu'il s'agit de gestes inscrits dans un outil technologique et social tel que, par exemple, un *smartphone*, il est nécessaire de savoir distinguer l'activité de la passivité de l'utilisateur. L'apparente prédominance de

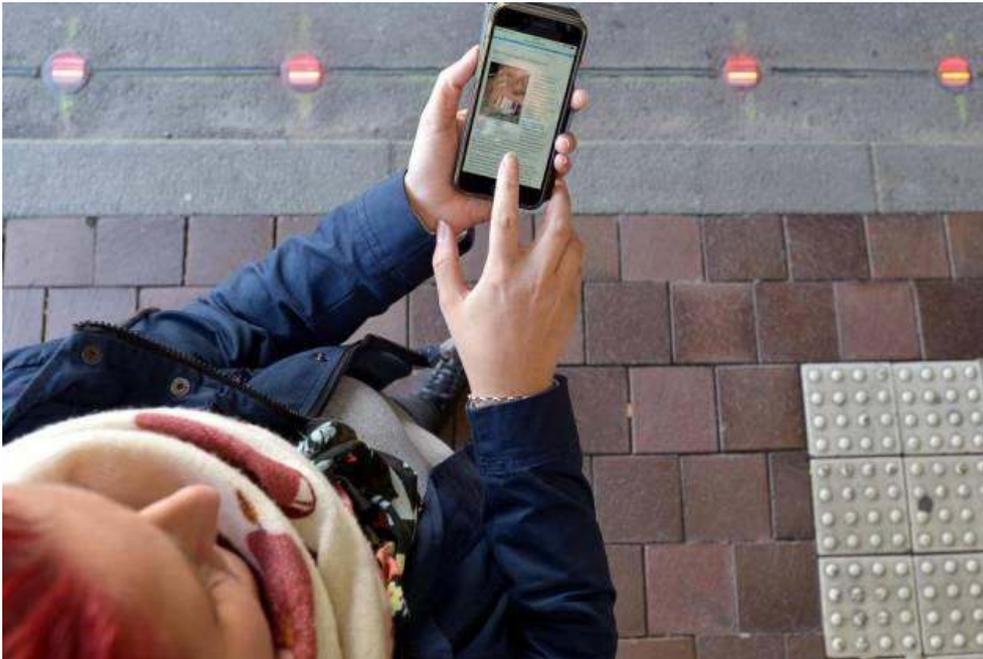
l'outil, avec les contraintes propres au cadre de fonctionnement, dans l'usage avec lequel l'homme se l'approprie, se trouve contrebalancée par le dynamisme de l'espace corporel. Les gestes ne sont pas la réponse banale due aux contraintes de l'outil, car ils *révèlent et développent* (presque au sens photographique des termes) l'outil, lui rendant ainsi toute sa visibilité, tout en trouvant en lui les *dispositions* de leur action. « Si "l'outil n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace", de même et de façon symétrique, le propre du geste humain tient en son rapport avec l'outil qu'il a su "exuder" du corps propre », souligne Yves Citton (Citton, 2012) en citant André Leroi-Gourhan. C'est pourquoi on ne pourrait pas comprendre la réalité et la spatialité de l'outil numérique, dont il faut bien avoir en tête les contraintes dues à son ergonomie et à son cadre de fonctionnement, sans les insérer dans la gestuelle humaine, dans cet espace corporel que Merleau-Ponty compare à « l'obscurité de la salle nécessaire à la clarté du spectacle » et qui est ainsi capable de s'approprier ces dites contraintes pour les transformer en ressources d'usages inattendus. Le geste, c'est l'homme, comme le dit de façon lapidaire Marcel Jousse : dans sa conception du mimisme comme étant la manière plus spécifiquement humaine d'agir, l'anthropologue fonde sur le geste l'appartenance même de l'homme au monde. Le monde se révèle en tant que « formidable entrelacement de gestes interactionnels », gestes d'amour et d'attention, gestes de recherche et d'inventivité, en somme gestes de vie que l'homme, « le plus mimeur de tous les animaux », celui qui est « perpétuellement joué », peut recevoir et rejouer. « [Le geste] c'est bien une chose qui joue, qui rejoue, et que nous pouvons enregistrer. [...] Un geste microscopique interne est aussi bien un geste et tout aussi bien enregistrable qu'un geste macroscopique externe. Nous ne disons pas que l'homme n'est fait que de gestes, mais il n'a, comme mécanismes sous-jacents, que des gestes. Même sa vie intérieure est sustentée par des complexus moteurs » (Jousse, 1974). Et en quoi cette gestuelle est-elle porteuse d'une nouvelle manière d'affecter autrui ? Ici, je veux focaliser mon discours sur une des *façons* influencées par les usages numériques : notre façon de marcher, les façons de marcher, tout comme celles d'être assis, toujours emblématiques d'une époque.

Comment ça marche ?

- 10 Suite à une première expérience de connexion à Internet propre à l'humanité assise, pour parler comme Mauss, la portabilité croissante des outils numériques et l'augmentation des connexions mobiles ont engendré une profonde métamorphose anthropologique se réverbérant, entre autres choses, dans la panoplie de postures différentes, dans l'arrangement éphémère d'attitudes et de conduites, dans une nouvelle gestuelle qui est à la fois déambulatoire et scripturale. À l'instar des réflexions d'Olivier Mongin, je pense la ville comme résultant de trois types d'expériences corporelles qui enlacent le privé et le public, l'intérieur et l'extérieur, le personnel et l'impersonnel. Faire l'histoire de la ville signifie faire l'histoire du corps, nous dit-il, car c'est sur les corps que s'inscrivent les besoins, les tendances et même les traditions structurant l'espace social et urbain à travers une « grammaire générative des jambes » pour laquelle « à un premier niveau, celui de l'écriture poétique et de l'expression des corps, l'expérience urbaine se présente sous la forme d'une infinité de trajectoires qui, indissociables de la mobilité corporelle, dessinent un imaginaire, un espace mental, et permettent un affranchissement, une émancipation » (Mongin, 2005).

- 11 L'être en ligne, l'usage de son périphérique portable pendant que l'on marche dans la rue, change notre façon d'avancer. Le néologisme stigmatisant ces nouvelles formes de présence est *smombie*, le zombie *smart*, le monstre urbain marchant vissé à son *smartphone*. Ainsi qu'on peut le lire sur Wikipédia, ce néologisme, élu mot-valise 2015 par les éditions Langenscheidt, « désigne un piéton ayant les yeux rivés à son *téléphone mobile* au point de négliger son environnement immédiat et ne pas appréhender l'attention requise pour sa propre sécurité et celle des autres ».

Figure 1. Feux rouges piétons horizontaux, Augsburg, Bavière



Source : www.dekra-solutions.com

- 12 Dans la ville d'Augsbourg en Bavière (fig. 1), la mairie a mis en œuvre, après plusieurs accidents, des feux rouges horizontaux, c'est-à-dire collés au sol, afin qu'ils entrent dans la vision périphérique des piétons.

Figure 2. Panneau danger pour automobilistes, Stockholm



Source : www.caradisiac.com

- 13 À Stockholm (fig. 2), dans un quartier particulièrement fréquenté par les adolescents, ont été installés des panneaux signalant aux automobilistes la présence de personnes distraites par leurs téléphones portables, avec un dessin inédit réalisé par deux designers suédois représentant deux personnes marchant sans regarder rien d'autre que leur écran.

Figure 3. Panneau Facebook pour piéton, Californie



Source : steemit.com

- 14 Dans la ville de Hayward en Californie (fig. 3), des panneaux recommandent aux piétons de lever la tête pour traverser la rue puis de retourner à Facebook - Facebook

fonctionnant ici comme une sorte de métonymie d'un « état en ligne » plus général. À Hong Kong, les annonces sonores invitent les passagers du métro à ne pas se concentrer uniquement sur leurs écrans, alors qu'à San Francisco se multiplient les passages piétons réservés aux *smombies*, tandis que Samsung propose même une application qui, au moment de traverser la rue, recommande à l'utilisateur parfaitement géo-localisé de faire attention à l'aide d'un message s'affichant en plein écran.

Figure 4. Trottoir scindé en deux pistes, Chongqing, Chine



Source : www.theisthmus.com.au

- 15 En Chine, dans la mégapole de Chonging, les trottoirs ont été scindés en deux pistes dont l'une est strictement réservée aux gens vissés à leur téléphones portables, y marchant à leurs risques et périls, l'autre étant pour ceux qui se promènent sans consulter de téléphones ou de tablettes (fig. 4). Il ne doit pas nous échapper que la reconnaissance que ces nouveaux comportements ont déjà obtenu par les institutions concernées est le signe d'une reconnaissance générale faisant de ces gestes et de ces postures des codes sociaux naissants. La « compréhension motrice de l'action » (Rizzolati, Senigaglia, 2006) me permet de saisir le comportement de quelqu'un en train d'utiliser son périphérique tout en étant, par exemple, en train de marcher. Cet usage intègre désormais notre image du corps, c'est-à-dire « l'image de notre propre corps que nous formons dans notre esprit, autrement dit la façon dont notre corps nous apparaît à nous-mêmes » dans la définition de Paul Schindler. Cette image est toujours relationnelle et sociale : « jamais isolée, toujours accompagnée par celle des autres. [...] Il y a un échange mutuel permanent entre les différentes parties de notre image du corps et celles des images du corps des autres » (Schindler, 1968).

Conclusion : l'affectation comme ponctuation

- 16 Que fais-je avec mon portable à la main ? Exploitant la technologie tactile (qui, dans l'interface numérique, me confère une appréhension *haptique*, bien avant que visuelle, d'autrui ainsi que de moi-même), je tape, je pianote, je caresse, je tambourine, j'effleure (comme pour *zoomer*), je laisse glisser doucement la pointe de mon doigt ou alors je presse

légèrement, je vais plus vite (comme pour passer en revue des images)... C'est toute une micro-gestuelle dont le rythme et les pulsations produisent des « effets ponctuants », comme les définit Peter Szendy : l'affectivité ici devient affectation à travers une expérience « stigmatologique », dans laquelle on peut répertorier nos gestes et nos affects comme étant autant de *stigma* visuels et sonores jusqu'à considérer notre présence numérique comme le contrecoup d'une série de ponctuations (Szendy, 2013). Ces gestes et ces effets toujours « ponctuant », c'est-à-dire capables de marquer d'une empreinte, de piquer, en somme d'affecter, se listent dans une taxinomie gestuelle à part entière : ainsi, on texte, on visualise, on sélectionne ou on *zoome*, on affiche et on partage ; on peut aimer, supprimer ou transférer, copier-coller, lire ou écouter ; on enregistre, on prend en photo, on va « en direct ». Ce sont les gestes du *multifenêtrage* par lesquels « on s'éditorialise », l'éditorialisation étant, comme le théorisent, entre autres, Marcello Vitali-Rosati et Louise Merzeau (Vitali-Rosati, 2016) l'ensemble des négociations technologiques et culturelles nous permettant de spatialiser et de documenter l'expérience numérique du monde. La performance résultant des gestes que l'on vient de mentionner produit un champ et un sentiment de présence toujours en train de se faire (d'où son caractère performatif) à travers des gestes de plus en plus domestiqués : « Les gestes jouent un grand rôle dans le processus par lequel l'homme se domestique lui-même. Ils sont un facteur d'appartenance et d'affirmation sociale. Par certains gestes, on devient familiers avec des individus ou des groupes. Ils s'inscrivent dans le savoir pratique que l'individu acquiert au cours de sa socialisation et qui lui donne le moyen d'exercer son activité sociale » (Wulf, 2007).

- 17 Les applications de messagerie multimédia Whatsapp ou Messenger sont en train d'affiner une gestuelle sensible à ce que, à l'instar d'Yves Citton (Citton, 2014) l'on peut définir comme une « fascination du suspense gestuel » : les points de suspension inscrits dans l'ellipse, ces trois points qui *pétillent* dans un petit ovale pendant que mon interlocuteur, ainsi que je peux le lire à côté de son avatar, « *est en train d'écrire* » ou « *d'enregistrer* » (un message audio), deviennent le symbole de cette attention conjointe qui m'affecte : « rien ne titille davantage notre attention que vivre en direct un geste en train de se faire », écrit Yves Citton. Dès que l'on démarre une conversation sur Messenger ou sur Whatsapp, mon interlocuteur voit que je vois qu'il voit (à savoir, que j'ai lu son tout dernier message), et moi aussi de mon côté je sais qu'il sait que je sais : je ne pourrais le « voir » sans être vu, la double encoche bleue notifiant cette symétrie « tactile » plutôt que visuelle. On est attentif à la même chose, et c'est finalement à l'attention d'autrui que je suis attentif, dans le paradigme le plus classique de l'attention conjointe. Dans un croisement perceptif, ce que l'on partage grâce à cette double encoche qui *bleuit* au fur et à mesure que les messages sont lus n'est que l'information et la traduction visuelles d'un rapport tactile, pour lequel je ne peux toucher sans être touché à mon tour. Les émotions qui nous affectent alors appartiennent au toucher bien plus qu'à la vue⁴. Quant à son aspect temporel, la conversation se caractérise par une étrange hybridation de simultanéité et d'a-synchronie : les deux personnes peuvent écrire et enregistrer leurs messages audio au même moment alors que le décalage, dû à l'envoi du message au serveur central et à la réception qui s'ensuit sur le périphérique, engendre le paroxysme de plusieurs discours se déroulant facilement au sein du même dialogue. Les références entre questions et réponses s'imbriquent et se confondent, rendant encore plus vivante et imprévisible – encore plus performative – la communication, dans le flux des écritures où baignent les images : nos photos, portraits, icônes, avatars.

- 18 Cette extériorisation permanente d'autrui à l'écran rend public et collectivise forcément mes émotions, en lien avec les visages. Unis aux noms et aux textes, ces visages, enchaînés dans des *carrousels* ou dans les fenêtres de l'interface, sont autant de pensées et d'affects potentiels, comme un annuaire vidéo-téléphonique environnant. Ils constituent l'apparat pour « penser les pensées » comme dirait Wilfred Bion. Ensemble, ils sont la façon d'habiter et de voir le monde que j'habite et que je vois, le monde lui-même.
-

BIBLIOGRAPHIE

- BEAUDE Boris, *Internet. Changer l'espace, changer la société*. Limoges, Fyp, 2012
- BOLTER J. D., Gromala D., *Windows and Mirrors*. Cambridge, MIT [2003], 2005
- CITTON Yves, *Gestes d'humanités*. Paris, Armand Colin, 2012
- CITTON Yves, *Pour une écologie de l'attention*. Paris, Seuil, 2014
- FLUSSER Vilém, « Lettre datée du 24.06.1976 ». VFA, Berlin [Réf. Cor_111_MOLES 2013-03-26 (11)], dans Vilém Flusser, *Les gestes*, Les Cahiers du Midi, AL DANTE AKA VI [1999], Bruxelles, 2014, p. 18
- DAGOGNET François, *Faces, surfaces, interfaces*. Paris, Vrin [1982], 2007
- FOGEL Jean-François, Bruno Patino, *La condition numérique*. Paris, Grasset, 2013
- GALLOWAY Alexander, *The Interface Effect*. Cambridge, Polity Press, 2013
- GEBAUER Gunter, WULF Christophe, *Jeux, rituels, gestes*. Paris, Anthropos, 2004
- JOUSSE Marcel, *L'Anthropologie du Geste*. Paris, Gallimard, [1974], 2008
- LAMBERT Frédéric, *Je sais bien mais quand même. Essai pour une sémiotique des images et de la croyance*. Paris, Éditions non standard, 2013
- LENAY Charles, « Enaction, Externalisme et suppléance perceptive ». *Intellectica*, 2006/1, 43, p. 27-52
- LÉVINAS Emmanuel, *Le temps et l'autre* [1979]. Paris, PUF [1983], 2014
- LICOPPE Christian, « Les formes de la présence ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 1/2012
- LICOPPE Christian, « Apparition, multiples salutations et coucou. L'organisation séquentielle des ouvertures de conversations visiophoniques Skype ». *Réseaux*, décembre 2015-janvier 2016
- MACÉ Marielle, *Styles. Critiques de nos formes de vie*. Paris, Gallimard, 2016
- MARTIN-JUCHAT Fabienne, « Penser le corps affectif comme un média ». *Corps*, 2008/1 (n° 4)
- MARTIN-JUCHAT Fabienne, « Quel corps pour les Sciences de l'Information et de la Communication ? ». *Les Cahiers de la SFSIC*, n° 9, janvier 2014
- MERZEAU Louise, « Entre événement et document : vers l'environnement-support ». *Les Cahiers de la SFSIC*, janvier 2014/n° 9

- MONGIN Olivier, *La condition urbaine*. Paris, Seuil, 2005
- NORMAN Donald A., *The Design of Everyday Things*. New York, Basic Books, 1988
- RIZZOLATI Giacomo., SINIGAGLIA Corrado, *Les Neurones miroirs*, [2006]. trad. fr., Odile Jacob, Paris, 2008
- SCHINDLER Paul, *L'image du corps*, trad. fr.. Paris, Gallimard, [1968], 2016
- SZENDY Peter, *À coups de points. La ponctuation comme expérience*. Paris, Les Éditions de Minuit, 2013
- VEYRIER Clair-Antoine, LICOPPE Christian, « Faire apparaître un tiers à l'écran en visiocommunication ». *Réseaux*, décembre 2015-janvier 2016
- VITALI-ROSATI Marcello, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? ». 02/2016, *Sens Public* (disponible en ligne)
- WULF Christian, *Une anthropologie historique et culturelle. Rituels, mimésis sociale et performativité*, trad. fr.. Téraèdre, Paris, 2007.

NOTES

1. Pour une introduction à la théorie externaliste, Lenay Charles, « Enaction, Externalisme et suppléance perceptive ». *Intellectica*, 2006/1, 43. Parmi les ouvrages principaux pour la fondation et le développement de la théorie, on fait référence à : Varela Francisco, Thompson Evan, Roch Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit*. Paris, Seuil, 1993 ; Berthoz Alain, *Le sens du mouvement*. Paris, Odile Jacob, 1997 ; Noë Alva, *Action in Perception*. Cambridge-London, The MIT Press, 2004
2. « The Internet is important today precisely because it is integrated so tightly into our social and economic networks and our physical environment. The World Wide Web is not just a series of pages on our computer screens ; it intersects in countless ways with our daily lives [...]. Cyberspace is continuous with our physical world : we order pizzas, cameras, and computer peripherals on the Web, and delivery van pulls up in front of our house ».
3. Au sens heideggerien de l'expression (d'où les guillemets et les tirets) qui signifie « être en familiarité avec... », ainsi que « cultiver ».
4. Au sujet de la valeur émotionnelle du toucher, je renvoie à Lenay Charles, « "C'est très touchant". La valeur émotionnelle du toucher ». *Intellectica*, 2010/53-54

RÉSUMÉS

À travers le prisme d'une approche anthropologique inspirée de la théorie externaliste, ma réflexion se porte sur la morphologie et le rythme des affects résultant de la communication via les outils numériques. Pour situer correctement nos émotions dans leur milieu, je propose ici un modèle spatial différent de celui de l'interface, de manière à reconnaître les affects numériques comme naissant dans l'environnement social produit par notre gestuelle. Je fais l'hypothèse que, lorsqu'elle s'inscrit dans les plate-formes numériques, cette gestuelle crée un contexte de relations tactiles plus encore que visuelles, dont je décris les effets comme des effets de ponctuation (sous leur aspect dynamique) et d'attention (sous leur aspect temporel).

Through the prism of an anthropological approach inspired by the externalist Theory, I propose to study the way digital tools have an impact on the morphology and rhythms of affects. To correctly situate our emotions in their respective environment, I offer a spatial model different from that of the interface in order to demonstrate how digital affects emerge in a social environment produced by our gestures. Thus, I suggest that, when these gestures are based within digital platforms, they create a context of tactile relationships that is more than simply visual, whose effects I would describe as marks of punctuation effects (in their dynamic aspect) and attention (in their temporal aspect).

INDEX

Keywords : externalism, gestures, affect, space, interface, attention, punctuation, design

Mots-clés : externalisme, gestes, affect, espace, interface, attention, ponctuation, design

AUTEUR

PEPPE CAVALLARI

Doctorant en Technologie et Sciences de l'homme (UTC, Compiègne/UdeM, Montréal), est enseignant de Philosophie et Théorie des médias à Hétic (Montreuil), école de technologie de l'information et de la communication pour laquelle il est responsable de la recherche en culture numérique. Responsable scientifique et coordinateur du Séminaire de culture numérique #UVDE, il est membre du naissant Département d'Humanisme numérique du Collège des Bernardins, ainsi que du Centre de Recherche inter-universitaire sur les Humanités numérique (CRIHN) et de la Chaire de Recherche du Canada sur les écritures numériques.