



**HAL**  
open science

# Performativité de l'être-en-ligne : pour une phénoménologie de la présence numérique

Giuseppe Cavallari

## ► To cite this version:

Giuseppe Cavallari. Performativité de l'être-en-ligne : pour une phénoménologie de la présence numérique. Philosophie. Université de Technologie de Compiègne; Université de Montréal (1978-..), 2018. Français. NNT : 2018COMP2448 . tel-02458177

**HAL Id: tel-02458177**

**<https://theses.hal.science/tel-02458177>**

Submitted on 28 Jan 2020

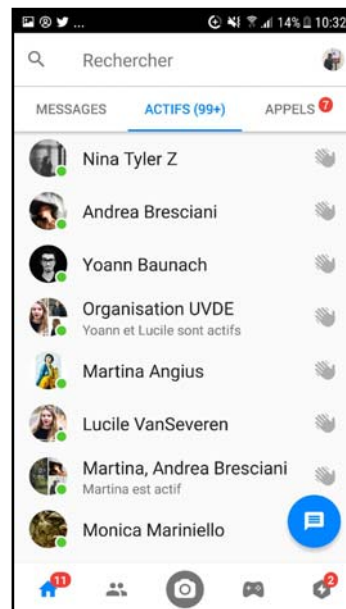
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Par **Giuseppe CAVALLARI**

*Performativité de l'être-en-ligne : pour une  
phénoménologie de la présence numérique*

Thèse présentée en cotutelle  
pour l'obtention du grade  
de Docteur de l'UTC



Soutenue le 6 novembre 2018

**Spécialité** : Philosophie et Sciences de l'Information et de la  
Communication : Unité de recherche COSTECH (EA-2223)

D2448

Performativité de l'être-en-ligne.  
Pour une phénoménologie de la présence numérique

Spécialité :

Philosophie et Sciences de l'Information et de la Communication

**Thèse pour l'obtention du grade de  
Docteur de l'Université de Technologie de Compiègne  
et de l'Université de Montréal**

**Soutenue publiquement par Giuseppe Cavallari**

*Le 6 novembre 2018, à Hétic (Montreuil)*

**Membres du jury:**

**Monsieur Serge BOUCHARDON**

Professeur des Universités, Université de Technologie de Compiègne

**Monsieur Dominique CARDON**

Directeur du Médialab de Sciences Po

**Madame Giusy PISANO**

Professeure des Universités, ENS Louis-Lumière

**Monsieur François-David SEBBAH (directeur)**

Professeur des Universités, Université Paris-Nanterre

**Monsieur Michael SINATRA**

Professeur titulaire, Université de Montréal

**Monsieur Stéfán SINCLAIR**

Professeur titulaire, McGill University

**Monsieur Marcello VITALI-ROSATI (directeur)**

Professeur agrégé, Université de Montréal

**Madame Adeline WRONA**

Professeure des Universités, Université Paris-Sorbonne CELSA

## Remerciements

Je tiens d'abord à remercier vivement mes deux directeurs de thèse pour avoir validé mon projet de recherche et avoir mis en place la cotutelle entre UTC et UdeM. Grâce à la cotutelle j'ai pu découvrir et croiser les travaux de nombreux chercheurs qui ont inspiré l'ouverture théorique de ma recherche, à la lumière de la phénoménologie -mobilisée par certains chercheurs de COSTECH- et de la théorie de l'intermédialité -qui trouve à Montréal une de ses déclinaisons les plus saillantes. Je remercie donc, entre autres, Charles Lenay et Gunnar Declerck de l'UTC, Jean-Marc Larrue et Eric Méchoulan de l'UdeM.

Merci aux membres du jury d'avoir accepté de lire et évaluer ma thèse. Leur implication est déjà pour moi une énorme satisfaction.

Je suis reconnaissant à tous les intervenants du séminaire de culture numérique *Un verre derrière l'écran* (que j'organise depuis six ans avec le support de l'école Hétic, en partenariat avec le CRIHN de Michael Sinatra et la Chaire de recherche de Marcello Vitali-Rosati), car chacun d'entre eux a contribué à affiner ma vision du numérique : entre autres, Laurence Allard, Anne Guenand, Stéphane Vial, Yves Citton, Serge Tisseron, Dominique Cardon, Christian Licoppe, Serge Bouchardon, Milad Doueïhi, Boris Beaudé.

Je pense à Louise Merzeau, à la générosité avec laquelle elle savait partager ses idées et encourager un chercheur débutant.

Je remercie la correctrice, Margot Mellet, pour sa sensibilité et sa finesse, Grégoire et Julia pour la mise en page.

Merci, enfin, à tous ceux avec qui j'ai eu l'occasion de parler de ma thèse et à qui je dois quelque chose : Gérard Wormser, Yannick Maignien, Matteo Treleani, Servanne Monjour, Jean-François Thibault, Anne-Fleur Delaistre, Ariane Mayer, Pino Massa, Denys Chomel, Giusy Pisano, Gaëlle Garibaldi, Anne Vial, Hélène Beauchef, Elisabeth Routhier, Enrico Agostini-Marchese.

## Résumé

Autour d'une question fondamentale comme celle de la présence, nous mobilisons une littérature interdisciplinaire grâce à laquelle les contributions de l'anthropologie et de la géographie sociale, de la théorie du théâtre et du cinéma, des *performance studies*, de la psychanalyse et de la sociologie, sont articulées dans la perspective de la phénoménologie et des sciences de l'information et de la communication. Notre façon d'habiter le monde a changé : l'être-en-ligne se révèle alors comme étant la nouvelle condition existentielle. La connexion au réseau, le web, les applications, dans leur ensemble, disposent les choses et les personnes selon des relations opérationnelles de proximité spatio-temporelle. Notre espace est un espace performatif, car il se produit à partir de nos actions, nos postures et nos gestes, gestes photo-graphiques, éminemment réflexifs, qui créent la mise en scène numérique. En allant au-delà du modèle de « l'interface », cette mise en scène est devenue la spatialité de raccordement de tous nos espaces d'action. Nous identifions alors la performativité du direct et de l'enregistrement, la performativité de *l'être en train de...*, de l'attention présente et du « suspens gestuel », la performativité des algorithmes et des notifications, la performativité des emoji et de tout ce qui « fait visage »; et encore, la performativité des questions et des messages automatiques derrière lesquels parfois il y a quelqu'un et d'autres fois il n'y a personne (comme lorsqu'on sonne à la porte dans une scène de *La cantatrice chauve*). A la lumière d'une analyse socio-sémiotique de la gestuelle numérique, des écrans, du graphisme propre aux réseaux sociaux et aux applications de messagerie instantanée tout comme des « protocoles de la vie quotidienne », nous décrivons la présence comme étant toujours l'effet d'une médiation. Cette médiation est, à la fois, disjonction et fiction, car elle se manifeste dans l'écart et dans la différence aussi bien que dans la fiction de l'hypermédiateté. Il y a de la présence, en somme, s'il y a du jeu, au sens spatial de l'expression « il y a du jeu » mais aussi au sens fictionnel et ludique du jouer à... . Comme le garçon du café décrit par Sartre, nous jouons, fictionnons et de-fictionnons le réel, en faisant « comme si » était vrai ce qui, par ailleurs, l'est vraiment.

**Mots-clé :** présence, médiation, gestes, écrans, jeu, fiction

Around the fundamental question of presence, I draw on interdisciplinary literature whose contributions from the fields of anthropology and social geography, theatre and cinema theory, performance studies, psychoanalysis and sociology are articulated from the perspective of phenomenology and information and communication sciences. Our way of inhabiting the world has changed: online-being is the new fundamental existential condition. Our space is a performative space, because it is produced through our actions, our gestures, eminently reflexive photographic gestures, which create our digital *mise en scène*. This space has become the space which links together all of our active and social spaces. Here, I single out live and recorded performativity, the performativity of *do-ing*, the performativity of algorithms and of questions, of emojis and of all that which “*fait visage*”. After a socio-semiotic analysis of digital gestures, screens, the graphics of social networks and presence protocols, I describe presence as always being a mediation effect. This mediation is at once disjunction and fiction, because it works as a difference and as the fiction of hypermediality. Presence exists where there is play (jeu) as in the french expression “il y a du jeu”, referring to space, and in its fictional sense of play-acting. As with Sartre's café waiter, we play act in order to create reality and consciousness through fiction.

# Table des matières

**Introduction...** p. 1

## **Premier chapitre**

### **L'espace social de la mise en présence**

1. Prolégomènes au premier chapitre : espace, corps, gestes... p. 37
2. Médiation et présence au théâtre et dans le jeu... p. 64
3. L'espace numérique : où sommes-nous ?... p. 73
4. La spatialité du corps... p. 91
5. Techniques du corps et performance : les gestes... p. 98
6. Le mimisme... p. 109
7. Etre-en-ligne chez soi... p. 113
8. Etre-en-ligne en mouvement... p.121
9. La main et les doigts : l'expérience tactile... p.131
- 1.10 A fleur de peau... p.137
- 1.11 Gestes de décomposition et de raccordement... p. 141
- 1.12 Le geste photographique... p. 144
- 1.13 Portrait et selfie... p.150

## **Deuxième chapitre**

### **Performativité de la médiation numérique : les effets de présence**

- 2.1 Prolégomènes au deuxième chapitre : écran, vision, action... p. 158
- 2.2 La fenêtre : un outil pour penser le monde... p. 179
- 2.3 Mouvement : entre actuel et virtuel... p. 188
- 2.4 L'image, le simulacre et le réel... p.194
- 2.5 Les effets de présence... p. 202
- 2.6 Performativité des notifications... p.212
- 2.7 Performativité des questions... p. 217
- 2.8 *L'être en train de* : messagerie instantanée et attention présenteielle... p.219

- 2.9 Performativité du direct et de l'enregistrement... p. 226
- 2.10 Performativité affective des emoji... p. 234
- 2.11 Performativité du visage : la visagerie numérique... p. 247
- 2.12 L'apparition de l'autre : performativité de la visio-phonie... p. 259
- 2.13 L'ouverture des visioconférences : répétitions et tentatives... p. 263

### **Troisième chapitre**

#### **Il y a de la présence s'il y a du jeu. Le comme si... numérique**

- 3.1 Prolégomènes au troisième chapitre : l'être-en-ligne comme fiction... p. 268
- 3.2 Autonomie et hétéronomie de l'être-en-ligne... p. 277
- 3.3 Les protocoles de la vie quotidienne... p. 281
- 3.4 Implémentations graphiques des protocoles de présence... p. 286
- 3.5 Ponctuation et design de l'être-en-ligne : l'exemple de Skype... p. 291
- 3.6 WhatsApp, la transparence d'être-en-ligne... p. 296
- 3.7 Snapchat, direct et enregistrement... p. 300
- 3.8 Waze et Steam : être-en-ligne sur la route et dans le jeu... p. 301
- 3.9 Messenger : l'apologie de l'être « actif »... p. 304
- 3.10 Se voir en ligne : une façon de se toucher... p. 309
- 3.11 Algorithmes et effets de présence : la normativité de l'être-en-ligne.. p. 319
- 3.12 Présence numérique : le raccordement entre plusieurs présences... p. 327
- 3.13 Modèles socio-technologiques : l'aura, le direct, la virtualisation... p. 331
- 3.14 Les propriétés du numérique : la *ludogénéité*... p. 346

**Conclusions...** p. 361

**Bibliographie thématique...** p. 371





*A l'école Hétic, à mes étudiants*



Et sache maintenant  
Qui n'a plus à être cherché.  
Ecris avant que le corps brûle.  
Laisse toute coïncidence.

Que la distance soit ton baiser.  
Nourris-toi de ce qui t'écarte.

Jacques Vandenschrick  
*Secours qu'appellent les chiens*



## Introduction : la présence comme disjonction et fiction

### Le milieu numérique : espace de raccordement

Depuis 17 ans, le *Baromètre du numérique* nous permet d'observer la façon dont les Français s'approprient les équipements et les usages numériques, tout en détectant, les inégalités d'accès à la connexion et aux outils de la technologie numérique. Dans les pages et dans les tables de l'étude 2017<sup>1</sup>, nous pouvons ainsi lire que si 94 % des Français possèdent un téléphone mobile, 73 % parmi eux ont un Smartphone (+ 8 % par rapport à 2016), alors qu'en 2011 ce n'était qu'un quart de la population. Les statistiques du Baromètre nous disent aussi que la diffusion d'équipements mobiles ne fait qu'augmenter : +40 % en six ans. La connexion à Internet passe par le biais d'un Smartphone (42 %), devant celle via un ordinateur (38 %) et les tablettes (7 %). En comparant ces données avec celles de l'enquête Global Digital 2018, qui depuis sept ans étudie et calcule l'impact social du numérique dans 239 pays dans le monde entier, nous pouvons noter que en 2016 a eu lieu en France le même phénomène qui aux États-Unis s'était matérialisé deux ans auparavant : le Smartphone est l'équipement le plus souvent utilisé pour se connecter à Internet. Sur une population mondiale estimée en 7 593 milliards de personnes, dont plus de 4 milliards se connectent, de façon plus ou moins régulière, à Internet, 5 135 milliards d'entre elles se connectent via un Smartphone<sup>2</sup>. Suivant une tendance générale, en France aussi le mobile doit sa primauté aux réseaux sociaux et aux applications de messagerie instantanée, surtout Messenger et WhatsApp, tandis que pour des activités moins ludiques l'ordinateur demeure le périphérique favori. Que ce soit avec un Smartphone ou un ordinateur ou encore une tablette, pourquoi, au juste, se connecter à Internet ? Que fait-on par le biais de la connexion au réseau ? 67 % des Français se connectent à Internet pour accomplir une démarche administrative ; 61 % pour effectuer des achats ; 59 % pour participer aux réseaux sociaux ; 26 % cherchent sur le Web des offres d'emploi,

---

<sup>1</sup> *Baromètre du numérique 2017*, Ministère de l'Économie et des Finances, L'Agence du numérique, Arcep, Conseil général de l'économie, de l'industrie, de l'énergie et des technologies (disponible en ligne : [www.economie.gouv.fr/cge/barometre-numerique-edition-2017](http://www.economie.gouv.fr/cge/barometre-numerique-edition-2017))

<sup>2</sup> *Digital in 2018 Global Overview*, We Are Social, Hootsuite (disponible en ligne : [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net))

tandis que presque un Français sur cinq y cherche une chambre ou une voiture à louer pour les vacances, ou faire du covoiturage (tandis que 13 % proposent des chambres ou des biens à louer) ; 6 %, enfin, cherchent à échanger, entre particuliers, un bien ou un service, sans rémunération. Ces chiffres et la variété de domaines auxquels ils se réfèrent, démontrent à quel point la technologie numérique constitue aujourd'hui un *phénomène total*, ainsi que le définissait déjà, il y a bientôt dix ans, Paul Mathias<sup>3</sup>. Force est de constater que, compte tenu des inégalités d'accès à la toile, notre manière d'habiter le monde est numériquement équipée : c'est pourquoi ne pas être connecté à Internet constitue aujourd'hui une forme de discrimination majeure. Ne pas être connecté revient à être exclu d'un réseau de relations (informationnelles, sociales, commerciales) qui met en contact des choses et des personnes et qui constitue le plus important réseau que nous avons aujourd'hui à disposition pour agir. Pour agir, nous soulignons, pas obligatoirement pour communiquer. Les données du baromètre 2017 témoignent d'ailleurs que le Web n'est pas prioritairement un système de communication, mais plutôt un support et un champ d'action. L'hypothèse fondamentale qui oriente ce travail est que ces pratiques soient pratiques de mise en présence : nous faisons l'hypothèse que les effets les plus importants de ces usages sont ce que nous appellerons *effets de présence*, autrement dit l'impression qu'il y a quelqu'un, étant donné qu'il se passe quelque chose, et qu'une action est en train d'avoir lieu. L'action crée son espace, l'action crée l'espace comme étant espace d'action. « Champ d'action » et « support de nos actions », « réunion de matériaux » (outils et mode d'emploi, toute chose en général) : ce sont certaines des définitions que Henry Lefebvre donne de l'« espace social » comme étant l'espace que les humains produisent avec leurs pratiques et leurs perceptions du monde<sup>4</sup>. Cet espace est espace de vie, *l'espace vécu* propre à *l'être-au-monde*, tel qu'il est théorisé dans la phénoménologie de Heidegger, Merleau-Ponty et Sartre. Un espace *social*, en somme, celui où

---

<sup>3</sup> P. Mathias, *Qu'est-ce que l'Internet ?*, Paris, Vrin, 2009

<sup>4</sup> Cf. H. Lefebvre, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, [1973], 2000

nous vivons construit par nos actions et dans nos actions. Cet espace, n'est pas la somme des choses qui y se trouvent, mais, ainsi que le soutient Merleau-Ponty, le moyen grâce auquel des choses *peuvent* se disposer. Il est à la fois le résultat et la capacité de « connexions » entre les choses. Phénoménologiquement, alors, l'espace ne doit pas être conçu comme une collection d'objets ni non plus en tant qu'ensemble de faits : pour le dire encore avec Lefebvre, dont l'anthropologie de l'espace social résonne avec les idées des trois philosophes cités plus haut, l'espace social est milieu de possibles. Nous reviendrons plus loin sur la notion de *milieu*, pour l'instant nous remarquons qu'il n'y a pas qu'un espace, il y en a plusieurs, car un espace est aussi contexte, régime de comportements et circulation de signes. Il peut coexister de façon autonome aux côtés d'un espace différent, comme le font les hétérotopies décrites par Michel Foucault ou les non-lieux identifiés par Marc Augé. Nous constatons que l'infiltration en profondeur des équipements et pratiques numériques dans notre vie quotidienne impacte directement la structure de nos espaces sociaux, dont la numérisation se révèle comme étant accélération et fluidification de procédures à suivre et de tâches à accomplir (paiement en ligne, envoi de documents, organisation de déplacements ou voyages, etc.), augmentation et multiplication de possibilités, rentabilisation et agencement des ressources et des *choses* dont nous avons besoin pour agir (par exemple, d'informations). Considérer *le numérique*<sup>5</sup> comme un espace, en tant qu'agencement de relations, revient à avancer l'hypothèse, qui est ici la première de nos hypothèses de travail, qu'il soit le principal espace de raccordement de

---

<sup>5</sup> Le mot numérique est devenu un passe par tout pour désigner un panel de choses assez varié, en tant que substantif d'une part et plus encore en tant qu'adjectif. S'impose ici un éclairage terminologique préliminaire : dans le présent travail, le substantif « numérique » est utilisé, à l'instar de Francis Jutand, comme métonymie. Cette métonymie fait à la fois référence aux pratiques — et à leurs effets — ainsi qu'à l'appareillage technologique sous-jacents. (Voir F. Jutand, — sous la direction de —, «La métamorphose numérique», dans *La métamorphose numérique*, Paris, Éditions Alternatives, 2013, p. 23).

En tant qu'adjectif, nous avons hésité avant de l'adopter, car l'adjectif « numérique » semble constituer une particularité française, ainsi que le remarque, entre autres, Rémy Rieffel. L'auteur souligne que « la plupart des langues européennes utilisent la racine latine *digitus*, le doigt, pour désigner les nouvelles technologies (*digital technology*), privilégiant donc le sens du toucher, la dextérité digital », tandis que « le français, de son côté, se réfère à *numerus*, le nombre » (R. Rieffel, *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Paris, Gallimard, 2014, p.28). Nous nous distancions de cette interprétation, pourtant très courante, du champ lexical du mot *digit*, qui en anglais indique, avant toute chose, « un des chiffres entre 0 et 9, notamment lorsque cela forme la partie d'un chiffre » (*Oxford Dictionary*, disponible en ligne : <http://en.oxforddictionaries.com/definition/digit>). L'adjectif *digital*, en informatique, est utilisé dans son sens mathématique, tout comme le français *numérique*. Ici, donc, nous avons choisi l'adjectif « numérique », en cohérence avec tous les auteurs cités (y compris Rieffel).

tous les espaces sociaux dans lesquels nous vivons : le numérique décloisonne et décomplexifie ces espaces, facilite leur superposition, brouille les frontières traditionnelles de l'espace « pré-numérique »<sup>6</sup> pour créer des structures nouvelles, des voies et des circuits inédits par lesquels les choses et les personnes trouvent leur position dans le monde. Ce que le numérique apporte à notre expérience de l'espace n'est pas une dématérialisation, au moins pas au sens d'une raréfaction de contraintes spatiales, car, s'il allège, pour ainsi dire, des fardeaux et des charges liés aux limites spatiales, il formate et standardise d'autres mesures qui sont, à la fois, autant des ressources et des contraintes, des méthodologies qui demandent des savoirs et des savoir-faire et qui, en outre, reposent toujours sur des réserves bien matérielles, en termes d'alimentation d'énergie, par exemple, ou de stockage et de maintien des supports et des outils. Le numérique, tel que nouvel *ordo affectionis*, discipline la façon dont les personnes et les choses se disposent dans le monde et, par là, nos comportements, notre capacité d'agir, d'affecter notre environnement<sup>7</sup>. Ces façons de se disposer sont de plus en plus codées, socialisées et ritualisées : le mot *ordo*, outre évoquer un ordre au sens d'une disposition spatiale et temporelle, renvoie aussi au livret du calendrier liturgique propre à une congrégation religieuse, un livret qui comporte aussi des renseignements relatifs au déroulement de la vie d'un diocèse<sup>8</sup>. En somme, un *ordo affectionis* consiste dans une disposition, au sens spatial, mais aussi psychologique de la *dispositio animi*, et dans une série d'instructions à suivre pour affecter, c'est-à-dire (dans une acception très large du mot *affect*, qui appelle le mouvement et le contact), pour accomplir une action capable de modifier l'état de choses présent. Pourquoi le numérique serait-il espace de raccordement ? Quel est-il le facteur qui détermine sa primauté sur les espaces sociaux à travers lesquels se déroule notre existence ? Nous croyons pouvoir répondre avec

---

<sup>6</sup> La définition, de Marcello Vitali-Rosati, implique une acception culturelle et historique du mot *numérique*, qui devient synonyme de *contemporain*. Cf Marcello Vitali-Rosati, *On Editorialization. Structuring Space and Authority in the Digital Space*, Amsterdam, Institut of Network Culture, 2018

<sup>7</sup> La thèse pour laquelle le numérique serait en train d'instaurer un nouvel *ordo affectionis* est à la base des travaux du département de recherche Humanisme numérique du Collège des Bernardins (sous la direction de Gemma Serrano et Erich Scherer), dont nous sommes membre et collaborateur.

<sup>8</sup> Cf. R. Le Gall, *Dictionnaire de Liturgie*, Paris, C.L.D, 1987



un mot, un mot crucial pour la technologie de l'information et de la communication : à savoir, *distance*. Le numérique gère, comme aucun autre espace n'est capable de le faire, la distance : l'agencement de relations discipliné par le numérique est avant toute chose arrangement des distances. Les distances ne disparaissent pas avec la numérisation de nos espaces : elles se traduisent plutôt dans des modalités et dans des unités de mesure différentes, dictées par la connexion au réseau, par des opérations de calcul et de transmission de données. Grâce au numérique, les distances, en se transformant, semblent ainsi s'aplanir et s'harmoniser entre elles, en devenant moins hostiles à la création de relations et à la démarche de nos actions. Considérée toujours comme un élément inconfortable et adverse, la notion de distance revêt alors une nouvelle signification phénoménologique à l'époque du numérique.

Le concept de distance étant un concept clé dans notre travail, nous allons l'analyser en détail, désormais, dans les diverses acceptions du terme, qui en appelle bien d'autres, à savoir ceux de médiation et de jeu.

### **Distance et médiation : la présence comme être *entre***

La phénoménologie et l'anthropologie de l'espace vécu, qui, dans les pages qui suivent, vont déboucher sur ce que l'on peut qualifier de *philosophie de l'action*, trouvent un support théorique très pertinent dans la recherche d'un géographe comme Michel Lussault. Chez lui, l'espace social est théorisé en tant qu'espace d'action, construit « par et pour l'action humaine », toujours techniquement équipée. Tout acte étant spatial, car l'homme ne peut pas se dérober à l'espace, l'auteur de *L'homme spatial* et de *Hyper-lieux* pose au centre de l'expérience humaine de l'espace *la séparation*, c'est-à-dire « l'impossible confusion des réalités sociales en un même point ». Aussi que ne peuvent pas le faire deux corps ou deux objets, deux réalités sociales matérielles ne peuvent pas occuper un même point d'une étendue, elles sont forcément séparées, elles doivent *faire avec* la distance.

Ce constat simple fonde des « technologies sociales » et des « arts » spécifiques que les hommes ont élaborés et perfectionnés sans relâche, dont ils usent afin, sinon de résorber, du moins d'atténuer les effets du principe séparatif, mais aussi en bien d'occasion afin d'en jouir — ce que montrent les cas de distanciation intentionnelle. Ces jeux avec la distance construisent l'espace humain qui, de ce fait même, n'a rien de spontané : il n'est pas biophysique, mais social, il ne constitue rien d'autre qu'une série infinie de réponses diversifiées et dont les effets se cumulent sans cesse à un problème majeur : la distance.<sup>9</sup>

Pour pallier cet inconvénient majeur, les hommes ont été obligés de développer des *technologies de la distance* en sorte de pouvoir arranger et mettre en relation des réalités sociales matérielles et idéelles, qui autrement seraient restées séparées à tout jamais. Dans cette perspective théorique, l'équipement numérique peut être inclus dans la même histoire que les voies maritimes, la voie romaine, l'emploi des ambassadeurs, les jumelles et les lunettes, la poste, le téléphone, le réseau Internet et la connexion à ce réseau, le mails et les SMS : c'est-à-dire dans l'histoire des technologies de la distance, distance entre des choses, des lieux, des personnes. La distance semble être un facteur et un élément structurel de notre être-au-monde, car quoi qu'on fasse pour la réduire elle demeure, en une certaine partie, irréductible. Être-au-monde signifie, entre autres, être parmi des choses, parmi des objets, des ustensiles, tout comme parmi d'autres personnes, leurs perceptions et les nôtres, leurs corps et les nôtres, leurs visages et les nôtres. Nous sommes toujours *entre* : être-au-monde revient à être-entre. « Où sont-ils, tous ces objets autour de nous que nous sentons, percevons, manipulons "directement" comme on dit ? », se demande de façon rhétorique Emmanuel Alloa, avant de répondre que « dans toute expérience dite immédiate, nous sommes irrémédiablement déjà entraînés ailleurs, plus loin qu'au lieu où nous sommes »<sup>10</sup>. Les distances qui encadrent et traversent ce milieu sont dessinées et embrassées par des actions qui, ayant lieu, forment ce même milieu dans lequel nous évoluons. Ces actions sont donc de médiations, car elles constituent le milieu d'où elles naissent. Cette circularité récursive entre

---

<sup>9</sup> M. Lussault, « Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain », dans T. Paquot, M. Lussault, C. Younès (sous la direction de), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, 2007, p.35

<sup>10</sup> E. Alloa, « Introduction. Au milieu des choses : une petite phénoménologie des médias », dans F. Heider, *Chose et medium*, [1926], (trad. fr.), Paris, Vrin, 2017, p. 8

médiations et milieu est un des concepts phares de la théorie de l'intermédialité, qui travaille avant toute chose cette dimension intermédiaire comme étant la dimension originaire de toute relation et de toute présence. Dans un ouvrage incontournable pour mieux comprendre l'effervescence et la versatilité philosophique de ce qui est, à la fois, une théorie et une approche théorique, là où il est question d'*inter-esse*, soit l'être-entre, Éric Méchoulan souligne que « le préfixe *inter* vise à mettre en évidence un rapport inaperçu ou occulté, ou, plus encore, à soutenir l'idée que *la relation est par principe première*: là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant toute chose des nœuds de relation, des mouvements de relations assez ralentis pour paraître immobiles ». Et plus clairement, il dit à la suite :

*Intéresse* suppose une présence aux autres, voire la présence première des autres qui donne au sujet sens et valeur dans l'événement qui les réunit. L'*être-entre* serait donc ce qui *produit de la présence*, des *valeurs comparées* entre les personnes ou les objets mis en présence, ainsi que des *différences matérielles ou idéelles* entre ces personnes et ces objets présentés.<sup>11</sup>

Dans cette conception, la notion de distance acquiert une valeur différente : de notion purement géographique, elle devient médiatique ; en outre, au lieu d'être un inconvénient et un obstacle pour les relations, elle est considérée, en tant qu'interstice et espace intermédiaire, le facteur qui génère la relation, comme étant préliminaire aux conditions de possibilité d'une présence quelconque. Ce milieu donc n'est pas compact, ni homogène, ni soudé : ce n'est pas un territoire continu, mais plutôt un archipel, où la mer, c'est-à-dire le mouvement de la mer, crée et gère les ruptures, les écarts, les distances, étant à la fois ce qui sépare et ce qui réunit. Le contact se réalise dans la distance, dans la médiation plus ou moins fluide que la mer offre et à laquelle, en même temps, elle s'oppose. Être-entre revient à se situer dans ces espaces aqueux, intermédiaires, où circulent les relations entre des choses qui,

---

<sup>11</sup> E. Méchoulan, *D'où viennent nos idées ?*, *Métaphysique et intermédialité*, Montréal, VLB éditeur, 2010, p. 37-38 ; 39 (c'est l'auteur qui souligne).

en tant que telles, ne seraient qu'un moment provisoire et apparent d'arrêt de ce mouvement qui le traverse.

Nous venons d'introduire presque sournoisement ce qui est le terme crucial dans notre travail, le mot que, à l'instar d'Antonio Casilli, nous considérons comme étant le « maître mot des communications numériques »<sup>12</sup> : présence. L'intermédialité nous amène à concevoir la présence comme étant ce qui peut se former en tant que « présence aux autres », dans cet *entre*, où la présence n'est jamais pleine, elle n'est pas dans le plein, mais dans les blancs. Affirmer que la présence est produite par cet être-entre, signifie qu'elle n'est pas prioritaire ni antécédente à quoi que ce soit. Pour pouvoir avoir des présences, il est nécessaire de savoir créer les conditions de l'être-entre, c'est-à-dire savoir fragmenter, rompre, diffracter, distancier. La présence est plutôt un effet, l'effet de ces différences, de ces médiations, de ces distances qui construisent en quelque sorte un *jeu*. Le mot jeu doit être acquis, d'abord, au sens spatial du terme et de l'expression « il y a du jeu ».

Qu'est-ce que les équipements et les pratiques numériques ont-ils à voir avec tout cela ? En quoi la technologie numérique a-t-elle à faire avec la présence, avec la distance et avec ce *jeu* ? La réponse nous semble évidente : le numérique pose avant toute chose la question de la présence parce qu'il retravaille l'expérience, et par là le concept, de distance. Le numérique peut être considéré comme étant actuellement la principale technologie de la distance, et, ainsi, de la présence. Il *phénoménoménalise* la distance, l'intervalle, l'*entre* choses, lieux et personnes, car il transforme cet *invisible* et ce manque en perception et en expérience, perception et expérience que nous faisons en permanence par le biais de nos actions quotidiennes. C'est pourquoi nous considérons comme étant philosophiquement nécessaire une phénoménologie de la présence numérique, en tant que phénoménologie de notre façon d'être-au-monde. « Phénoménologie, écrit Husserl, désigne avant toute chose une méthode et

---

<sup>12</sup> A. Casilli, *Les liaisons numériques*, Paris, Seuil, 2010, p.124

une attitude de la pensée : l'attitude de pensée spécifiquement philosophique et la méthode spécifiquement philosophique »<sup>13</sup>. C'est en reprenant dans le cadre de sa réflexion le « retour aux choses elles-mêmes » exigé par Husserl en tant que geste philosophique inaugural de toute phénoménologie que Heidegger délimite l'objet de la première phase de son travail inachevé, *Être et Temps*. Dans une page introductive de son « analytique existentielle », qu'à l'instar de Lévinas nous considérons ici — et donc, adoptons — comme étant également une *anthropologie*<sup>14</sup>, Heidegger écrit :

C'est l'être-au-monde, et par conséquent le monde avec lui, qui doit, dans l'horizon de la quotidienneté moyenne qui est le genre d'être le plus immédiat du Dasein, être le thème de l'analytique. C'est à l'être-au-monde quotidien qu'il faut s'attacher et c'est en prenant phénoménologiquement appui sur lui que quelque chose de tel monde doit se présenter à la vue.<sup>15</sup>

À la lumière des données que nous apportent les enquêtes mentionnées au tout début de cette *Introduction*, nous pourrions parler aujourd'hui de *quotidienneté moyenne numérique*, ou — à l'instar de Olivier Martin et Éric Dagiral — de *l'ordinaire d'internet*, où le mot internet, écrit en minuscule, souligne sa banalisation et « son incarnation dans le tissu social, économique, politique, personnel ou collectif, global ou local »<sup>16</sup>.

Lorsqu'il s'agit de considérer les formes de présence produites et façonnées par la technologie numérique, on pense aisément aux effets époustouflants de ce que l'on définit comme *réalité virtuelle*, faisant par là référence à une technologie capable de recréer, avec divers degrés de fidélité, des expériences spatiales et sensorielles simulant celles d'une réalité qui, de fait, serait qualifiée de *non virtuelle*<sup>17</sup>. Dans les environnements éminemment

---

<sup>13</sup> E. Husserl, *L'idée de la phénoménologie* [1907] trad. fr. Paris, PUF, 1992, p. 45

<sup>14</sup> Cf. E. Levinas, *En découvrant l'existence avec Husserl et Heidegger*, Paris, Vrin, (1949) 2006 (c'est nous qui soulignons).

<sup>15</sup> M. Heidegger, *Être et Temps*, [1927], trad. fr., Paris, Gallimard, 1986, p. 101.

<sup>16</sup> O. Martin, E. Dagiral, « Introduction », dans O. Martin, E. Dagiral (dir), *L'ordinaire d'Internet*, Paris, Armand Colin, 2016, p. 11

<sup>17</sup> Plusieurs auteurs ont déjà souligné l'inaccomplissement conceptuel et philosophique de l'adjectif virtuel associé à la technologie numérique : voir, entre autres., P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995 ; P. Mathias, *Qu'est-ce que Internet ?*, Paris, Vrin, 2009 ; M. Vitali-Rosati, *S'Orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012 ; S. Vial, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013 ; S. Tisseron, *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Paris, Dunod, 2012. En tant que

fictionnels de la RV, nous pouvons nous émerveiller de la capacité caractéristique d'une technologie de nous donner l'impression de présences réelles. Ces expériences immersives peuvent être si vives qu'elles pourraient sembler indifférenciables de notre environnement habituel. Cet effet de leurre est phénoménologiquement très fécond en tant qu'archétype fictionnel, même si ici nous ne travaillons pas la présence dans le cas de l'immersion virtuelle. Ici, nous souhaitons réfléchir plutôt à un autre type d'immersion, une immersion plus transparente et *naturalisée* que celle de la RV, à savoir l'immersion dans l'espace numérique comme étant l'espace de nos actions. Phénoménologiquement, dans la RV nous pouvons distinguer deux moments immersifs fondamentaux, celui de l'entrée et celui de la sortie : moments de rupture perceptive et émotionnelle, les deux mondes, les deux immersions n'étant pas fusionnelles. Selon Renée Bourassa, les moments d'entrée et de sortie ne seraient pas uniquement deux, mais existeraient en plus grand nombre : dans leur alternance se mesurent les distances entre les choses qui nous entourent.

Dans les interfaces cybernétiques, le sentiment de présence dépend principalement de la relation qui s'établit entre un sujet actif et une instance cybernétique, ou encore entre deux sujets humains à travers la médiation d'une interface technologique. [...] Lorsque la perception est médiatisée par une interface technologique, l'attention du sujet oscille constamment entre l'environnement physique dans lequel il se situe et l'univers généré par le dispositif médiatique : il est présent aux deux mondes de façon alternée. Les expériences corporelles et imaginaires sont irréductibles l'une à l'autre.<sup>18</sup>

Dans ce travail, lorsque nous désignerons l'espace numérique, nous ne penserons pas à la RV mais, à l'instar de Marcello Vitali-Rosati, à l'espace de nos actions, l'espace hybride de lieux et d'objets connectés et non connectés que nous habitons. L'espace numérique, dans le présent travail, n'est pas l'espace simulé de la 3D, mais l'espace vécu et social en train de se numériser de plus en plus. Cet espace, dans lequel nous sommes plongés, est l'espace réel, qui en tant que tel est un processus dialectique, et milieu, de virtuel et actuel.

---

catégorie ontologique, le virtuel n'est pas irréel, il n'est qu'une phase du réel même. Il ne s'oppose pas au réel, mais à l'*actuel*, auquel il est pourtant lié dans un rapport dialectique.

<sup>18</sup> R. Bourassa, *Les fictions hyper-médiatiques. Monde fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier éditeur, 2010, p.173-174

Les médiations qui créent ce milieu — milieu que nous appellerons tout le long de notre travail, *milieu socio-technologique*<sup>19</sup>— se font de plus en plus transparentes ; celles-ci sont transparentes de deux façons différentes, qui en réalité sont souvent concomitantes, car elles nous donnent l'illusion d'immédiateté (soit l'absence de médiation) alors même que nous assistons au déroulement de la médiation. Nous ne parlerons pas ici d'environnement, mais de milieu, car le numérique n'est pas autour de nous, mais est ce dans quoi nous plongeons ; il n'est pas une enveloppe, il est, à la fois, intériorité et extériorité, transparence et opacité, activité et passivité. Ce milieu est toujours mi-lieu, lieu au centre et, par là, à moitié, toujours inachevé, toujours manquant de quelque chose. Milieu des possibles, nous avons déjà dit plus haut avec Lefebvre, milieu de différences et incongruités, a-t-on vu avec Méchoulan.

Pour une autre nuance terminologique : sur la base d'une exigence de *normalisation* de l'expérience de l'être-en-ligne, nous ne mentionnerons pas d'*usager*, car cette définition, sur un plain anthropologique, nous empêcherait d'avancer de façon cohérente dans notre thèse. Ce terme, qui traduit l'anglais *user*, nous apparaît à la fois trop généraliste et trop contingent. Un éclairage terminologique s'impose. À l'instar de Brenda Laurel, nous ne nous conformons pas à l'emploi de ce terme, qui à son avis efface les différences entre comportements et interactions particulières. De même que celui qui lit est un lecteur (*reader*), et celui qui joue est un joueur (*player*), pour définir la variété des interactions homme-machine l'auteure préfère le mot *interactor*, que nous pourrions traduire, avec un néologisme quelque peu inélégant, *interacteur* ou *interagent*. Laurel rappelle la définition que Char Davies donne des participants à une expérience de RV, l'installation *Osmose*, à savoir *immersants* (plongeurs)<sup>20</sup>. Chiel Kattembelt cite le même néologisme, là où il donne la définition d'un autre mot utilisé dans des contextes de médiations technologiques, c'est-à-dire *expérencer*,

---

<sup>19</sup> Cf. B. Stiegler, « Le bien plus précieux à l'époque des sociotechnologies », dans B. Stiegler (dir), *Réseaux sociaux*, Limoges, Fyp France, 2012

<sup>20</sup> B. Laurel, *Computers As Theatre*, Boston, Addison-Wesley, [1991], 2014, p. 8

celui qui fait l'expérience, pour substituer *spect-actor*<sup>21</sup>. Pour démystifier le fait désormais banal d'être-en-ligne, nous ne parlerons que de personnes, d'individus, d'être humains ; tout au plus, pour faire référence à des contextes interactifs bien délimités, de *participants*. Quitte à employer des locutions plus complexes à la place du mot *usager*, nous renonçons à ce mot dont l'emploi généralisé ne peut se justifier d'aucune manière, surtout parce que — ainsi que nous le verrons en détails plus loin — nous baignons dans l'espace numérique même lorsque nous ne sommes pas en train de faire usage d'un outil connecté au réseau. À l'époque du numérique, dans une culture numérique, dans un espace numérique, il n'y a pas d'usagers, il n'y a que des humains. C'est ce que disait, il y a déjà plusieurs années, Larry Page, cofondateur, avec Sergey Brin, de Google : même si sa déclaration pouvait s'expliquer par la volonté et l'intérêt commercial de faire disparaître les contraintes et les stratégies de la plateforme aux yeux du client, le terme *client*, et non celui d'usager, serait le mot plus adapté pour définir le rapport entre une société privée quelconque (Microsoft, Google, Amazon, Apple) et une personne particulière, étant donné que la connexion au Web et toute pratique qui en découle ne sont pas un service public. Nous payons, nous sommes les clients des marques et des entreprises dont nous achetons et utilisons services et produits, tout comme nous sommes « les voyageurs » d'un train, « les auditeurs » d'une radio, les « spectateurs » d'une télévision, d'un théâtre, d'un stade.<sup>22</sup>

## **Pour une phénoménologie de la présence numérique**

Revenons maintenant sur nos précédentes affirmations avant de motiver un choix terminologique riche d'enjeux théoriques. Nous parlions du rapport entre technologie

---

<sup>21</sup> S. Bay-Cheng, C. Kattembelt, A. Lavender, R. Nelson, *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 45 (« Spect-actor » est une définition de Augusto Boal, cf. A. Boal, *Legislative Theatre*, London, Routledge, 1998)

<sup>22</sup> Renoncer au mot usager ne revient pas à bannir le mot usage : nous conservons ce mot, dans le sillage du travail de Jacques Perriault, *La logique de l'usage*, où dans la toute première page de son Introduction, l'auteur écrit que « la logique de l'usage s'oppose à la thèse du déterminisme technologique en montrant que l'individu détient fondamentalement une part de liberté dans le choix qu'il fait d'un outil pour s'en servir conformément ou non à son mode d'emploi ». J. Perriault, *La logique de l'usage*, Paris, L'Harmattan, [1989], 2008, p. I



numérique et distance, un rapport qui caractérise le numérique comme technologie de la distance et, par là, de la présence. Si le numérique est espace de raccordement entre les divers espaces sociaux, cela s'explique par sa capacité de gérer les distances que lui-même crée : il crée l'espace, car il rend concevables et vivables, les intégrant dans notre vécu quotidien, les distances. Nous avons déjà évoqué deux significations du mot *distance* : sa signification géographique et sa signification intermédiaire. *Distance* au sens de l'être loin, *distance* au sens de *l'être-entre*, dans l'intervalle, là où *il y a du jeu*. En pouvant agir à distance, l'insaisissable être-entre se transforme, d'un phénomène négatif en un phénomène positif. Un phénomène qui se généralise de plus en plus en se chargeant de valeurs émotionnelles, telles que l'attention et l'attente, et de pratiques sociales telles que l'écriture et la visualisation. Chez Heidegger, le phénomène (ce qui se montre, c'est qui vient à la lumière  $-\varphi\sigma\sigma$ ) ne se montre pas par soi-même, mais il « s'annonce » toujours à travers une autre chose : c'est-à-dire un autre phénomène<sup>23</sup>. La phénoménologie n'est pas la simple description de ce qui s'offre à voir dans l'expérience, mais la compréhension de la *phénoménalité* comme étant la structure transcendante de notre expérience. Dans les phénomènes se configurent et s'organisent les structures de la perception qui nous permettent de « rencontrer » les choses en tant que phénomènes. C'est qui apparaît, ce que nous pouvons voir, est ce que nous pouvons rencontrer, à chaque fois, *d'une certaine façon*, et cela constitue l'objet d'une investigation phénoménologique qui « ne caractérise pas les objets de l'investigation philosophique en ce qu'ils sont, dans leur contenu, mais la *manière* dont s'en prend celle-ci »<sup>24</sup>. La manière donc, le *comment* les choses se donnent à voir et à faire : dans quelle forme, dans quel « monde ». Cela n'est pas *évident*, d'où le besoin philosophique d'une phénoménologie. La lecture de Heidegger que nous propose Françoise Dastur permet d'identifier un lien crucial entre le

---

<sup>23</sup> Là où il distingue phénoménologie et ontologie, tout en affirmant que la seconde n'est possible que comme phénoménologie, nous lisons : « Derrière les phénomènes de la phénoménologie, il n'y a essentiellement rien d'autre, mais ce qui deviendra phénomène peut parfaitement être en retrait. Et c'est justement parce que les phénomènes *ne* sont d'abord et le plus souvent *pas* donnés que la phénoménologie répond à un besoin. Le concept d'être occulté est la contrepartie de celui de phénomène ». Heidegger, *op. cit.*, p.63

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 54. Dans le premier chapitre, nous pourrions apprécier à quel point le concept de manière (façon, style) est anthropologiquement dense et comment la *façon dont* nous agissons contribue à la performativité de notre agir.

philosophe allemand et celui qui est considéré comme le père de la phénoménologie, voire Husserl — un lien à la base de l'inspiration philosophique du présent travail.

Lorsque Heidegger affirme... que « c'est précisément parce que les phénomènes, de prime abord et le plus souvent, ne sont pas donnés qu'il est besoin d'une phénoménologie », il ne fait que reprendre et amplifier une idée de Husserl lui-même qui déclarait dès 1907 que la tâche de la phénoménologie ne consiste pas simplement à ouvrir les yeux et à regarder « comme si les choses mêmes étaient déjà là et demandaient simplement à être vues », mais bien au contraire à montrer comment les choses se constituent pour une conscience qui n'est plus considérée, à la manière classique, comme réceptacle passif de leurs images. Faire apparaître l'opération constituante qui est à l'origine de l'objet tout constitué tel qu'il surgit devant nos yeux exige que l'existence de ce dernier soit, comme le dit Husserl, mise entre parenthèse, hors jeu ou hors circuit.<sup>25</sup>

Ni Heidegger ni Husserl n'utilisent le mot « médiation », mais nous ne croyons pas forcer leur pensée à cet égard en affirmant, dans une adoption intermédiaire de leur lexique fondamental, que le phénomène, n'étant pas une *chose*, est une médiation, une médiation très complexe d'actions et de perceptions par et dans lesquelles les choses apparaissent. Nous associons perception et action : chez Merleau-Ponty comme chez Sartre, par ailleurs, la perception et la compréhension d'une action ne se réalisent pas sans une *simulation* de l'action. La perception n'est pas représentation, mais action, mouvement, appréhension corporelle de l'espace. Nos perceptions et nos actions sont toujours façonnées par des médiations, elles consistent en effet *en* ces médiations : médiations, d'abord, physiques et spatiales, ensuite techniques et sociales, enfin symboliques et culturelles. Loin d'une approche essentialiste à la question de la présence, sans rien ne rechercher *derrière* les phénomènes, une phénoménologie de la présence numérique est alors phénoménologie de la médiation technologique de la présence, qui ne consiste que dans cette médiation. Étant phénoménologie d'une médiation technologique, elle vise un milieu, le milieu socio-technologique aujourd'hui caractérisé par le numérique, après avoir été marqué, dans les deux derniers siècles, par les révolutions industrielles, l'essor de la presse et des médias électriques (téléphone, cinéma, télévision), la

---

<sup>25</sup> F. Dastur, *La phénoménologie en questions. Langage, altérité, temporalité, finitude*, Paris, Vrin 2004. Pour réfléchir aux implications de Husserl dans la philosophie de Heidegger voir aussi Levinas 1949, op. cit.

diffusion de l'électronique et de l'informatique dans notre quotidien. Demandons-nous comment cette phénoménologie de la médiation technologique de la présence numérique (pour faire court, cette phénoménologie de la présence numérique) se situe et s'oriente dans le panorama théorique de la culture numérique. Quelles références, quelles pistes de recherches, quels auteurs sont ici le point de repère d'une exploration phénoménologique de la présence numérique ?

Jusqu'à présent, les principales contributions philosophiques à la réflexion sur la technologie numérique ont ouvert des perspectives cognitives et épistémologiques (de Pierre Levy à Luciano Floridi), culturelles (Milad Doueïhi et Henry Jenkins), esthétiques et artistiques (Emmanuel Alloa, Renée Bourassa) ; et puis, du point de vue de la théorie des médias (Lev Manovich, Peter Galloway) et encore des questionnements ontologiques (Marcello Vitali-Rosati, Maurizio Ferraris). Ce qui à notre connaissance demeure le seul travail ouvertement phénoménologique sur le numérique, dans lequel la « révolution numérique » est qualifiée d'événement philosophique majeur parce que révolution de la perception, est celui conduit par Stéphane Vial, qui a pourtant le tort d'être *photologique*<sup>26</sup> : sa vision du numérique étant trop axée sur la vision, à cause d'une conception exclusivement visuelle de l'écran. Certains enjeux phénoménologiques du numérique ont été décryptés aussi par François Sebbah, qui d'une façon philologiquement très rigoureuse fait le lien entre phénoménologie et numérique, en interpellant la philosophie de Lévinas sur la base de certains paradigmes de la culture numérique, tout en critiquant certains lieux communs (par exemple celui de l'immédiateté) de cette culture, à la lumière de la philosophie lévinassienne.

En général, chez ces auteurs, la question de la médiation technologique de la présence, la question de la présence numérique n'est jamais vraiment travaillée : elle reste, tout au plus,

---

<sup>26</sup> L'adjectif est une création de Derrida, qui s'en sert pour critiquer l'approche de Merleau-Ponty, centré, à son avis, sur la vision, en cohérence avec la tradition métaphysique classique. Cf E. Alloa, *La résistance du sensible. Merleau-Ponty critique de la transparence*, Paris, Kimé, 2008

sur le fond de la question de l'interface, comme chez Galloway, et de l'éditorialisation, comme chez Vitali-Rosati.

Les contributions que les sciences humaines, d'une façon plus ou moins directe, ont donné à la question de la médiation technologique de la présence et par là, à notre recherche, viennent plutôt des sciences et de la sociologie des technologies de l'information et de la communication (Louise Merzeau, Jay David Bolter et Richard Grusin; Christian Licoppe, Antonio Casilli, Nathan Jurgenson) et des *performance studies* (Richard Schechner, Chiel Kattembelt, Paul Auslander); de la géographie sociale (Michel Lussault, Boris Beauce) et de la psychanalyse (Serge Tisseron et Sherry Turkle); de la théorie du cinéma (André Bazin, François Niney, Jean-Louis Comolli) et du théâtre (Henri Gouhier, Jean-Marc Larrue); enfin, pour nous borner au domaine francophone, de la part d'auteurs qui viennent de la littérature, mais qui développent des analyses anthropologiques, comme Derrick De Kerckove, Yves Citton et Christian Vandendorpe.

La *Bibliographie* du présent travail témoigne, dans sa configuration et son assortiment, de notre tentative de croiser différents domaines d'étude : c'est dans ce contexte théorique pluridisciplinaire, ici esquissé à grandes lignes, et dans une volonté de décroiser ces champs de recherche pour le faire dialoguer entre eux que nous ressentons le besoin d'une phénoménologie du numérique en tant que phénoménologie de la présence à l'époque du numérique. Le mot téléprésence exprime déjà efficacement la capacité de la technologie numérique de problématiser le concept de présence : la téléprésence, la présence à distance, nous frappe avec la puissance d'un oxymore. Comment se peut-il qu'il y ait de la présence à distance, la « dis-stance » étant le *ne pas être ici*? La distance semble comporter davantage une absence : du latin *dis-stare*, le verbe *sto* en latin signifiant se trouver, alors que le préfixe *dis* (comme dans les mots d'où dérivent les termes « dis-traction » ou « di-vergence ») indique une diffraction, une digression, une bifurcation, une « dis-unité ». Si nous sommes distants, nous sommes loin, nous ne sommes pas exactement là, ou, si nous le sommes, nous ne le

sommes qu'en latence, étant donné que cette distance peut toujours se raccourcir jusqu'à disparaître, uniquement en l'apparence, dans la rencontre physique. La présence, au contraire, est traditionnellement conçue comme unité de temps et de lieu, comme ce qui se donne *hic et nunc*, dans la proximité physique. Le numérique problématise le concept de présence, car il met la notion de proximité à l'épreuve d'une phénoménalisation de la distance. À travers les équipements numériques, nous pouvons agir, faire des choses à distance (là où nous nous ne trouvons pas) avec des personnes qui sont distantes. La question de la présence ne se pose qu'à partir de la diffusion des solutions de médiation technologique capables de couvrir les distances : la théorie de l'intermédialité même naît, par ailleurs, dans le sillage de la diffusion de la technologie numérique.

### **Présence et téléprésence : *il y a du jeu***

Dans un travail pionnier sur la question de la présence « réelle et virtuelle », Derrick de Kerckhove décrit une performance de Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, dans laquelle, à travers un système d'écrans, de caméras, et d'un logiciel de vidéo-conférence, les participants, à trois cent cinquante kilomètres de distance, faisaient l'expérience de se trouver dans le même lit et de se toucher. « Les gens qui se rencontrent de la sorte peuvent se caresser et constater, en temps réel et en interactivité totale, les effets des caresses de l'autre, écrit De Kerckhove, tout juste avant de poser la question phénoménologiquement fondamentale : est-ce qu'ils se touchent ou non ? Si vous définissez le toucher pour la cause, ils ne se touchent pas ; seules leurs images se touchent. Mais, si par "toucher" vous entendez l'effet ou la réaction, il est évident qu'ils se touchent », répond-t-il.

Dans son œuvre, le corps de Paul devient virtuel (une image projetée) ; pourtant, le rapport entre l'image et la personne était très réel et évoquait une dynamique sociale et sexuelle qui nous est familière à tous. Paul admet que le choix du lit dans son *Telematic Dreaming* était délibéré. Il souhaite que les conséquences sexuelles et sociales soient mises en exergue<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> D. De Kerckhove, *L'intelligence des réseaux*, [1997], trad.fr., Paris, Odile Jacob, 2000, p. 101 ; 102

Sa performance visuo-tactile exemplifie la capacité de la technologie d'agencer et harmoniser des intervalles et des discontinuités dérivant d'une pluralité, d'une fragmentation de médiations sensorielles et perceptives qui glissent d'une forme à l'autre. Comme dans l'installation de Paul Sermon, les médiations visuelles s'hybrident d'impressions tactiles, dans l'emploi d'un logiciel de vidéo-conférence qui, en tant que tel, permet aussi d'écrire et de parler. La multimédialité de la technologie numérique, sa capacité de fédérer plusieurs formes de médiation, est un des facteurs principaux qui créent des espaces, des décalages, des écarts, en somme, du jeu : *il y a du jeu* entre audio et vidéo, entre écriture et lecture, entre temps synchrone et asynchrone et entre connexion et déconnexion, ainsi que nous le développerons mieux dans le premier et dernier chapitre. Ce jeu, pour donner quelques exemples phénoménologiquement sensibles, se manifeste dans les équivoques et malentendus procurés par l'écriture semi-automatique, dans les détournements de regards ou dans les ajustements de cadre et de voix lors d'une vidéo-conférence, dans les échanges par messagerie instantanée, avec des effets paradoxaux de confusion et de superposition des sujets de discussion, le temps de réaction aux annonces, rappels, invitations qui nous rejoignent comme notifications plus ou moins robotisées et automatiques.

### **Performativité de l'être-en-ligne**

La médiation fondamentale que la technologie numérique apporte à notre milieu, celle depuis laquelle procèdent les autres médiations, est la connexion, la connexion de nos outils électroniques au réseau Internet, et, par là, notre être sur (ou dans) le Web. Nous sommes dans le Web selon une manière bien précise, qui est celle de l'être-en-ligne. Ce qui est dans le Web est en ligne de trois manières différentes et pourtant compatibles et, selon la plateforme considérée, superposables. Nous sommes en-ligne comme peut l'être un document quelconque, que nous pouvons lire en HTML ou éventuellement télécharger dans un format

donné ; nous sommes en ligne comme est en ligne un site Web, que nous pouvons trouver à son adresse ; enfin, nous sommes en-ligne au sens plus proprement synchrone de l'expression, qui signifie et manifeste notre être en train d'agir, notre être-en-ligne parce qu'*actif*, comme selon la terminologie de Messenger. Être-en-ligne revient à plonger dans un milieu hyperactif très hybride, dans lequel les échanges entre des personnes se mêlent aux interactions entre des individus et des artefacts, tout comme entre des artefacts (serveurs, modems) et d'autres artefacts (softwares, logiciels), qui communiquent à travers de protocoles. Tout cela repose sur un travail incessant de machines de calcul, algorithmes, robots et d'intelligences artificielles. La performativité de l'être-en-ligne consiste dans cette effervescence, au carrefour de laquelle la composante humaine et la composante technologique créent un milieu foisonnant et composite, dis-homogène et efficace, éminemment dynamique. Le facteur qui fonctionne comme charnière est le mouvement : le numérique *bouge*, l'homme, depuis toujours, aussi. Le mouvement opère la médiation entre l'homme et le monde aujourd'hui de plus en plus numérisé. Nous parlons de performativité sur la base des travaux anthropologiques de Christian Wulf et des études de Richard Schechner : à l'instar de ces deux auteurs, l'espace social est fondé sur la performance, qui est avant toute chose une action capable de créer et recréer des espaces sociaux, rituels, culturels.

Sa fonction vis-à-vis de la communauté est double : elle est à la fois régulatrice et perturbatrice. Elle est transmission culturelle — cérémonies, mariages, etc. — et perpétue ou entérine les liens interindividuels, mais elle est également le lieu d'une transformation qui va modifier les paramètres et les structures de la communauté.<sup>28</sup>

La performativité de l'être-en-ligne consiste dans la capacité de nous faire penser qu'il y a quelqu'un, quelqu'un que nous pouvons voir ou lire, quelqu'un qui nous répond, que nous cherchons, qui nous appelle, qui a vu nos photos, qui a aimé notre profil, etc. C'est cette performativité qui produit la présence, en tant qu'effet d'actions et de relations. L'être-en-

---

<sup>28</sup> A. Cuisset, « Le Performance Group et la performance selon Richard Schechner », dans G. Jolly (dir.), *Le réel à l'épreuve des arts. L'écran, la rue, la scène*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 123

ligne apparaît comme étant en permanence ajustement de moments de satisfaction et de frustration, lorsque « ça marche » et lorsque « ça marche pas », de plein et de vide, de synchronie et de retard, de fluidité et d'images saccadées, de connexion au wi-fi et de perte de connexion au réseau, de l'impression d'être avec quelqu'un à celle de l'avoir perdu. Ces déphasages phénoménologiques dépendent d'une multimédialité capable de fédérer plusieurs formes de médiation. Les effets de ces médiations ne sont pas seulement sensoriels et perceptifs, car ils évoluent jusqu'à caractériser la mentalité d'une société donnée : ainsi, tout comme l'automobile a créé, comme l'explique Jacques Perriault, la mentalité de l'automobiliste<sup>29</sup>, le téléphone comporte une nouvelle culture de l'oralité et, ensuite, avec la messagerie, une autre conception de l'écriture ; de même, suite aux écrans du cinéma et de la télévision, les écrans numériques façonnent une autre culture visuelle, tout comme la connexion au réseau, créant la non-connexion, investit le lieu de valeurs supplémentaires, tout en induisant une nouvelle façon de s'y situer, et de pouvoir se dire *quelque part*. Dans le deuxième chapitre, nous allons considérer comment *l'oralisation* de la présence à distance apportée par la radio et le téléphone mobile, qui semblait comporter la disparition de l'écriture des contextes sociaux de communication, a été dépassée par la *grammatisation* et l'enregistrement implicites dans l'écriture des SMS et des messages. La médiation numérique harmonise les effets de la voix à ceux de l'écriture, les effets de la vidéo à ceux de l'ouïe. Nous pensons pouvoir appliquer à l'être-en-ligne les considérations de Louise Merzeau<sup>30</sup> au sujet de l'identité numérique, à savoir qu'elle est scripturale au moins autant que visuelle. Ainsi, dans le premier chapitre, nous décrivons les postures et les gestes qui fabriquent notre être-

---

<sup>29</sup> « L'usage n'est pas neutre pour celui qui le pratique. À l'instar de l'outil qui rend les mains calleuses, il influe sur celui qui s'en sert et crée une empreinte qui modifie progressivement le milieu, tout comme le développement de l'automobile a créé la mentalité d'automobiliste, façonné le paysage routier et la crise de l'énergie ». Perriault, *op. cit.*, p. 201

<sup>30</sup> « En insistant sur la dimension visuelle de l'identité (fût-elle métaphorique), on tend d'abord à négliger le caractère essentiellement scriptural de la plupart des activités connectées, et on favorise une interprétation qui surestime l'importance des motivations narcissiques ou "cosmétiques" dans le comportement des internautes. Si les images constituent bien sûr une part non négligeable des manières de se présenter ou d'exister numériquement, elles sont en effet loin d'en épuiser toutes les modalités. Mais surtout, penser l'identité numérique à partir de sa seule projection visuelle empêche sans doute d'en saisir les aspects les plus spécifiques » (L. Merzeau, « Le profil : une rhétorique positive », *Itinéraires*, 2015-3 | 2016 [disponible en ligne])



en-ligne comme étant une activité d'écriture et une panoplie de position : l'histoire de l'écriture et de la lecture est aussi histoire du corps et de ses mouvements ritualisés et technicisés<sup>31</sup>. Cette double histoire a connu des moments critiques, des changements de support et de technique qui sont autant de mutations corporelles. Pensons à la phase où le codex remplaçait lentement le rouleau au premier siècle avant notre ère : une mutation comparable à l'invention de l'imprimerie qui induit le lecteur à modifier son attitude posturale et gestuelle<sup>32</sup>. Aujourd'hui, le milieu socio-technologique est marqué par l'émergence de nouvelles façons d'écrire qui correspondent à autant de nouvelles façons de lire, de se tenir debout ou assis, et de marcher, comme cela a toujours été le cas tout au long de la technicisation de l'écriture. Si le rouleau est associé à une lecture à haute voix, le codex introduit la lecture silencieuse : Saint Augustin dans ces *Confessions* exprime sa stupéfaction devant Saint Ambroise, rencontré à Milan, qui lisait en silence. Et d'ailleurs, ainsi que nous le rappelle Alberto Manguel, là où il raconte la rencontre entre les deux saints, « même si des cas de lectures silencieuses peuvent être recensés à des dates antérieures, ce n'est pas avant le Xe siècle que cette façon de lire deviendra habituelle en Occident »<sup>33</sup>.

Depuis sa conceptualisation en 1965, lorsque Ted Nelson le définit comme « écriture non séquentielle avec des liens contrôlés par le lecteur »<sup>34</sup>, l'hypertexte, devenu la fonction à la base du Web, correspond à une nouvelle façon d'écrire et de lire, à l'impact culturel et existentiel évident. Écrire et lire un hypertexte revient à produire des *conditions de contrôle* sensiblement différentes par rapport à l'écriture et à la lecture papier : plongé dans l'interaction avec un hypertexte, un lecteur fait une expérience de la prise et de la déprise qui ne se limite pas au texte, ainsi que le démontre une création de Serge Bouchardon et Vincent

---

<sup>31</sup> Pour une histoire de l'écriture, voir A. Labarre, *Histoire du livre*, Paris, PUF, 1985, et A.-M. Christin (dir), *Histoire de l'écriture. De l'idéogramme au multimédia*, Paris, Flammarion, 2012. A. Manguel, *Une histoire de la lecture*, [1996], trad. fr, Paris, Acte Sud, 1998

<sup>32</sup> « En libérant la main du lecteur, le codex lui permet de n'être plus le récepteur passif du texte, mais de s'introduire à son tour dans le cycle de l'écriture par le jeu des annotations. Le lecteur peut aussi accéder directement à n'importe quel point du texte » (C. Vandendorpe, *Du papyrus à l'hyper-texte*, Paris, la Découverte, 1999), p. 53.

<sup>33</sup> A. Manguel, *Une histoire de la lecture*, [1996], trad. fr, Paris, Acte Sud, 1998, p.61

<sup>34</sup> T.H. Nelson, *Literary Machines*, 9.3.1, Sausalito, Mindful Press. 1965, p.15

Volckaert. Dans *Déprise*, à travers la prolifération des phrases d'un « récit interactif », la dialectique entre contrôle et perte de contrôle – qui est propre à une œuvre interactive — dépasse les limites du support technologique — qui en l'occurrence n'est pas conçu comme un hypertexte, mais comme un récit scandé par des séquences progressives — pour devenir métaphore des moments où nous avons « l'impression d'être en situation de prise ou de perte de prise dans la vie », ainsi que l'affirme Bouchardon<sup>35</sup>. L'hypertexte façonne désormais notre manière de penser et d'agir : « Toute ma vie, j'ai cru avoir devant moi un champ des possibles infini... J'ai le choix, je peux prendre ce qui me plaît, j'ai tracé mon propre chemin, j'ai parcouru de magnifiques paysages », dit le personnage de *Déprise*.<sup>36</sup> La logique de l'hypertexte s'applique à toutes les phases de notre action dans l'espace social : le numérique a apporté une véritable « explosion de l'écriture » et de l'enregistrement<sup>37</sup> et ces nouvelles façons d'écrire et de lire vont avec des dynamiques de mobilité et de mobilisation, qui font parler Laurence Allard de « mob-texte »<sup>38</sup>. La bascule de la mobilité, permise par l'extension de la connexion au réseau, a induit d'autres styles d'écriture, ceux des applications de messagerie instantanée (Messenger, WhatsApp, Vibes, Slack), dans lesquelles se réalise une créolisation d'écriture alphabétique et des pictogrammes, les emoji<sup>39</sup>. Dans le deuxième et troisième chapitre, nous nous pencherons plus en détail sur les effets de présence produits par ces applications, dont la performativité — soit la capacité de produire des effets de présence à travers des éléments de design — est socialement de plus en plus répandue. Là où il souligne l'intensité émotionnelle des messageries instantanées, Donald A. Norman cite une

---

<sup>35</sup> « Déprise, et autres créations de Serge Bouchardon », dans SIENE (page consultée le 24/01/2018)

<sup>36</sup> Voir [deprise.fr](http://deprise.fr). Pour la présentation de la création, voir sur le site Web de la Chaire de Recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques ([nt2.uqam.ca/fr/repertoire/deprise-0](http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/deprise-0)).

<sup>37</sup> M. Ferraris, *T'es où ? Ontologie du téléphone mobile*, [2005], trad. fr. Paris, Albin Michel, 2006, p. 83

<sup>38</sup> Cf. L. Allard, « De l'hypertexte au “mobtexte” : les signes métissés de la culture mobile. Écrire quand on agit », dans C. Angé (dir), *Les objets hypertextuels. Pratiques et usages hypermédiatiques*, Paris, Iste éditions, 2015, et, de la même auteure, *Mythologie du portable*, Paris, Cavalier Bleu, 2010.

<sup>39</sup> À l'instar du Baromètre du numérique déjà cité, la pratique des échanges des messages via les applications est celle qui a progressé le plus (+11 % par rapport à 2016). Un tiers de la population française utilise tous les jours une application de messagerie instantanée. Les plus utilisées, Messenger (36 %) et WhatsApp (27 %).

des nombreuses réponses reçues lors d'une enquête sur les expériences émotionnelles, qui mérite d'être transcrite ici :

[...] Je suis si attaché à mon IM (Instant Messenger) au travail. Je ne peux même pas imaginer de vivre sans lui. Le vrai pouvoir de l'IM ne tient pas dans les messages (qui est pourtant son attribut principal), mais dans la détection des autres usagers. Le fait de savoir que quelqu'un « est là ». Imaginez ce que c'est de savoir qu'à chaque fois que l'on compose un numéro de téléphone, une personne réelle va répondre, et la personne à qui vous voulez parler, par-dessus le marché. C'est ça le pouvoir de la messagerie instantanée<sup>40</sup>.

On dirait que dans les applications de messagerie instantanée — que les statistiques citées plus haut placent au centre de nos pratiques en-ligne — l'écriture fonctionne comme révélateur de la présence (la nôtre et celle d'autrui) et comme une sorte de colle, qui nous attrape et nous encastre, ou comme une lumière, qui est aussi la lumière des écrans, qui nous capte et nous attire. La perception apportée par cette écriture est celle d'une co-présence, dans un espace, plus ou moins intime, créée par cette écriture-même. L'emploi de plus en plus massif de ces applications est en somme en train de refaçonner l'idée même d'écriture, dont la nouvelle appropriation renforce la spatialité, la socialité et l'infiltration dans notre culture.

La performativité numérique, donc, est à la fois perceptive et sociale, et par là culturelle. La phénoménologie de l'être-en-ligne doit être donc la phénoménologie d'un milieu socio-technologique dans lequel l'idée que nous avons de la présence en général change, en intégrant les expériences et les effets de présence possibles à travers les équipements numériques. Les différences et les intervalles médiatiques — dont la phénoménologie sera développée surtout dans le deuxième et troisième chapitre — sont propres aux usages numériques à cause de leur simultanéité multitâches. Les pratiques numériques, nous faisant agir et *travailler* en multitâches nous obligent à penser la multiplicité des effets, disloqués et disséminés, de notre agir sur plusieurs plateformes, dans une *quasi*-synchronie. Nous parlons

---

<sup>40</sup> D. A. Norman, *Design émotionnel. Pourquoi aimons-nous (ou détestons-nous) les objets qui nous entourent ?*, [2004], trad. fr., Bruxelles, De boeck, 2012, p.158.

de quasi-synchronie, car le « temps réel », tel qu'il est technologiquement organisé par les protocoles de transmission de données des applications de messagerie multimédia par exemple, ou par les systèmes de paiement en ligne, pour faire un autre exemple, absorbe en son intérieur des décalages qui déplacent l'effet de notre action. La technologie numérique crée le temps réel, car elle crée et discipline, phénoménologiquement, la distance entre deux espaces : il s'agit de constater que la réalité de ce temps n'est pas toujours vraiment synchrone, comme on le verra mieux dans les pages qui suivent.

La pluralité des usages multitâches comporte une fragmentation des actions et du sujet qui les accomplit. La sociologie des TIC saisit bien le risque de cette dispersion, comme l'analyse Christian Licoppe :

Le sujet de l'action est désormais pensé comme l'agent, voire comme le gestionnaire d'une multiplicité de tâches ou des liens sociaux qui se croisent dans l'ici et maintenant. Le sujet devient fragmenté, ce qui heurte (et révèle également) des orientations normatives qui privilégient la coprésence physique et l'engagement focalisé comme formes pleines de la présence et de l'action.<sup>41</sup>

Pluralité et singularité constituent les deux pôles d'une tension irréductible qui nous suggérerait de parler, à la fois, de *présence* et des *présences*. Pour mieux administrer cette dialectique ontologique, nous parlerons ici *d'effets de présence*, effets éparpillés et fragmentaires, pour les distinguer du *sentiment* de présence, lorsque la cohérence, la continuité et l'intensité de l'expérience de ces effets les soudent dans une appropriation individuelle et une progressive naturalisation sociale. À l'instar de ce que Paul Dumouchel soutient à l'égard de l'émotion — à savoir qu'elle est une œuvre collective, un vécu social — ici le sentiment de présence est consolidation et construit culturel, synthèse de signes, mots et images, expressions et perceptions, agencés dans une expérience réciproque et collective.

### **Théâtre, cinéma et jeu : faire *comme si*...**

---

<sup>41</sup> F. Cochoy, C. Licoppe, « Présentation », dans F. Cochoy, C. Licoppe (dir), *Le sujet et l'action à l'ère numérique, Réseaux*, nov-déc 2013, p.9

Tout au long de ce travail, nous réfléchissons à la question de la présence à travers des concepts et des théories issus du monde du théâtre et du cinéma. Les théories du théâtre et du cinéma constituent ici deux paradigmes ontologiquement primordiaux de la présence, étant des fabriques de mises en présence : elles seront mobilisées comme étant modèle d'action, et non de représentation<sup>42</sup>. Cette action, comme dans le jeu, crée la mise en scène qui la rend possible. L'architecture des lieux, plus ou moins institutionnalisés et traditionnels (salles, places ou jardins) où *faire* du théâtre et du cinéma, relève déjà d'une première mise en scène : mise en scène des acteurs et des spectateurs. Puis, les éléments du décor de la mise en scène ou de la prise de vue, la lumière, la voix, la photographie, la vidéo : tout cela converge dans une production de présence technologiquement organisée, artistiquement validée et socialement reconnue.

D'abord, le théâtre. Certaines similitudes entre théâtre et numérique ont été avancées par Brenda Laurel, selon laquelle les concordances entre la vision et l'action de la mise en scène et les sessions de navigations sont nombreuses sur le Web. Ainsi elle reconnaît dans le design de softwares et des logiciels les enjeux de l'architecture, qui déterminent des conditions d'accès et de visibilité selon qu'il y ait ou non des coulisses, comme dans le théâtre à l'italienne, ou plutôt que la scène soit totalement ouverte, comme dans le théâtre grec ancien. Ensuite, elle distingue des effets chorégraphiques dans l'animation des éléments graphiques (icônes et images), dans les processus d'identification de « l'internaute » qui reproduisent la constitution de la *persona*, le masque. Enfin, elle souligne des effets de « catharsis » théâtrale dus à la navigation en-ligne. Laurel nous invite à ne pas considérer le théâtre comme une simple métaphore des espaces numériques, rejoignant en cela la théorie de Luigi Pirandello, pour lequel la vie *fonctionne* comme une mise en scène et une pièce de théâtre, et l'œuvre de Erving Goffman, pour lequel le monde entier ne se distingue du théâtre que d'une façon très nébuleuse<sup>43</sup>. Ici, nous réfléchissons à la mise en scène comme mise en présence *possible* de quelque chose, ou de quelqu'un, dont la présence n'est jamais évidente, car

---

<sup>42</sup> Dans le premier et deuxième chapitre, là où nous nous arrêterons, respectivement, sur le concept d'interface et sur la culture de l'écran, nous ferons référence à la critique d'Alexander Galloway du modèle esthétique proposé par Lev Manovich. Dans le deuxième chapitre, nous expliquerons plus en particulier la différence entre les écrans de la représentation et les écrans d'action.

<sup>43</sup> Cf, Laurel, *op. cit.*

elle se matérialise toujours dans l'espace intermédiaire de la médiation technologique. C'est pourquoi notre analyse de *La cantatrice chauve* de Ionesco, la pièce que nous citons dans le premier et troisième chapitre, souhaite se concentrer sur son métadiscours autour de la présence : la présence de l'acteur et du spectateur, des présences toujours douteuses et, pour ainsi dire, *hypothétiques*. Dans le sillage de Henri Gouhier, nous associons l'essence du théâtre à deux mots : le théâtre est δράμα (drame, action) et θέατρον, (théâtre, le lieu où l'on voit). Le mot théâtre dérive du verbe grec θέαομαι, qui signifie voir, regarder. La théorie du théâtre (le mot théorie aussi dérive, par ailleurs, du même verbe) est donc théorie de la vision et du drame, c'est-à-dire de l'action.<sup>44</sup> Si « le contenu du drame est l'homme dans l'univers », comme l'affirme Gouhier, nous pouvons distinguer une philosophie du théâtre en tant que drame et une philosophie du drame en tant que théâtre : pour la première, la vie tout entière est prise dans « un engagement dramatique » dont le théâtre n'est qu'une révélation, tandis que l'autre ne sort pas de la scène éminemment théâtrale de la représentation, du spectacle, et l'analyse comme un fait artistique<sup>45</sup>. L'essence dramatique du théâtre est, chez Gouhier, la présence de l'acteur : présence directe et en direct, synthèse inimitable du *hic et nunc* partagé avec le spectateur. Rien ne pourra effacer la différence entre théâtre et cinéma, différence qui touche à une ontologie de la présence nettement *autre*. Le théâtre refuserait toute médiation, il serait le lieu privilégié de l'immédiateté, de ce qui n'a besoin d'aucune médiatisation ou médiation.

Jean-Marc Larrue et Giusy Pisano, du point de vue de la théorie intermédiaire, commentent ainsi la position théorique essentialiste, qui trouve chez Gouhier un de ses représentants les plus influents :

L'argument central du discours essentialiste désarme pour sa simplicité. Au lieu de considérer le médiatisé — principalement celui dû aux technologies de reproduction du son et de l'image qui se développent à la fin du XIXe siècle — comme un nouvel outil au service du spectacle dramatique, les tenants de ce

---

<sup>44</sup> « L'essence du théâtre tient de deux mots : το δράμα ou l'action, το θέατρον, le lieu où l'on voit. Ainsi, l'étymologie fait de l'action la racine du drame et, dans ses divers sens, théâtre suppose toujours spectacle. Comme une action ne peut être vue que si elle est présente, celle qui n'est pas réellement vécue doit être redue présente par la représentation : autrement dit, la représentation est inscrite dans la nature même de l'art qui est à la fois dramatique et théâtral. H. Gouhier, *Le théâtre et l'existence*, Paris, Vrin, 1991, p. 13

<sup>45</sup> H. Gouhier, *L'essence du théâtre*, Paris, Vrin, 2002

discours en font au contraire un ennemi symbolique, un virus dont le théâtre doit se prémunir sous peine de mettre en péril sa propre ontologie.<sup>46</sup>

Ainsi que le remarquent les deux auteurs, ces idées ont été mises en crise par l'essor de la technologie numérique et les études de Paul Auslander, pour lequel le direct incorpore la médiation technologique du son et de l'image, donc le « différencié », le médiatisé, comme le font la télévision et, de plus en plus, des mises en scène de théâtre contemporain, les événements sportifs, les concerts. Partout où il y a des écrans, le spectateur intègre la vision par écran à la vision de la salle, de la place ou du stade. Dans le jeu entre les deux, comme dans une espèce de jeu à cache-cache, performeurs et spectateurs brouillent les pistes et ainsi ils sont ensemble<sup>47</sup>. Le jeu ici est spatial, au sens de l'expression « il y a du jeu », et fictionnel à la fois, car il crée un récit, une histoire, l'histoire de la rencontre entre acteurs et spectateurs et entre les spectateurs eux-mêmes. Cette histoire fictionnelle et *dé-fictionnelle* l'événement en train d'avoir lieu. L'*aura*, cette valeur présente théorisée par Walter Benjamin, qui la pose dans un rapport dialectique avec les techniques de reproduction, n'est pas technologiquement innocente, car elle se configure plutôt comme une série de migrations récursives d'un élément scénique à l'autre : migration du regard et des corps qui traversent la scène aussi bien que l'écran, et qui glissent de l'un à l'autre. L'immédiateté de l'acteur au théâtre est largement suspecte : combien de travail, combien d'apprentissages, combien de techniques et de savoirs faut-il avoir pour apparaître, et être, *spontané* ? Dans le comble de l'artifice

---

<sup>46</sup> J.-M. Larrue, G. Pisano, (dir), « Introduction », dans *Les archives e la mise en scène. Hypermédialité du théâtre*, Lille, Presses universitaires du Septentrion-Centre Culturel International de Cerisy – la-Salle, Villeneuve D'Ascq, 2014, p. 18. Pour éclairer le sens du discours essentialiste et le situer dans un contexte historique bien précis, les auteurs citent Daniel Frohman dans une entrevue accordée à un journaliste du *New York Times* en 1915 : « Le cinéma est à son zénith et aucun progrès technique ne peut enrayer son déclin inévitable : ni la parfaite synchronisation du son et de l'image, ni la couleur, ni la stéréophonie, [parce que] seule la présence de l'acteur vivant peut communiquer le magnétisme de l'acteur à l'auditoire. Il en découle que le film ne pourra jamais être qu'un palliatif au drame en chair et en os » (Anonyme, « The movie here to make the spoken drama behave », *The New York Times*, 9 mai 1915, p. X6

<sup>47</sup> « Live performance now often incorporates mediatization to the degree that the live event itself is a product of media technologies. This has been the case to some degree for a long time, of course : as soon as electric amplification is used, one might say that an event is mediatized. What we actually hear is the vibration of a speaker, a reproduction by technological means of a sound picked up by a microphone, not the original (live acoustic event. Recently, however, this effect has been intensified across a very wide television screens at sports arenas to the video apparatus used in much performance art. The spectator sitting in the back rows of a Rolling Stones or Bruce Springsteen concert, or even a Bill Cosby stand-up comedy performance, is present at a live performance, but hardly participates in it a such since/her mains experience of the performance is to read it off video monitor». P. Auslander, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, London and New York, Routledge, [1999], 2008, p.25

se réalise l'impression de naturalité, exactement comme dans les applications de messagerie instantanée.

Dans la médiation numérique, tout ce qui nous apparaît comme du *live*, du direct, ne l'est pas vraiment : lorsque nous sommes en train d'envoyer et d'échanger, avec notre interlocuteur, des messages-texte ou, mieux encore, de messages audio, par le biais d'une application multimédiale par exemple, nous participons à une expérience se déroulant en direct, en temps réel, tout en reposant sur la technologie de l'enregistrement. *L'être en train d'écrire* (ou d'enregistrer) qui crée le *suspens gestuel*, dont nous allons esquisser une phénoménologie dans le deuxième chapitre, est d'abord enregistré et, en plus, *différé*, car les protocoles de transmission de données fonctionnent de manière plutôt laborieuse, entre périphériques et serveur central. Ce temps, un temps d'attente hypermédiatique surchargé de technologie, crée le paradoxe d'un sentiment de présence directe, et intègre et renforce l'instantanéité du temps réel.

*L'irremplaçable présence de l'acteur* théorisée par Gohier n'est qu'un « lieu commun de la critique théâtrale » à l'instar de André Bazin, pour lequel photographie et cinéma bouleversent le concept de présence, car l'écran est capable de nous « mettre en présence de l'acteur » : l'écran du cinéma le fait « à la manière d'un miroir (dont on accordera qu'il relai la présence de ce qui s'y reflète), mais d'un miroir au reflet différé, dont le tain retiendrait l'image. L'action, qui au théâtre est confinée à la scène, dans le cinéma n'a pas de frontières :

L'écran n'est pas un cadre comme celui du tableau, mais un cache qui ne laisse percevoir qu'une partie de l'événement. Quand un personnage sort du champ de la caméra, nous admettons qu'il échappe au champ visuel, mais il continue d'exister identique à lui-même en un autre point du décor, qui nous est caché. L'écran n'a pas de coulisses, il ne saurait en avoir sans détruire son illusion spécifique, qui est de faire d'un revolver ou d'un visage le centre même de l'univers. À l'opposé de celui de la scène, l'espace de l'écran est centrifuge<sup>48</sup>.

La notion de présence hors-cadre comme étant une présence qui participe de l'action — en tant que présence non visuelle et pourtant active — nous offre un paradigme conceptuel et terminologique intrigant pour notre phénoménologie de l'être-en-ligne, à laquelle elle peut s'appliquer seulement

---

<sup>48</sup> A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 2011, p. 160



avec quelques ajustements. En effet, lorsque nous sommes en-ligne, nous sommes bien visibles dans le cadre, et donc dans le champ, le cadre des fenêtres qui s'affichent à l'écran. Être dans le cadre n'est pas la seule façon d'être dans l'espace numérique, car nous y sommes tout en étant hors du cadre. Le hors-champ, qui englobe le hors-cadre, dans la littérature cinématographique est la phase de l'histoire que nous ne voyons pas, une phase nécessaire à faire avancer le récit à des distances variables, des jours ou des années. C'est grâce au hors-champ que le spectateur existe parce que le hors-champ l'interpelle. Le hors-champ évoque donc des présences qui sont hors du cadre : celui-ci, au cinéma, est l'écran et, dans l'espace numérique, ce sont les fenêtres qui se chevauchent dans la modalité multitâches<sup>49</sup>. Nous devons alors introduire une différence entre cadre et champs qui n'appartient pas à la littérature cinématographique : être hors cadre, dans l'espace numérique, ne signifie pas être hors du champ, parce que ce dernier dans l'espace numérique n'est pas uniquement visuel : c'est la différence entre les paradigmes de vision, cinéma et numérique. Le champ de l'action numérique déborde le cadre, ainsi que nous le verrons dans le premier chapitre. Si le hors-champ, dans la théorie du cinéma, est dans les blancs, plus ou moins longs, du montage — qui peut produire des ellipses — et donc dans ce qui s'est passé, dans l'histoire, sans être vu, il revient à être alors tout ce que le spectateur peut imaginer. Dans l'espace numérique nous ne sortons pas du champ, parce que tout ce qui se passe, dans le cadre et en dehors du cadre, participe de l'espace d'action, même si cette action n'est pas toujours la *même* pour nos différents interlocuteurs. Nous pouvons déjà constater à quel point la théorie du cinéma nous aide à conceptualiser les *jeux* de l'être-en-ligne et des effets de présence qui s'alimentent de cette alternance *entre* cadre et hors-cadre, entre ce qui est enregistré et le direct. La différence fondamentale entre les deux modèles de vision est qu'au cinéma nous sommes spectateurs alors qu'à travers le Web et ses écrans, nous agissons dans le monde : cette différence spécifie la phénoménologie de la vision numérique en tant qu'action. C'est pourquoi, dans les pages qui suivent, notamment dans le deuxième et troisième chapitre, nous convoquerons régulièrement deux

---

<sup>49</sup> Les notions de champ et hors-champ sont travaillées et approfondies par Jean Louis Comolli et Vincent Sorrel, dans J.-L. Comolli, V. Sorrel, *Cinéma mode d'emploi. De l'argentique au numérique*, Lagrasse, Verdier, 2015

cinéastes et théoriciens du cinéma, à savoir Jean-Louis Comolli et François Niney, qui dans leurs ouvrages interrogent le rapport entre fiction cinématographique et réel. Avec une approche phénoménologique, Comolli décrit les effets de croyance, d'illusion, de leurre paradoxal et volontaire propre au spectateur qui *sait bien, mais quand même* : le spectateur sait que c'est un film, c'est-à-dire quelque chose d'enregistré, et pourtant le vit au présent. Le film est, à chaque fois, ce qui se passe au moment où nous assistons à la scène. Tout comme chez Auslander, les éléments de la médiatisation technologique qui enregistrent image et son ne polluent pas notre expérience de la présence.

Il se trouve non seulement que la scène du cinéma — du tournage — est coprésence de corps, des regards (acteurs, spectateurs) et des machines d'enregistrement, mais que ce qu'on appelle mise en scène au cinéma revient en dernier ressort à travailler cette présence première déjà comme absence à venir : sur l'écran, en effet, tout ce qui a été présent pour être filmé ne pourra plus qu'être représenté, présenté comme absence d'un présent passé. C'est dire que le travail de la scène cinématographique est bien de préfigurer le moment de l'absence dans le but d'intensifier à travers elle (cette absence) le moment de la présence, d'intensifier en somme la présence des corps selon la promesse de leur prochaine absence. À l'image du corps de l'acteur absent, mais représenté répond et peut-être secrètement correspond le corps réel du spectateur, présence, certes, mais comme absente d'elle-même d'être projetée vers un écran. Au cinéma, dans tout le cas, présence et absence sont dans un tourniquet. Éviter la présence, c'est escamoter l'absence.<sup>50</sup>

La fiction cinématographique, dans son ensemble, crée donc des espaces intermédiaires entre présence et absence, elle comporte des *jeux*, et c'est dans ces jeux, dans ces *coupures*, avant toute chose dramatiques et phénoménologiques, que se joue la fiction même. La fiction appartient au monde du *comme si...* : jouer, signifie faire comme si..., et celui qui assiste à l'événement, de même, fait comme si... Théâtre et cinéma nous donnent ici les outils théoriques pour penser le jeu, auquel, dans les pages qui suivent, nous allons réfléchir dans une double perspective, anthropologique et psychanalytique, en faisant référence, entre autres, au célèbre jeu de la bobine décrit par Freud, et qui n'est que mise en scène de présence et d'absence. Ici, nous nous pensons au jeu comme étant une forme d'existence capable de subsumer des domaines existentiels qui ne sont pas originellement ludiques, mais qui peuvent se conformer aux règles du jeu. La *gamefication* du

---

<sup>50</sup> J.-L. Comolli, *Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Lagrasse, Verdier, 2004, p. 434-435

quotidien, renforcée par le graphisme et la dramaturgie de plusieurs plateformes, logiciels et applications, fera l'objet de notre phénoménologie de l'être-en-ligne dans le troisième chapitre : ici, ce qui est important d'assumer est cette capacité contagieuse du jeu, qui s'entrelace au mimétisme, aux gratifications psychologiques et sociales, aux effets de croyance et de confiance. La dimension performative et fictionnelle, et non fictive, du faire comme si.... ne revient pas à nier la réalité ni à la transposer ailleurs : faire *comme si...* n'est pas la simulation déréalisant de la représentation médiatisée, qui substituerait la réalité avec un simulacre, comme chez Baudrillard, mais une manière d'approfondir le rapport au réel selon des régimes de distances variables entre nous et nous-mêmes. Ces distances sont aussi les hypothèses du comme si... : faire comme si nous étions nous, faire comme si nous étions ce que nous faisons pendant que nous sommes en train de le faire. Ces distances correspondent à des formes de discontinuité phénoménologique, comme chez le célèbre garçon du café décrit par Sartre dans *L'Être et le Néant*. Le garçon du café est, pour nous qui l'observons, quelqu'un qui joue (et sur-joue) le garçon du café, c'est-à-dire qu'il fait comme s'il était un garçon de café : il a besoin de faire comme si pour *être ce qu'il fait*. Mais il ne l'est pas que pour un observateur : il est quelqu'un qui joue le garçon pour lui-même aussi, car lui-même est à *distance*. Pour Sartre, nous sommes, d'une certaine façon, toujours à distance de nous-mêmes, car notre conscience n'est jamais unique et soudée. La distance, ici, est la distance « ironico-théorique », ainsi que la définit Vilem Flüsser, à l'instar duquel, lorsque nous sommes en train d'accomplir des gestes nous nous voyons, nous *le* savons. Socialement, cette distanciation se manifeste dans les passerelles entre les divers *rôles* que nous interprétons selon les dynamiques de *subjectivisation*, *simulation* et *visibilité* décrites par Dominique Cardon<sup>51</sup>. La visibilité numérique est réflexive : agir dans l'espace numérique revient à se voir agir, être-en-ligne revient à se voir en-ligne, car nous sommes sous notre même regard à travers le regard des autres, *médiateurs indispensables entre nous et nous-mêmes* — pour le dire avec Sartre. Comme l'être-en-ligne se révèle dans une inflorescence et dans une panoplie de gestes, ces gestes — dont nous parlerons

---

<sup>51</sup> Cf. D. Cardon « L'identité comme stratégie relationnelle », dans *Traçabilité et réseaux*, Hermès 53, Paris, CRNS éditions, 2009. Du même auteur — au sujet de la visibilité — voir aussi « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0 », dans *Réseaux*, vol. 26, 152/2008

surtout dans le premier chapitre à partir de la notion de *techniques du corps* de Marcel Mauss — multiplient les distances réflexives conceptualisées par Sartre et Flûsser.

L'être-en-ligne, donc, est de l'ordre du jeu parce qu'*il y a du jeu* (entre champ et hors champ, entre direct et enregistrement, entre visuel et tactile) et parce que pour être en-ligne, surtout au sens synchrone et haptique de l'expression, nous nous devons de jouer, avec nos équipements : nous jouons ceux qui sont en-ligne, et de cette façon nous domestiquons le réel et la technologie à la fois.

### **Tactile et fictionnelle : il y a de la présence s'il y a du jeu**

Dans le présent travail, en somme, pour démontrer la thèse qu'il y a de la présence s'il y a du jeu, dans le premier chapitre, nous nous livrons à une phénoménologie des gestes de l'être-en-ligne, reposant sur la conception de l'espace numérique développée par Marcello Vitali-Rosati, comme n'étant que l'espace de nos actions. Sa théorie abolit les distinctions habituelles relatives à la notion d'interface, car l'espace numérique résulte d'une convergence de nombreux facteurs irréductible à la dualité de ce modèle conceptuel, celui d'interface, qui pourtant continue d'être employé par plusieurs auteurs. Vers la fin du premier chapitre, nous focaliserons notre discours sur un geste que nous assumons comme étant, culturellement, le geste numérique par excellence, c'est-à-dire le geste *photographique*, dans lequel la prise en photo de ce qui nous entoure peut fonctionner comme simple prise de note ou petit rappel, au moins lorsqu'elle n'est pas photo de paysage ou *de quelqu'un*, donc portrait. L'étude d'Adeline Wrona sur la métamorphose culturelle du portrait — à travers l'histoire des arts figuratifs et de la presse, pour arriver jusqu'à Facebook — nous permet de comprendre le geste photographique au prisme d'une très longue tradition, pour laquelle le portrait — qui relève de l'écrit tout comme de l'image — a toujours joué un rôle éminemment social grâce à une circulation et une *publication* qui le mobilisent comme étant puissant vecteur de relations interpersonnelles. Ces relations s'incarnent dans les différentes formes de *régimes d'apparition* et de réception. Le portrait, chez Wrona, ne correspond pas à une option de vaine frivolité tout simplement esthétique, car il est avant toute chose un acte et un objet social : en somme, un

*événement* public. Ce sera à la lumière de sa recherche et de la philosophie de la photographie et du geste de photographier de Vilém Flusser, que nous pourrons identifier alors la portée générale d'un geste *de portrait* particulier, celui du selfie. À l'intérieur de la prolifération conversationnelle de la photo, le selfie se manifeste comme étant le geste encore plus intrinsèquement propre à la culture numérique, geste forcément social, dans lequel hors champ et champ empiètent l'un sur l'autre. En tant que geste de synthèse de plusieurs espaces sociaux, le selfie — tel que nous pouvons l'observer dans la rue, par exemple, ou chez nous — participe de la production de l'espace de l'être-en-ligne comme espace réel qui englobe les écrans, à travers lesquels le selfie est pris et via lesquels il va s'afficher. L'espace numérique est un espace social dont les écrans font partie.

C'est pourquoi, dans le deuxième chapitre, après une critique des écrans numériques, comparés à ceux du cinéma, notre phénoménologie de l'être-en-ligne visera certaines plateformes particulièrement sensibles à la production d'effets de présence : réseaux sociaux et applications de messagerie instantanée. Sur la base de la théorie des effets de présence de Renée Bourassa et Paul Auslander, notre phénoménologie de ce qui s'affiche à l'écran lorsque nous sommes en-ligne mobilise une perspective socio-sémiotique (ou sémio-pragmatique) qui regarde à la vie sociale des signes, capables de créer et de transmettre des effets de présence. L'attention présenteielle conceptualisée par Yves Citton intègre, dans notre discours, la construction, en dernière analyse visuelle, mais d'abord graphique et pragmatique (ou dramatique), de ce qui *fait visage* : signes de ponctuation, éléments de design, animation de photographies et icônes produisent les effets de présence. Ils apparaissent alors comme effets de design, design de la présence comme étant surtout design de l'attente, du temps suspendu dans *l'être en train de*. Le graphisme numérique, dans une créolisation de mots et images, dans les pages du Web et dans l'ergonomie des applications de messageries, agit en tant que visage : ce que nous appellerons « visagerie numérique » est la capacité propre à la performativité de l'être-en-ligne de nous rendre présents comme visage, au sens lévinassien de l'expression<sup>52</sup>. Le deuxième chapitre se termine avec une phénoménologie de la

---

<sup>52</sup> Pour une appropriation opérationnelle du concept de visage chez Levinas, voir R. Calin, F.-D. Sebbah, *Le vocabulaire de Levinas*, Paris, Ellipses, 2011 p.87-89 (« Autrui n'est nulle part ailleurs qu'en son visage ; c'est comme

vidéoconférence, inspirée des travaux de Christian Licoppe : dans la visiophonie, notre visage, au sens facial du terme, apparaît à l'écran, et au sens de la visagerie s'articule dans une panoplie de micro-gestes et mots conventionnels, agencés par les protocoles de transmission multimédiale. Dans le vis-à-vis de la vidéoconférence, nous faisons l'expérience des disjonctions et dysfonctions propres à la présence : nous regardons là où il n'y a personne, à côté de notre interlocuteur, dans un grotesque détournement de regards.

Dans le dernier chapitre, ce paradigme apparemment *photologique* s'enrichit d'une thèse phénoménologiquement intrigante : ce qui semble être le facteur généralement visuel des effets de présence, ce qui apparaît à l'écran, se révèle comme facteur tactile. La réciprocité de l'être-en-ligne, pour laquelle, afin de pouvoir savoir qui est en ligne, il faut que nous le soyons à notre tour, est traduite, dans plusieurs plateformes, comme réciprocité du toucher : comme lorsque nous devons toucher pour être touchés et, en touchant, nous *nous* touchons. À l'instar des recherches de Charles Lenay, la médiation technologique est nécessaire aux sensations tactiles : nous touchons toujours à travers un outil. Nous affirmons alors, pour chercher une synthèse de deux modèles phénoménologique, la vue et le toucher, que nous avons à faire à des informations visuelles d'une relation tactile : l'être-en-ligne, surtout lorsqu'il est synchrone, c'est du toucher. Parfois nous ne savons pas ce que c'est ce que nous touchons, parfois nous ne trouvons rien, nous marchons à *l'invisible*. La caresse, chez Lévinas, ne sait pas ce qu'elle cherche : elle fait naître un entre-deux, un espace intermédiaire, un monde en commun où chacun est à la fois touchant et touché<sup>53</sup>. Cet entre-deux qui devient un *être-avec*, un être ensemble, est disciplinée par des protocoles de présence et témoin d'activité dont le fonctionnement semble être caractérisé par des déphasages et des décalages, qui nous présentent comme étant « actifs » alors que nous ne sommes pas devant notre ordinateur. Nous avançons la thèse que ces inconvénients ne sont pas un obstacle à la présence numérique : tout comme la technologie numérique dé-complexifie la distance physique en

---

visage qu'il s'annonce parmi mes phénomènes qui apparaissent dans le Monde » ; le visage « a à voir avec le visible. En un sens, il n'est rien hors de tout contact avec le visible, puisqu'il "consiste" tout entier en ce contact même comme épreuve infligée au visible, à la phénoménalité. Il est le bouleversement de toute phénoménalité. Le visage est ce qui déborde ou déforme sa propre forme, ce qui s'annonce dans le visible de le défaire ».

<sup>53</sup> Cf. E. Levinas, *Totalité et Infini*, La Haye, Martinus Nijhoff, 1961

la transformant en ressource, les protocoles de présences, à travers leurs implémentations graphiques, sont en train de socialiser une nouvelle idée de présence, discontinue et disponible. Dans une sorte de jeu de cache-cache, les questions sont toujours « où nous sommes ? », « depuis quand ? », « jusqu'à quand ? », « il y a combien de temps ? » Dans cette série de questions et de jeux spatio-temporels que l'être-en-ligne comporte et compose, nous glissons sur des dysfonctions, des disjonctions, distances variables par rapport aux choses, aux personnes et à nous même, pouvant toujours faire comme si....

En outre, la *ludogenité* propre au numérique traduit dans la forme de la *gamification* l'attitude au jeu, au sens théâtral du terme : dans le Web, nous avons souvent l'impression de jouer, lorsqu'il s'agit de choisir et d'évaluer des choses, lieux et personnes avec des étoiles ou des petits cœurs, de booster ses pages sur les réseaux sociaux pour obtenir le maximum de J'aime, ou de créer un profil sur un site de rencontre. La phénoménologie de la présence numérique nous montre que la performativité de l'être-en-ligne consiste en un bricolage existentiel qui est le fait de *jouer à*, de faire comme si : comme si était réel ce qui est réel, comme si c'était vrai c'est qui est vrai. Tel un révélateur, le numérique nous montre une structure existentielle fondamentale, que dans les *Conclusions*, nous cherchons à ouvrir, sans pour autant pouvoir systématiser cette ouverture, vers un horizon ontologique, dans lequel questionner le rapport entre numérique et réel et, encore une fois, comme la philosophie fait depuis toujours, le réel lui-même. Pour l'instant, et avec cela nous concluons notre *Introduction*, nous nous limitons à réfléchir à la dimension quotidienne et interpersonnelle de la fiction du comme si... avec les mots de Erwin Goffman :

... prenons par exemple le fait de jouer sur une scène de théâtre, qui constitue un phénomène frappant. Cela demande un réel talent, un long apprentissage et un grand sens psychologique, de devenir comédien de théâtre. Mais ce fait ne doit pas nous empêcher d'en voir un autre, à savoir que presque n'importe qui est capable d'apprendre rapidement le texte d'un rôle, assez bien pour donner à un public bienveillant le sentiment que ce que l'on est en train de simuler devant lui est réel. Et il est ainsi, semble-t-il, parce que les relations sociales ordinaires sont elles-mêmes combinées à la façon d'un spectacle théâtral, par l'échange d'actions, de réaction et de répliques théâtralement accentuées. Un scénario, même si on le confie à des acteurs inexpérimentés, peut prendre vie parce que la vie elle-même est quelque chose qui se

déroule de façon théâtrale. Le monde entier, cela va e soi, n'est pas un théâtre, mais il n'est pas facile de définir ce par quoi il s'en distingue.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi*, trad.fr. Paris, Les Éditions de minuit, 1973, p. 73



## Premier chapitre

### L'espace social de la mise en présence

#### 1.1 Prolégomènes au premier chapitre : espace, corps, gestes

À partir de ce premier chapitre, nous cherchons à expliquer comment des effets de présence peuvent se former suite à des actions ayant lieu dans un espace qui, lui-même, est le produit et le résultat de ces actions. Sans aucun préjugé ontologique, sans savoir ce que la présence *est* ou *devrait* être, nous serons orientés plutôt par une hypothèse de travail assez large : il n'y a pas de présence là où il n'y a pas d'action ; il n'y a pas de présence là où rien ne se passe. Lorsque quelque chose a -comme l'on dit- lieu, cela crée un espace, qui, donc, ne peut pas ne pas être un espace d'action. Au lieu de présupposer la présence comme étant une essence et observer les déclinaisons dans lesquelles elle se donnerait à voir dans l'expérience de l'être-en-ligne, nous nous livrons ici à la recherche des actions qui, agencées et organisées dans les pratiques sociales tout comme dans le design des interfaces numériques, produisent une présence en tant qu'*effet*, événement, relation. Ces effets, qui sont aussi bien d'ordre sensoriel que social et culturel, et ces relations, s'organisent, dans l'expérience de tout un chacun, en un ensemble d'impressions reconnaissables, plus ou moins stables, qu'on appellera ici sentiment de présence. Dans ce premier chapitre, nous allons voir comment la présence en ligne *se fait* et comment elle est toujours en train de se faire à travers des protocoles sociaux (comportements, rituels, traditions) empiétant de plus en plus sur des protocoles numériques qui règlent la transmission des données et des messages pendant nos sessions de navigation en ligne et qui se donnent à voir dans les différentes implémentations graphiques. Ne pas avoir des préjugés ontologiques sur la présence signifie, d'abord, observer les dynamiques qui la mettent *en place*, qui la mettent en situation -c'est-à-dire, étymologiquement, qui la situent quelque part comme étant action- pour expliquer, ensuite, sa phénoménalité -c'est-à-dire les structures qui la rendent possible en tant que phénomène. Si nous disons qu'il n'y a pas de présence là où il n'y a pas d'action, les présences dont il sera question ne peuvent pas ne pas être

situées, incarnées, agitées, *géo-localisées* comme étant ici et non pas ailleurs, comme étant quelque part et donc, comme étant toujours - « à chaque fois » pour le dire avec Heidegger - *d'une certaine façon*. À chaque fois, quelque part et d'une certaine façon : c'est pourquoi, dans notre discours, nous serons proches des pratiques et des outils, des usages et des dispositifs. Les actions produisant des effets et des sentiments de présence ne peuvent pas être anodines : elles ont leur style, elles forment, dans leur ensemble, des espaces qui, de manière récursive, constituent les conditions de possibilité des actions qui les produisent. Dans les pages qui suivent, les plusieurs formes de présence apparaissent comme le résultat, toujours provisoire, d'un concours d'activités et des facteurs convergeant dans une *production*, voire — auprès de l'étymologie du terme — dans une extension, un prolongement, une excroissance. Quelles sont les composantes et les dynamiques de cette *production de présences*? Une présence : d'où vient-elle? À partir de quoi et pourquoi nous interrogeons-nous sur *une* présence ou sur *des* présences et, en l'occurrence, sur des formes de présence numérique? Faudrait-il parler de formes de présence numérique ou plutôt de formes numériques de la présence? Ces questions se croisent à la frontière de la phénoménologie et de l'ontologie, tout en ayant une origine et, pour ainsi dire, une version très pratique qui fait l'objet de la sociologie des usages et de l'ethnographie.<sup>55</sup> Nous avons affirmé plus haut qu'ici la présence sera considérée comme ayant lieu quelque part, et d'une certaine façon, selon les formes caractéristiques d'un milieu socio-technologique donné. Là où des actions se passent, des choses *ont lieu* : l'expression « avoir lieu » témoigne la dimension spatiale des événements. Avoir lieu signifie s'approprier un espace d'action qui n'existerait pas sans cette action même. Étant liée à l'action dans notre hypothèse de travail, la présence est, comme nous l'avons dit plus haut, *ce qui a lieu* : pour le moment nous ne cherchons pas à savoir ce qu'est, ce qui a lieu ; nous ne savons pas en quoi consiste ce qui va avoir lieu, nous savons seulement que face à un événement quelconque nous sommes enclins à nous demander s'il y a ou il y avait quelqu'un ou quelque chose. C'est là, la question fondamentale de toute présence : *y-a-t-il quelqu'un ?* Et

---

<sup>55</sup> Pour réfléchir à l'histoire et aux perspectives de la sociologie des usages, voir S. Proulx, « La sociologie des usages, et après ? », dans *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 6/2015 (disponible en ligne).

ensuite, dans le cas où cette présence est perçue ou ressentie, *comment se fait-il* qu'il y ait quelqu'un ? La phénoménologie de la présence numérique, la phénoménologie de cette particulière façon d'être-au-monde qui est l'être-en-ligne (que nous écrivons avec des tirets heideggeriens) ne peut que nous amener à considérer la présence en général. Pourtant, tout en sachant que ces questions à dimension générale ne pourront pas être complètement abandonnées, nous nous bornons ici à réfléchir sur certaines formes de présence en-ligne - sur *certaines* formes, il convient de le répéter, et non pas en général parce qu'il n'existe pas de présence en général. Ce qui existe, ce sont des présences précisément incarnées, structurées et socialisées selon les propriétés spécifiques les caractérisant. Nous ne tenons pas la présence « en-ligne » pour acquise, nous ne la définissons pas, nous essayons plutôt de la *chercher*. Être-en-ligne, cela veut dire *être présent*? Lorsqu'on est en-ligne, y a-t-il quelqu'un ? Comment est-il *possible* qu'il soit *là* (là, c'est-à-dire où ?) ? Quelles sont les conditions de possibilité de cette présence ? Pourquoi et comment y crois-je ? Répondre à ces questions et sous-questions signifie observer dans quelles formes spatiales et temporelles, sociales et technologiques, linguistiques et graphiques, culturelles et sensorielles, notre *être-en-ligne* se réalise comme étant un acte, un processus, une production. Nous allons chercher la présence en-ligne là où il y a, justement, cette ligne. La ligne dont il est question est celle de la connexion à Internet, la ligne nous reliant au réseau, et aussi celle qui nous relie aux autres, à ceux qui, tout comme nous, sont, d'une certaine façon, en-ligne. Si notre première hypothèse de travail était que toute présence dérive d'une action, ici nous pouvons affiner cette idée en disant que dans l'être-en-ligne la présence se fait relation. Être-en-ligne en revient toujours à *être avec* : si nous sommes en-ligne, nous le sommes forcément *avec* quelqu'un ou, au moins *devant* quelqu'un (à savoir, sous ses yeux) ou encore *selon* quelqu'un (autrement dit quelqu'un ou quelque chose le sait, peu importe si homme ou machine - routeur, navigateur ou serveur). Être-en-ligne revient à vivre dans une dimension éminemment réflexive, dans laquelle nous sommes forcément en relation avec nombreuses formes de l'altérité qui sont autant des formes d'une désunion, d'une fragmentation. C'est dans cette désunion que nous allons chercher et identifier les effets de nos actions et leur éventuel agencement en effets de présence.

Si la présence n'est qu'un effet, si elle n'est que l'agencement de nombreux effets de l'action, de quelle action serait-elle l'effet ? De quel genre d'action s'agit-il, dans le milieu socio-technologique façonné par le numérique ? S'il nous fallait un mot, un seul mot, sémantiquement moins étendu et capable de répondre à cette question cruciale, nous dirons que cette chose est la relation, c'est-à-dire, une *action qui relie*. Relation entre deux ou plusieurs personnes, relation entre des personnes et des choses, mais aussi entre des artefacts numériques autonomes qui pourtant nous visent avec des annonces, des notifications, des alertes, des propositions sollicitant nos réactions. Penser la relation comme étant à l'origine de toute forme de présence implique la pensée d'une multiplicité originaire et préexistante, une multiplicité de différences, de points de contact, de liens, d'échanges. Si on voulait mieux préciser la nature de l'activité qu'exerce cette relation, comme étant, nous le répétons, action qui relie, nous dirions que cette relation dont toute forme de présence est l'effet, c'est la médiation, l'action du milieu, l'action qui crée et qui se propage d'un milieu. À partir de l'œuvre fondatrice de Fritz Heider, *Chose et médium*, où les notions de médium et de milieu concourent à nous faire entrevoir «l'être entre» en tant que seule dimension possible de l'expérience, nous nous appuyons sur la théorie de l'intermédialité pour expliquer comment dans ce milieu socio-technologique numérique se produisent l'être-en-ligne et les formes de présence qui s'en suivent.

«L'idée qui est à l'origine de *Chose et médium*, écrit Emmanuel Alloa dans son *Introduction* à cet ouvrage, est donc qu'il faut réhabiliter la médiation, surtout dans les cas où elle semblait absente, et cela commence par la perception sensible, emblème de la médiation au cœur du sensible, celui-ci déploiera une toute autre incidence que si l'on commençait par les appareils technologiques, dont personne ne contestera le caractère médiat»<sup>56</sup>. Tout comme nous le faisons ici à l'égard du concept de présence, Heider ne nous donne pas une définition substantielle de la notion de médiation et de médium, mais — ainsi que le remarque Alloa — «fonctionnelle», à savoir basée sur les différentes activités médiales. Ainsi, «chaque fois qu'une chose est

---

<sup>56</sup> Dans F. Heider, *Chose et médium*, [1926], trad.fr. de E. Alloa, Paris, Vrin, 2017, p. 19.

appréhendée à travers une autre, on est en présence d'un médium »<sup>57</sup>. Penser *l'être-entre* revient à penser une multitude de facteurs, une multitude allant au-delà de toute dualité formalisée dans le modèle de l'interface. Cet *être-entre*, qui dans notre réflexion apparaîtra comme étant caractéristique de l'être-en-ligne, convoque nombre d'auteurs et plusieurs contributions théoriques que pourtant (ainsi que nous l'avons annoncé dans notre *Introduction*) nous tâcherons d'organiser, plus loin, dans notre discours. Dans une acception aussi large, la notion de médiation pourrait s'approcher de celle, véritablement galvaudée, de communication : pourtant, s'il est vrai que toute forme de communication est une forme de médiation, l'inverse est beaucoup plus contestable, car nous pouvons bien concevoir des médiations qui ne soient pas de la communication. Ici, nous adoptons le terme *communication* dans son acception à la fois étymologique et spatiale : à l'instar de Dominique Wolton, nous considérons la communication comme une *cohabitation*<sup>58</sup>. De toute évidence, toute technologie de la communication est, à différents degrés, une technologie de la cohabitation, car elle comporte le sentiment d'*être-avec*, d'être ensemble : si ce sentiment est éphémère et transitoire lorsqu'il s'agit de la communication téléphonique ou de la retransmission d'une émission radiophonique ou bien télévisée, car il ne va pas au-delà de la retransmission et de la conversation, il est extrêmement efficace et stable lorsqu'il s'agit des plateformes socio-numériques. Le téléphone, la radio et la télévision sont des médias amnésiques, dont la fonction et l'usage consistent dans le flux, flux de mots et d'images. Le flux terminé, rien ne reste. Lorsqu'il s'agit de Web- puisque les plateformes et les applications empiètent de plus en plus sur notre agir quotidien jusqu'à le façonner, jusqu'à conditionner et le rendre plus ou moins possible-, nous plongeons, à travers la connexion au réseau, dans des rapports de proximité : proximité avec des choses et des personnes, proximité avant, pendant et après le temps de l'être-en-ligne et des échanges en temps réel. Nous habitons ces espaces, nous nous y sommes installés, nous avons notre place : avec nos adresses, nos données personnelles, nos comptes et profils, nos carnets des photos, l'historique de tous nos actes. Tout cela ne se dissipe pas comme à la fin d'une conversation téléphonique, tout cela demeure dans la permanence d'un espace d'action, et par là de présence, qui

---

<sup>57</sup> *Ibidem*, p. 19

<sup>58</sup> D. Wolton, *Mc Luhan ne répond plus. Communiquer c'est cohabiter*, Paris, Éditions de l'Aube, 2009.

enregistre toute chose. Nous avons dit que toute présence est le résultat d'une action : en l'occurrence, l'action numérique (c'est-à-dire l'action passant par un outil numérique) est enregistrée sur des plateformes formant un espace particulier, de plus en plus socialisé et sur le point d'incorporer nos espaces sociaux préexistants. C'est pourquoi nous croyons que l'action numérique, et les effets de présence qui en dérivent n'évacuent pas du tout la nécessité d'être quelque part, à savoir d'être *près de...*, pour pouvoir être ensemble. Nous nous appuyons ici sur la notion d'*illusio*, tel que l'élabore Pierre Bourdieu. Le sociologue saisi avec ce mot « cette manière d'être dans le monde, d'être occupé par le monde qui fait que l'agent peut être affecté par une chose très éloignée, ou même absente, mais participant du jeu dans lequel il est engagé ». Notre corps est bien sûr toujours en contact avec un lieu, mais ce contact physique « n'est qu'une manière parmi d'autres d'entrer en relation avec le monde ». Même si les choses qui sont proches de nous peuvent être pour ainsi dire les favorites de notre action (car personne n'est caractérisé, avant toute chose, par le lieu où il est situé) l'espace de notre action, l'« espace du jeu », fait en sorte que « les pensées et les actions peuvent être affectées et modifiées en dehors de tout contact physique et même de toute interaction symbolique, en particulier dans et par la relation de compréhension »<sup>59</sup>. Le concept d'*illusio* pose le problème du corps et de la distance, à savoir sa capacité à affecter et à être affecté dans un espace d'action dont la proximité physique n'est qu'une manière, une *façon* d'être dans le monde. L'être-en-ligne manifeste exactement ce paradoxe, celui que Bourdieu appelle *jeu*, et pose le problème de la distance, qui, ainsi qu'on le verra mieux par la suite, est au cœur de notre expérience spatiale. À bien y songer, nous employons l'expression *être-en-ligne* pour faire référence à deux phénomènes qui, quoique souvent compatibles et même dépendants l'un de l'autre, sont de toute manière différents. L'ambivalence de l'expression exprime efficacement sa dimension spatio-temporelle : lorsque nous disons qu'un document quelconque est « en ligne », nous ne voulons pas dire par là la même chose que nous souhaitons dire lorsque nous constatons que tel ou tel autre de nos contacts WhatsApp ou Snapchat est « en ligne ». Dans ce dernier cas, nous voulons signifier qu'une personne est en train d'agir (parce qu'elle voit, écrit et

---

<sup>59</sup> P. Bourdieu, *Méditations pascaliennes*, [1997], Paris, Seuil, 200 », p. 196-197.

lit) au même moment que nous : son être-en-ligne est synchrone avec le nôtre. Dans l'autre exemple, celui du document ou de sa page dans un réseau social être-en-ligne revient à signifier que ce contenu est accessible d'une façon théoriquement permanente et stable, à son adresse. Dans une acception, donc, la définition saisit une activité en train de se dérouler et dont nous avons de retours, des informations, des réactions. Cette façon de concevoir l'être-en-ligne pourrait apparaître comme étant purement temporelle, alors qu'il y a des valeurs spatiales qui font en sorte que, en plus d'être-en-ligne au même moment que nous, notre interlocuteur est en ligne au même endroit que nous : par ailleurs, nous disons être *quelque part*, par exemple *sur Skype*, lorsque nous sommes en-ligne. La distinction entre ces deux acceptions n'est pas sans importance : cette différence mesure l'écart entre l'autonomie et l'hétéronomie qui règlent notre rapport avec les applications et les plateformes. Nous nous pencherons sur cet aspect dans le dernier chapitre du présent travail. Lorsqu'il s'agit de réseaux sociaux ou applications de messagerie instantanée, l'expérience délibérée de l'être-en-ligne se traduit facilement dans l'expression courante *être - quelque part*, comme nous venons de le dire- *avec* quelqu'un : cet « avec » témoigne d'un effet de présence se donnant dans un milieu socio-technologique particulier. On est « avec » parce qu'on est en train de faire quelque chose ensemble : à partir d'une action partagée, ce qui se dessine est un espace, en commun tout comme l'est l'action qui le produit. Le lieu qui sert de base, ou pour mieux le dire d'adresse, à cet espace d'action peut facilement être la page d'un réseau social, où le compte de chaque inscrit assume la conformation d'un lieu abritant aussi d'autres personnes. À partir de ce lieu de rencontre et de relation relativement stable, c'est-à-dire à partir de l'adresse d'un profil « en ligne » au sens asynchrone de l'expression évoqué plus haut, nous pouvons facilement engager une « discussion instantanée » et passer, de cette façon, de la modalité asynchrone de l'être-en-ligne à la synchronie de la conversation. Deux basculements majeurs se réalisent ici : un basculement temporel, car cette synchronie est finalement ce qu'on désigne par le temps réel, réel parce que le même pour les participants ; un basculement spatial, car cette page devient ce à travers quoi nous rencontrons autrui. Le paradigme de la fenêtre, souvent mobilisé pour décrire cette interaction, ne permet pas de décrire le phénomène qui a lieu et mi-lieu ici, car la fenêtre ne nous fait que voir, on

ne l'habite pas alors qu'ici l'être-en-ligne revient à être quelque part avec quelqu'un. Plus loin, nous appellerons « visage » la page ou le profil à travers lequel nous rencontrons les autres, refaçonnant l'expérience de la distance et de la séparation qui est primordiale pour notre spatialité. « Le principe séparatif, nous fait noter Michel Lussault, est au cœur de l'expérience individuelle et sociale, possède un caractère radical. Un tel constat élémentaire et le besoin de s'en arranger fondent cette activité humaine inlassable d'organisation de l'espace et la spatialité [...] L'espace devient alors pour un groupe donné l'ensemble des rapports des individus et des collectifs à la distance et à l'organisation de proximités acceptables ou souhaitables <sup>60</sup>». L'organisation de l'espace et des spatialités nous conduit à l'être-en-ligne comme cette façon d'habiter le monde qui nous est propre. Un auteur que nous allons citer à plusieurs reprises dans notre travail pour l'intérêt sociologique et philosophique de ses recherches sur les formes de présence à l'écran, Christian Licoppe, soutient que l'emploi des technologies de l'information et de la communication rend plus difficile de définir la présence, car, dit-il, celle-ci se trouverait désancrée du *hic et nunc* auquel on pouvait l'associer auparavant dans une localisation spatio-temporelle.

Ces technologies constituent en effet le moyen pour des participants distants, et donc absents, d'agir quand même sur une scène à distance. Ils concrétisent des formes de « présence qui se distinguent de « l'être ici et maintenant ». Formes au pluriel, car on sait bien que la personne absente dont on lit une lettre à une réunion, et celle qui est connectée à la même réunion par visioconférence ne sont pas « présentes » de la même manière<sup>61</sup>

En désaccord avec Licoppe, nous croyons que la scène où les participants agissent (réseau social, forum, blog) loin d'être « à distance », constitue plutôt le milieu *dans* lequel tous les participants continuent d'être liés à un lieu, et pas seulement à un temps, en commun. La très courante expression langagière *être avec quelqu'un sur Facebook* (ou sur Skype ou autre plateforme) n'est pas une banale suggestion de langage : elle exprime plutôt l'intuition de la cohabitation. On est ensemble, on est sur ou dans les mêmes plateformes, donc dans les mêmes espaces : ce sont plutôt la perception et le sentiment de ce que signifie, désormais, être dans un lieu et à un moment

---

<sup>60</sup> M. Lussault, « Où est passé le temps ? Dans l'espace ! », dans J. Birnbaum (dir.), *Où est passé le temps ?*, Gallimard, Paris, 2012, pp. 123-124.

<sup>61</sup> C. Licoppe, « Les formes de la présence », *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 1/2012 (disponible en ligne).



qui ont changé, sous l'influence de l'usage social de la technologie numérique. Si, d'un côté, Licoppe semble établir, sans questionner la chose, qu'un participant physiquement distant est, en tant que tel, absent, de l'autre côté, son analyse ouvre la réflexion à la reconnaissance de plusieurs formes de présence, contredisant de cette façon le postulat d'une présence unique et authentique. Penser la pluralité, encore une fois, en revient à saisir différentes formes de médiations et donc de présences. Nous le rejoignons alors complètement là où il décrit un paradigme performatif de la présence, pour ne plus la considérer comme un état idéal.

Une manière de rendre compte de cette pluralité est de considérer la présence non plus comme un état, mais comme un processus, s'inspirant des approches pragmatiques et phénoménologiques. La présence (tout comme symétriquement l'absence) devient alors un accomplissement continu, qui caractérise la manière dont les personnes affectent et sont affectées par les situations dans lesquelles elles sont engagées. Être présent dans ce second sens est un travail, et repose sur des compétences, des dispositions et de dispositifs, des ressources et des contraintes pour affecter et être affecté par les situations. La présence apparaît alors comme le fruit d'un travail incessant des acteurs pour participer aux situations selon des modalités variées. La présence est susceptible de s'actualiser selon des formats variés que l'analyste peut tenter d'identifier. Ces formes de présences sont historiquement et culturellement situées, elles indexent des inégalités relatives à la visibilité des personnes et à leur capacité d'affecter les situations.<sup>62</sup>

Nous aimerions souligner deux mots qui expriment assez efficacement notre conception de la présence numérique : ces mots sont « processus » et « travail ». Comprendre la présence comme processus et travail en revient à ne pas idéaliser des formes de présence supposées n'être que naturelles. Raisonner en ces termes signifie considérer la présence comme une capacité, capacité qui comme le dit Licoppe doit être mise à l'épreuve de contextes culturels et historiques changeants. Sur la base de deux approches citées par Licoppe (à savoir les approches pragmatistes et phénoménologiques), encadrées dans une vision socio-médiale, nous postulons que la présence à l'époque du numérique ne peut pas ne pas être encadrée et agencée par la technologie numérique. Parler de présence aujourd'hui, cela nous oblige, avec un glissement du singulier au pluriel, à parler des formes des présences numériques et, en l'occurrence, dans notre travail, de l'être-en-ligne. À l'instar de Paul Mathias, nous considérons la connexion à Internet et le Web comme un phénomène total traversant toutes les strates de notre existence<sup>63</sup>. En outre, nous pensons que ces

---

<sup>62</sup> *Ibidem.*

<sup>63</sup> P. Mathias, *Qu'est-ce que l'Internet ?*, Paris, Vrin, 2009.

strates, aujourd'hui, sont liées entre elles par la connexion au réseau et les innombrables fonctions des applications à travers lesquelles nous agissons et nous nous rapportons aux autres. Nous l'avons dit dans notre introduction : les outils et les usages numériques nous posent la question de la présence parce qu'ils sont capables de produire des mises en action et des mises en situation dans lesquelles des formes de présence se manifestent comme détournements et intégrations de la distance selon des façons d'être et de se dire *ensemble*. Dans ce premier chapitre, nous pourrions voir comment le concept d'action se révèle fondamental pour une conception appropriée de l'espace numérique. Ces actions sont, presque toujours, menées par des êtres humains, dont elles constituent parfois une prolongation. Et très souvent, l'automatisation induite par les fonctions de certains protocoles ou algorithmes produit des effets indépendamment et au-delà d'une intention humaine vigilante et attentive : l'entremêlement homme-machine (on le verra mieux dans le dernier chapitre) constitue une des questions fondamentales lorsqu'on veut définir le statut de la présence à l'époque du numérique. Nos actions, en tous cas, apparaissent comme étant actions technologiquement encadrées et équipées, plus ou moins orientées, acheminées, automatisées : actions d'appareil -nous pourrions dire- actions -forcément- de dispositifs socio-technologiques relativement complexes. Agir, aujourd'hui, comporte très facilement la nécessité d'utiliser des outils numériques. Les usages que nous en faisons, dans leur ensemble, façonnent (au sens strict du terme : ils donnent forme et façon) notre manière d'agir et par là notre manière d'habiter le monde. Le numérique est moins un dispositif visuel qu'un système de conduites et de pratiques (bien que la composante visuelle soit cruciale) : notre première hypothèse de travail est que l'espace numérique, tel qu'on va le décrire et le définir, n'est pas seulement un des espaces de nos actions, mais plutôt l'espace de raccordement de tous les espaces de notre vie. Ce qui est en train de s'instaurer via la technologie numérique est un véritable *ordo affectionis*, car le numérique décide du positionnement, de la localisation et des conditions d'accès à la plupart des choses dont nous avons besoin pour vivre et des moyens à notre disposition pour *affecter* le réel, c'est-à-dire pour le *toucher* et *s'en saisir*. Le réseau, auquel objets, lieux et personnes sont de plus en plus connectés, tisse la trame des procédures à suivre pour agir : qu'il s'agisse de trouver une adresse, d'acheter un

billet d'avion, de déposer son CV, de s'inscrire à une maternité, de louer son appartement, de chercher quelqu'un pour le temps d'une soirée. Plusieurs espaces et domaines trouvent leur raccordement dans le réseau numérique, qui empiète désormais complètement sur notre réalité quotidienne jusqu'à fusionner avec elle. Parler des espaces de nos actions veut dire penser aux espaces résultant de nos actions, c'est-à-dire aux actions transformant un lieu en espace, mais aussi à l'espace comme étant la condition, au sens de la condition de possibilité que choses et personnes, hommes et machines puissent se disposer et ainsi interagir. La double affirmation selon laquelle ce sont des usages et des pratiques, des actions et des comportements (individuels et collectifs, privés et publics à la fois) qui produisent l'espace numérique en tant qu'espace vécu, et que cet espace, à son tour, consiste dans les conditions de possibilité de toute action, convoque une acception phénoménologique de la notion d'espace, d'abord, et une mise en contexte anthropologique et social, par la suite. Ce sera justement à la lumière de cette double inspiration théorique que nous allons travailler ici ce concept. Ainsi, les mots de Maurice Merleau-Ponty nous éclairent sur la virtualité de l'espace, sa nature performative, son être toujours en puissance bien au-delà de la finitude des choses :

L'espace n'est pas le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses, mais le moyen par lequel la position des choses devient possible. C'est-à-dire qu'au lieu de l'imaginer comme une sorte d'éther dans lequel baignent toutes les choses ou de le concevoir abstraitement comme un caractère qui leur soit commun, nous devons le penser comme la puissance universelle de leurs connexions <sup>64</sup>.

La force spatialisante qui finalise ces connexions est, dans la conception de Merleau-Ponty, l'homme, sur lequel et vers lequel les choses semblent converger. C'est l'homme qui réunit l'ensemble hétérogène des objets qui l'entourent et qui les transforme ainsi en actes spatialisant. Cet homme qui- selon Merleau-Ponty, tout comme selon Jean-Paul Sartre- produit un milieu à travers son action, habite aujourd'hui un monde de plus en plus numérisé. La théorie phénoménologique de l'espace comme espace d'action est renforcée par plusieurs études et recherches anthropologiques. Ainsi, un concept façonné par Merleau-Ponty et Sartre élargit sa portée heuristique dans l'adoption et dans les versions de l'anthropologie. La réflexion de Michel

---

<sup>64</sup> M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, [1945], 2015, p. 290-291.

Lussault, qui porte de plus en plus sur la numérisation de notre espace social, clarifie et met à jour la vision phénoménologique, merleau-pontyenne et sartrienne.

La spatialité des lieux est bien, pour celui qui la réalise et la vit, cette expérience « qui se produit effectivement » et qui l'affecte, au sens fort du terme, cette activité qui l'embarque dans l'interspatialité, la cohabitation avec d'autres humains et d'autres réalités. Ainsi la caractéristique du contemporain, conçu comme régime d'historicité, c'est d'être avant tout... un régime de spatialité(s). La seule chose qui nous permet de conforter un collectif, c'est de devoir, chaque jour, faire avec le partage des espaces de vie. Ce qui institue les sociétés, n'est pas un « être ensemble » essentiel qui exprimerait une nature sociale et politique (car, en la matière, il n'y a pas d'« être », cet « ensemble » est lui-même équivoque, sans compter que le trait d'union entre les deux est tout sauf clair), mais un « faire-avec », une pragmatique liée à la nécessité d'organiser spatialement la viabilité de l'existence, qui fait « tenir » momentanément des composés d'humains, de non humains, de matières, d'idées, d'affects, de corps et de chairs, de voix, de sons et de lumières.<sup>65</sup>

Les « espaces de vie » naissent donc grâce à un « faire avec » dans lequel se déploient nos spatialités quotidiennes : de cette façon se créent les espaces (rues, places, marchés, jardins, etc.) où des gens se reconnaissent comme étant une société. Parler au pluriel, parler de spatialités et non d'espace, ouvre, encore une fois, à cette pensée de la pluralité évoquée plus haut et qui nous semble nécessaire pour comprendre la complexité spatiale de la culture numérique. Parler des spatialités revient à désancrer l'idée de présence de son appartenance à un seul lieu de manifestation : si le moteur de l'espace est l'action, il y a des espaces partout où des actions se déroulent. Nous pensons pouvoir affirmer que cette complexe organisation spatiale, qui ouvre à la possibilité même d'exister comme étant des êtres humains au sein d'une communauté, est aujourd'hui prise en charge par le réseau, la connexion, les diverses plateformes et applications qui nous permettent d'agir de façon efficace et satisfaisante. Si l'organisation spatiale de l'existence passe par la connexion à Internet et par le Web, alors les éléments socio-anthropologiques mobilisés par Lussault se configurent comme cet *ordo affectionis*, à savoir une *disposition* de choses et une *discipline* de conduites, qui coïncide avec la structure du réseau. Le numérique distribue les choses de ce monde, en déterminant les distances qui règlent l'accès aux objets et aux personnes : les objets, les personnes, les lieux, les services, les outils, les informations, voire tout ce avec quoi nous habitons le monde

---

<sup>65</sup> M. Lussault, *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*, Paris, Seuil, 2017, p. 281.

est agencé par le biais de la connexion et par les divers services que le Web nous offre. Achats, locations, rencontres, voyages, tout genre de *recherches* (d'objet, de compagnie, de livres, de travail) : nous faisons tout cela via la connexion à Internet. C'est pourquoi nous devons dire que le numérique est la nouvelle façon d'habiter le monde. Qu'est-ce que veut dire, *habiter*? Répondons avec Martin Heidegger : « Habiter est la manière dont le mortel est sur terre <sup>66</sup> ». Comment habitons-nous ? Quel espace dérive de ce fait, apparemment banal, d'habiter ? Nous tacherons de répondre à ces questions inéludables. Tout comme plus en haut au sujet d'espace et action, ici aussi notre approche théorique sera anthropologique et phénoménologique : nous allons nous situer plus précisément au croisement de deux théories de l'espace vécu, celle de Henri Lefebvre et celle de Martin Heidegger, en focalisant notre discours sur ce qu'elles ont en commun : à savoir, l'idée d'un espace à penser comme ce qu'il y a à faire, à produire et à habiter. En refusant le modèle morphologique classique du cadre ou de la boîte, d'un contenant et de son contenu, Lefebvre écrit :

Penser l'espace à la manière d'un cadre ou d'une boîte, dans laquelle entre n'importe quel objet pourvu que le contenu soit plus petit que le contenant, et que celui-ci n'ait d'autre affectation que de garder le contenu, c'est sans doute l'erreur initiale<sup>67</sup>.

Ne pas concevoir l'espace comme l'emboîtement d'angles et d'objets lié selon la logique du « dans », signifie le penser alors comme agencement de tendances et aptitudes, comme rapport d'aspirations et d'expériences qui, au lieu de se faire contenir dans quelque chose, vont *vers* quelque chose. Dans le but d'expliquer la signification de la locution être-au-monde, que veut dire, se demande Heidegger, « être-au » ? [*In-sein*], qui ainsi répond :

Complétant tout de suite l'expression, nous aboutissons à être-au-« monde », et sommes enclins à entendre cet *être-au* comme " être dans... ", l'être dans étant celui propre à la relation contenu-contenant (comme l'eau est « dans » le verre, le vêtement est « dans » l'armoire) qui peut être élargie à " l'espace mondial " qui contient tout. Mais l'être-au-monde propre au *Dasein* ne répond pas à cette simple et intuitive spatialité d'encastrement de choses étant toutes là devant : *l'être-au [In-sein]*, comme existentiel, a très peu à voir avec l'être dans au sens du « au dedans de ». <sup>68</sup>

Il est ici intéressant pour nous de suivre pas à pas sa subtile analyse étymologique : « *In* —

---

<sup>66</sup> M. Heidegger, *Bâtir habiter penser*, dans *Essais et conférences [1954]*, trad. fr. Paris, Gallimard, (1958), 2016, p. 175.

<sup>67</sup> H. Lefebvre, *La production de l'espace*, Anthropos, Paris, [1974], 2000, p. 112.

<sup>68</sup> M. Heidegger, *Sein und Zeit [1927]*, trad. fr. *Être et Temps*, Gallimard, Paris, 1986, p. 87.

remarque-t-il — vient de *innan* —, *wohen, habitare, habiter, séjourner*; « *an* » signifie : je suis habitué, je suis en familiarité avec, je cultive quelque chose ; il y a la signification de *colo* au sens de *habito* et *diligo*. Cet étant auquel appartient l'être-au avec cette signification, nous l'avons caractérisé comme l'étant que je suis [ich bin] chaque fois moi-même. L'expression « bin » est en intime connexion avec « bei/auprès »; ich bin à son tour veut dire : j'habite, je séjourne auprès du... monde en tant que ce qui m'est, de telle ou telle façon, familier. Sein/être en tant qu'infinif de « *ich bin* », c'est-à-dire entendu comme existentiel, signifie habiter chez..., être familier avec... »<sup>69</sup>. Cet « être-au-monde » ainsi conçu et qui constitue la structure fondamentale du *Dasein* inspire ici notre travail de systématisation de l'espace numérique : un travail à la fois praxéologique (parce que centré sur l'action) et morphologique (parce qu'attentif à la *forme*). L'espace social est un produit social, pouvons-nous dire en empruntant à Henry Lefebvre son apparente tautologie. Qu'est-ce que cela veut dire ? De quoi l'espace social est-il le produit ? Si on se concentre sur l'action, l'espace social serait le résultat d'actions qui, elles, sont sociales, car elles sont partagées, elles sont des actions menées à plusieurs, elles se réalisent en une forme collective. Résultant des pratiques et habitudes de plus en plus numériques, parce que technologiquement équipées et, par là, cohérentes avec la culture numérique, cet espace social est aussi technologique. Il est infiltré, façonné, incorporé par le réseau et la connexion. Pour cette raison nous parlons ici d'espace socio-technologique. Pour explorer sa profondeur, nous mobilisons la conceptualisation de l'espace social, comme étant espace vécu, pour laquelle Lefebvre nous offre un modèle adéquat à la compréhension de la spatialité engendrée par nos pratiques numérique. Lefebvre, à l'instar de Heidegger, nous invite à élargir notre regard : se limiter à regarder *dans* l'interface numérique, c'est-à-dire dans le cadre, dans l'écran, sans regarder aussi tout au tour d'elle et dehors d'elle, implique une vision restreinte de la spatialité humaine, de l'espace vécu et donc de la spatialité engendrée par les outils et les pratiques numériques. L'espace social, chez Lefebvre, est abstrait tout en étant réel, est concret sans être non plus un simple objet ou un produit quelconque. Il est « champs de l'action » et « support de l'action » à la fois, il est « actuel », c'est-à-dire qu'il est

---

<sup>69</sup> *Ibidem.* p.88

donné » et « potentiel », parce que « milieu des possibles », « réunion de matériaux (les objets, les choses) — et ensemble de matériels (les outils, les démarches pour se servir efficacement des outillages et des choses en général) ». Ce n'est pas une collection de choses ni un ensemble de faits. Cet espace est un régime de pratiques : en explicitant une pensée qui résonne avec celle de Lussault qu'on a mentionnée plus haut, Lefebvre écrit que « L'espace apparaît donc comme objectivité, mais n'existe socialement que pour l'activité (pour et par la marche, les déplacements à cheval, en voiture, en bateau, en chemin de fer, en avion)<sup>70</sup> ». Cette activité est alors, avant toute chose, la propulsion de notre corps qui avec son mouvement crée des espaces : « L'organisme vivant n'a de sens et d'existence que pris avec ses prolongements : l'espace qu'il atteint, qu'il produit. [...] Tout organisme vivant se reflète, se réfracte, dans les modifications qu'il produit en son "milieu", son "environnement" : son espace »<sup>71</sup>. Dans sa théorisation de l'espace social, Lefebvre considère le corps comme un « point d'arrivée et de départ »<sup>72</sup> : le corps occupe l'espace. Comment peut-il l'occuper ? Qu'est-ce que cela veut dire au juste, « occuper l'espace », et comment cela serait-il possible s'il est vrai, comme nous l'avons affirmé plus haut, qu'il n'y a pas d'espace avant notre action ? Lefebvre nous donne des éléments de réponse :

Occuper l'espace ? On sait que l'espace n'est pas préexistant, vide, doté seulement de propriétés formelles. La critique et le refus de l'espace absolu équivalent au rejet d'une représentation, celle d'un contenant que vient remplir un contenu, la matière, le corps. Dans cette représentation, le contenant (formelle) et le contenu (matériel) sont indifférents l'un à l'autre et ne le présentent donc pas une différence saisissable. [...] Les corps, avec ses capacités d'action, ses énergies, ferait-il l'espace ? Sans doute, mais pas au sens où l'occupation « fabriquerait » la spatialité — dans le sens d'un rapport immédiat entre le corps et son espace, entre le déploiement dans l'espace et l'occupation de l'espace. Avant de produire (des effets, dans la matière, des outils et des objets), avant de se produire (en se nourrissant) et de se reproduire (par la génération d'un autre corps) chaque corps vivant est un espace et a son espace : il s'y produit et le produit. [...] Les corps, les déploiements d'énergie, produisent de l'espace et se produisent, avec leurs mouvements, selon les lois de l'espace. Et ceci, qu'il agisse des corpuscules ou des planètes, des cristaux, des champs électromagnétiques, des divisions cellulaires, des coquillages ou des formes architecturales. [...] Le concept de production de l'espace prend une force plus grande. <sup>73</sup>

Remarquer la nature performative de notre espace social signifie insister sur l'importance du

---

<sup>70</sup> Lefebvre, *op. cit.*, p. 222

<sup>71</sup> *Ib.* p. 227

<sup>72</sup> *Ib.* p. 225

<sup>73</sup> *Ib.* p. 199

mouvement de notre corps : l'intuition de Lefebvre a été adoptée par un des pères de l'anthropologie historique et culturelle, à savoir Christoph Wulf. Pour Wulf l'espace social résulte de rituels et mimésis, deux actions traditionnelles à travers lesquelles la performativité notre corps produit un monde, voire un espace. L'élément en commun à ces deux notions, c'est le mouvement, nous dit Wulf : « Grâce à leurs 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, écrit-il, 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 <sup>74</sup>». Le concept de mouvement sera repris plus loin dans notre travail, car il constitue un des aspects les plus originaux des enjeux culturels du numérique : le numérique, comme le cinéma, nous donne l'illusion d'un mouvement qui n'est qu'une succession d'unités discrètes (dans le cinéma des photogrammes, ici des chiffres) et met du mouvement là où il y en avait beaucoup moins, c'est-à-dire dans les activités d'écriture et de lecture, par le biais de l'hypertexte, les protocoles de transmission de données et de l'affichage des pages. Les implémentations graphiques des protocoles et le design des interfaces numériques utilisent souvent des éléments dynamiques (clignotements, glissements, emboîtements, etc.). L'instabilité, la *virtualité* d'une page Web que nous pouvons à tout moment *actualiser* est une composante fondamentale de ce mouvement, qui donc est à la fois apparent et authentique. Nous reviendrons plus loin sur ce sujet, maintenant cherchons à voir la profondeur anthropologique de la notion de mouvement. À l'instar de Lefebvre et Wulf, nous constatons que les hommes sont toujours pris dans un mouvement quelconque : ils se lèvent, s'assoient, s'habillent, ils marchent ou se déplacent avec n'importe quel moyen de locomotion. Les hommes qui parlent et qui écrivent, qui s'embrassent et cuisinent, et mangent, boivent, rangent, font la vaisselle sont les mêmes qui sourient, rient, pleurent :

Les actions dirigées vers le monde environnant ou vers d'autres individus requièrent

---

<sup>74</sup> Christoph Wulf, *Une anthropologie historique et culturelle. Rituels, mimésis sociale et performativité*, trad. fr., Paris, Téraèdre, 2007 (p. 85)



l'usage du corps. La mise en scène et la performativité du corps résultent de ses mouvements, dont un grand nombre est appris dans l'enfance, certains étant impossibles à acquérir plus tard. [...] En imitant et en s'appropriant les mouvements d'autrui, l'enfant apprend comment ces mouvements transforment son propre corps et modifient sa position au sein de l'espace social, comment ils agissent sur les autres individus et comment ils lui permettent d'ordonner le monde des objets.<sup>75</sup>

La richesse des mouvements accomplis par l'homme réside dans leur capacité d'exprimer un sens, et par là de créer un espace qui est à la fois d'action et de communications.

Lorsqu'on réfléchit aux mouvements des hommes, on fait facilement référence à des mouvements significatifs, à des agrégations physico-symboliques qui sont à la base de la socialisation de l'individu : les gestes. Dans les situations sociales, ce sont des moyens d'interprétation qui aident les sujets sociaux à prendre contact les uns avec les autres et à se faire comprendre. Dans les gestes, des relations sociales et des sentiments s'expriment qui souvent n'ont pas conscience de ce qu'ils réalisent ni ne prennent conscience de ce qu'ils perçoivent ni de ce à quoi ils réagissent. Les gestes accompagnent la langue parlée, mais ils ont aussi une « vie personnelle » qui n'a pas de rapport immédiat à la parole [...] Les gestes sont considérés comme une expression plus fiable de la vie intérieure que ses mots, davantage dirigés par sa conscience.<sup>76</sup>

Si nous songeons aux gestes de la culture numérique, on constate que les usages numériques se manifestent comme une inflorescence des nouveaux gestes, de nouvelles manières d'habiter le monde : nos postures, nos micro-mouvements, nos gestes les plus quotidiens sont en train de se modifier et de modifier par là le rythme et le style de l'espace social qu'ils structurent et ponctuent. Leur valeur rituelle a déjà fait l'objet d'une étude à mi-chemin entre design et sociologie descriptive, *Curious Rituals* de Nicolas Nova<sup>77</sup>. Grâce à de nombreux dessins (photo 1), dans les pages de son ouvrage nous pouvons apprécier la multitude de formes, des manières, de styles, plus ou moins personnels, tactiques, automatiques, privés, publics, dans lesquelles se manifeste notre rapport à la technologie numérique. Un rapport, avant toute chose, corporel, et par là, au prisme de ce que nous avons dit plus haut à l'instar de Wulf et Lefebvre, social. Ici, sans détailler graphiquement chaque geste, nous souhaitons réfléchir à la gestuelle dans une perspective phénoménologique et anthropologique, pour mieux saisir son rôle dans la

---

<sup>75</sup> *Ibidem*, p.86

<sup>76</sup> G. Gebauer, C. Wulf *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, [1998], trad. fr., Paris, Anthropos, 2004, p.69-70

<sup>77</sup> N. Nova, *Curious Rituals*, /curiousrituals.files.wordpress.com



Figure 1

constitution de l'espace social. Nous avançons l'hypothèse que la gestuelle numérique, en plus d'être la panoplie chorégraphique décrite par Nova, devient finalement notre manière d'habiter le monde, pour revenir sur une notion mobilisée avant. La gestuelle numérique, socialisée, industrialisée, plus ou moins standardisée, perpétue notre rapport, à la fois éminemment technique et corporel, à l'espace et au monde. Les gestes accomplis par une personne qui agit sur une interface numérique ne sont pas accessoires et ornementaux pour la *production de l'espace* socio-technologique dans lequel nous vivons. Ces gestes sont essentiels. Avec les mots de Vilém Flüsser, nous affirmons qu'« On est dans le monde sous la forme des gestes, et en principe tout changement du *Dasein* est lisible dans le changement des gestes »<sup>78</sup>. Lorsque, en 1997, Derrick De Kerckhove écrivait que « la vidéoconférence, déjà parfaitement adéquate à des fins d'affaire et d'enseignement, va continuer à s'améliorer. [...] La téléprésence va certainement créer de nouvelles formes d'interactions humaines, de nouvelles formes de présence et, qui sait, de nouvelles gestuelles <sup>79</sup>», il a été bon prophète. En revanche, à ce moment-là, rien ne pouvait lui laisser deviner si les technologies téléprésentes se restreindraient au monde des affaires ou de

<sup>78</sup> « Lettre datée du 07-08-1974 », in V. Flüsser, *Les Gestes*, [1999], Bruxelles, Cahier du MIDI/Al Dante+ Aka, 2014, p.18

<sup>79</sup> D. de Kerckhove, *L'intelligence des réseaux* [1997], traduit de l'anglais par F. de Kerckove, Édition Odile Jacob, Paris, 2000, p. 97

l'éducation, ce sur quoi il s'interrogeait. Aujourd'hui nous pouvons observer que la téléprésence, loin de se borner à des domaines précis de notre vie, a été, pour ainsi dire, familiarisée et banalisée, après des années de domestication de Skype ou autres logiciels semblables jusqu'à l'appel vidéo de Messenger ou WhatsApp. Elle constitue une des façons plus récurrentes pour communiquer à distance, et même dans des foyers familiaux, elle participe à l'instauration des rapports entre les grands-parents et leurs petits-fils. Une nouvelle gestuelle, liée à des logiques d'écriture et de lecture en plus que de visiophonie, est déjà en train de s'inscrire sur notre corps et dans notre paysage urbain, dans notre quotidien domestique comme dans notre espace public. À travers ces gestes nous agissons, bien sûr, dans des plateformes numériques particulières, où nous écrivons, affichons des contenus, lisons, envoyons un texto, tout étant en train d'agir dans un autre espace intégré par les spatialités socio-technologiques numériques, à savoir l'espace que nous occupons (au sens de Lefebvre) avec notre corps. L'espace où nous sommes avec notre corps n'est pas évacué par l'interaction avec une interface numérique : les conditions de possibilité dont il peut disposer pour agir, la manière dont il le fait, ne sont pas sans importance pour le déroulement de notre action dans l'interface numérique. La preuve, c'est que, ainsi que le remarque Laurence Allard, le passage de la connexion fixe à la connexion nomade a engendré de nouvelles façons d'écrire, de prendre des photos et, entre autres, l'essor des *emoji*<sup>80</sup>. En plus, les gestes s'inscrivent sur notre corps et, par là, dans nos espaces sociaux dont le Web fait partie et qui, à son tour, fait partie du Web. L'espace dans lequel nous vivons est numérique, car les relations pratiques qui le régissent sont de plus en plus calculées et maîtrisées à travers la technologie numérique. Nous habitons un espace socio-technologique qui, après avoir été marqué par la diffusion du réseau électrique (qui a rendu possibles le téléphone et la télévision) est marqué par la connexion à Internet et la capacité que le Web a de l'englober, grâce à une croissante spécificité d'offres et de services qui est en train, pour ainsi dire, d'épuiser le réel. Les gestes que nous faisons avec les outils de la technologie dominante se reflètent dans l'interface numérique en autant d'actes, mouvements, gestes. C'est donc le geste l'unité physico-socio-technologique dans laquelle les divers espaces sociaux

---

<sup>80</sup> Cf. L. Allard, « De l'hyper-texte au mob-texte. Les signes métis de la culture mobile : écrire quand on agit », dans Angé, (dir), *Traité STI. L'hypertexte à l'ère de la technique. Enjeux et perspectives*, Paris, Lavoisier, 2015

fusionnent. La fusion, en somme, est accomplie par la connexion au réseau et tout ce qui s'en suit. En cherchant un espace qu'on puisse qualifier de « non numérique », force sera de constater qu'un tel espace, là où le réseau couvre le territoire, n'existe pas. Le Web n'est pas seulement l'extension du réel, il le récrée, de l'intérieur. On aura l'occasion de revenir sur cette thèse dans le dernier chapitre : pour l'instant, à l'instar de la réflexion pointée par deux experts des médias comme Jean-François Fogel et Bruno Patino, nous refusons l'idée pour laquelle le numérique serait un média déréalisant et dématérialisant notre expérience du réel. Bien au contraire, il agit comme un révélateur de ses structures et de ses ouvertures.

Il n'y a pas pourtant pas lieu de douter du réel : il reste présent, bien sûr, mais il n'est plus seul. Connexion permanente oblige, le réseau ne le quitte pas. Il supplée ses carences autant qu'il les révèle. Il étend la réalité en offrant à chacun de mieux la redéfinir. Dans un monde médiatisé et numérisé, ce que montrent la webcam, la photo, la vidéo, ce que dit le flux de messages, ce que suggère le moteur de recherche, 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. Le réel, c'est le monde avec la connexion, et souvent, c'est même la connexion avec ce qu'elle laisse de place au monde.<sup>81</sup>

La même conception du rapport entre Web et réalité avait été explicitée, quelques années avant, par J. David Bolter et Diane Gromala :

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 <sup>82</sup>.

Dans l'optique de la continuité entre les espaces de nos actions, les gestes de l'être-en-ligne sont fondamentaux pour la convergence des divers espaces dans un milieu. Ce que nous voulons développer ici est une morphologie et une praxéologie des gestes propre à a culture numérique. Ces gestes mobilisent avant toute chose la main, dont la centralité dans la spatialité numérique

---

<sup>81</sup> J.-F. Fogel, B. Patino, *La condition numérique*, Paris, Grasset, 2013, p. 196

<sup>82</sup> J. D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors, MIT [2003], 2005*, p. 120

pourrait être encore mieux saisie à partir d'une réflexion sur la peau : certains de nos gestes numériques sont éminemment gestes de peau, déclinés selon la technologie tactile. La main n'est pas seulement organe de prise, mais aussi organe d'exploration et de vision : nous voyons au fur et à mesure que nous avançons sur une page Web et cet avancement se fait à travers notre main. À l'instar de Pierre Cassou-Nogues et de sa « quasi-phénoménologie » de la peau, nous nous devons de regarder la peau comme ce qui, avant toute chose, nous fait *avoir lieu* : « Je suis dans mon corps, c'est-à-dire sous ma peau », écrit-il<sup>83</sup>, avant de décrire cette surface de contact avec nous-mêmes et le monde.

« Peau » ici ne doit pas s'entendre au sens médical. La peau, dans une quasi - phénoménologie, sera plutôt une frontière entre l'intérieur et l'extérieur du corps : une frontière que j'observe du dehors et que j'approche de l'intérieur. Cette frontière, à la différence de la peau telle que la décrirait une encyclopédie médicale, avec différentes strates, est une simple surface. Ce n'est pas que la peau soit insensible. J'ai posé la main sur l'accoudoir du fauteuil. Je peux, en faisant varier mon mouvement, faire apparaître les textures, le lisse froid du métal, ou faire naître une sensation de pression à l'intérieur de ma main, sous ma peau, ou encore une sorte de frisson à la surface même de la peau. La peau est le lieu des sensations, qui rassemblent à celles de l'intérieur du corps, mais ne se confondent pas avec elles : le frisson, la caresse semblent parcourir la surface de la peau plutôt que l'intérieur du corps. Cette surface analogue à celle des objets extérieurs, possédant textures et couleurs, se révèle sensible, donnant également lieu à des sensations, mais, précisément, des sensations superficielles.<sup>84</sup>

Si nous observons une personne en-ligne, ce que nous voyons c'est la main en mouvement et son corps en mouvement. La technologie numérique dans son usage social est désormais technologie nomade, déambulatoire, péripatétique : le mouvement de la main s'accompagne facilement à celui de notre corps en train de marcher ou de se tenir debout, dans une stratification de mouvements qui dialoguent les uns avec les autres. Ces mouvements se donnent à voir d'une façon rituelle, reconnaissable, technique : lorsque nous observons quelqu'un en train d'utiliser son Smartphone dans un métro nous sommes dans une mise en scène, à laquelle participent le métro, les gens autour de nous et les objets que nous pouvons voir et toucher, tout comme l'outil que cette personne est en train d'utiliser et que nous ne voyons que de l'extérieur. Nous pouvons tout au plus deviner ce qu'il est en train de faire, nous pouvons comprendre son *effort* et s'il est en train d'écrire ou de lire,

---

<sup>83</sup> P. Cassou-Noguès, *Mon Zombie et moi. La philosophie comme fiction*, Paris, Seuil, 2010, p. 296-297

<sup>84</sup> *Ibidem* p.278

d'écouter ou de parler, mais nous ne voyons pas forcément son écran. Cependant, nous observons que cette personne se tient debout d'une certaine façon, que ses doigts bougent d'une *certaine façon*, qu'elle écrit très rapidement avec son pouce, dans une immersion partielle qui la laisse en contact avec l'environnement. C'est pourquoi elle descend à l'arrêt. À l'instar de Wulf, cité plus haut, nous considérons celle-ci comme une mise en scène de notre corps. Cette mise en scène, comme toute mise en scène, comporte des éléments visibles et d'autres qui ne le sont pas : la personne que nous observons est dans notre champ visuel, mais son écran est, pour nous, derrière les coulisses, hors du cadre. Pour la personne avec laquelle il est peut-être en train d'échanger, la mise en scène est avant toute chose sa propre position et situation, à savoir son être *quelque part*, ajouté à ce que l'écran numérique donne à voir. Le métro et tous les participant à la scène, pour son interlocuteur, appartiennent à l'invisible, alors que c'était visible pour nous. Toute mise en scène comporte une exclusion, car, ainsi que tout cadre et tout écran, elle doit nous cacher *quelque chose* pour pouvoir nous faire voir *le reste*. Dans l'exemple choisi, plusieurs mises en scène se croisent comme étant le résultat de plusieurs actions, regards, gestes. Il n'y a pas de présence là où il n'y a pas d'action, nous avons postulé cela au début de ce chapitre. Désormais nous ajoutons qu'il n'y a pas d'action sans mise en scène, c'est-à-dire sans un dispositif spatial et social, sans médiation : cette médiation agence des corps et des regards, des lieux et des actions, l'attention d'un observateur et l'action de l'acteur, dans le milieu où l'événement a lieu. Aujourd'hui, ce milieu est refaçonné par la connexion au réseau, qui rend possible toute une série d'événements dans la scène, à savoir dans un espace d'action, de plus en plus numérisée, d'une façon ou d'une autre. La scène où nous agissons ne peut pas se dérober à l'être en-ligne : être-en-ligne, c'est de la mise en scène, c'est aujourd'hui, si nous pouvons dire, la plus importante des mises en scène, car c'est la scène dont choses et personnes ont le plus souvent besoin pour être joignables, accessibles et visibles, pour être ensembles et, par là, enfin, présents. À l'instar de Goffman<sup>85</sup>, nous considérons la dimension de la vie quotidienne et les actes de « présentation de soi » comme répondant aux codes de la mise en scène et par conséquent, le paradigme théâtral, comme un outil théorique

---

<sup>85</sup> Cf. Goffmann, *op. cit.*

adapté à détecter les principales dynamiques de socialisation. Toute mise en scène est formée par plusieurs éléments et facteurs (architecturaux, visuels, gestuels, rituels). Aujourd'hui, la mise en scène de notre vie quotidienne qui est de plus en plus façonnée par la technologie numérique : mise en scène sur l'écran, bien sûr, mais aussi de ce côté-ci de l'écran. Nous allons mobiliser dans notre travail trois cas fondamentaux lorsqu'il est question de mise en scène : dans les pages qui suivent, le théâtre et le jeu, dans les prochains chapitres le cinéma. Théâtre, jeu et cinéma qui dans leur nature institutionnelle et fictionnelle nous parlent de la mise en scène du milieu socio-technologique dans lequel nous vivons. Théâtre, cinéma et jeu se fondent tous les trois, sur l'action et sur une gestion particulière des corps, de l'espace et des regards. Concernant le théâtre, la comparaison avec le milieu numérique a fait l'objet de l'étude de Brenda Laurel que nous avons citée dans l'*Introduction* : une comparaison, avant toute chose, architecturale, entre l'ergonomie informatique et *les* théâtres, des théâtres grecs, qui sont ouverts, à l'extérieur et sans coulisses, jusqu'au théâtre contemporain, où la scène est souvent distribuée dans la salle, avec un effet dépaysant de mise en abîme du spectateur, en passant par le théâtre à l'italienne, avec son plateau et ses coulisses. À chaque fois, action et regard sont agencés dans une architecture et une mise en scène particulières. Les analogies entre numérique et jeu dérivent, quant à elles, des jeux vidéo et encore plus du processus de gamification et d'enjolivement des interfaces numériques, sur lequel on reviendra plus loin. Quant au cinéma, l'intérêt d'une comparaison avec le numérique a été démontré par Lev Manovich dans sa réflexion sur les écrans : légitimement Manovich insère les écrans numériques dans le sillage de la culture visuelle, mais en faisant cela ainsi qu'on le verra mieux dans le prochain chapitre, certaines différences entre écran du cinéma et écran des outils numériques ne sont peut-être pas bien mises en évidence. Les mises en scène nécessaires pour délimiter la scène théâtrale, le cadre cinématographique, l'espace du jeu alimentent et transforment notre *vision* du monde, en l'adoptant comme une sorte d'infrastructure de mises en scène. Nous rejoignons à cet égard le cinéaste et théoricien du cinéma Jean-Louis Comolli, là où, dans une inspiration clairement goffmanienne, il affirme que :

Les sociétés sont constituées de mises en scène croisées, empilées, distinctes et confondues, claires et obscures, brutales et raffinées, etc. chaque individu passe d'une

mise en scène à une autre, dans l'articulation des mises en scène sociales par lesquelles il passe, sa propre mise en scène. Filmer un autre, c'est confronter ma mise en scène à celle de cet autre.<sup>86</sup>

## 1.2 Médiation et présence au théâtre et dans le jeu

Dans *La cantatrice chauve* de Eugène Ionesco, lorsqu'on sonne à la porte pour la quatrième fois en l'espace de quelques minutes, Monsieur et Madame Smith ne sont plus d'accord sur l'apparente évidence qu'à chaque fois qu'on sonne, il y a vraiment quelqu'un : il se trouve, en effet, qu'après avoir entendu la sonnette et après être allée voir, Madame Smith n'a vu personne, pour une première, une deuxième et une troisième fois. Elle en a donc conclu, logiquement, que quand on entend sonner à la porte, c'est qu'il n'y a personne. Son mari continue à penser le contraire et l'invite à aller voir quand on sonne pour la troisième fois, mais face au refus irrité de son épouse, il va voir lui-même et, cette fois, il trouve effectivement quelqu'un : le pompier. Celui-ci, pour essayer de réconcilier les deux conjoints, en arrive à la conclusion diplomatique que quand on sonne à la porte, c'est que parfois il y a quelqu'un et d'autres fois il n'y a personne. Mais il finit par compliquer en réalité la déduction, car il affirme n'avoir sonné qu'à ce moment-là et qu'auparavant, étant caché derrière une haie, il avait pu entendre lui aussi la sonnette. Et pourtant, assurait-il, n'y avait personne sur le seuil<sup>87</sup>. Dans une discussion aux effets surréalistes et inquiétants, la présence de quelqu'un qui s'annonce via un coup de sonnette et la même sonnette qui annonce qu'il n'y a personne, la présence de quelqu'un qui est donc *déjà* là et *pas encore* là au même moment (on dirait une présence en attente, une présence éventuelle prête à se faire présente), est interrogée d'abord sous son aspect logique d'implication (au sens du calcul de propositions du type « *Si...., alors...* ») et ensuite dans sa manifestation concrète, qui demande toute une série de médiations pour pouvoir s'épanouir (la sonnette, la porte, le son, les habitants de la maison et la maison même). La présence, semble-nous dire Ionesco, est ce dont nous devons toujours douter, ce qu'il faut vérifier et mettre à l'épreuve de sa même, toujours douteuse, probabilité<sup>1</sup>. La scène de *La cantatrice chauve* constitue pour nous un incomparable objet d'étude, car elle est la version

---

<sup>86</sup> J.-L. Comolli, *Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Lagrasse, Verdier, 2004, p. 213-214

<sup>87</sup> E. Ionesco, *La Cantatrice chauve*, Éditions Gallimard, Paris, 1954 (Scènes VII et VIII).



dramaturgique d'une réflexion non-essentialiste sur la présence : les éléments à la base de la querelle entre les deux conjoints sont des effets de présence, d'une présence dont on n'est pas sûr. Il s'agit, en l'occurrence, de sollicitations acoustiques et communicationnelles propres à un espace domestique où nous *pouvons*, ou non, attendre quelqu'un, qui peut effectivement arriver, ou pas. Nous avançons que le discours de Ionesco peut, ou mieux encore, doit, être lu comme un métadiscours, le thème de la présence étant au cœur du théâtre de l'absurde et plus généralement de l'ontologie du théâtre. Le théâtre, selon une très longue tradition, ferait de la présence de l'acteur son signe distinctif par rapport à d'autres formes de représentation, qualifiées de moins naturelles parce que dépourvues de l'*aura*, cette incomparable valeur présenteielle que seule la présence en chair et en os de l'acteur en scène pourrait avoir. Dans le troisième chapitre, nous reviendrons sur la question des régimes de présence au théâtre et au cinéma, et cela pour mieux saisir ce qui est spécifique du Web. Pour l'instant, nous nous consacrons à cette pièce magistrale. Dans l'énigme à tout jamais irrésolue mise en scène par le dramaturge roumain, nous pouvons repérer quelques éléments matériels et fonctionnels qui ont des correspondances intéressantes avec le milieu numérique d'aujourd'hui. La médiation fondamentale dans toute cette déconcertante histoire de sonnette est le seuil, la porte. Sans les conditions de séparation et d'invisibilité engendrées par la porte, médium architectural, spatial et politique (au sens où elle répond, entre autres choses, à la reconnaissance de la propriété personnelle, et à sa protection), aucune distinction entre privé et public, appartement et rue, ne serait possible. Sans cette médiation de frontière opposant à notre regard, comme une forme d'opacité, la résistance de son être fermé, la présence de quelqu'un qui, *de l'autre côté*, sonne à la porte, ne ferait pas l'objet d'un calcul de probabilité, à moins de douter de ce qu'ont vu nos propres yeux ou ont entendu nos propres oreilles. Là, quelque chose s'annonce parce que cette chose se cache, et se cache pour pouvoir s'annoncer. Question de transparence et opacité, de résistance et de domestication. Le seuil, avec ses composantes architecturales, mécaniques et électriques, sépare et unit les deux espaces que lui-même génère : le dedans et le dehors, l'intérieur et l'extérieur, le visible et l'invisible. Et enfin, ce seuil remarque la différence et la distance entre nous et les autres, car, qu'ils soient ceux de

l'intérieur ou ceux de l'extérieur, l'altérité se situe toujours de l'*autre* côté. Le seuil crée alors les conditions pour qu'une altérité soit possible au sein d'un espace d'action qui est, au théâtre et hors du théâtre, une des mises en scène élémentaires de notre quotidien. Le seuil implique un choix, celui entre ouvrir ou ne pas ouvrir dès qu'on entend sonner : le choix du dedans. Mais en réalité, si on croit au pompier, aussi entre sonner ou pas sonner, le choix du dehors. En outre, si on songe au métadiscours qui y est implicite, Ionesco est en train de se demander, et de nous demander, ce qu'il faut pour qu'un personnage soit présent : suffirait-il que l'acteur soit sur scène, au-delà de la porte, bien visible par les autres acteurs et par le public ? La présence de l'acteur est-elle une question simplement physique ou ne toucherait-elle pas plutôt à un savoir, à une technique, à ce qu'on peut appeler charisme ? Et si le public n'était pas là, sa présence serait-elle possible ? La question de la présence, on le voit, renvoie à celle de la médiation, car les conditions auxquelles cette présence peut se donner sont des formes de médiation, qui dans leur ensemble forment le milieu où pouvoir se rencontrer ou agir. Dans le dernier chapitre, on reviendra sur les questions et les réponses que l'approche théâtrale pose et offre au sujet de la médiation et de la présence, on le fera toujours à partir de cette scène avant de réfléchir à d'autres exemples de mise en scène propre au théâtre contemporain. Maintenant, passons à un autre des trois objets d'étude listés plus haut : le jeu. Dans *Au-delà du principe de plaisir*, Sigmund Freud se penche sur le cas particulier d'un enfant de 18 mois se confrontant d'une façon très créative et significative à l'expérience de la présence et de l'absence de sa maman<sup>88</sup>. Cet enfant, comme l'écrit Freud, « avait l'habitude d'envoyer tous les petits objets qui lui tombaient sous la main dans un coin d'une pièce » en renforçant ce geste avec l'exclamation prolongée d'un « o-o-o-o-o » qui dans l'interprétation concordante de Freud et de sa maman signifiait « loin » (en allemand *fort*). Un jour, Freud observait cet enfant jouer avec une bobine de bois attachée à une ficelle : il lançait la bobine au-delà de son lit, de sorte qu'il ne pouvait plus la voir, en accompagnant ce moment de disparition de son fameux son « o-o-o-o », pour ensuite ramener la bobine près du lit en s'exclamant joyeusement « *Da !* » (c'est-à-dire « voilà, à moi », ici). Freud observait que le jeu complet comportait donc une disparition et une réapparition,

---

<sup>88</sup> S. Freud, *Au-delà du principe de plaisir* [1920], trad. fr., Paris, Payot, 1968, p.14

deux actes dont celui qui lui apportait le plus de plaisir était évidemment le second. Freud a interprété le jeu comme la tentative de l'enfant de se dédommager du départ et de l'absence de sa maman en reproduisant l'alternance de la disparition et de la réapparition à travers les objets dont il disposait. On sait bien combien de conséquences la disparition d'une personne ou d'une chose peut apporter à notre équilibre psychique, nous obligeant, qu'elle soit simplement partie ou décédée, à en faire le deuil : la mort, au sens large de la disparition ou de son fantasme, est même à l'origine du syndrome dépressif selon les études classiques sur le thème. Abraham, Freud, Klein et Jung nous disent que la distinction entre le moi et l'autre, la première blessure narcissique, est une idée complexe se constituant au travers de l'expérience de l'absence. Le nouveau-né pense être sa maman, être son corps, être le *sein*, la chaleur, la nourriture dont il a besoin : aucune distance n'est conçue, la seule manière dont il pense est celle d'*être*. Penser les choses en revient à être ces choses : être tout ce qu'il y a, et surtout les objets de ses désirs. C'est seulement l'absence de la mère qui permet au nouveau-né de s'émanciper de ce que, à l'instar de Jung, on appelle « *identification primaire* » (l'identification totale avec la mère) et accepter ainsi les inévitables aléas implicites à toute présence humaine. Grâce à ce premier traumatisme, le fragile *moi* de l'enfant se constitue comme ce qui reste une fois la mère partie, se révélant comme *le moi qui n'est pas moi et que je ne suis pas*, pour mentionner la célèbre définition sartrienne qui explique avec la négation, ce *néant de séparation*, ce *ne-pas-être-le-même*, la relation entre moi et l'autre<sup>89</sup>. Sans suivre ici Freud jusqu'au bout de ses réflexions cherchant à reconduire les théories relatives aux jeux d'enfants à sa théorisation du principe du plaisir, nous voulons nous arrêter sur l'intérêt que le célèbre cas du « jeu de la bobine » revêt dans la perspective de notre recherche autour de la présence en-ligne. Parmi les nombreux auteurs ayant réfléchi sur les pages de Freud, Pierre Fédida<sup>90</sup> nous offre une lecture très approfondie de ce cas. Le jeu met en scène « une tentative de maîtrise symbolique de l'absence et de son objet <sup>91</sup> » : au travers de la bobine attachée à un fil, jetée au-delà de son lit pour la faire disparaître et pouvoir la récupérer ensuite,

---

<sup>89</sup> J.P. Sartre, *L'être et le néant*, Paris, Gallimard [1943], 2012, p. 269

<sup>90</sup> P. Fédida, *L'absence*, Paris, Gallimard, 1978

<sup>91</sup> *Ibidem*, p. 207

l'enfant met en scène la disparition et la réapparition de l'objet aimé :

C'est une véritable mise en scène capable de reproduire un événement (ici désagréable ou traumatique) afin de transformer l'affect qui lui est lié et d'en maîtriser les effets. [...] La mise en scène de l'événement et sa reproduction sur le mode d'un jeu représentent la transformation d'une position passive (l'enfant n'ayant aucune prise sur le départ et l'absence de la mère) en une position active (l'enfant se rend symboliquement maître de l'événement et peut ainsi le produire et reproduire à sa guise<sup>92</sup>.

Ensuite, ainsi que le remarquait déjà Freud, l'enfant interprète personnellement le jeu apparition/disparition en profitant d'un grand miroir face auquel il se baisse et se redresse. Ainsi faisant, selon Fédida, il testerait la dépendance de son *moi* à une image qui peut disparaître, tout comme la bobine et tout objet. Dans la logique symbolique du jeu, où toute chose se transforme en une autre chose, le miroir serait sa mère et le reflet son regard : l'enfant ressent que sa présence à soi-même est liée à celle de sa mère, « qui devient miroir par son absence <sup>93</sup> ». La gratification que l'enfant gagne à travers ce jeu consiste, on l'a dit, en la maîtrise qu'il peut avoir de la dialectique présence/absence dont les vicissitudes et les éventualités, hors de l'espace magique du jeu, lui échappent le plus souvent. Cette maîtrise consiste en une attente rassurante, dans l'espoir indubitable que ce qui est maintenant absent (parce qu'au-delà du lit, parce que hors du miroir) se fasse présent tout de suite quand il le souhaite. Ainsi, l'enfant « virtualise » les présences auxquelles il a affaire, car il en a une anticipation, et c'est pourquoi il ne s'angoisse pas à cause de l'absence : il pense déjà à la chose présente, même lorsqu'elle est hors du champ de la visibilité, mais seulement à l'intérieur de cette mise en scène hors de laquelle ce jeu ne serait pas possible.

Le jeu forge son objet selon le régime spatial et temporel qui lui est propre, jusqu'à se fondre dans ce que Fédida, en empruntant le néologisme à Francis Ponge, appelle l'*objeu*. Les métamorphoses dans lesquelles se développe l'*objeu* expriment les diverses possibilités d'existence et de sens que, dans le jeu, chaque l'objet peut assumer. Nous pouvons dire que, de cette façon, l'objet choisi et la situation entière sont virtualisés et comportent une virtualisation- au sens psychique du terme qui évoque alors une *augmentation* de la situation *actuelle*- qui ajoute d'autres possibilités. Ces possibilités peuvent être aussi des images, les images que nous avons d'une chose et d'une personne

---

<sup>92</sup> *Ibidem*, p. 208-209

<sup>93</sup> *Ibidem*, p.213

et qui sont incorporées constamment dans la chose et la personne même. Nous faisons ici référence à la notion d'objet virtuel telle qu'elle est élaborée par Gilles Deleuze, dans l'appropriation psychanalytique de cette notion qu'en a faite Serge Tisseron. En commentant la théorisation deleuzienne de l'objet virtuel, Serge Tisseron reconnaît la différence entre objet réel et objet virtuel au prisme des possibilités de la présence :

Alors que les objets réels sont soumis à la loi d'être ou de ne pas être en vertu du principe de réalité, les objets virtuels ont pour propriété d'être et de ne pas être à la fois là où ils sont. Ils sont présents et absents à la fois<sup>94</sup>.

Être présent et absent *à la fois*, comment est-il possible ? Chaque présence évoque d'une certaine manière une absence, qui est absence de virtualisation : l'objet virtuel est « planté, fiché, et ne trouve pas dans l'objet réel une moitié qui le comble, mais témoigne au contraire dans cet objet de l'autre moitié virtuelle qui continue à lui manquer »<sup>95</sup>. À la lumière de la notion de virtuel psychique, nous pouvons affirmer que l'enfant décrit par Freud découvre ce qu'il y a de virtuel dans chaque chose actuelle, pouvant ainsi choisir l'objet, ou la partie de l'objet, plus adaptée à une relation gratifiante : l'objet virtuel est en somme un objet partiel toujours « manquant ». Présence et absence, gratification et frustration fusionnent dans un même milieu, qui est milieu de médiations symboliques s'incarnant dans les objets de la mise en scène. Pour expliquer l'investissement de l'objet Donald W. Winnicott parle d'un « paradoxe » qui demande d'être accepté, faisant de l'acceptation de ce paradoxe une caractéristique fondamentale des phénomènes transitionnels :

Le bébé crée l'objet mais l'objet était là, attendant d'être créé et de devenir un objet investi [...] Pour utiliser un objet, il faut que le sujet ait développé une *capacité* d'utiliser les objets, ce qui fait partie d'un changement intervenant dans le principe de réalité. On ne saurait dire que cette capacité soit innée ni que son développement chez un individu puisse être tenu pour acquis. Le développement d'une capacité d'utiliser un objet est un exemple de plus du processus de maturation, en tant que celui-ci dépend d'un environnement facilitant <sup>96</sup>.

Dans les travaux de Winnicott « l'être entre », l'*inter*, est théorisé comme étant notre espace

---

<sup>94</sup> S. Tisseron, *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Paris, Dunod, 2012, p. 39

<sup>95</sup> G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 134 (cité dans *Ibidem*, p. 38)

<sup>96</sup> D. W. Winnicott, *Jeu et réalité* [1971], trad. fr., Gallimard, Paris [1975], 2016, p. 167

d'action et de présence primaire. Winnicot définit cet espace « potentiel », intermédiaire entre le dehors et le dedans, entre l'individu et son environnement : « cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur <sup>97</sup> ». Cette dimension n'est pas exclusive du jeu : chez Winnicott, le jeu est le mode de vie créatif d'où démarre l'expérience culturelle : plus loin, dans le dernier chapitre, nous reviendrons sur sa théorie pour expliquer la manière dont agissent certains facteurs ludiques des usages numériques. Pour l'instant, nous soulignons encore que c'est la manière de jouer crée un espace de mise en scène. « Je souligne que c'est la mise en scène qui engendre l'espace et le transforme et non pas l'inverse, précise Pierre Fédida à propos du jeu de la bobine. Cela veut dire que l'espace du jeu est instantanément agi et que ses transformations sont celles de l'agir <sup>98</sup> ». La mise en scène crée un espace qui n'était pas déjà là, qui n'était pas déjà donné : dans la chambre où il se trouve, avec les outils dont il se sert, avec ses mouvements entre le lit et le miroir, l'enfant forme et délimite le « périmètre cérémoniel <sup>99</sup> » de son rituel, un espace performatif à l'intérieur duquel ses gestes stratégiques revêtent un sens précis qui, hors de là, s'évanouirait.

Tout comme la scène de *La cantatrice chauve*, le cas présenté par Freud nous dit quelque chose de fondamental par rapport à la structurelle forcément médiée de la présence. Au travers de son jeu, l'enfant reconnaît la présence d'une personne en tant que possibilité résultant d'une série de médiations, une série de médiations sans lesquelles il ne pourrait pas réaliser la présence de la mère, des objets et de soi-même. Dans la médiation du jeu, le sentiment de présence émerge dans la manipulation du visible et de l'invisible, du proche et du loin, du regard (de ce qui se donne au regard et de ce qui se dérobe au regard), de l'attente de ce qui va venir et advenir. Cette machinerie complexe est produite avant tout par les mouvements de l'enfant, ses mouvements renforcés par ses exclamations. Le dispositif gestuel et rituel mis en scène par l'enfant est, en tant que tel, axé sur son corps : c'est par rapport à son corps que les choses se disposent. La répétitivité de ses mouvements et la fixité de la formule « Fort-Da ! » démontrent la puissance de gestes codifiés qui,

---

<sup>97</sup> *Ibidem*, p.105

<sup>98</sup> P. Fédida, *op. cit.* p. 262

<sup>99</sup> E. De Martino, *La terre du remords*, [1961], trad. fr., Paris, Gallimard, 1966

comme dans le culte et le rite, en s'accomplissant, délimitent avant toute chose un espace de *magie* : espace d'action et d'attention, de regard et de *charisme*, d'attente et de présence. Le jeu de la bobine fonctionne ici comme un paradigme de la présence en tant qu'expérience et processus, pour revenir sur la définition de Licoppe mentionnée au début de ce chapitre. Processus de médiations, ajoutons-nous. Les médiations que nous allons étudier dans ce travail ne demandent pas de ficelles et de bobine, mais plutôt des smartphones et des applications de messagerie instantanée : leur but n'est pas éminemment ludique, mais la dimension du jeu n'est pas du tout étrangère au graphisme, au design et à l'ergonomie de nombreuses plateformes numériques de socialisation. Sous l'aspect graphique, rendre toute chose plus jolie, plus « chouette », plus sympathique (avec des boutons toujours nouveaux, des emoji de plus en plus effervescents, des petits cœurs et des petites étoiles) encourage une approche ludique à l'usage, dégageant l'impression toujours équivoque d'être en train de jouer. Sous l'aspect procédural, la *gamification* renforce le sentiment ludique en y ajoutant des dynamiques de compétition et de récompense immédiate qui accentuent ces impressions. Nous nous intéresserons à la *gamification*, la *ludification* et la *ludogénéité* dans le dernier chapitre, lorsque ces tendances seront considérées à la lumière d'une plus générale théorie du jeu. Maintenant, voyons en quoi la pièce et le jeu cités nous aident à avancer dans notre réflexion sur l'espace d'action.

### **1.3 L'espace numérique : où sommes-nous ?**

Les deux paradigmes décrits, la scène de la pièce de Ionesco et le jeu qu'étudient Freud et Fédida sont emblématiques parce que centrés, tous les deux, sur les ressources pratiques et symboliques d'objets qui fonctionnent en tant que médias : le seuil et la sonnette au théâtre, la bobine, le lit et le miroir dans le jeu. Nous pouvons alors considérer les uns et les autres comme une interface, car— comme le dit François Dagognet — étant « une région de choix », c'est-à-dire un point de déséquilibre et d'inquiétude, l'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 <sup>100</sup>». Arrêtons-nous sur la notion d'interface, notion spatiale primordiale dans le milieu socio-technologique numérique et qui pourtant pose problème. 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 et en informatique. Pour Dagognet, « les expériences les plus révélatrices naissent à l'interférence <sup>101</sup> » : il peut s'agir de phénomènes de flux, de métabolisme, de passage, d'échange, de transit ou de transmission. Bref, de communication, de médiation. Ces phénomènes peuvent être chimiques (par exemple, la catalyse), commerciaux et sociaux (comme dans les cas des frontières entre deux territoires ou des gares liant le territoire à un réseau), informationnels (avec l'emploi d'un appareil informatique, pour jouer ou communiquer). L'acception de ce mot selon un usage plus proprement technologique s'est glissée désormais dans notre langage courant : à l'instar d'une des définitions les plus scolaires, tel qu'on peut la trouver en consultant un dictionnaire d'informatique, on peut affirmer sans peur de s'éloigner du sens commun que « le terme "interface" désigne un dispositif permettant des échanges d'informations entre deux systèmes <sup>102</sup> ». Par ce mot, toujours en suivant la définition proposée, 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 alors 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 sorties. Dans un dictionnaire de lexique numérique, Nicole Pignier et Benoît Drouillat définissent ainsi l'interface :

La communication via les médias informatisés suppose plusieurs niveaux de médiation, avec, à chaque fois, un niveau d'interface correspondant : par exemple, l'interface de la "page-écran" emboîtée dans celle du logiciel ou du "navigateur", cette dernière étant elle-même emboîtée dans le système d'exploitation de la machine <sup>103</sup>.

Il y a donc un emboîtement entre plusieurs « niveaux d'interface » que le terme « interface » a

---

<sup>100</sup> F. Dagognet, *Faces, surfaces, interfaces*, Paris, Vrin [1982], 2007, p. 49

<sup>101</sup> *Ibidem*, p. 33

<sup>102</sup> B. Drouillat, M. Wainer, *Le design des interfaces numériques en 170 mots-clés*, Paris, Dunod, 2013, p.80 (les auteurs de la définition d'« interface » sont Nicole Pignier et Benoît Drouillat)

<sup>103</sup> *Ibidem*, p. 81



cependant tendance à réduire à une dualité, les *faces* relatives à l'*inter* n'étant, dans les acceptions les plus courantes du terme, que deux. Nous pouvons constater que dans son acception informatique le terme « interface » ne concerne que les aspects proprement électroniques s'offrant à une expérience, l'expérience homme-machine (dite aussi communément interaction et, lorsqu'il s'agit de Web, navigation) qui est tout de même une expérience sociale et culturelle. En tant que telle, bien au-delà des propriétés ergonomiques de l'outil et de son logiciel, cette expérience englobe toute une autre série de dimensions et de facteurs qui en sont également constitutifs. Les facteurs dont les plus courantes définitions d'interface semblent se passer complètement ne sont pas accessoires : la spatialité socio-technologique engendrée par les postures et les gestes (ce que je peux observer en dehors de l'interface électronique, comme dans l'exemple du métro) participe à la production des effets de présence. L'inflorescence de ces effets n'est pas prise en compte lorsqu'on se focalise sur l'interface numérique comme si ce qui, toujours *d'une certaine façon*, se passe dans l'interface ne se passe pas aussi, certes d'une autre façon, en dehors et *autour* d'elle. Tout discours centré sur l'interface risque d'amener à ce que, selon Lefebvre, est « l'erreur initiale » dans notre conception de l'espace, voire « penser l'espace à la manière d'un “cadre” ou d'une boîte, dans laquelle entre n'importe quel objet pourvu que le contenu soit plus petit que le contenant, et que celui-ci n'ait d'autre affectation que de garder le contenu <sup>104</sup> ». La définition d'interface que nous propose la géographie sociale confirme la nécessité de dépasser ce schéma de pensée. Dans le *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, on peut lire que l'interface est « L'une des interspatialités<sup>105</sup>, caractérisée par la mise en contact de deux espaces » ; parmi les différentes interspatialités, l'interface serait « la plus simple, car elle se réalise horizontalement et “de face”, sous forme d'un contact par juxtaposition ». Pour cette raison, nous pouvons lire encore, suivant la définition, que « c'est aussi la plus communément identifiée au point que beaucoup d'auteurs limitent les interactions entre espaces aux interfaces<sup>106</sup> ». Cette définition nous aide à

---

<sup>104</sup> Lefebvre, *op. cit.* 112

<sup>105</sup> Au près des auteurs de ce dictionnaire, on parle d'interspatialité lorsque l'interaction ne porte pas sur des objets se trouvant dans un espace, mais sur des espaces à part entière, qui entrent dans une dynamique de relation et d'échange.

<sup>106</sup> J. Levy, M. Lussault (sous la direction de), *Dictionnaire de la Géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Éditions

mieux éclairer notre travail de resémantisation de ce mot, car c'est exactement cette supposée simplicité de l'interface qu'ici nous voulons interroger, en faisant référence aux interfaces numériques à travers lesquelles nous sommes-en-ligne. Tout en sachant combien il est ardu et laborieux de réussir une resémantisation (car cela nous demande de déraciner un mot de la prise et de l'emprise qu'a sur lui l'emploi, plus ou moins courant, qui l'a déjà saturé de significations progressivement adoptées par la communauté des locuteurs), ici nous tachons tout de même d'élargir l'ampleur à la fois sémantique et spatiale que ce terme revêt, jusqu'à le faire peut-être éclater dans les plusieurs spatialités sociales. Un espace d'action, qui comme tout espace d'action est un espace de médiations.

Considérée pendant longtemps comme porteuse d'une présence illusoire et inauthentique, la médiation est, à l'instar de la théorie de l'intermédialité, la créatrice même d'un réel qui se révèle comme étant produit et production de médiations. Penser l'être-en-ligne signifie penser une forme de présence évidemment conditionnée par une importante participation de médiations technologiques. Cela ne doit pas non plus nous faire croire qu'il n'y a de médiations que dans les infrastructures immédiatement reconnaissables comme technologiques, car, bien au contraire, notre socialisation et la production de l'espace social sont toujours caractérisées par une certaine intervention médiatrice. Nous avons déjà vu, grâce à la scène de *La cantatrice chauve* combien de médiations participent à une éventualité tout à fait banale, l'arrivée de quelqu'un chez quelqu'un d'autre. Nous avons déjà pu apprécier combien de valeurs politiques et culturelles sont mobilisés par le simple fait d'être d'un côté plutôt que de l'autre côté d'un seuil. S'arrêter sur *l'être-en-ligne* oblige à considérer la situation dans laquelle cette personne se trouve alors qu'elle est en ligne. On ne peut pas échapper à la situation, surtout pas lorsqu'on est en ligne. Nous sommes toujours quelque part, et les conditions de possibilité de notre agir dépendent de la situation dans laquelle nous sommes. La situation, l'action dans son site et le site de l'action à la fois. Loin de croire que l'être-en-ligne dématérialise les contraintes de notre situation à un moment donné, nous pensons au contraire que les contraintes et les ressources spatiales marquant notre situation deviennent

encore plus importantes lorsque nous sommes en ligne. La qualité de notre action, les possibilités de notre agir, en dépendent. Être dans un espace ouvert ou fermé, dans le noir ou en pleine lumière, tout seul ou au milieu de la foule, debout ou assis, dans un train ou dans une grande surface : chacune de ces situations influence mon être-en-ligne.

Ainsi que l'expliquent Bolter et Gromala, « new media is not one media form, but a series of convergences – a series of temporary and provisional combinations of technologies and forms <sup>107</sup> » : les combinaisons, les convergences et les formes évoquées par Bolter et Gromala ne sont que les formes sociales et culturelles, parce que corporelles et gestuelles, qui enveloppent les technologies.

Chaque outil numérique a sa spatialité, relative à son cadre de fonctionnement et à l'usage qu'il inspire, tout comme à la mise en scène des contenus auxquels il donne accès. Les outils numériques répondent et induisent un ensemble de comportements, en train d'être socialement reconnus, acceptés et même normés et institutionnalisés. Ici, suivant un mouvement centripète, je vais viser la spatialité interne aux outils numériques (c'est-à-dire celle de la mise en scène, la mise en page, la mise en fenêtre, qu'on verra dans le chapitre suivant) à partir de la spatialité externe à l'ergonomie du *hardware* et du *software*. Externe ne veut pas dire ici étrangère, car comme nous venons de le dire c'est dans une même convergence spatiale que notre action est possible. Cette spatialité externe, éminemment gestuelle et, en tant que telle, sociale et culturelle, rend visible et socialement acquis l'appareil numérique, qui, de cette façon, participe du milieu socio-technologique. Ce milieu socio-technologique est bien décrit par Eliséo Veron qui, ainsi que nous l'avons précisé dans notre *Introduction*, considère chaque média comme indiscernable des pratiques sociales d'appropriation auxquelles il donne lieu. Nous croyons que le milieu socio-technologique vers lequel nous allons, celui qu'on appelle déjà « Internet des objets », voire un milieu domestique et urbain d'objets connectés et communicants, nous oblige à repenser la spatialité dans laquelle nous baignons, pour reconfigurer ainsi la spatialité de l'être-en-ligne et

---

<sup>107</sup> Bolter, Gromala, *op.cit.*, p. 95

aller au-delà du modèle centré exclusivement sur la dualité de l'interface. La connexion de l'Internet des objets nous fait penser l'espace comme un agencement de relations et d'actions.

Dans un milieu d'objets connectés et communicants, dans un ensemble de relations qui rendent possibles la présence des choses et des personnes, il n'y a alors aucune dualité : nous sommes bien *inter*, nous sommes effectivement *entre*, mais non entre deux faces, et donc non dans l'interface telle qu'on l'a théorisée jusque là. Nous sommes entre plusieurs *entre*, car le milieu dans lequel nous nous trouvons est fragmenté, discontinu, polytopique<sup>108</sup> : c'est l'ensemble de ces *entre*, de ces fractures connectées, qui forme notre milieu. Dans un milieu d'objets connectés, nous habitons un espace qui, exactement comme dans la définition de Merleau-Ponty, est le moyen par lequel les choses peuvent se disposer et, encore plus, révèle « la puissance de leur connexion<sup>109</sup> ». Dans un tel milieu, densifié et creusé par la connexion de toute chose à toute chose, il n'y a plus d'interface parce qu'il n'y a plus rien qui soit de *l'autre côté*, ainsi que l'étaient le pompier (derrière la porte) et la bobine (derrière le lit). Dans un milieu qui s'annonce déjà comme étant celui de la connexion permanente, nous ne pouvons que plonger : nous sommes, pour emprunter l'expression que Char Davies utilise pour les participants aux expériences de réalité virtuelle, les *plongeants* (« *the immersants* »).<sup>110</sup> Ce milieu socio-technologique appelle en somme la conceptualisation et la modélisation d'une nouvelle théorie de l'espace numérique, qu'ici nous pensons pouvoir systématiser sur la base des intuitions et des théories plus récentes. Il nous faut surtout d'aller au-delà, il nous faut de continuer d'aller au-delà d'une conception purement visuelle de l'interface, comme nous suggère, bien qu'il traite de l'interface au sens strictement informatique, Alexander Galloway. Dans son ouvrage dédié aux effets de l'interface, Galloway critique sévèrement le modèle proposé en 2002 par Lev Manovich. Manovich, qui, à son avis, en insérant les interfaces numériques dans la suite des écrans du cinéma, dans *The Language of New Media* assume l'espace numérique comme étant éminemment représentationnel et esthétique. « To summarize the

---

<sup>108</sup> Cf M. Stock, « L'hypothèse de l'habiter polytopique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles », *Espacetemps.net*, Lausanne, février 2006

<sup>109</sup> *Ivi* p.56

<sup>110</sup> Cité dans Laurel, *op. cit.*, p. 8

visual culture of a computer age is cinematographic in its appearance, digital on the level of its material, and computational (i.e., software drive) in its logic <sup>111</sup>», écrit Manovich. Galloway conteste cette idée, car l'interface n'est pas une fenêtre devant laquelle être spectateur, dit-il, mais un seuil (« *threshold* ») où prendre sa place pour y agir. Pour mieux rendre ce concept, Galloway parle d'« *intraface* » et de région de non-choix, renversant ainsi la définition de Dagognet :

The intraface is within the aesthetics. It is not a window or doorway separating the space that spans from here to there. [...] It is no longer a question of choice, as it was with Dagognet. It is now a question of non-choice. The intraface is *indecisive* for it must always juggle two things (the edge and the center) at the same time [...] The intraface may thus be defined as an internal interface between the edge and the center but one that is now entirely subsumed and contained within the image. This is what constitutes the zone of indecision <sup>112</sup>.

Nous nous trouverions alors « intra », dedans, selon une distinction entre intérieur et extérieur qui nous semble plus floue que ne le croit Galloway. Repérer ce seuil entre l'*inside* et l'*outside* n'est pas si facile, les frontières de toute intériorité étant brouillées et instables. Introduire le préfixe « intra » détermine *ipso facto* l'idée d'un « extra », de quelque chose qui resterait dehors alors que je suis dedans, tandis que nous sommes à l'intérieur d'un environnement qui connaît de moins en moins quelque chose qui lui demeure extérieur. L'intraface décrite par Galloway, bien qu'étant un intéressant approfondissement spatial et sémantique d'une notion qui risque de rester trop plate et donc inadéquate, ne dépasse pas l'architecture purement informatique de l'inter (ou infra) face : bien au contraire, il semble la distinguer de tout ce qui, n'étant pas « infra », serait dehors. Notre vision diffère totalement de cette description. Au lieu de restreindre son regard à l'interface considérée comme l'outil, *hardware* et *software* ensemble, nous devons voir pour ainsi dire en dehors d'elle, en la situant ainsi *entre*. L'interface même se trouve *entre* : entre les médiations engendrées par les structures architecturales, par exemple, entre des mouvements (ceux de la personne qui l'emploie) et des regards (ceux des observateurs), entre les plusieurs protocoles de

---

<sup>111</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*, The MIT press, Cambridge, 2001 (p. 180), cité dans A. R. Galloway, *The Interface Effect*, Polity Press, Malden, 2012 (p. 12). Dans le présent travail nous citerons par la suite l'ouvrage de Lev Manovich dans sa traduction française.

<sup>112</sup> *Ibidem*, p. 40-41

connexion, etc. Le milieu socio-technologique dans lequel nous vivons apparaît comme une stratification de *entre*, comme une agrégation des différences, dont les principales sont celles entre l'être-en-ligne ou hors ligne, connectés ou déconnectés, joignables ou non joignables. La présence en-ligne ne saurait pas se donner « immédiatement » dans l'interface numérique sans passer par la production, gestuelle et culturelle, de l'interface même, au sens d'une infrastructure des gestes et d'opérations, de discours et de pratiques, donc de comportements dont les effets sont ultérieurement médiés *par* et *dans* l'interface qui les interprète et les transforme en actions socialement acceptées et partagées. La technologie numérique ajoute des couches de médiation à l'expérience que nous pouvons faire du monde, et ainsi faisant elle nous fait voir que passer à travers des médiations est ce que nous faisons toujours, en réalité, pour pouvoir habiter le monde. C'est notre façon d'habiter le monde, qui demande d'être comprise au prisme de la massive intervention portée par le numérique envers notre réalité et spatialité sociale. La technologie numérique, dans son adoption culturelle (c'est-à-dire dans la massification et popularisation de son usage) révèle une caractéristique versatilité, une sorte d'hybridation intrinsèque dans laquelle cette technologie devient espace de raccordement de nos plusieurs espaces d'action. La philosophie de l'action qui nous inspire dans notre recherche essaie de combiner la phénoménologie de Sartre et Merleau-Ponty et les études sociologiques et anthropologiques qui font de l'action, l'action humaine techniquement équipée, la base de la genèse de l'espace social. Nous avons déjà observé comment la géographie sociale de Michel Lussault renforce cette idée de l'espace comme étant espace d'action : l'espace est défini « *ressource sociale* hybride et complexe mobilisée et ainsi transformée dans, par et pour l'action <sup>113</sup> » et « une ressource de valeurs <sup>114</sup> ». Le terme *ressource* est à entendre comme étant lié à une nécessité particulière, c'est-à-dire le fait même de ne pas pouvoir se passer de l'espace. La ressource est alors aussi une contrainte, explique Lussault, car tous nos actes sont spatiaux : chaque acte pratique, aussi élémentaire soit-il, nous demande avant toute chose de maîtriser l'espace, de trouver un bon arrangement spatial et ainsi la place la plus adaptée aux multiples réalités (notamment les objets matériels) agencées dans une même situation.

---

<sup>113</sup> M. Lussault, *L'homme spatial*, Seuil, Paris, 2007 p. 181

<sup>114</sup> *Ibidem*, p. 182

Chacune de ces réalités, précise le géographe, a sa propre spatialité, c'est-à-dire son aspiration spécifique à se déployer dans un espace à elle. La valeur spatiale n'est pas immuable et anhistorique : bien au contraire, souligne Lussault, celle-ci étant « l'ensemble des qualités socialement valorisables d'un espace », elle relève des systèmes de définition des valeurs sociales, toujours transformables, propres aux individus, aux groupes et aux organisations et qui sont à la base de la différenciation spatiale.

Il est également opportun de s'intéresser aux statuts et aux rôles des objets matériels — qui entrent dans la constitution de tous les agencements — dans la dynamique des situations spatiales [...] L'importance de notre commerce quotidien avec les objets ordinaires, de toutes tailles, dans les situations plus ou moins ritualisées où nous les rencontrons — sans nécessairement les utiliser — paraît flagrante. Ce commerce constitue la trame de fond de notre existence, dans la mesure où nous sommes de plus en plus confrontés aux objets techniques, parfois plus intensément qu'aux autres humains. Un tel phénomène structure notre sociabilité et notre spatialité.<sup>115</sup>

Si nos spatialités sont structurées par et dans l'emploi quotidien des outils les plus ordinaires, alors ces spatialités contemporaines sont structurées par et dans le « commerce » avec les objets du milieu socio-technologique numérique. Avec la numérisation croissante du réel d'aujourd'hui, l'importance de l'espace, bien loin d'être dépassée par la spatialité numérique, est encore plus saillante : nous vivons probablement un tournant spatial des sociétés selon l'hypothèse de Lussault, « c'est-à-dire un moment où la question de la spatialisation des réalités sociales devient essentielle pour parvenir à définir le vivre-ensemble dans un groupe humain — ce que je nomme la cohabitation spatiale des individus <sup>116</sup> ». La diffusion de la connexion porte à ce que Lussault appelle l'« hyperspatialité <sup>117</sup> », une intensification et une prolifération des dimensions spatiales, propres aux sociétés urbaines mondialisées.

« Par ce mot d'hyperspatialité, écrit-il, je souligne l'importance inédite de la connectivité, la systématisation de la connexion (tous les espaces sont liés à tous les espaces comme on passe d'un site Internet à un autre via un hyperlien) comme nouveau principe majeur et moteur de

---

<sup>115</sup> *Ibidem*, p. 177

<sup>116</sup> *Ibidem*, p. 117

<sup>117</sup> *Ibidem*, p. 121. Déjà dans *L'homme spatial*, pour contester la théorisation des non-lieux de Marc Augé, Lussault avait forgé le néologisme « hyper-lieux », indiquant exactement les lieux emblématiques de nos spatialités *post-mobilitaires*.

fonctionnement spatial des sociétés»<sup>118</sup>. Les usages numériques propres à la *connexion permanente* sont structurellement spatiaux, et cela pour les nombreuses raisons comptées par Lussault : parce qu'ils relèvent des différents modes mobilitaires possibles grâce à la portabilité des instruments communicationnels, parce qu'ils peuvent exploiter des indications d'itinéraires via une simple application, parce qu'ils engendrent ainsi une nouvelle culture de la géolocalisation. Et encore, et surtout, parce que ces usages modifient la conception même qu'on a de l'espace et de la distance spatio-temporelle. Les diverses spatialités créent un espace polytopique, où nombreux sont les lieux que nous habitons et les contextes de nos pratiques de prédilection. Au sein de cospatialité caractérisant selon Lussault les nouvelles formes d'hybridation spatiale dues à la connexion Internet, nous ne devons jamais oublier la place que nous occupons avec notre corps, place à partir de laquelle nous pouvons agir sur et dans les diverses spatialités qui ainsi se créent. À l'époque de la connexion permanente, ce qui avait été définis comme « non-lieux » (gares, aéroports, hôtels, grandes-surfaces) sont devenus hyperlieux, car le réseau modifie l'expérience que nous faisons de l'architecture. Penser l'architecture aujourd'hui en revient à penser aux formes de médiation de la technologie numérique<sup>119</sup>. Dans le présent travail, le concept d'hyperspatialité représente un premier dépassement du modèle spatial et dual de l'interface, car nous conduit à penser une multiplicité ubiquitaire, un espace strié et multiforme créé par nos actions. Une lecture intermédiaire des travaux de Lussault nous suggère de voir des espaces de médiation entre les nombreuses spatialités où nous agissons lorsque nous sommes-en-ligne : s'il y a des interstices, des glissements, des dislocations entre les différents champs de nos actions, ces champs sont de toute façon coordonnés dans un jeu inter et multimédial dans lequel les médiations spatiales et technologiques dialoguent entre elles. Étant en ligne, dans un aéroport comme dans une grande surface, dans le hall d'un hôtel métropolitain comme dans la salle d'attente d'un immense bureau, nous sommes *entre*, entre les spatialités formées par nos actions, et c'est à partir de cet entre, cet

---

<sup>118</sup> *Ib.*p122

<sup>119</sup> « Ce qui rend moderne l'architecture moderne, ce n'est ni le fonctionnalisme ni l'utilisation des matériaux, mais son rapport aux médias » affirme l'historienne Beatriz Colomina (voir « Un exotisme de plus domestique. Entretien avec Beatriz Colomina », Iván Lopez Minera, *Arte y Parte*, n° 80, 2009 ; cité par B. Preciado, *Pornotopie*, [2010], Flammarion, Paris, 2011, p. 14)



*inter*, que nous les coordonnons. Aucune de ces spatialités ne nous refuse la possibilité d'ouvrir à un autre espace d'action. Ces spatialités multitâches sont simultanées, elles ne s'enchaînent pas dans des séquences, elles s'emboîtent plutôt dans des convergences et dans densification ubiquitaire de nos actions. Dans l'ensemble qu'elles constituent, elles évoquent la notion bourdesienne d'*illusio*, car dans le milieu socio-technologique des sociétés post-mobilitaires le champ de notre action, à partir de notre corps, peut s'irradier et affecter des réalités très lointaines de nous. Ces réalités sont convoquées dans ce qu'on appelle temps réel : réel, justement, car c'est le « même » temps pour tous les participants au *jeu*, pour le dire toujours avec Bourdieu. De cette façon, la distance est intégrée comme ressource, et non pas comme perturbation à l'accomplissement et au déroulement de nos actions. L'hyperspatialité est donc une cospatialité, car la domestication des outils numériques et la diffusion de la connexion rendent absolument compatibles les différentes spatialités. Force est de constater que, dans un milieu aussi dense de convergences et de médiations, celui de l'hyper et cospatialité, un modèle dual comme celui de l'interface, qui réduit les différences spatiales à une seule frontière, ne peut pas expliquer l'être-en-ligne comme étant notre manière inclusive d'habiter le monde. L'idée d'une cospatialité complexifiée par la connexion au réseau fait l'objet des recherches d'un autre géographe, Boris Beade, qui emploie le terme cospatialité pour définir les nouveautés apportées par le Web au sein de notre expérience quotidienne de l'espace. Beade explique le succès du Web comme étant « le seul espace que nous avons toujours en commun <sup>120</sup> ». Il définit comme « synchronisation » le processus à travers lequel on se donne un espace en commun pour l'habiter et pour agir, récupérant ainsi le mot *chôra* qui n'indique pas simplement *le lieu*, mais *la situation*<sup>121</sup>. Sa conceptualisation de l'espace évoque celle de Merleau-Ponty et son idée de l'espace comme moyen de disposition des choses et puissance de leur connexion : « L'espace, écrit Beade, ne commence pas hors de nous, car nous serions dès lors toujours l'espace de quelqu'un d'autre. L'espace, ce n'est

---

<sup>120</sup> B. Beade, *Internet. Changer l'espace, changer la société*, Fyp France, 2012. p. 66

<sup>121</sup> Pour une réflexion sur la portée philosophique du mot *chôra*, voir A. Berque, « La chôra chez Platon », dans T. Paquot, C. Younès (dir.), *Espace et lieu dans la pensée occidentale*, La Découverte, Paris, 2012 (pp. 13-27). Du même auteur, Boris Beade mentionne en note *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains* [2000], Belin, 2009

que l'ordre des choses, leurs relations et leur agencement. Internet est un espace en ce sens, le plus fort, le plus puissant, celui qui conditionne notre expérience du monde, notre capacité à agir. C'est en relation avec ce qui nous entoure que nous existons, que nous nous projetons et que nous vivons »<sup>122</sup>. La vision de Beade ne s'éloigne pas de celle de Lussault et nous aide à mieux concevoir l'intégration entre les espaces que nous habitons :

En à peine une vingtaine d'années, à force d'arbitrages successifs d'individus de plus en plus nombreux, Internet a développé une spatialité qui lui est propre, s'articulant pleinement avec un plus vaste ensemble de pratiques, dont une large part demeure fondamentalement territoriale. Néanmoins, cette complémentarité ne doit pas être appréhendée comme une dissociation, qui supposerait que ces deux espaces soient totalement distincts. Au contraire, les relations entre Internet et le territoire sont multiples et intenses. Elles procèdent d'une interspatialité complexe, qui hybride continuellement l'espace selon des logiques d'interface, de cospatialité et d'emboîtement, dont l'intrication est de plus en plus sensible.<sup>123</sup>

Nous pouvons parler d'une sorte de progressive territorialisation du Web, territorialisation réticulaire, certes, qui constitue à la fois une intégration croissante du réseau dans le territoire, et une subsumption du territoire, tel que nous le connaissons et l'habitons, dans le réseau. C'est pourquoi Beade critique la notion d'interface, que pourtant il utilise encore, comme étant désuète et dépassé par la généralisation de la connexion :

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 <sup>124</sup>.

Il ne faut pas attendre, alors, la généralisation et la diffusion de l'Internet des objets pour comprendre que les logiques spatiales propres au réseau et au Web, et celles caractérisant le territoire les espaces sociaux qui le structurent, fusionnent désormais dans une *seule multitude* d'espaces <sup>125</sup>: ces espaces, ne sont que les espaces où nous vivons. Nous rejoignons Marcello Vitali-Rosati et sa théorisation de l'espace numérique, qui dans sa recherche parvient à la théorie de

---

<sup>122</sup> Beade, *op. cit.*, p. 66-67

<sup>123</sup> *Ibidem*, p. 213

<sup>124</sup> *Ibidem*, p. 216

<sup>125</sup> Cf. Fernando Pessoa, *Una sola moltitudine*, [1942], trad.it., Milan, Adelphi, 1979

l'éditorialisation et de l'autorité. Sa conceptualisation de l'espace numérique nous permet de dépasser la dichotomie entre espace numérique et espace « prénumérique » selon sa définition. Si les formes sociales de présence numérique ont été considérées comme secondaires, parallèles, *métaphoriques* par rapport à notre présence physique, cela a été dû à l'idée selon laquelle le « cyberspace » était un espace éphémère de nuages et de flux. Vitali-Rosati le considère, bien au contraire, comme un espace architectural<sup>126</sup>, au-delà de toute métaphore ou similitude. L'hypertexte, le réseau, le Web ne sont pas considérés *comme* une architecture, car dans leur ensemble ils en sont une. Ils sont un type, un modèle, une structure de l'architecture dans laquelle nous vivons. Cette architecture numérique est à la base de la culture numérique, parce qu'elle engendre et suggère, rend possible et façonne les pratiques, les contenus, la circulation du savoir et de l'information. Sa systématisation philosophique de l'espace numérique, inspirée par le concept merleau-pontien d'espace vécu, développe et accomplit certaines prémisses théoriques qu'on a pu apprécier dans les travaux de Galloway et Beaudé, n'ignore pas la leçon anthropologique de Lefebvre sur l'espace social et résonne avec l'approche praxéologique de Lussault et Wulf. C'est pourquoi ici elle représente le premier acquis de notre travail sur l'être-en-ligne, car elle nous permet de répondre à la question fondamentale posée dans le titre de ce paragraphe, c'est-à-dire « où sommes-nous lorsque nous sommes en ligne ? » Pour Vitali-Rosati, il n'existe plus de distinction ontologique entre les espaces que nous habitons :

L'espace numérique est notre espace réel. Nous employons l'adjectif "numérique" pour faire référence au même espace dans lequel nous vivons aujourd'hui. Cet adjectif ne doit pas être confiné à la technologie, car il a acquis une signification culturelle qui recueille une série de propriétés, de structures, de valeurs qui caractérise notre société. L'espace numérique, est l'espace de la société numérique. Pour cette raison, il ne devrait pas être considéré comme un espace parallèle : c'est le seul espace que nous habitons aujourd'hui. Donc, l'espace numérique ne doit pas être vu comme étant immatériel, trompeur, fictif. La virtualité de l'espace digital est une caractéristique de tout espace parce qu'un espace est toujours une sorte de virtualisation<sup>127</sup>.

Nous avons utilisé plus haut l'expression « une seule multitude », car cette fusion entre les

---

<sup>126</sup> Chez Vitali-Rosati la notion d'architecture, faute d'une indication théorique plus précise, est mobilisée dans son acception anthropologique et sociale, avec une référence manifeste, quoiqu'un peu vague, à l'architecture d'intérieur, à l'architecture urbaine et aux réseaux de transport. L'architecture est espace d'action, car elle conditionne l'action qui se passe dans ses espaces, en les transformant.

<sup>127</sup> On reviendra plus loin sur le concept de virtualisation comme étant une composante essentielle du réel.

plusieurs espaces ne va pas sans conserver des différences en son intérieur : l'espace numérique n'est pas homogène et uniforme, une variété de dimensions et plans, plans d'action et de présence, le structure :

L'espace numérique ne diffère que pour une question de degrés, et non pas de qualité, par rapport à d'autres espaces, comme, par exemple, l'espace des sociétés pré-numériques. Chaque propriété de l'espace numérique existait déjà avant, mais à des degrés différents. [...] Entre espace numérique et pré-numérique, il ne s'agit pas d'une rupture, il ne s'est pas passé une révolution : juste une transformation dans la continuité. L'espace numérique partage avec d'autres espaces certaines propriétés fondamentales : il est constitué par un ensemble de relations entre les objets, il est fait d'écriture, il existe là où il y a des actions, il produit des valeurs tout étant lié à une forme particulière d'autorité.<sup>128</sup>

L'espace numérique est donc notre espace, un espace hybride où se trouvent des objets connectés, les périphériques, et à travers elles les personnes, tout comme des capteurs et des *objets intelligents*, aussi bien que des objets non connectés. La puissance de la connexion entre ces objets, pour citer encore la définition d'espace de Merleau-Ponty, passe par l'action et se réalise dans l'action qui met en relation les plusieurs objets qui plongent dans cet espace. Pour exemplifier la conceptualisation de l'espace numérique comme étant, tout simplement, notre espace, Vitali-Rosati nous suggère de songer à une expérience tout à fait habituelle : une promenade dans une ville. Cette expérience quotidienne de promenade, ou de marche, ou pourquoi pas de flânerie, ainsi qu'on le verra mieux par la suite, a été profondément refaçonnée par la connexion à internet, et cela déjà sur le plan physique, corporel et cinétique. Plus loin, on s'arrêtera sur nos façons de marcher et, ainsi, de produire les parcours de nos villes à travers nos trajectoires. Pour l'instant, essayons de comprendre où nous sommes, aujourd'hui, lorsque nous bougeons dans les rues d'une ville : à l'instar du philosophe, nous affirmons que, en train de traverser une ville, nous sommes dans un paysage à la fois physique et littéraire, réel que imaginaire, fait d'objets et d'informations, de commerces et d'histoires. Un espace fait d'écriture : l'écriture des panneaux routiers, celle des plaques de la toponomastique, des enseignes des commerces, des inscriptions historiques sur les monuments, etc. Ces écritures se mélangent avec celles du Web : elles croisent, au sein de notre

---

<sup>128</sup> M. Vitali-Rosati, *On editorialization. Structuring Space and Authority in the Digital Age*, Amsterdam, Institut of Network Cultures, 2018, p. 58 (c'est nous qui traduisons)

expérience de visiteurs, de touristes et d'habitants, l'écriture d'un système numérique de cartographies dont nous avons besoin pour savoir où aller, les recommandations et les signalisations relatives aux rues, aux services, aux magasins, les noms des lieux d'intérêt historique, les prévisions météo, etc. « Être à Paris, écrit Vitali-Rosati, revient à se situer dans un espace où les murs, les bâtiments, l'architecture coexistent avec Google Maps, l'information sur les restaurants, les horaires d'ouverture des musées, ainsi qu'une variété infinie d'autres narrations produites sur la ville. Cette dernière, conclut Vitali-Rosati, est ainsi formée par la somme de tous ces éléments <sup>129</sup> ». Cette conceptualisation de l'espace numérique – cela est évident dans les mots du philosophe- assume pleinement la portée culturelle de la numérisation de la société et des espaces : « numérique », ici, ne signifie pas autre chose que « contemporain », numérique est tout ce qui est ici maintenant. C'est pourquoi il peut parler d'espace « pré-numérique », à savoir l'espace d'auparavant. Ici, nous renforçons, pour ainsi dire, cette théorie, en affirmant que le numérique, suite à la fusion très bien décrite par Vitali-Rosati, est devenu l'espace, réel et pratique, de raccordement de tous les autres espaces, matériels, symboliques et sociaux. La connexion au réseau et la multitude de services et applications disponibles en ligne ne se substituent pas à l'espace « pré-numérique » : elles l'incorporent, plutôt, dans la logique (qui est aussi stratégie industrielle) de mise en réseau de toute chose. L'exemple de l'évolution d'une personne dans la ville est particulièrement saillant pour expliquer notre propos : lorsque nous marchons dans une ville, avec notre Smartphone sur nous, nous pouvons facilement consulter Google Maps ou un autre logiciel cartographique, pour nous repérer dans l'espace urbain ; ce sera sur Google que nous pourrions avoir les horaires d'ouverture d'un magasin quelconque, la géo-localisation associée à mon Facebook nous fera savoir qui, parmi nos contacts, se trouvait exactement là où nous sommes et quand ; ainsi, nous pourrions écrire à quelqu'un parmi eux ou chercher sur des sites comme La fourchette ou Trip-Advisor pour choisir un restaurant ; nous prendrions des photos ou des vidéos que nous voudrions publier aussitôt que possible, les commentaires de nos amis ne pourront qu'intégrer et alimenter notre curiosité et notre allégresse. Ce sera à travers des textos ou, si nous

---

<sup>129</sup> M. Vitali-Rosati, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », 02/ 2016, *Sens Public*. (disponible en ligne)

avons son numéro de téléphone, via un appel WhatsApp que nous pourrions prendre rendez-vous chez un ami que nous ne voyons pas depuis un moment. Nous chercherons son adresse en ligne, et puis on commandera via une application quelconque pour se faire livrer un repas indien. Enfin, nous aurons besoin de la connexion au réseau ou d'une application pour chercher un service de covoiturage ou un chauffeur Uber afin de quitter la ville ou de nous déplacer en voiture. Nous pouvons nous arrêter ici dans notre exemple : c'est évident que, s'il y a un raccordement quelconque entre les choses, les lieux, les personnes, les moyens de transport mentionnés jusque là dans ce récit assez banal d'une journée vécue dans une ville tout étant en ligne, ce raccordement est représenté par la technologie numérique et la spatialité qui lui sont propres. Cette spatialité est capable de prendre en charge la disposition générale des choses autour de moi, car elle décide de ce que je dois faire pour les trouver, pour les avoir, pour y accéder. Mes perceptions sont façonnées par le numérique, car mes déplacements, mes choix et mes actions le sont : si l'espace est « champ de l'action » et « **support de l'action** », à l'instar de la définition de Lefebvre ; s'il est « la ressource sociale mobilisée par l'action » dont parle Lussault, et agencement des relations entre des objets aussi que des actions, comme le dit Beaudé, alors c'est l'espace numérique l'espace qui discipline, qui *administre*, qui fluidifie la transition entre nous et le monde. Les distances entre nous et les choses de ce monde, distances qui sont *ipso facto* spatio-temporelles et pratiques, sont déterminées par les connexions au réseau et par les applications. Dans notre thèse se hiérarchisent donc les différentes spatialités dont parlent Lussault et Vitali-Rosati et qui, de cette façon, convergent dans le réseau numérique et dans les usages qui le caractérisent. Notre existence *est* numérique parce qu'elle s'encadre dans des structures de plus en plus subsumées par la technologie et ses ressources : exister de façon numérique revient à exister à l'époque du numérique, à savoir à l'époque où notre espace est numérique. Maintenant que nous nous sommes théoriquement situés dans cet espace, prenons un certain recul philosophique d'abord, et anthropologique ensuite, afin de pouvoir décrire plus en détail la manière dont nous existons et évoluons dans l'espace numérique lorsque nous sommes-en-ligne. L'action que nous menons lorsque nous sommes-en-ligne appelle notre corps : la spatialité numérique n'évacue pas notre

corporéité physique, bien au contraire elle l'appelle à déchaîner sa performativité, sa spatialité intrinsèque. Le corps *fait* un espace, il *est* déjà un espace.

## 1.4 La spatialité du corps

Dans le deuxième chapitre de la première partie d'*Être et Temps*, pour avancer dans son analytique existentielle, Heidegger pose une question éminemment spatiale, celle propre à l'être-au-monde comme étant « constitution fondamentale du *Dasein* ». Cet être-au-monde constitue la structure fondamentale du *Dasein*, à la lumière de laquelle tout autre type de contact avec les choses qui sont « là-devant », autrement inconcevable, devient possible<sup>130</sup>. C'est à la manière de l'être-au-monde que le *Dasein* existe, et ici le verbe exister acquiert son caractère transitif. Le verbe exister signifie *aller dehors, aller vers..., chercher ailleurs*. Chez Lévinas, l'adoption transitive de ce verbe constitue, « sur le plan des catégories, la nouveauté de la philosophie de l'existence » :

On ne pense pas seulement quelque chose, on existe quelque chose. L'existence est une transcendance non pas en vertu d'une propriété dont elle serait douée ou revêtue ; son exister consiste à transcender. Cet usage du verbe exister caractérise tout ce qui dans les écrits se rattache à la philosophie de l'existence. Et la découverte de la possibilité de parler et de penser ainsi constitue une découverte philosophique infiniment plus importante que les analyses mêmes que cette possibilité permet d'opérer et qui varient désormais en fonction du talent des écrivains<sup>131</sup>.

Le thème de l'analytique existentielle menée dans *Être et Temps* est alors cet être-au-monde qui doit être reconnu, avant toute chose, dans sa « quotidienneté moyenne », celle-ci étant le « genre d'être le plus immédiat du *Dasein* »<sup>132</sup>. Être-au-monde, cela veut dire, nous l'avons vu, habiter le monde, être en familiarité avec lui. Qu'est-ce que le monde ? Heidegger distingue quatre significations de ce terme, pour séparer ce qui est spécifique au monde sur un profil ontique (en

---

<sup>130</sup> « Qu'un étant puisse toucher un étant là-devant à l'intérieur du monde, ce n'est possible que s'il a, de fond en comble, le genre d'être de l'être-au – donc que si avec son Da-sein lui est déjà dévoilé quelque chose de tel que le monde à partir duquel un étant puisse se manifester dans le contact et devenir ainsi accessible dans son être là-devant » *Ibidem*, p.89

<sup>131</sup> E. Lévinas, *En découvrant l'existence avec Husserl et Heidegger*, Paris, Vrin [1949], 2006, p. 143

<sup>132</sup> Heidegger, *op. cit.*, p. 101

tant que multiplicité de choses, naturelles et culturelles, et pouvant se décliner en ensembles d'étants plus ou moins cohérents : le monde ambiant) et ce qui est propre à la mondéité en tant qu'a priori existentiel, valeur transcendante propre au *Dasein*. Les deux niveaux, bien qu'ontologiquement différents, sont tout de même dans une continuité heuristique étant donné que : « Le monde plus immédiat du *Dasein* est le monde ambiant. La recherche, nous annonce Heidegger, va partir de ce caractère existentiel de l'être-au-monde moyen pour arriver à l'idée de mondéité en général <sup>133</sup>». Heidegger définit « l'être-au-monde quotidien » (une notion, celle-ci, déjà très intéressante, car elle traduit le précipité ontologiquement hybride dans lequel se donne à voir le *Dasein*), « *commerce* du monde », une des « variétés de la préoccupation ». La préoccupation est le signe d'une aptitude anticipatoire caractéristique de l'agir que le *Dasein* ne peut partager avec les choses sans que celles-ci soient prises en compte comme outils. « L'étant, écrit Heidegger, se rencontrant dans la préoccupation, appelons-le l'*outil*. Dans le commerce avec l'étant au sein du monde se rencontrent des outils pour écrire, des outils pour coudre, des outils de transport, des outils de mesure <sup>134</sup> ». A la différence de la « chose » qui est déjà ce qu'elle est, l'outil pour être ce qu'il peut être doit renvoyer toujours à quelque chose d'autre, étant donné qu'il est fait pour : « Conformément à son usualité, un outil est toujours issu de son appartenance à un autre outil. [...] C'est à partir de lui que se montre "l'aménagement" et, en celui-ci, l'outil pris chaque fois isolément. Avant lui est chaque fois déjà dévoilée une outillerie <sup>135</sup> ». Cette idée du renvoi et de la relation comme étant propres à tout outil est reprise et développée par Jean-Paul Sartre et Maurice Merleau-Ponty, qui en font même un élément de base de tout espace d'action. Dans *L'être et le néant*, où Sartre définit le monde comme un « complexe ustensile » et le corps comme « le centre instrumental des complexes ustensiles », on peut lire :

Tout instrument n'étant utilisable — et même saisissable — que par le moyen d'un autre instrument, l'univers est un renvoi objectif indéfini d'outil à outil. En ce sens la structure du monde implique que nous ne puissions nous insérer dans le champ d'ustensilité qu'en étant nous-mêmes ustensiles, que nous ne puissions *agir* sans *être*

---

<sup>133</sup> *Ibidem*, p. 101-102

<sup>134</sup> *Ibidem*, p. 104

<sup>136</sup> Sartre, *op.cit.*, p.363



*agis* [...] L'existence même du complexe renvoie immédiatement à un centre [...] Cet instrument, nous ne l'employons pas, nous le *sommes* [...] je n'ai pas à m'y adapter ni à m'adapter à un autre outil, mais il [le corps] est mon adaptation même aux outils, l'adaptation que je suis<sup>136</sup>.

Le corps est déjà *ipso facto* un espace, car il est «le système indivisible des actes de liaison qu'accomplit un esprit constituant». Le corps, bien que pouvant être considéré, à l'instar de Sartre, un instrument, est cependant le seul instrument que nous n'utilisons pas, en réalité, parce que nous le *sommes*. Être son corps signifie être son adaptation aux outils :

«mon corps est mon adaptation même aux outils, l'adaptation que je *suis*». Le concept d'adaptation, d'une adaptation intrinsèque de notre corps aux outils, se révèle heuristiquement fécond lorsqu'il est question de regarder de plus près nos pratiques numériques sous leur profil corporel et gestuel. Habiter le monde à l'ère du numérique revient à se trouver engagé dans un corps à corps avec des outils, et par là à accomplir et ritualiser des mouvements et des gestes qui sont indices de cette adaptation. Une adaptation qui, loin d'être passive adéquate, est appropriation, adoption, assomption. En géographe, Lussault ne se positionne pas trop loin des théories de Sartre :

Il est également opportun de s'intéresser aux statuts et aux rôles des objets matériels — qui entrent dans la constitution de tous les agencements — dans la dynamique des situations spatiales [...] L'importance de notre commerce quotidien avec les objets ordinaires, de toutes tailles, dans les situations plus ou moins ritualisées où nous les rencontrons — sans nécessairement les utiliser — paraît flagrante. Ce commerce constitue la trame de fond de notre existence, dans la mesure où nous sommes de plus en plus confrontés aux objets techniques, parfois plus intensément qu'aux autres humains. Un tel phénomène structure notre sociabilité et notre spatialité.<sup>137</sup>

Nous avons déjà vu que, selon Lefebvre, l'être humain n'a du sens que considéré dans ses prolongements. Notre corps se propage, disons-nous maintenant avec Sartre. Notre corps « s'étend toujours à travers l'outil qu'il utilise : il est au bout du bâton sur lequel je m'appuie contre la terre [...] sur la chaise, dans la maison tout entière<sup>138</sup> ». Le philosophe, avec ces mots, anticipe la conceptualisation du schéma corporel et de l'image du corps, deux notions incontournables pour notre réflexion sur la spatialité du corps : une spatialité qui touche aussi à la représentation, voire à

---

<sup>136</sup> Sartre, *op.cit.*, p.363

<sup>137</sup> Lussault 2007, *op. cit.*, p. 177

<sup>138</sup> Sartre, *op.cit.*, p. 365

la façon dont le corps est socialement représenté<sup>139</sup>. Qu'est-ce que l'image du corps ? Pour Paul Schindler « c'est l'image de notre propre corps que nous nous formons dans notre esprit, autrement dit la façon dont notre corps nous apparaît à nous même ». Cette image, « dépasse les frontières de l'anatomie : un bâton, un chapeau, un vêtement quelconque en font aussi partie. Leur intégration est d'autant plus facile que leur lien au corps est plus étroit. Par ailleurs les objets qui, dans leur histoire, ont eu un rapport quelconque avec le corps gardent toujours en eux quelque chose de la qualité d'image du corps. [...] L'image du corps est capable, et de prendre en elle les objets, et de se répandre dans l'espace<sup>140</sup> ». La pensée de Schindler nous semble particulièrement saisissante si on cherche à expliquer les enjeux de nos pratiques numériques ici considérées dans leur implication corporelle. L'outillage numérique, c'est un constat, lorsqu'il ne colle pas au corps, l'encadre comme dans une constellation : à différentes distances de notre corps, en fait, se situent et se rendent disponibles des objets et leurs multiples accessoires. Ordinateurs et tablettes, téléphones portables, écouteurs, montres connectées, cannes à selfie, câbles, chargeurs, écrans. Que cet appareillage soit en train d'être de plus en plus englobé dans l'image du corps numérique, cela semble être mis à jour par des phénomènes physiologiques comme les mouvements involontaires du pouce (exécutés dans le vide comme si on était en train de taper sur un clavier) et, ce qui est encore plus symptomatique, par le syndrome de la vibration fantôme (l'impression de sentir vibrer un téléphone qu'on ne porte pas sur soi)<sup>141</sup>. En remettant en question la primauté du corps, l'outillage numérique la met aussi en lumière, et cela déjà sur un profil terminologique assez révélateur. Les outils à travers lesquels on se connecte à Internet sont dits par ailleurs périphériques : par rapport à quoi sont-ils périphériques, par rapport à quel « centre » ? Dans une optique strictement technologique, ils seraient périphériques par rapport aux serveurs et aux modems : ce qui en revient à reconnaître l'activité numérique comme étant axée sur les machines. Nous postulons ici, sans vouloir ni pouvoir minorer la composante technologique, que si ces outils

---

<sup>139</sup> Pour une histoire de ces deux concepts, nous renvoyons à C. Morin, *Schéma corporel, image du corps, image spéculaire*, érés éditions, Toulouse, 2013

<sup>140</sup> P. Schindler, *L'image du corps*, [1950], tr.ad. fr, Gallimard, Paris [1968], 2016, p. 35 ; 229

<sup>141</sup> M. O'Gorman, « Introduction à la démence digitale », dans C. Larssonneur, A. Regnaud, P. Cassou-Noguès, S.Touiza (sous la direction de), *Le sujet digital*, Les presses du réel, Dijon, 2015 (p. 141)

sont périphériques ils le sont par rapport à notre corps. Auprès de Sartre, en pensant à la galaxie d'appareils numériques, nous avançons la thèse que « chaque instrument renvoyant à un autre instrument et celui-ci à un autre, tous finissent par indiquer un instrument qui est comme leur clé à tous <sup>142</sup>». Cette clé est le corps humain, dont tous les outils et les médias sont prolongements, émanations, intensifications.

Si nous cherchons encore une fois une correspondance anthropologique aux théories philosophiques, c'est encore dans l'anthropologie historique et culturelle que nous pouvons trouver des contributions saisissantes. Le monde est produit par notre corps : « La notion de *performatif, de performance, de performativité*, renvoie à *l'aptitude du corps à construire un monde* », affirme Christian Wulf<sup>143</sup>. Construire un monde, cela veut dire produire un espace, le produire à travers l'action. Le sujet incontournable de cette action est, nous le répétons encore une fois, notre corps. Notre corps ne peut pas ne pas produire un espace, car il est toujours en train d'être ailleurs, notre corps est « dynamique », comme le souligne Maurice Merleau-Ponty dans la *Phénoménologie de la perception*, en empruntant cet adjectif à la tradition psychologique. « Dynamique veut dire que mon corps m'apparaît comme posture en vue d'une certaine tâche actuelle ou possible, réfléchit le philosophe. Et en effet sa spatialité n'est pas comme celle des objets extérieurs ou comme celle des "sensations spatiales" une *spatialité de position*, mais une *spatialité de situation* <sup>144</sup> ». Construire un monde, cela ne veut pas uniquement dire occuper une *position*, un endroit où l'on est posé, mais surtout habiter la *situation*. Dans la situation se réalise l'avoir lieu, au sens du « se passer » et de l'advenir, des choses. Cette spatialité de situation n'est pas un lieu inerte, ce n'est pas ce que les Grecs appelaient *topos*, mais plutôt un contexte actif, opérationnel et social, c'est-à-dire la *chôra*.

Notre corps est toujours *en situation*, il est situé toujours quelque part, se situer, trouver sa place est sa première action. À partir de cette action, notre corps peut développer une situation, car il est

---

<sup>142</sup> Sartre, *op. cit.* p. 362

<sup>143</sup> Wulf, 2007 *op. cit.* p. 93

<sup>144</sup> Merleau-Ponty 1954, *op.cit.*, p. 129

« un producteur de relations », dans la définition de Marcello Vitali-Rosati qui le compare à une fonction mathématique associant des éléments de domaines différents : « le corps ne peut pas être en plusieurs lieux en même temps, tandis que l'on peut imaginer qu'à plusieurs éléments du domaine-monde le corps associe la même situation <sup>145</sup>». Pendant que nous sommes-en-ligne, les deux domaines que notre corps associe relèvent de notre être situé dans un territoire (par exemple, l'espace autour de la chaise devant l'ordinateur) tout en occupant, en même temps, un espace d'action différent. Cette émancipation, toujours partielle, du territoire où l'on se trouve ne doit pas faire croire à une expérience abstraite de l'espace, hors de toute contrainte et de toute localisation :

La déterritorialisation n'équivaut pas à une abstraction de l'espace, écrit-il dans *S'orienter dans le virtuel* ; les éléments qui constituent le Web — son code, ses machines, ses variables, ses bases de données — sont bien localisés. Le Web est un ensemble d'éléments concrets qui sont situés précisément dans l'espace ; s'il n'y avait pas quelque part des ordinateurs allumés, il n'y aurait pas de Web<sup>146</sup>.

On ne peut pas ne pas situer : dans l'*être situé* se rencontrent l'espace et le corps. « Le fait d'être situé est ce qui me permet d'instaurer une relation avec le monde », disons-nous avec Marcello Vitali-Rosati. « Mon corps en agissant crée et façonne tout autour de moi les relations entre les objets, exploitables, maniables, utilisables »<sup>147</sup>. Nous trouvons une idée pareille chez Beade, qui, revendiquant la résistance constitutive que notre corporéité (glacialement définie comme une « assignation à un territoire ») fait à la spatialité de la connexion, constate que dans la dernière décennie : « Internet a remis en cause l'indifférenciation spatiale et l'hypothétique abolition des distances dont il serait a priori pourvu. Au contraire, continue-t-il, Internet est devenu un facteur de différenciation spatiale supplémentaire [...] c'est bien la localisation qui, de plus en plus, devient une composante importante de notre existence [...] Dans un monde de différenciation spatiale croissante, il a rarement été aussi important d'être bien situé <sup>148</sup>». Mon corps se situe dans l'espace numérique qu'il contribue à créer avec sa capacité de raccorder les plusieurs champs d'action offerts par la connexion. Comment notre corps agit-il dans l'espace numérique ? Comment, c'est-à-

---

<sup>145</sup> Vitali-Rosati, *Égarements*, Hermann, Paris, 2014, p. 20

<sup>146</sup> Vitali-Rosati, *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012, p. 104

<sup>147</sup> Vitali Rosati 2014, *op.cit.*, p.17

<sup>148</sup> Beade, *op.cit.*, pp. 219, 220

dire de quelle façon, construit-il cet espace social ? Avant de regarder de plus près ces manières et ces façons, nous nous devons de réfléchir, plus en général, aux aspects *techniques* et *performatifs* de la spatialité de notre corps.

### **1.5 Techniques du corps et performance : les gestes**

Dans la partie consacrée au corps dans *Les liaisons numériques*, Antonio Casilli n'oublie pas de citer deux auteurs ayant prophétisé, à la fin des années 1990, l'effacement du corps physique de l'internaute, soit Margaret Morse dans *Virtualities : Television, Media Art, and Cyberculture* et David Breton dans *L'Adieu au corps*. Le nouvel acteur social aurait été un corps immatériel, virtuel (au mauvais sens du terme qui le voudrait synonyme d'irréel) et immortel, façonné par une humanité refusant les activités physiques élémentaires comme aussi toute sensation dérivée de la chair et de la sensorialité élémentaire. Le sociologue italien, travaillant sur les interactions et les retombées entre la version numérique de son corps et son propre corps physique, fait le constat que notre corps «est bel et bien là, au centre exact de notre quotidien. La peur de le voir disparaître, écrit-il, englouti par un écran d'ordinateur, est moins un risque réel que le reflet de son omniprésence, de son intrusion dans l'imaginaire actuel, car, bien au contraire, le corps demeure au centre des préoccupations des individus dans les sociétés contemporaines<sup>149</sup> ». La connexion permanente et encore plus l'être-en-ligne comporte avant toute chose une inflorescence de gestes et une systématisation de postures et de mouvements. La visibilité totale qu'ont aujourd'hui les périphériques par lesquels nous avons accès à Internet est le résultat de gestes s'inscrivant sur notre corps tout en s'inscrivant, en mode de commande, sur l'interface proprement numérique, c'est-à-dire l'outil. La portabilité croissante des outils numériques et l'augmentation des connexions mobiles sont les deux facteurs technologiques d'une profonde métamorphose anthropologique qui se réverbère dans une nouvelle gestuelle opérationnelle s'épanouissant dans le cadre de machinisation. «Le geste n'est proprement humain qu'en tant qu'il s'inscrit dans un contexte de machinisation», réfléchit Yves Citton en faisant référence à André Leroi-Gourhan

---

<sup>149</sup> A. Casilli, *Les liaisons numériques*, Paris, Seuil, 2010, p. 123

avant de le citer là où il écrit que «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 "exsuder" du corps propre<sup>150</sup>». Dans un geste technique, voire un geste d'usage, se rencontrent un objet, qui n'est pas encore un outil, avec son ergonomie et ses modes de fonctionnalité, et notre comportement, nos capacités, nos besoins. Notre comportement d'utilisateurs se révèle dans une relation de transformation, d'abord *énigmatique*, du geste et de l'outil qui, certes, l'induit, pour ainsi dire l'invoque et qui, par la suite, l'accueille au sein d'une transformation réciproque. Remy Rieffel explique ainsi cette interpénétration :

Entre ce qu'on appelle le cadre de fonctionnement et le cadre d'usage se produit un alliage tout à fait original, une union inédite entre les technologies (en l'occurrence ici les technologies numériques) et les usagers, que ces relations s'établissent sur la base d'un ensemble de savoirs, de savoir-faire et de représentations qui structurent les interactions que chacun d'entre nous développe avec les objets techniques et avec autrui. Les usages sont ainsi déjà inscrits dans les instruments de communication eux-mêmes, incorporés à eux, mais également dépendants des compétences cognitives, des habiletés techniques des usagers. Ils s'insèrent en outre dans des pratiques familiales, scolaires, professionnelles, préexistantes et viennent de greffer sur des routines intériorisées : ils ne se créent pas *ex nihilo*. En d'autres termes, continue-t-il, l'usage est ce que les spécialistes appellent un "construit social", qui se déploie dans la durée et dans un cadre situé, un contexte économique, social et culturel donné qui varie selon chaque pays. Il est le fruit d'une dialectique complexe entre émancipation (liberté apparente de choix et pratiques) et domination (matérialité du support et des dispositifs, poids des inégalités sociales)<sup>151</sup>.

Or, avec la diffusion des outils numériques et leurs usages relatifs, il nous suffit d'observer notre propre comportement et en même temps celui des autres : nos gestes sont en train de changer et nous sommes alors en crise, car chaque changement au sein de notre gestuelle engendre un changement majeur de notre façon d'être. Aux plus courantes opérations propres à l'être-en-ligne correspondent autant de micro-gestes qui créent et envahissent l'espace, physique et social, de notre action. Comme le note aussi Milahd Doueïhi, «après une longue absence, le corps fait irruption dans notre environnement numérique<sup>152</sup> ». À cet égard, en faisant référence au slogan du procédé Kinect associé à la Xbox 360 (« La manette c'est vous »), Éric Sadin souligne comment cette formule correspond à «l'inscription du corps au cœur d'une large partie de l'architecture

---

<sup>150</sup> Y. Citton, *Gestes d'humanités*, Armand Colin, Paris, 2012, p. 86

<sup>151</sup> R. Rieffel, *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Gallimard, Paris, 2014, p.43-44

<sup>152</sup> M. Doueïhi, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Seuil, 2011, p. 21

technologique contemporaine, appelée, bien au-delà de ses activités ludiques, à être captée et interprétée durant chacune de ses séquences de vie, qu'elle soit d'ordre professionnel, commercial, relationnel, thérapeutique, domestique <sup>153</sup>». Lorsque notre corps affine un comportement et s'empare progressivement de ce qui devient ainsi son nouvel *habitus*, toujours inséré dans un contexte de relation symbolique et pratique, il y a à l'œuvre de vraies techniques et des pratiques collectives. Nous nous appuyons ici sur les travaux anthropologiques et ethnographiques de Marcel Mauss. À l'instar de Mauss, nous postulons qu'avant les *techniques à instruments*, il y a l'ensemble des *techniques du corps*. Aux yeux de l'anthropologue et dans son extraordinaire travail de *taxinomie psychosociologique*, loin d'être de simples mécanismes individuels les positions que nous tenons alors que marchons forment une « idiosyncrasie sociale ». Mauss définit les techniques du corps « montages physio-psychosociologiques <sup>154</sup> » d'actes plus ou moins habituels qui, marquant l'individu et la société, deviennent des codes culturels capables d'exprimer le sens d'un comportement, ainsi que l'origine et la tradition de sa socialisation. Les techniques du corps inventoriées par l'anthropologue sont en somme « les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps <sup>155</sup> ». On peut parler de techniques seulement face à *un acte traditionnel efficace*, ainsi que pointe Mauss : « il n'y a pas de technique et pas de transmission, s'il n'y a pas de tradition <sup>156</sup> ». Rien n'est naturel, chez l'adulte, remarque l'anthropologue, chaque « façon » de faire est le résultat culturel et inimitable d'une complexe interaction environnementale, avant d'être l'après-coup d'un emploi plus strictement technique d'objets, d'accessoires et d'outils : « pour ce qui est de nous, le fait que nous marchons avec des souliers transforme la position de nos pieds ; quand nous marchons sans souliers, nous le sentons bien <sup>157</sup> », exemplifie-t-il, en disant aussi en peu plus loin que « Toute technique proprement dite a sa forme. Mais il en est de même de toute attitude du corps ». À juste titre Mauss revendique

---

<sup>153</sup> E. Sadin, *La société de l'anticipation*, Paris, Éditions Inculce, 2011 (p. 47)

<sup>154</sup> M. Mauss, « Les techniques du corps », [1936], dans *Sociologie et anthropologie*, [1950], Paris, PUF, 2013, p. 384

<sup>155</sup> *Ibidem*, p. 365

<sup>156</sup> « Je savais bien que la marche, la nage, par exemple, toutes sortes de choses de ce type sont spécifiques à de sociétés déterminées ; que les Polynésiens ne nagent pas comme nous, que ma génération n'a pas nagé comme la génération actuelle nage » *ib.* p. 371

<sup>157</sup> *ib.* p. 370

l'importance de son travail, plein d'observations et de pistes de réflexion et d'analyse dont l'intérêt et l'actualité se renouvellent encore plus aujourd'hui à la lumière des nouvelles façons d'écrire et de parler, de regarder et de voir, de marcher, de s'asseoir et de rester debout induites par les outils numériques. Notre hypothèse est que dans les façons d'être-en-ligne nous pouvons observer la naissance de nouvelles formes de technique du corps, et que la technicisation de notre action et donc de l'espace s'amorce à partir de ces techniques. En outre, leur ritualisation, leur reconnaissance sociale, leur institutionnalisation complètent le cadre d'une corporéité sociale et d'une théâtralisation de l'espace en commun que nous avons déjà appelé et qu'encore plus nous appellerons, dans le chapitre suivant, « performance ». C'est pourquoi s'arrêter sur les recherches de l'anthropologue français constitue une étape importante dans notre réflexion. Le triple point de vue, celui de l'homme total, l'interpénétration de biologie, de psychologie et de sociologie à laquelle travaille Mauss lui permet d'inventorier les différentes techniques du corps selon les sexes et l'âge, le sommeil et la veille, le repos et l'activité, les techniques de la consommation et de la reproduction, faisant émerger toujours les différences culturelles pour démontrer que même le coucher n'est pas quelque chose de naturel :

Le repos peut être repos parfait ou simple arrêt : couché, assis, accroupi, etc. Essayez de vous accroupir. Vous verrez la torture que vous donne, par exemple, un repas maroquin pris suivant tous les rites. La façon de s'asseoir est fondamentale. Vous pouvez distinguer l'humanité accroupie et l'humanité assise. Et, dans celle-ci, distinguer les gens à bancs et les gens sans bancs et estrades ; les gens à sièges et les gens sans sièges<sup>158</sup>.

Parmi les « Techniques de l'âge adulte »<sup>159</sup>, Mauss décrit aussi les « techniques du sommeil », en partant du principe que « la notion que le coucher est quelque chose de naturel est complètement inexacte. Il y a les gens à natte et les gens sans natte... il y a les gens à oreillers et les gens sans oreillers... il y a enfin le sommeil debout », comme le savent les Massai, remarque Mauss, qui peuvent dormir debout. Et lui-même l'a fait, Marcel Mauss raconte d'avoir dormi debout ainsi qu'à cheval également, comme le font les cavaliers Huns et Mongols, sans arrêter la marche des

---

<sup>158</sup> *ib.* 379

<sup>159</sup> *ib.* p. 378



chevaux.<sup>160</sup> Ainsi qu'on peut le voir, l'anthropologie de Mauss décrit minutieusement ce qu'il appelle la « forme » de chaque technique, c'est-à-dire l'aspect qu'un comportement donné assume et fait assumer à notre corps. Les façons de s'allonger, de s'asseoir, de marcher, de saluer et de manger correspondent, dans ses observations, à des corps allongés, assis ou en marche *d'une certaine façon*, et non pas d'une autre. Cette spécification de la « forme » appelle à une émancipation de ce qu'on appelle « forme », « manière » ou « façon » d'une dimension purement accessoire et secondaire pour en faire, en réalité, un facteur déterminant de l'efficacité même de l'action, outre de la reconnaissance sociale. Les façons dont les hommes se servent de leur corps, nous dit Mauss, sont, justement, surtout des « façons » : et c'est dans leur être des façons qu'elles révèlent leurs puissances performatives. Ainsi, c'est au sens strict du terme que nous pouvons dire que les techniques du corps *façonnent* le milieu socio-technologique, car elles le configurent comme étant avant toute chose, à une époque donnée, une infrastructure des manières d'agir et, par là, des façons d'être. L'importance anthropologique et sociale des *façons* est reconnue comme déterminante dans l'analyse que Marielle Macé a faite des très denses pages de Mauss.

À propos des techniques du corps comme étant « des façons traditionnelles et efficaces de se servir de son corps », « autant de façons d'user de son corps, autant de styles — écrit Marielle Macé. Trois élans — à son avis — appellent effectivement une “anthropologie du style” dans le texte de Mauss : une compréhension de la vie sociale comme institution de formes efficaces ; un intérêt pour les habilités, c'est-à-dire pour certaines valeurs pratiques ; enfin l'engagement de soi comme être capable : capable — précise-t-elle — de certains modes d'être, incapable d'autres, s'éprouvant donc comme style au moment où il en reconnaît d'autres — quittant sa rainure, sautant lui aussi du manège<sup>161</sup> ». Dans la perspective de sa « stylistique de l'existence », Marielle Macé ouvre à une description de l'existence qui en revient à reconnaître « dans tout être l'engagement d'un mode d'être, dans tout faire l'engagement d'une manière de faire ». Cette approche pour ainsi dire modale

---

<sup>160</sup> En commentant ce paragraphe, George Perec ajoute d'autres exemples et différences : « Et le hamac ? Et la paillasse ? Et les châlits ? Et les lits-armoires ? Et les divans profonds comme des tombeaux ? Et les grabats ? Et les couchettes de chemin de fer ? Et les lits de camp ? Et les sacs de couchage posés sur des matelas pneumatiques eux-mêmes posés sur un tapis de sol ? G. Perec, *Espèces d'espaces*, [1974], Paris, Galilée, 2000 p. 39

<sup>161</sup> M. Macé, *Styles. Critiques de nos formes de vie*, Gallimard, Paris, 2016 (p. 71)

conduit à considérer la vie elle-même comme étant prolifération et progressive institutionnalisation d'une myriade de formes, ou plutôt de modes, de tons. Après Macé, nous disons que dans l'anthropologie maussienne, « 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 telles, une valeur — une valeur non relative, non comparative, non taxinomique, une valeur qui s'égalise à l'inventivité de la vie elle-même ». Nous ne devons pas considérer *modes de...*, *façons de...*, *manières de...*, comme des composantes additionnelles, mais comme cette puissance, propre à la vie même, de varier ses formes. Pour Macé, « il n'y a non seulement une syntaxe, mais une ontologie, une anthropologie et une morale sous-jacente à l'usage de ces expressions »<sup>162</sup>.

L'approche anthropologique dont nous avons besoin pour saisir les métamorphoses en cours à l'époque du numérique est ce que Macé définit comme « **anthropologie modale** », c'est-à-dire, encore une fois, comme celle de Mauss. Dans un passage où il s'arrête sur l'habileté que les Kabyles ont de porter des babouches, ainsi que de celle qu'ont les dames marchant avec leurs hauts talons, il en conclut qu'« il y a tout à observer, et non pas seulement à comparer <sup>163</sup> » : le regard modal vise à comprendre un style, non à comparer, sachant voir la puissance des différences sans devoir le dégrader aux distinctions. La manière est la matière sociale selon ce regard modal, qui — soutient encore Marielle Macé — insuffle *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau, où le style sera « résistance et libération », et, ajoutons-nous, la *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* de Perec, où le réel est décrit comme étant aussi une chorographie rituelle munie d'outils aux usages plus disparates. Quoi qu'il en soit, en suivant la lecture de l'ouvrage *Les techniques du corps* donnée par Marielle Macé, c'est dans l'équation entre modes et forces qu'on retrouve une esthétique du social résultant du partage et de l'affilage collectif de façons efficaces d'être et de faire. Ici, nous n'ambitionnons pas de faire le même travail ethnographique et taxinomique de Marcel Mauss, mais d'observer tout de même le remaniement des techniques du corps dues aux

---

<sup>162</sup> *Ibidem*, (p. 39)

<sup>163</sup> Mauss, *op.cit.*, p. 381-382

usages numériques plus courants qui sont en train de modifier « les formes du vivre ». Ces formes, nous sommes en train de les transformer : « Les formes de vie sont quelque chose qu'on ne peut pas feindre : une vie ne peut pas "avoir l'air" d'avoir telle forme, d'être "comme ça" ; elle a un air — affirme Marielle Macé — elle risque une forme, c'est-à-dire une idée, celle-là et pas une autre, avec tout ce dont cette forme est capable, et incapable <sup>164</sup> ». Essayons de récapituler rapidement : nous venons d'affirmer, à l'instar de Flügger, que chaque changement de notre gestuelle comporte un moment de crise, c'est-à-dire d'indécision, car nous sommes au monde sous la forme des gestes. Cette forme n'est pas accessoire, elle signifie et développe nos identités et appartenances culturelles. L'anthropologie modale que nous avons décelée chez Mauss nous invite à reconnaître la valeur fondamentale des façons et des manières d'agir comme étant facteurs de ritualisation et socialisation de l'action. C'est donc dans cette perspective que nous continuons de nous rapprocher de la description de certaines formes et façon de la culture numérique, car nous avançons ici l'hypothèse que c'est à partir de ces formes que des effets de présence numérique se produisent. Nous sommes en train, chaque jour, « à chaque fois » dirait Heidegger, de « risquer » une idée, voire plusieurs idées destinées à incarner les façons et les formes, les manières et la matière dont est fait notre monde social. Nous le faisons sans y prêter presque attention, comme emportés par la fluidité des usages, par l'efficacité des outils, par la jouissance du partage. Nous sommes en train d'inventer et d'apprendre et consolider de nouveaux gestes, et à travers eux d'inventer une nouvelle esthétique sociale, à la fois corporelle, domestique et urbaine.

Il faut bien reconnaître l'importance que les gestes ont dans la production d'un espace social où nous pouvons nous reconnaître comme étant présents selon des valeurs et des critères qui, loin d'être immuables, sont toujours transformés par la technologie dont la société dispose, en ce que la technologie change à la dimension de la distance :

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. À travers ces manifestations de leur corps, les individus livrent beaucoup d'eux-mêmes aux autres, ils partagent avec les autres leur sentiment d'existence, leur

---

<sup>164</sup> Macé, *op.cit.*, p. 315-316

manière de voir le monde, de le ressentir et de le vivre<sup>165</sup>.

Quand j'observe quelqu'un parlant ou écrivant ou simplement regardant le clavier et l'écran de son outil numérique portable, ce à quoi j'assiste est avant toute chose une panoplie de micro-gestes, densifiés, réitérés, désormais reconnaissables en tant que socialisés. Dans ces gestes, je reconnais le mouvement, l'effort, l'attention, le *travail* (travail avant toute chose sur son corps) d'une personne en-ligne. Ces gestes créent les contextes dans lesquels ils ont du sens : nous observons ici la même circularité évoquée plus haut à propos des médias et de leur milieu, le milieu duquel ils naissent et que pourtant ils contribuent à former.

« Les gestes sont une des formes majeures de représentation et d'expression des sujets humains. Les corps humains étant toujours inscrits dans l'histoire et dans la culture, les gestes ne peuvent être lus que dans leur contexte », écrit Christophe Wulf. L'architectonique de l'espace social tel que Lefebvre la théorise est, entre autres, architecture de gestes : gestes « organisés », « ritualisés », qui « engendrent des espaces des espaces, produits par et pour leurs gestes » :

À l'enchaînement de ceux-ci [les gestes] correspondent l'articulation et l'enchaînement de segments spatiaux bien définis, segments qui se répètent, mais dont la répétition engendre du nouveau. Ainsi le cloître et le pas de la grave promenade monastique. Les espaces ainsi produits sont souvent polyfonctionnels (l'agora) encore que certains gestes sévèrement prescrits (ceux du sport, ceux de la guerre) aient très tôt produit de lieux spécifiés ; les stades, la place d'armes, le camp, etc. Beaucoup de ces espaces sociaux sont rythmés par les gestes qui s'y produisent et qui le produisent (mesurés en pas, en coudées, en pieds, en palmes, en pouce, etc.). La micro gestuelle quotidienne engendre des espaces (le trottoir, le couloir, l'endroit où l'on mange), mais aussi la macro gestuelle la plus solennisée... Lorsque se produit la rencontre entre un espace gestuel et une conception du monde qui possède sa symbolique, alors surgit une grande création, le cloître par exemple. Alors, chance : un espace gestuel attache au sol un espace mental, celui de la contemplation et de l'abstraction théologiques ; il lui permet de s'exprimer, de se symboliser et d'entrer dans une pratique, celle d'un groupe bien défini au sein d'une société bien définie<sup>166</sup>

L'organisation, l'agencement de gestes et pratiques au sein de la « situation sociale »<sup>167</sup> fonctionne comme un jeu de mise en relation et de communication, d'action individuelle et commune : action concertée et improvisée à la fois. La performativité de notre corps, sa capacité à produire contexte

---

<sup>165</sup> Wulf, *op.cit.* p.94

<sup>166</sup> Lefebvre, *op. cit.*, p. 249-250

<sup>167</sup> Cf. Goffmann, *op. cit*

d'action et de communication, doit être comprise dans l'acception que, de la notion même de performance, adopte un théoricien et metteur en scène comme Richard Schechner. Le concept de performance nous permet de coordonner les principales notions que nous avons mobilisées jusque là et sur lesquelles nous nous pencherons encore dans le présent travail : le concept d'espace social et de mouvement, l'importance de l'espace du jeu dans la représentation du réel, la théorie des techniques du corps et la dimension mimique et fictionnelle de l'être humain. Avec le mot *performance*, Richard Schechner, fondateur du *Performance Group*, indique que « le théâtre, la danse, les sports, les rituels, les divertissements populaires, les thérapies qui empruntent des techniques à la performance, et les rencontres quotidiennes ordinaires entre des gens qui paraissent jouer un rôle plutôt que de rester eux-mêmes »<sup>168</sup>. La performance fonde notre expérience sociale, affirme Schechner : la performance instaure et renouvelle l'ordre, elle décline des règles et offre les instruments pour les dépasser. La continuité que Schechner théorise entre espaces sociaux et espace théâtral a de profondes répercussions sur la façon de considérer la scène comme espace d'action et de présence tout comme sur la vision de l'espace social : les deux sont une « constellation d'événements ». La performance, pour lui, « relève plus consciemment d'un choix effectué au cas par cas et transmis culturellement plutôt que génétiquement. La performance est certainement réservée uniquement à quelques primates, dont les humains. [...] Le comportement ritualisé se retrouve dans tous les domaines de l'action humaine, dont la performance, domaine particulièrement propice au rituel, et le théâtre, le script et le drame, zones fertiles et intenses de la performance ». A son avis, le jeu est tellement fondamental pour la performance que sa définition de performance, dans *Théorie de la performance*, est comportement ritualisé conditionné/imprégné par le jeu<sup>169</sup> :

Rien ne prouve à la connaissance que dans les sociétés démocratiques et ouvertes les hommes jouent davantage que dans les sociétés plus rigides. Bien souvent, la fonction du jeu, tel qu'il se manifeste dans les clowneries rituelles ou les festivités à grande échelle comme le carnaval, est d'apporter de la flexibilité à des structures sociales rigides en temps normal. De nombreuses sociétés rigides approuvent les manifestations rituelles du jeu et il est impossible de mesurer correctement la présence du jeu dans les activités

---

<sup>168</sup> R. Schechner, « La fin de l'humanisme », trad. fr., dans *Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-Bois, Éditions théâtrales, 2008, p.273-290

<sup>169</sup> ibidem p. 60

privées clandestines. Dans les sociétés dites démocratiques, le jeu se pratique individuellement ou en petit groupe, tandis que dans les sociétés dites rigides, c'est une affaire privée, éloignée du regard des autorités répressives<sup>170</sup>.

Dans le présent travail, chaque fois que nous parlerons de performativité et de performance, il sera toujours fait référence à Wulf et Schechner, car chez les deux auteurs la notion de performativité recouvre une ampleur sociale et rituelle. À la lumière de ces considérations, sans oublier que notre parcours vise une description, quoique générale, des nos façons d'être-en- ligne, essayons de comprendre comment la performativité devient sociale, à travers quels mécanismes elle se diffuse tout en se codifiant dans les formes qui la caractérisent.

## 1.6 Le mimisme

L'évolution technologique qui a permis de transformer la connexion à Internet de phénomène domestique et sédentaire à condition nomade permanente, c'est-à-dire l'extension du réseau uni à la progressive portabilité des outils numériques, élargit la scène où nous pouvons être-en-ligne jusqu'à la faire coïncider, *de facto*, avec notre corps et avec la « couverture » de la connexion : où qu'on se trouve, où qu'on ait « champs », on peut être-en-ligne. Les outils en fait fusionnent avec les gestes qui les activent. Dans cette fusion il ne faut pas voir une passivité de notre corps : notre corps, ainsi qu'on l'a déjà dit plus haut avec Sartre, est adaptation aux outils. Cette adaptation est subsumption, appropriation, *incorporation*. « Ce ne sont pas les gestes qui sont le résultat momentané du dispositif, mais bien eux qui ouvrent le dispositif à sa visibilité<sup>171</sup> », écrit Éric Méchoulan. C'est pourquoi on ne saurait pas comprendre la réalité de la visibilité et de la spatialité du dispositif sans les insérer dans la gestuelle humaine. C'est la gestuelle qui rend visible et qui socialise le média. L'observation de Méchoulan évoque une réflexion de Merleau-Ponty là où, dans la *Phénoménologie de la perception*, il reconnaît encore la primauté ontologique de la spatialité humaine en tant que milieu propice à la vision de ce qui grâce à elle apparaît :

L'espace corporel peut se distinguer de l'espace extérieur et envelopper ses parties au lieu de les déployer parce qu'il est l'obscurité de la salle nécessaire à la clarté du

---

<sup>170</sup> *Ibidem* p. 63

<sup>171</sup> E. Méchoulan, « Un geste très simple et très irréparable » : Gestes et dispositifs dans *Le Doulos* de Jean-Pierre Melville », à paraître

spectacle, le fond de sommeil ou la réserve de puissance vague sur lesquels se détachent le geste et son but, la zone du non-être devant laquelle peuvent apparaître des êtres précis, des figures et des points<sup>172</sup>.

Le geste, c'est l'homme, pour le dire d'une façon lapidaire avec 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. Celui-ci, le monde, n'est qu'« un formidable entrelacement de gestes interactionnels ». La nature de l'homme est la nature du mimeur, l'homme, être homme, étant avant toute chose ce qui demande d'être « perpétuellement joué ». Jousse précise que « [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, spécifie Jousse, mais il n'a, comme mécanismes sous-jacents, que de gestes. Même sa vie intérieure est sous-tendue par des complexus moteurs<sup>173</sup> ». Marcel Jousse souligne la spontanéité universellement humaine, la « naïve spontanéité anthropologique » du « Mimisme ». Il définit par Mimisme la tendance instinctive de « l'Anthropos » à « rejouer » les gestes du réel qui se sont « joués » devant lui. Les gestes du réel : c'est-à-dire pas seulement des personnes, mais de tout ce qui bouge autour de nous. Les thèses de Jousse éclaircissent dès maintenant ce que nous irons voir par la suite, lorsque nous nous arrêterons sur le graphisme et le design de plateformes, applications et d'autres environnements numériques particuliers comme étant, elles aussi, infrastructures des gestes. L'analyse du geste que fait Jousse ajoute donc un élément décisif, celui du caractère forcément mimétique et fictionnel du geste performatif (c'est pourquoi nous l'évoquerons de nouveau dans le dernier chapitre, où nous étudierons la dimension fictionnelle de l'être-en-ligne). En accord avec son anthropologie, Wulf soutient que ce n'est qu'à travers la mimésis que nous faisons l'apprentissage d'un acte social, arrivant à dire que « le savoir performatif nécessaire à la mise en scène du comportement social n'est pas un savoir théorique ou

---

<sup>172</sup> Merleau-Ponty 1954 *op. cit.*, p. 130

<sup>173</sup> M. Jousse, *L'Anthropologie du Geste*, Gallimard, Paris, [1974], 2008, p. 49 et suiv.

réflexif, mais un savoir mimétique <sup>174</sup>». En observant la gesticulation « mimismologique » de ceux qui ont besoin de renforcer leurs mots en les mimant, Jousse nous invite à reconnaître dans ces aptitudes apparemment bizarres des ressorts psychophysiologiques faisant surface dans des conditions de désinhibition sociale, par exemple à la fin des banquets quand « la chaleur intérieure l'emporte sur la froide inhibition sociale ». Il ne peut pas ne pas remarquer certaines connotations culturelles tout à fait particulières, par exemple celles des Méridionaux qui, sans gestes, « seraient comme des oiseaux sans ailes <sup>175</sup>».

Avec son lexique extravagant et riche d'inventivité, il écrit :

Nous avons donné à ce langage de gestes ou, plus exactement, à ce Cinémimage logique, le nom de « *Corporage* » [en italique dans le texte]. L'ensemble de ces procédés expressifs constitue le « style corporel-manuel ». En effet, le corps tout entier du mimeur entre dans le jeu modelant du Cinémimage. Mais ce sont *surtout* les mains, souples et créatrices, qui détaillent et parachèvent chaque expression significative sculpturale, « *Les mains qui sont un peu notre âme faite chair* » <sup>176</sup>.

Bien qu'à cause des contraintes sociales de la culture occidentale, comme le remarque Jousse, le Cinémimisme, très vif et voyant dans les milieux ethniques africains, amérindiens et australiens, soit affaibli chez nous, nous avons élaboré un « style corporel-manuel » que nous ne cessons pas de refaçonner à notre guise, dans les formes compatibles avec certaines exigences sociales qui, dans sa perspective freudienne, déshumanisent progressivement l'Anthropos. Celui-ci, lorsqu'il est enfant, sait encore faire briller la spontanéité du Mimisme :

En effet, si nous observons les enfants qui, eux, n'ont pas encore subi dans son plein la contrainte sociale figeante, nous surprenons beaucoup plus facilement cette persistance du Mimisme. Malgré les remontrances les plus sévères, ces petits êtres, débordants de vie et de gestes, n'arrivent que très lentement à se guinder, à se figer. Tous les « jeux » d'enfants ne sont-ils pas des « rejeux » mimismologiques, de charmants petits mimodrames de tout ce qui se passe autour d'eux ? <sup>177</sup>

Nous nous sommes déjà arrêtés sur la dimension du jeu d'enfants : le jeu de la bobine confirme le sens des thèses de Jousse, c'est-à-dire que dans le jeu, l'enfant fait readvenir, fait qu'il se passe

---

<sup>174</sup> Wulf, *op.cit.*, p. 11

<sup>175</sup> « Or, continuait-il, on est toujours “méridional” par rapport à quelqu'un. Pour les Anglais, les Français sont des Méridionaux — nous parlons avec nous épaules, prétendent-ils — et les Français considèrent les Italiens, géographiquement et gestuellement, comme les Méridionaux par excellence. Et les citoyens de Rome vous renvoient, en souriant, aux Napolitains si vous leur parlez de gesticulateurs ». Jousse, *op.cit.*, p. 693

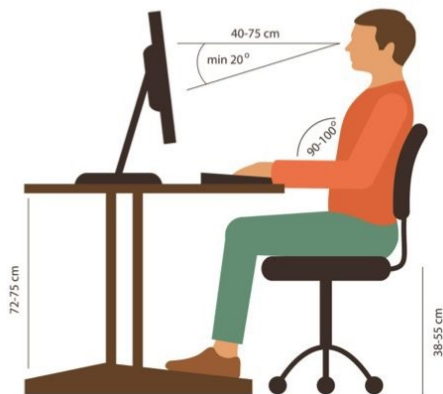
<sup>176</sup> *Ibidem*, p. 695. La phrase entre guillemets est une citation du poète et romancier belge Georges Rodenbach.

<sup>177</sup> *Ib.*, p. 694



encore une fois, ce qui se passe habituellement ou s'est passé autour de lui. Dans l'espace du jeu, l'enfant garde pour lui la maîtrise des vicissitudes qui, hors du jeu, peuvent le plus souvent lui échapper. Dans les deux jeux, la présence fait l'objet d'une infinie *virtualisation* grâce à laquelle elle peut finalement échapper à l'irréversibilité propre à certains phénomènes de l'existence, car dans le jeu, on peut toujours aller en arrière et faire « comme si » une chose donnée n'avait toujours pas eu lieu. Le paradigme du jeu sera de nouveau interpellé pour décrire le caractère de « ludification », de « ludogenéité » et de gamification caractérisant l'expérience numérique dans sa totalité en encore plus dans certaines applications et certaines plateformes. Maintenant, au prisme des théories mobilisées dans les dernières pages, nous pouvons finalement observer de plus près les façons d'être-en-ligne et y trouver déjà des effets de présence numérique. Ces façons sont avant toute chose des façons efficaces de se servir de son corps, et donc des techniques du corps. Ici, s'arrêter sur postures, positions et gestes, revient à saisir l'impact culturel général du numérique et l'origine corporelle de notre milieu socio-technologique.

## 1.7 Être-en-ligne chez soi



**Figure 2 – La position assise devant l'ordinateur**

Avant l'essor des connexions mobiles (3G et 4G), la connexion à l'Internet était une affaire sédentaire et domestique, tout au plus reliée aux emplacements des cybercafés, en train de disparaître depuis quelques années. Avant l'essor du Wi-Fi, on était obligé de se rendre *quelque part* et rester assis à une table pour se connecter et

ensuite agir en ligne. Ainsi, les ordinateurs intégraient l'espace domestique, s'ajoutant aux électroménagers tout en apportant une hybridation due à leur emploi varié entre jeu et boulot. À cette époque-là, l'ordinateur est adopté au sein de la famille : « L'ordinateur n'est plus un emblème de rationalité, écrit Casilli à propos de la domesticité technologique. Il est un objet de la maison qui, comme toutes les autres pièces d'ameublement, est chargé d'émotions domestiques, de significations quotidiennes. Rien de surprenant à cela. Un téléviseur aussi ou une machine à laver peuvent assumer ces significations... Mais ce qui fait la spécificité des objets informatiques, continue Casilli, est qu'ils changent notre façon de vivre la domesticité <sup>178</sup>». Il suffit de penser à l'emplacement d'un ordinateur dans notre foyer pour observer comment cette acquisition fait basculer l'ensemble technologique de la maison et par là les relations sociales qui maintenant passent aussi à travers l'accès à l'ordinateur, à son partage, à ses usages les plus courants. Instrument de loisir pour les enfants et outil de travail ou de recherche pour les adultes, tout en invitant à des convergences inédites au sein du même espace (salon, bureau ou chambre à coucher), l'ordinateur engraine aussi une nouvelle disposition du mobilier et cristallise de nouvelles manières de s'asseoir et de s'absenter tout étant dans la même pièce que les autres.

Pendant cette première période, la posture de l'internaute était censée être celle des gens à bancs et de l'humanité assise<sup>179</sup>. Avec Gunter Gebauer, Wulf écrit que « la position assise et les gestes qui lui sont liés accentuent la personnalité de chaque individu et créent de nouvelles formes du

<sup>178</sup> Casilli, *op. cit.*, p. 29

<sup>179</sup> Cf. Mauss, *op. cit.*

social. En tant qu'homo sedens, l'homme atteint un haut degré de fixité et court le danger de s'engourdir dans une position assise fixe». <sup>180</sup>La domestication de la posture assise n'est pas neutre par rapport aux valeurs bourgeoises représentatives de formes de politesse, de *disciplinisation* et de courtoisie demandées dans le cérémonial social. Pour les auteurs, « la chaise libère de la fausse apparence de l'étiquette en intégrant en elle toute la fausseté de la gestuelle, de la pose et du théâtre et en la condensant en une posture, la posture assise » <sup>181</sup>. La bascule de la mobilité, ainsi que nous l'avons définie dans l'*Introduction*, ne doit pas nous faire oublier que la connexion à Internet a été et –partiellement- est encore une question d'être assis. Cette apparente banalité, l'évidence de l'être assis, comporte des valeurs et façonne, d'une certaine manière, notre expérience de l'espace et du monde.

« Il est des occurrences où le simple fait de s'asseoir, et de rester assis, peut prendre la consistance d'un geste », souligne Benoît Goetz<sup>182</sup>. Dans ses observations philosophiques sur la *position*, nous pouvons lire que « le fait d'être assis, couché ou debout, est un mode d'être inéliminable [...] La position c'est le fait d'être dans telle ou telle position, alors que la thèse est la posture elle-même. Se tenir dans telle position, adopter une position est une modalité de l'agir bien particulière qui se rapproche de ce que je nommerais, en usant d'un néologisme désagréable le "gestir" <sup>183</sup> ». Façons d'être assis comme autant des façons d'être. Quelle relation établir entre la position et l'être ? « En espagnol, écrit Heidegger, [...] le mot pour Être se dit *ser*. Il dérive de *sedere*, être assis. Nous parlons de "résidence". C'est ainsi que se nomme le lieu où séjourne l'habiter. Séjourner, c'est être présent auprès de... »<sup>184</sup>.

La position de l'être-en-ligne depuis chez soi impliquant la localisation, la valeur spatiale de l'être assis était celle de l'être joignable : en tant que lieu d'où pouvoir se connecter à Internet, le chez-soi conquerrait une valeur spatiale supérieure juste quelque temps après avoir perdu l'exclusivité de l'être joignable avec l'essor de la téléphonie mobile. Le téléphone mobile vidait de sens la

---

<sup>180</sup> G. Gebauer, C. Wulf, *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, trad. fr., Paris, Anthropos, 2004, p. 84

<sup>181</sup> *Ibidem*, p. 83

<sup>182</sup> B. Goetz, *Théorie des maisons*, Verdier, Lagrasse, 2011, p. 137

<sup>183</sup> *Ibidem*, p. 139 (c'est l'auteur qui souligne)

<sup>184</sup> M. Heidegger, « La thèse de Kant sur l'être », *Questions II*, Gallimard, Paris, 2000, p.110

nécessité de se trouver chez soi pour être joignable au téléphone, émancipant la présence au téléphone de son devoir d'être situé (à la maison ou au bureau), la faisant coller par là à notre corps, où qu'il ait du champ<sup>185</sup>. Le *modem* restituait donc à l'appartement cette primauté médiatique qui inévitablement intégrait l'espace domestique, en tant qu'espace de relations et de communications. Dans la dimension technologique intégrant de plus en plus le domestique, s'additionnent les aspects matériel et social composant l'habitat en général, qui de cette façon devient un potentiel centre d'information et de communication où, par conséquent, les façons d'habiter changent selon nos relations avec les objets informatiques. Le *système des objets* formant notre espace domestique quotidien avait été déjà secoué par l'introduction des écrans télévisés et encore plus par ceux des ordinateurs, quoique pas encore connectés à Internet. Dans *L'autre par lui-même*, Jean Baudrillard reproche à l'invasion des écrans de la télévision d'inhiber les dynamiques de projection de nos phantasmes, car, selon lui, l'écran empêcherait tout approfondissement psychologique dans la relation aux objets<sup>186</sup>. L'écran, en somme, ferait écran, barrage, ayant constitué avec la télécommande un dispositif purement observationnel, de contemplation passive, à travers lequel s'accomplirait, toujours en suivant la conceptualisation de Baudrillard, la « satellisation » et la « simulation » du réel lui-même<sup>187</sup>. Devant la télé, je ne fais que voir, le réel et notre vie même dévient ce qui se donne à voir et je me borne à les voir passer et alors je ne fais que *voir passer ma vie*, pour parler comme Pessoa. Bien qu'il ne fasse aucune référence à l'aspect postural de la télévision, sans vouloir pour autant forcer notre lecture de son œuvre, nous avançons l'hypothèse que la posture du téléspectateur, la posture objectivement paresseuse du néant faisant, la posture d'un *cataplasme d'intérieur* ait contribué à suggérer à Bachelard cette impression d'une aliénation, qui, dans sa théorisation, conduit jusqu'à la déréalisation. Nous appuyons notre interprétation sur les observations des deux anthropologues

---

<sup>185</sup> Pour une analyse des enjeux ontologiques de la téléphonie mobile, nous renvoyons à M. Ferraris, *T'es où ? Ontologie du téléphone mobile*, [2005], trad. fr., Paris, Albin Michel, 2006

<sup>186</sup> J. Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968 « Nous ne nous projetons plus dans nos objets avec les mêmes affects, les mêmes phantasmes de possession, de perte, de deuil, de jalousie : la dimension psychologique s'est estompée, même si on peut toujours la repérer dans les détails » p.12.

<sup>187</sup> *Ibidem*, p. 20 : « Ce n'est plus l'obscénité de ce qui est caché, refoulé, obscur, c'est celle du visible, du trop visible, du plus visible que le visible, c'est l'obscénité de ce qui n'a plus de secret, de ce qui est tout entier soluble dans l'information et la communication ».

cités plus haut : devant la télévision, « c'est assis que l'homme fait l'expérience du monde. Il ne bouge pas ; il est assis dans une pièce et laisse le monde passer devant lui, sous forme d'images mouvantes », remarquent Gebauer et Wulf, selon lesquels être assis « limite l'immédiateté de l'expression es émotions et des affects »<sup>188</sup>. La signification sociale d'une posture s'associe à la vision du monde que cette posture induit : chez ceux qui sont assis comme chez ceux qui les voient assis.

Pour Wulf, « un énoncé comme *Tiens-toi droit !* sous une formule apparemment anodine, vise non seulement à faire adopter une attitude corporelle particulière, mais à inculquer et à faire intérioriser tout un comportement social, avec les valeurs et les représentations qui lui sont attachées »<sup>189</sup>. Si la posture incarne une pensée, si la posture est elle-même *discours*, on pourrait difficilement qualifier d'actif et de créatif le discours mis en place devant la télé. Comparés à la passivité de la posture téléspectatrice, la physiologie et la micro-cinétique / macro-cinétique propres à l'être-en-ligne chez soi se montrent plus dynamiques et cohérentes avec un modèle culturel comme celui de l'interaction.

À l'instar de Giedion, nous affirmons que « la façon de s'asseoir reflète la nature profonde d'une période ». François Dagognet en déduit que « la posture ou l'attitude ne constitue pas une donnée immuable », car « elle relève elle-même d'un ensemble socio-mental plus vaste et fluctuant »<sup>190</sup>. Étant en ligne à la maison, à l'époque de l'ordinateur fixe et encombrant qui presque toujours était placé contre un mur, nous apparaissions à un observateur présent dans la même pièce comme étant devant notre ordinateur, tout comme on dit être devant la télé. Dès que les ordinateurs sont devenus plus légers et puis portables, l'écran de l'ordinateur étant souvent *entre* nous et lui, cela fait écran : on dit alors que la telle personne, ami ou familier, est derrière son ordinateur. Être-en-ligne par le biais d'un écran qui fait écran entre nous et les autres, cela revient à être derrière et non pas devant l'écran même. Derrière par rapport à notre observateur, bien sûr, et pourtant cette

---

<sup>188</sup> Gebauer, Wulf, op. cit., p. 83

<sup>189</sup> Wurf, op. cit., p.103

<sup>190</sup> S. Giedion, *La Mécanisation au pouvoir*, trad. Paule Gulvarch, 1980, p. 237-238, cité en F. Dagognet, *Éloge de l'objet*, Vrin, Paris, 1989, p. 46

expression aussi diffuse dans le langage courant, « être derrière son ordinateur », semble implicitement adoptée par l'utilisateur même, qui donc tout en se plaçant devant se dit être derrière et se sent comme *étant derrière*. Lorsque nous irons décrire le geste photographique, nous verrons comment le point de vue de l'observateur influence la perception que de l'espace a celui en train de prendre la photo. Écran, clavier, souris, modem, et donc table et chaise ; avant le Wi-Fi, la constellation de support et d'outils nécessaires à l'être-en-ligne configurait un emplacement plutôt figé, un être situé contraignant étant donné la longueur relative du câble branché à la prise... Être-en-ligne voulait dire, dans son « style manuel corporel » pour parler comme Marcel Jousse, être assis, plus ou moins courbé, consacré à l'écran et attentif à maîtriser un outillage mixte hardware-software. Un certain agencement de la lumière, un certain degré d'immersion avec par conséquent une dissociation sensorielle par rapport aux stimulus de l'espace proprement physique (comportant, par exemple, le choix d'utiliser ou non les écouteurs) : tout cela peut sculpter une situation très plastique, incomparable, dans ses *ressources* spatiales, à celle à laquelle nous avait habitué le téléviseur. Être-en-ligne, donc, voulait dire être plutôt confortablement chez soi, souvent assis à une table où pouvoir outiller la souris glissant sur le petit tapis carré en moquette ou en gomme et taper sur le clavier pour écrire. Dans la *Philosophie du geste*, à propos du geste d'écrire, Guérin affirme que « Non seulement l'écriture est un posé, tendu cependant par la cohabitation, dans le même geste de la percussion, mais encore elle dénote l'homme pose, voire 'pose l'homme'<sup>191</sup>. L'*imago princeps* de l'époque de l'écriture à la main est pour chacun, remarque-t-il, celle d'un homme assis, à l'air rêvant à ses pensées, la paume de la main gauche maintenant le papier, la main droite étant la main noble de l'écriture. Une écriture qui est donc une pose : ». Or, ce *poser* — poursuit Guérin — ne renvoie pas uniquement au mode technique apparent du geste ; il enveloppe sans doute son sens ultime : *écrire, en effet, c'est exactement ça, déposer sa pensée*. Toute l'ambiguïté de l'écriture tient à ce *déposer*, selon en effet que le dépôt *permet* (*pono, ponere* pour *posino, sinere*) ou interdit, se répand ou se scelle sur lui-

---

<sup>191</sup> M. Guérin, *Philosophie du geste*, Paris, Actes Sud, [1995], 2011, p. 58

même.<sup>192</sup>». Le confort de l'être-en-ligne comme étant assis, se conformait bien à la « déposition » de sa pensée par le biais de l'écriture. Étant en train d'écrire à quelqu'un, étant en train d'échanger dans une discussion instantanée (tchat), nous pouvions bien supposer, en lui écrivant « en temps réel », que lui aussi avait son bon emplacement chez lui ou dans un cybercafé. En tout cas, tout comme nous, notre interlocuteur ne pouvait que se trouver dans un lieu particulier qu'il avait rejoint pour se rendre en ligne, c'est-à-dire pour se manifester comme « présent » dans un réseau social ou autre site. La communication via Internet était donc une relation entre des personnes assises, et le rapport à la connexion au réseau en général prévoyait l'être assis comme posture fondamentale. « Dans une chaise l'homme n'est assis qu'à demi » selon Maurice Pradine, qui avec sa réflexion déstabilise l'aspect statique de la chaise en relation à l'homme, qui « y reste à demi dressé, prêt à partir, par conséquent déjà hors du besoin qu'il soulage. Le siège cesse de fixer grossièrement notre attention sur les aises qu'il promet à nos membres fatigués, continue-t-il, (les sièges trop confortables ne sont presque jamais beaux : comment serions-nous ravis de nous vautrer ?). Le charme du siège est de jouer avec les impulsions de la fatigue<sup>193</sup> ». La maison, à travers des ordinateurs munis de caméra pour permettre la visiophonie, se trouve devenir encore plus ce qu'elle est par ailleurs déjà, c'est-à-dire instrument de vision, agencement de regards, mis en scène. La situation domestique, encadrée par une caméra intégrée dans un ordinateur, devient mise en scène. Une mise en scène dessinée comme disposition d'objet et accomplissement de gestes. « Le geste est d'abord une manière de prendre position dans une situation », telle est la définition qu'en donne Benoît Goetze<sup>194</sup>. Dans le deuxième chapitre, on considérera les micro-gestes de la visioconférence et le lien que celle-ci peut engendrer entre deux chez-soi. Être-en-ligne nous oblige de raisonner en termes de position, ce qui en revient nécessairement à placer les choses les unes par rapport aux autres, telles quelles dans une mise en scène. « Mon hypothèse, donc, écrit Goetze, est qu'il n'y a pas loin de la position au geste, comme modalité spécifique de l'agir, et que position et geste sont des termes essentiels à une théorie de l'habiter [...] Habiter,

---

<sup>192</sup> *Ibidem*, pp. 58-59

<sup>193</sup> M. Pradines, *Traité de Psychologie*, t II, p.341, cité en *Ibidem*, p. 46-47

<sup>194</sup> B. Goetze, *Théorie des maisons*, Lagrasse, Verdier, 2011, p.137

c'est enchaîner positions et gestes, et cela littéralement sans fin <sup>195</sup>».

Disons, pour récapituler, que si nous habitons en faisant constamment des gestes (l'habiter est ponctué par des gestes) c'est parce que l'édifice lui-même que nous habitons est structuré comme un geste auquel nous répondons [...] Tout geste appelle un autre geste ou répond à un autre geste, ou néglige un autre geste. Tout geste est comme suspendu entre un mouvement dont il provient et un mouvement où il se poursuit et se dissipe. Ainsi le geste porte et emporte une situation qu'il dénoue<sup>196</sup>.

Les gestes qui collent à la maison font de cette maison un texte, un texte en commun avec notre corps. C'est en ce sens que Bachelard parle de la maison (« corps et âme », « notre coin du monde », « notre premier univers ») comme d'une maison « à lire » dans les inscriptions physiques qui, dans le cas de la maison natale, font de la maison un « groupe d'habitudes organiques » qui trouve en notre corps un support de mémoire. Dans notre corps s'incrustent progressivement, force de la mémoire implicite, les distances et les relations entre les objets, les caractéristiques des outils d'emploi quotidien, les dimensions et la disposition des appareils électroménagers, les proportions des différentes pièces. Autant de mouvements de l'esprit, autant de souvenirs : « Mais au-delà des souvenirs, ma maison natale est inscrite en nous, dit Bachelard. La moindre des clochettes est restée en nos mains ». Et il ajoute, quelques lignes après :

Les maisons successives où nous avons habité plus tard ont sans doute banalisé nos gestes. Mais nous sommes très surpris si nous rentrons dans la vieille maison, après des décades d'odyssée, que les gestes les plus fins, les gestes premiers soient soudain vivants, toujours parfaits. En somme, la maison natale a inscrit en nous la hiérarchie des diverses fonctions d'habiter. Nous sommes les diagrammes des fonctions d'habiter, cette maison-là et toutes les autres maisons ne sont que des variations d'un thème fondamental. Le mot habitude est un mot trop usé pour dire cette liaison passionnée de notre corps qui n'oublie pas à la maison inoubliable. <sup>197</sup>

## 1.8 L'être-en-ligne en mouvement

Si la connexion Wi-Fi à la maison avait déjà changé notre manière d'être-en-ligne chez nous, car n'être plus coincé dans l'emplacement à côté de la *box* a signifié étendre sa connectivité à l'entièreté de la surface domestique, bien majeures ont été les transformations apportées par la

---

<sup>195</sup> *Ibidem*, p.140

<sup>196</sup> *Ibidem*. 148

<sup>197</sup> G. Bachelard, *La poétique de l'espace*, [1957], Puf, Paris, 2012, p. 32-33



connexion mobile. Celle-ci fluidifie jusqu'à effacer la valeur spatiale d'exclusivité propre à l'intérieur (bureau, maison, cybercafé) en l'étendant à l'espace urbain et social extérieur jusqu'à une *incorporation permanente*. L'être-connecté, condition *sine qua non* de l'être-en-ligne, devient une nouvelle forme d'être-dans-le-monde : où qu'il soit situé (presque), il sera de même connecté et géolocalisé. « Ce passage de la fixité vers la mobilité, écrit Milad Doueïhi, semble accompagner l'hybridation à la fois des objets et de l'espace ». C'est un passage qui décrit surtout le passage de l'informatique vers le numérique, synthétise-t-il : « L'informatique était caractérisée par des manipulations relativement restreintes, ancrées dans le calcul et un accès complexe à la machine, alors que le numérique est une partie intégrante de notre quotidien, avec des accès souples et multiples. Il s'ensuit que les pratiques culturelles sont largement modifiées : écriture, lecture et communication, mais aussi perception et évaluation de nos activités <sup>198</sup> ». La portabilité croissante des outils numériques et l'augmentation des connexions mobiles sont les deux facteurs technologiques d'une profonde métamorphose anthropologique qui se réverbère dans une nouvelle gestuelle, qui met le corps au centre de l'attention collective. « La rue — se demande Daniel Pennac dans le *Journal d'un corps* — serait-elle en train d'écrire le journal du corps ? »<sup>199</sup>. On pourrait bien répondre affirmativement, à l'instar des réflexions de Olivier Mongin : celui-ci nous suggère d'interpréter 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. Ce que Bachelard disait à propos de la maison, Mongin le dit à propos de la ville : faire l'histoire de la ville signifie faire l'histoire du corps, réfléchit l'écrivain et théoricien de « la condition urbaine », car c'est sur les corps que s'inscrivent les besoins, les tendances et même les traditions structurant l'espace social et urbain. « À un premier niveau, écrit Mongin, 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

---

<sup>198</sup> Doueïhi, *op. cit.*, p. 18

<sup>199</sup> D. Pennac, *Journal d'un corps*, Gallimard, Paris, [2012], 2016 (p.232)

un affranchissement, une émancipation<sup>200</sup> ». Là où il réfléchit sur les narrations urbaines et la flânerie de Benjamin, Baudelaire et Pessoa, auteur d'un guide très scrupuleux de Lisbonne, Mongin, mentionnant un titre du sociologue Jean-François Augoyard<sup>201</sup>, écrit que la ville se découvre « pas à pas », dans une « grammaire générative des jambes » :

L'expérience mentale de la ville, inséparable d'une forme qui est aussi une formation, est liée à une rythmique corporelle. Est-ce un hasard ? Formatrice, la ville-corps aime à se présenter, on le sait, comme une ville livre, comme une ville-langage, bref comme une langue [...] Si la ville est un lieu composé de rythmes inventés par des corps marcheurs, si l'art corporel d'être un piéton fait écho au travail de l'écriture, la dimension corporelle fournit également matière à l'architecte pour qui elle est le ressort d'une « topologie rusée »<sup>202</sup>.

Avec Henri Gaudin il soutient que « l'espace est un prolongement du corps : les choses sont en cercle autour de nous. Ce n'est donc pas une affaire de frontalité. L'architecture ne peut pas se poser ainsi, comme quelque chose qui est tourné vers soi. Elle ne peut pas être une image, parce qu'elle est de l'ordre du corporel, du parcours »<sup>203</sup>. Éric Hazan considère la flânerie comme le « phénomène initiateur de la modernité », l'errance créative qui transforme la ville en « objet théorique » ayant ses prodromes dans l'expérience d'un Jean Jacques Rousseau qui pouvait écrire dans ses *Notes écrites sur des cartes à jouer* que « ma vie entière n'a été qu'une longue rêverie divisée en chapitres par mes promenades de chaque jour ». « La traversée d'un paysage provoque ainsi des enchaînements d'idées. L'esprit devient lui aussi paysage, espace à traverser, déplacement physique et psychologique <sup>204</sup> » : pour un flâneur d'exception comme Baudelaire, alors qu'être dandy signifie aussi ne rien faire sinon vivre et dormir devant un miroir, la flânerie (concept aujourd'hui apparenté à une idée d'oisiveté, comme le souligne Hazan) n'est pas du tout une aptitude passive, car elle a son importance dans le travail de la création littéraire et poétique :

Depuis bien des années déjà, Victor Hugo n'est plus parmi nous. Je me souviens d'un temps où sa figure était une des plus rencontrées parmi la foule ; et bien des fois je me suis demandé, en le voyant apparaître dans la turbulence des fêtes ou dans le silence des lieux solitaires, comment il pouvait concilier les nécessités de son travail assidu avec ce

---

<sup>200</sup> O. Mongin, *La condition urbaine*, Seuil, Paris, 2005, p.52

<sup>201</sup> J.-F. Augoyard, *Pas à pas*, Seuil, Paris, 1979

<sup>202</sup> O. Mongin, *op.cit.*, pp. 54-55

<sup>203</sup> Ibidem, p.55 (l'ouvrage cité est *Créer la ville*, Éditions de l'Aube, Paris, 2003, p. 78)

<sup>204</sup> C. Hess, « La flânerie dans l'espace public : geste conceptuel et performance », dans I. Koch, N. Lenoir, *Démocratie et espace public : quel pouvoir pour le peuple ?*, Georg Olms Verlag, Zurich-New York, 2008, p.139-158

goût sublime, mais dangereux, des promenades et des rêveries. Cette apparente contradiction est évidemment le résultat d'une existence bien réglée et d'une forte constitution spirituelle qui lui permet de travailler en marchant, ou plutôt de ne pouvoir marcher qu'en travaillant<sup>205</sup>.

Le travail d'un écrivain, ou au moins une partie de ce travail (un travail d'invention et d'élaboration, d'inspiration et de rythme, de vision et de langage) ne peut se faire qu'en marchant : « "On ne peut penser et écrire qu'assis" (Gustave Flaubert) — Je te tiens nihiliste ! Être cul-de-plomb, voilà par excellence, le péché contre l'esprit. Seules les pensées que l'on a marchant valent quelque chose <sup>206</sup>». Milad Doeuihi, commentant cette invective nietzschéenne, en déduit qu'« il semble que notre réalité numérique soit plutôt nietzschéenne, mais, au lieu de se promener dans la nature, on se balade dans les espaces urbains, investis par le numérique <sup>207</sup>». L'idée d'un corps traversant la ville ajoutée à une écriture déambulatoire produit ce que Laurence Allard appelle « mobtexte » - ainsi que nous l'avons mentionné dans notre *Introduction*. Cela résonne et se matérialise dans l'expérience contextuelle de l'écriture en ligne, de la géo-localisation et de l'inscription de nos mouvements ainsi que dans le flux et dans l'enregistrement de nos écrits dans l'espace à la fois informationnel, physique et social. Les plus courantes pratiques numériques nous obligent de reconsidérer l'importance des nos façons de marcher en train de refaçonner certains aspects de notre espace social, l'espace produit par nos habituels déplacements. Comment marchons-nous ? « N'est-il pas réellement extraordinaire, se demandait Honoré de Balzac , de voir que, depuis que l'homme marche, personne ne se soit demandé pourquoi il marche, comment il marche, s'il marche, s'il peut mieux marcher, ce qu'il fait en marchant, s'il n'y aurait pas un moyen d'imposer, de changer, d'analyser la marche : questions qui tiennent à tous les systèmes philosophiques, psychologiques et politiques dont s'est occupé le monde ? <sup>208</sup>» Regardons alors notre façon de marcher d'aujourd'hui, avec notre portable dans la main et sous nous yeux : en quoi diffère-t-elle de notre façon de marcher avec un journal dans la main, ou un bouquin, ou un

---

<sup>205</sup> C. Baudelaire, « Réflexions sur quelques-uns de mes contemporains », article paru dans *Revue fantaisiste*, 1861. Cité dans E. Hazan, *L'invention de Paris. Il n'y a pas de pas perdus*, Paris, Seuil, 2002, p.433.

<sup>206</sup> F. Nietzsche, *Crépuscule des Idoles*, in *Œuvres philosophiques complètes*, vol. VIII, trad. Jean-Claude Hémerly, Gallimard, Paris, 1974, p.66. Cité dans Doeuihi, *op. cit.*, p.21.

<sup>207</sup> *Ibidem*, p.21

<sup>208</sup> H. De Balzac, *Théorie de la démarche et autres textes*, cité dans C. Hess, *op. cit.*, p. 139

parapluie ? « Qu’y a-t-il de commun entre le corps d’un paysan couplé à son bœuf de travail », se demande Henri Lefebvre « [...] et le corps d’un brillant cavalier sur son cheval de guerre ou de parade ? [...] L’animal, dans les deux situations, sert de *médium* (moyen, instrument, intermédiaire) entre l’homme et l’espace. La différence entre les deux “media” ne va pas sans une différence analogue entre les espaces <sup>209</sup>», conclut-il. L’espace social et l’espace de notre ville sont profondément influencés par l’emploi massif d’un médium particulier qui peut servir aussi en tant que moyen d’exploration, d’orientation et de finalisation de l’action. L’être-en-ligne, l’usage de son périphérique portable pendant qu’on marche dans la rue, change notre façon de marcher : nous en sommes ralentis, dans l’impossibilité de suivre une trajectoire droite, à cause de ce qu’Ira Hyman Jr., professeur de psychologie à l’Université de Washington, qui s’intéresse à ce nouveau comportement, définit « cécité inattentionnelle » (*inattentional blindness*). En marchant tout en

**Figure 3**



étant absorbés par leurs portables, les gens ont beau penser être attentifs à l’environnement présent, mais plusieurs expériences montrent qu’ils ne le sont pas. Étudiant la réactivité à des sollicitations visuelles éclatantes, à des visions en théorie absolument inattendues et surprenantes, censées frapper l’attention de qui que ce soit, le psychologue a pu montrer que l’attention des passants « en ligne » correspond à la moitié de ceux marchant sans

s’occuper de leur portable<sup>210</sup>. Le néologisme stigmatisant ces nouvelles formes de présence est *smombie*, le zombie *smart*, le monstre urbain marchant vissé à son *smartphone*. Les études réalisées par Dekra et GMF dans les principales capitales européennes révèlent que 17 % des gens

<sup>209</sup> Lefebvre, *op. cit.*, p. 225

<sup>210</sup> Source : *The Wall Street Journal*, 17 février 2016 (disponible en ligne : <http://www.wsj.com/articles/texting-while-walking-isnt-funny-anymore-1455734501>)

observés auraient adopté un comportement susceptible de mettre en danger leur sécurité, comme celui de se consacrer à l'écriture d'un SMS au milieu des voies de circulation<sup>211</sup>. En Bavière (photo 2) dans la ville d'Augsbourg, après plusieurs accidents, la mairie a mis en œuvre des feux rouges horizontaux, c'est-à-dire collés au sol, de sorte qu'ils entrent dans la vision périphérique



des piétons. À Stockholm (photo 3) dans un quartier particulièrement fréquenté par les adolescents ont été installés des panneaux indiquant aux automobilistes la présence de personnes distraites par leurs portables, avec un dessin inédit réalisé par deux designers suédois, sur lequel on peut voir deux

personnes en train de marcher sans regarder rien d'autre que l'écran. Aux États-Unis, les risques

**Figure 5**



**Figure 4**

et les dangers engendrés par ces façons de marcher et de traverser la rue ont fait l'objet d'une étude de l'Université de l'Ohio : cette étude montre que le nombre d'accidents routiers dus à l'emploi de périphériques a doublé entre 2005 et 2015, étant désormais une question très sérieuse de sécurité publique : « It is impossible to say whether 2 million distracted pedestrians are really

injured each year. But I think, it is safe to say that

the numbers we have are much lower than what is

really happening »<sup>212</sup>, a déclaré Jack Nasar, un des auteurs de l'étude. Dans la ville de Hayward (photo 4), en Californie, des panneaux particuliers s'adressant aux piétons leur recommandent de

<sup>211</sup> Le risque d'accident routier serait décuplé chez les 18-24 ans, étant donné que le 92 % d'entre eux lisent ou envoient des SMS en marchant dans la rue, 79 % écoutent de la musique, 65 % utilisent des applications, 65 % prennent des photos et 50 % consultent des sites d'information. Plus inquiétant encore, relate l'article de MC4ever, 25 % des sondés déclarent avoir déjà « heurté un piéton », 16 % affirment « s'être cognés contre un poteau », 16 % ont « frôlé la collision avec un vélo », et 14 % « avec un véhicule ». Pour autant, la plupart semblent totalement conscients du danger (78 %), mais sans désir de modifier leurs comportements à risque. Rappelons qu'en France, 11 216 accidents corporels ont impliqué un piéton en 2014, ce qui représente 19 % des accidents. Source : <http://www.mac4ever.com/iphone/article?id=110994&app=true>

<sup>212</sup> Source : <http://researchnews.osu.edu/archive/distractwalk.htm>

lever la tête pour traverser la voie, et ensuite de faire retour à Facebook : « *Heads up ! Cross the street ! Then update Facebook* », où la référence à Facebook semble fonctionner comme une sorte de métonymie de l'être-en-ligne. À Hong Kong les annonces sonores invitent les passagers à ne pas se concentrer seulement sur les écrans de leurs outils, alors qu'à San Francisco sont en train de se multiplier les passages piétonniers réservés aux *smombies* et qu'à New York a été réduite la vitesse maximale consentie aux voitures là où les passages pour piétons sont plus nombreux. Pour essayer de contribuer à la réduction d'accidents, Samsung propose une application



qui, grâce à la géolocalisation, avertit de faire attention avec un message en plein écran au moment de traverser la rue<sup>213</sup>. En Chine, dans la mégapole de Chongqing (photo 5), les trottoirs ont été scindés en deux pistes dont l'une est strictement réservée aux gens vissés à leurs portables et qui y marchent à leur propre risque, l'autre étant pour ceux qui se promènent sans consulter leur téléphone.

Il ne doit pas nous échapper que la reconnaissance que ces nouveaux comportements ont déjà obtenue auprès des institutions est le signe d'une reconnaissance générale qui fait de ces gestes et de ces postures des codes sociaux naissants. Lorsqu'il réfléchit au geste du photographe, comme nous le verrons par la suite avec d'avantage de précision, Flusser soutient que notre capacité même de reconnaître un geste se fonde sur le fait que nous sommes au monde à travers lui. Ainsi, nous ne doutons pas qu'il s'agit bien d'un homme, lorsque nous le voyons traverser la route sans décrocher de son téléphone, parce que nous nous reconnaissons en lui. Théoriquement, nous pourrions avoir devant nous un robot simulant le comportement d'un être humain, mais notre reconnaissance dans le geste ne pourrait pas considérer les gestes d'une machine comme des gestes humains. C'est

**Figure 6**

notre reconnaissance de ce geste qui en fait un geste

humain. En reconnaissant qu'il s'agit d'un geste humain nous accueillons et perpétons ces gestes, notre immédiate reconnaissance n'est pas le simple après-coup, car, bien au contraire, c'est elle qui

<sup>213</sup> *The Wall Street Journal*, 17 février 2016, art. cit.

rend possibles, jouables et rejouables des gestes de plus en plus domestiqués : je dis domestiqués au sens strict du terme, soit reconduits, c'est-à-dire, à la *domus*, voire à l'architecture de nos habitudes les plus familières sur lesquelles nous avons le contrôle, à la *domus* comme étant l'architecture de gestes et mouvements involontaires et auxquels nous sommes comme en proie décrite par Goetze et Bachelard. Cette *domus* que maintenant nous sommes où que nous soyons, tout seuls comme au milieu des autres. Cette conception de la reconnaissance des gestes d'autrui, la reconnaissance « mimismologique » pour le dire avec Marcel Jousse, est corroborée par de significatives correspondances neurologiques mises en lumière dans des études d'imagerie cérébrale. Ainsi, Giacomo Rizzolati et Corrado Sinigaglia<sup>214</sup> parlent de la « **compréhension motrice de l'action** » **comme de ce que les neurones miroirs coordonnent avec la simple information visuelle**. Selon les deux chercheurs italiens, plusieurs expériences confirment que la connaissance motrice participe d'une façon décisive à l'élaboration de l'information sensorielle : l'activation des neurones miroirs, en tant que neurones moteurs, pendant le déroulement d'une action, ne consiste pas seulement dans le fait qu'ils codent le *genre*, les *modalités* et les *moments* de sa réalisation, mais dans le contrôle de l'exécution même. Leurs recherches les amènent à affirmer que la compréhension que nous pouvons avoir des actions d'autrui ne serait pas possible sans passer par la même connaissance motrice qui règle l'accomplissement de nos propres actions. Tout comme les études d'imagerie cérébrale telles que la PET et la IRMf, les études d'électrophysiologie telles que l'EEG, la MEG et la SMT, confirment l'hypothèse d'un système de neurones miroirs, capable d'activer de mécanismes de « résonance » à travers lesquels ils nous permettent de comprendre la signification des actes d'autrui. Les expériences de SMT, en effet, montrent que l'observation des actes exécutés avec la main par un tiers induit « une augmentation des potentiels évoqués moteurs enregistrés dans les mêmes muscles de la main utilisés par l'observateur pour accomplir ces mêmes actes ».

Tout comme chez le singe, la vue d'action accomplie par autrui détermine chez l'observateur humain une implication immédiate des aires motrices dévolues à l'organisation et à l'exécution de mêmes actions. En outre, chez le singe, comme chez

---

<sup>214</sup> G. Rizzolati, C. Sinigaglia, *Les Neurones miroirs*, [2006], trad. fr., Odile Jacob, Paris, [2008], 2011

l'homme, cette implication permet de déchiffrer la *signification* des « événements moteurs » observés, autrement dit, de les *comprendre* en termes d'action — lorsque cette compréhension apparaît privée de toute médiation réflexive, conceptuelle ou linguistique, étant fondée uniquement sur ce *vocabulaire d'actes* et sur cette *connaissance motrice* dont dépend notre capacité d'agir elle-même. Enfin, tout comme chez le singe, cette compréhension chez l'homme ne concerne pas seulement des actes particuliers, mais des chaînes entières d'actes, et les différentes activations du système des neurones miroirs montrent que celui-ci est capable de coder la signification que revêt chaque acte observé selon les actions dans lesquelles il se trouvera plongé<sup>215</sup>.

Comprendre « en termes d'action » grâce à ce « vocabulaire d'acte » signifie comprendre un acte à travers un acte, un acte qui est autre et le même, un acte, c'est-à-dire, qui est le mien. Ainsi, lorsque j'observe les actes de quelqu'un, mon acte de spectateur est déjà à l'œuvre comme étant un « acte potentiel » à la base de notre capacité de reconnaître la signification des gestes d'autrui : « pas de perception sans action », pour le dire d'une façon très succincte avec Paul Schilder<sup>216</sup>. Les deux chercheurs citent à juste titre Merleau-Ponty (trouvant ainsi une adéquate légitimation philosophique à leurs thèses) car en fait la théorie du mouvement et de la perception du philosophe français est riche d'implications et d'anticipations allant dans le même sens de leurs travaux. Dans la *Phénoménologie de la perception*, Merleau-Ponty écrit 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 de gestes, écrit Merleau-Ponty dans le passage cité dans cet ouvrage, « 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 <sup>217</sup> ». « La perception est une simulation de l'action », affirme Alain Berthoz dans *Le sens du mouvement*<sup>218</sup>, elle est « exploration active », anticipatrice et prédictive : un joueur de tennis doit savoir comment programmer le mouvement de la raquette vers la position future de la balle, souligne Berthoz. « Cette capacité de prédire la trajectoire des objets en mouvement a joué un rôle fondamental dans la survie des espèces, même les plus

---

<sup>215</sup> *Ibidem*, p. 138

<sup>216</sup> Schilder, *op. cit.*, p.39

<sup>217</sup> *Ib.* p.143

<sup>218</sup> A. Berthoz, *Les Sens du mouvement*, Odile Jacob, Paris, 2013, p. 181 (en italique dans le texte)



primitives<sup>219</sup>». Nous pensons que lorsque nous observons une ou plusieurs personnes en train de marcher tout en consultant leurs smartphones, tous ces mécanismes de reconnaissance motrice sont à l'œuvre et que c'est par le biais de cette reconnaissance que nous arrivons à ressentir une forme d'empathie anticipant et facilitant notre compréhension du geste. À l'instar de Jean-Luc Petit, nous assumons ici les études de Rizzolatti et Sinigaglia en tant que naturalisation de la phénoménologie : cette naturalisation ne peut qu'appeler à une réhabilitation de la théorie de l'empathie, comme l'écrit Petit :

Cette théorie a rendu possible une extension décisive de la phénoménologie, de l'égologie et de l'intersubjectivité : auparavant, la constitution du monde reposait exclusivement sur la perception et la kinesthésie du corps propre ; désormais, elle inclut la contribution de la compréhension mutuelle des actions. [...] Si l'on concède à la phénoménologie de fonder le sens des données de la recherche positive sur l'esprit humain en les reliant à notre expérience, telle qu'elle est subjectivement vécue, il faut lui reconnaître l'aptitude à fonder les données de la recherche positive sur le comportement animal en les reliant à nos capacités d'empathie avec l'animal<sup>220</sup>.

La phénoménologie qui oriente ici notre réflexion veut bien s'éloigner du « solipsisme transcendantal » pour lequel ce n'est que le sujet de la conscience qui peut donner sens à toute chose. Comme le fait remarquer Petit en faisant référence à la démarche husserlienne, la phénoménologie « approfondit le sens de notre expérience du monde de vie (*Lebenswelt*) jusqu'à se persuader de l'impossibilité que ce sens puisse avoir une origine purement subjective et individuelle. Sans renoncer à l'entreprise d'une fondation des objets et formations de l'expérience par retour à la source subjective, la phénoménologie arrive à conjuguer subjectivité et pluralisme dans le concept nouveau d'intersubjectivité ». Ainsi, conclut l'auteur, la phénoménologie « établit la contribution d'autrui et de la communauté à la constitution du sens que le monde a normalement pour nous, dans la mesure où il n'est pas seulement monde d'objets physiques déployés sous le regard du sujet de la cognition, mais monde commun, horizon permanent de nos interactions pratiques quotidiennes »<sup>221</sup>. C'est à la lumière de ce regard phénoménologique qu'ici nous continuons d'observer nos pratiques quotidiennes, les pratiques quotidiennes du milieu socio-

---

<sup>219</sup> *Ibidem*, p. 180

<sup>220</sup> J.-L. Petit, « Empathie et intersubjectivité », dans A. Berthoz, G. Jorland, (sous la direction de), *L'Empathie*, Paris, Odile Jacob, 2004 (p. 132)

<sup>221</sup> *Ibidem*, p. 135

technologique numérique.

### 1.9 La main et les doigts : l'expérience tactile

Notre main s'empare du périphérique portable tout en exerçant sur les côtés la pression nécessaire pour faciliter les opérations d'écriture, de lecture, de visionnage ou de consultation, et le garder en toute sécurité pour qu'il ne tombe pas par terre, donnant ainsi à la main une vision plastique et physique comme jamais auparavant de deux formes du temps présent, opposées et conflictuelles : l'instant et le maintenant. L'instant et le maintenant, comme nous le fait remarquer François Jullien<sup>222</sup> en les reconduisant à leur étymologie, expriment deux tendances temporelles particulières : l'instant (du latin *in-stans*) est *ce qui ne tient pas*, ce qui m'échappe et disparaît ; le maintenant (du latin *manu-tenere*), c'est ce que *je main-tiens*, ce que je tiens avec la main. Dans le geste de tenir son portable dans la main s'incarnent ces deux tendances temporelles différentes, bien que le flux de mon écriture par défaut ne soit pas destiné à disparaître, mais bien au contraire à s'enregistrer, je le perçois tout de même comme un flux, comme les nombreux flux d'écriture et d'attention simultanés dans la modalité multitâche. Jean Baudrillard souligne la progressive diminution d'une composante depuis toujours inaliénable à ladite relation, à savoir celle de l'effort : « Nous expérimentons dans nos pratiques combien s'exténue la médiation gestuelle entre l'homme et les choses : appareils ménagers, automobiles, gadgets, dispositifs de chauffage, d'éclairage, d'information, de déplacement, tout ceci ne requiert qu'une énergie minimale, soutient-il. Parfois un simple contrôle de la main ou de l'œil, jamais de l'adresse, tout au plus le réflexe. Presque autant que le monde du travail, le monde domestique est régi par la régularité des gestes de commande et de télécommande [...] À la préhension des objets, qui intéressait tout le corps, se sont substitués le contact (main ou pied) et le contrôle (regard, parfois l'ouïe). Bref, seules les "extrémités" de l'homme participent activement de l'environnement fonctionnel ». Le *gestuel d'effort*, n'étant plus requis par la maîtrise de l'objet technique, à laquelle suffit le gestuel de contrôle, se déplace pour s'appliquer alors aux activités ludiques et

---

<sup>222</sup> F. Julien, « Faisons confiance au déroulement face au devancement, dans J. Birnbaum (dir.), *Où est passé le temps ?*, Paris, Gallimard 2012, pp. 229-264

sportives, selon Baudrillard. Il nous faut un « gestuel minimum », dit-il, pour « tempérer l'abstraction absolue de l'action à distance » qui sans ce gestuel « perdrait son sens <sup>223</sup> ». Dans les mots de Baudrillard, nous pouvons repérer un concept clé dans la question de l'opacité et de la transparence des outils : un certain degré d'opacité, ce qui demande et devient le gestuel minimum, est nécessaire « au fonctionnement mental du système » même si techniquement on pourrait l'effacer du tout. Le laboratoire Ishikawa-Komuro et l'Université de Tokyo, pris comme exemples, sont en train d'élaborer une interface grâce à laquelle il nous serait possible d'utiliser un téléphone mobile à travers des gestes s'effectuant dans le vide, sans aucune surface de contact, et captés et interprétés par une caméra ; l'entreprise Nokia, quant à elle, a créé une interface gestuelle intuitive qui nous demande de déployer nos doigts « à l'air libre »<sup>224</sup>. La technologie numérique retravaille tout le temps notre participation corporelle dans l'interaction avec l'outil, ce qui, selon Baudrillard, caractérise la miniaturisation de l'objet technique :

Au lieu de l'espace continu, mais limité, que créent autour des objets traditionnels les gestes à leur usage, les objets techniques instituent une étendue discontinue et indéfinie. Ce qui règle cette étendue nouvelle, cette dimension fonctionnelle, c'est la contrainte d'organisation maximale, de communication optimale. Aussi assistons-nous, avec le progrès technologique, à une miniaturisation toujours plus poussée de l'objet technique<sup>225</sup>.

L'ergonomie actuelle des téléphones portables, qui dans la dernière décennie a connu une inversion de tendance passant du plus petit au plus grand, semble démentir cette observation de Baudrillard, quoique rien ne soit plus transitoire d'une considération de ce genre, car les tendances du design des objets sont toujours assez volatiles et souvent différentes entre elles. Par ailleurs, le récent essor du Smart Watch de Apple, en tant que périphérique d'un autre périphérique, propose effectivement une miniaturisation de nos gestes, en les enchaînant dans la configuration de l'écosystème Apple.

Quoi qu'il en soit, être-en-ligne, au moins dans sa phase plus active qui peut être aussi hyperactive dans le multifenêtrage envahissant notre écran, nous demande une attention et une action non

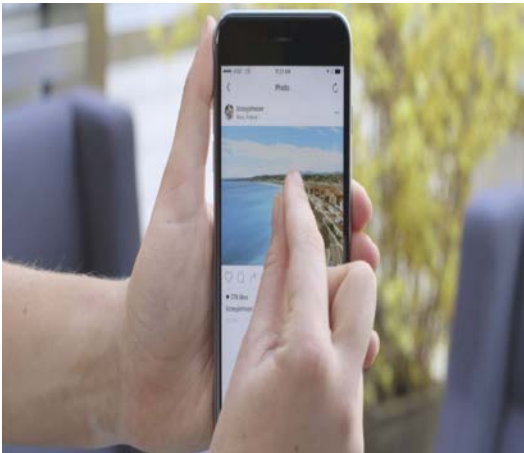
---

<sup>223</sup> Baudrillard, *op.cit.*, p.68-69

<sup>224</sup> Sadin, *op. cit.*, p. 47-48

<sup>225</sup> *Ibidem*, p. 72

négligeables en termes d'intensité et de durée. Qu'on soit assis ou debout, à la maison, dans un café ou dans le wagon d'un train ou du métro, l'être-en-ligne s'amorce à partir de notre présence bio-psycho-sociale et de ses mouvements qui, loin d'être une simple gestuelle de contrôle, sont plutôt la manifestation de ce qu'au sens le plus strict de l'expression on peut qualifier de « travail sur soi-même » (sur sa posture, sur ses muscles, sur son regard) qui souvent se passe face aux autres. Dans



**Figure 7**

un environnement corporel et attentionnel, dans un milieu bio-informationnel, l'être-en-ligne comporte une *fatigue*. Comme l'écrit Marcel Jousse : « Nos tâches, elles sont objectives et lourdes. Nous manions une terre nourricière pesante. Nous manions des grains pesants. J'allais dire, c'est en nous appuyant sur notre corps, sur notre côté droit, sur notre côté gauche, et en nous soulevant d'avant en arrière, que nous manions le

réel <sup>226</sup>». Alors que je suis-en-ligne avec quelqu'un, je sais qu'il est en train de faire un *travail*, exactement comme moi. Un travail corporel et manuel qui est, fondamentalement, un travail d'écriture et de lecture. Christian Vandendorpe nous montre comment l'évolution de l'écriture et de la lecture est depuis toujours évolution de postures et gestes. Quels sont nos gestes aujourd'hui, quel sont les gestes e l'être-en-ligne ? En somme, qu'est-ce que je fais le plus souvent avec mon portable à la main ? Je tape, je pianote, je tambourine, j'effleure (comme pour zoomer dans une photo), je switche, laisse glisser doucement la pointe de mon doigt ou alors je presse légèrement, je vais plus vite (comme pour passer en revue des images), je le manipule, je le *caresse*.

---

<sup>226</sup> Jousse *op.cit.* p.213



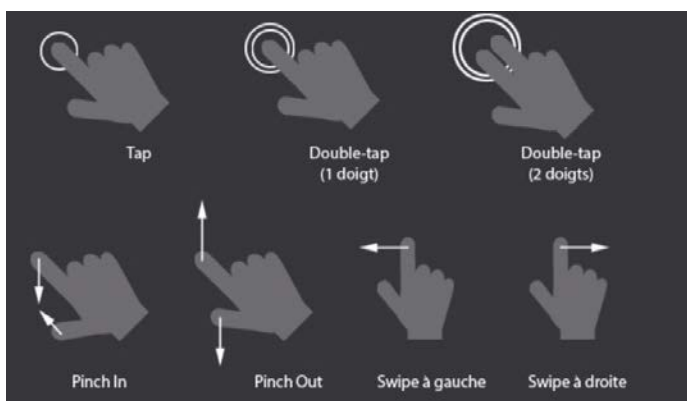
**Figure 8**

Nous observons toute une inflorescence de micro-gestes (photos 6 et 7) dont le rythme et les pulsations produisent les effets ponctuants dont parle Peter Szendy pour forger son concept de stigmatologie<sup>227</sup>. En lui empruntant le concept qu'il applique à l'existence en général, nous considérons ici l'activité numérique, l'activité qui crée de la présence, comme le contrecoup d'une série d'actes de ponctuation, de stigmates multimédiales. Les gestes numériques que nous venons de mentionner sont autant d'effets ponctuants, capables en tant que tels, comme l'explique Szendy, de marquer une empreinte, de piquer (en somme : d'affecter), et incarnent une taxinomie gestuelle et opérationnelle à part entière. Ainsi, je texte, je visualise, je sélectionne, je zoome, j'affiche, publie ou partage ; j'aime, je twitte, je zappe, je supprime ou transfère, je fais copier-coller, j'écoute ou je lis ; j'enregistre, j'envoie, je prends en photo, je selfie, je suis en direct....

---

<sup>227</sup> P. Szendy, *À coups de points. La ponctuation comme expérience*. Paris, Les Éditions de Minuit, 2013

Une taxinomie des gestes propre au fenêtrage numérique est encore à faire : la terminologie des usages numériques acquiert sans cesse de néologismes dictés aussi par les codes d'écriture qui souvent s'alimentent d'éléments phonétiques et argotiques, d'acronymes, des noms de signes expressifs comme les émoticônes. Les termes employés sont issus du design des interfaces, notamment des interfaces tactiles. Concevoir et développer une interface tactile en revient à concevoir des gestes qui forment un *langage d'interaction*<sup>228</sup>. Cette interaction ne se borne pas à notre action directe sur l'appareil, car elle investit un espace performatif, à savoir corporel, social et culturel, qui se décline dans les formes de ces gestes, inventés, modélisés et répertoriés par les concepteurs. Le produit social de ces gestes, c'est la configuration d'un champ d'action dans lequel



**Figure 9 - Certains gestes répertoriés par Jean-Paul Moriaud, disponible en ligne : <https://moiraudjp.wordpress.com/tag/geste>**

se dégagent des effets, effets de nos actions et donc effets de présence. La socialisation et la diffusion des pratiques numériques, renforcée par la connexion mobile, comportent une reconnaissance des gestes d'autrui qui passe par nos gestes mêmes, ainsi qu'on l'a dit plus haut. Cette composante de familiarité est

déterminante : les gestes de la culture numérique sont devenus nos gestes quotidiens. Ces gestes, se ritualisant, se codifiant, façonnent un espace de compréhension réciproque et de domestication de soi-même. Wulf explique cette évolution sociale :

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'affirmations sociales. En étant familiers avec certains gestes, on devient familiers avec des individus ou des groupes [...]. Ils forment un langage du corps par lequel les membres d'une communauté communiquent entre eux. [...] 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<sup>229</sup>.

Notre corps à corps avec nos périphériques, et le corps à corps des autres auquel nous assistons les ont introduites dans notre image du corps, qui n'est pas seulement à nous. Elle est toujours

<sup>228</sup> Cf. D. Wigdor, D. Wixon, *Brave Nui World, Designing Natural User Interfaces For Touch And Gesture*, Burlington, Kaufmann, 2011

<sup>229</sup> Wulf, *op. cit.*, p. 44-45

relationnelle et sociale : l'image du corps n'est jamais isolée, elle est 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 » : certains phénomènes, comme celui de chercher son portable dans son sac alors que c'est celui d'une autre personne à côté qui sonne, le syndrome de la vibration fantôme (l'impression de sentir vibrer l'appareil qu'on ne porte pas sur soi) ou des mouvements involontaires du pouce comme dans l'acte d'écrire sur un clavier<sup>230</sup>, semblent le confirmer.

En effet, le contact avec notre portable en particulier est presque constant, nous sommes fusionnés dans une relation haptique que la technologie tactile rend encore plus fluide et intense sous un double, indissociable profil, à la fois sensoriel et cognitif. Je touche, même sans regarder, je touche tout le temps : c'est à travers le toucher, et les opérations de mouvements et de déplacement qu'il comporte (mouvements des doigts et de la main, mouvements de la souris, mouvements, enfin du curseur, de fenêtres, photos et icônes) que j'habite l'écran comme étant espace d'action. Un espace de perceptions se réalisant à travers une appréhension cinétique qui à chaque fois refaçonne et aménage la surface de mes périphériques. « La deuxième décennie du XXI<sup>e</sup> siècle — nous fait noter Éric Sadin — est marquée par l'avènement du tout-tactile autant que par celui de nouveaux modes ergonomiques, repoussant à terme le principe de la commande et de l'interface, pour celui d'une *fusion intégrée*, découvrant — conclut-il — la figure d'un CORPS INTERFACE *en intelligence* avec des technologies sensibles <sup>231</sup>».

### 1.10 À fleur de peau

Dans ce modèle fusionnel et fluide, l'expérience que je fais de ma propre peau est médiée par l'ergonomie et la surface des mes périphériques habituels : « Nous ne sentons pas autant notre corps quand il est au repos que quand il bouge, et que le contact avec la réalité, autrement dit avec les objets, renouvelle constamment nos sensations », écrit Schindler<sup>232</sup>. Il poursuit « on peut dire

---

<sup>230</sup> O'Gorman, *op. cit* 128-149

<sup>231</sup> Sadin, *op. cit.*, p. 37 (en italique et en majuscule dans le texte)

<sup>232</sup> Schindler, *op. cit.*, p. 108

d'une manière générale que nous ne percevons distinctement la surface de notre peau que quand nous sommes en contact avec la réalité et ses objets <sup>233</sup>». Le fait que les pratiques numériques participent d'une manière aussi importante à la perception même que nous pouvons avoir de notre peau, constitue un facteur psychologique crucial dans notre rapport avec les outils et avec tout ce à quoi, à travers leurs fonctions et leurs plateformes, nous pouvons avoir accès : c'est-à-dire à l'expérience de l'espace. Pour aller au-delà du modèle visuel décrit par Lev Manovich, ici je suis en train de systématiser un modèle cinétique et tactile de l'interface informatique adapté à la conception performative et externaliste de l'espace numérique. Didier Anzieu a montré comment la peau est fondamentale dans le développement du Moi : le Moi-peau est même à la base de la possibilité de penser<sup>234</sup>. Le psychanalyste, s'inspirant à l'idée freudienne renforçant et metapsychologisant l'intuition déjà spinozienne et nietzchenne que le Moi est avant toute chose un Moi corporel et que le sentiment de Moi dérive des sensations corporelles et en particulier de celles qui tirent leurs origines dans la surface du corps, décrit la peau comme milieu, laboratoire et véhicule des fantasmes d'enveloppe et contenant, intérieur et extérieur, de maintien et d'expulsion de contenus psychiques agréables et indésirables, ainsi que moyen de communication avec autrui<sup>235</sup>. «Sa complexité anatomique, physiologique et culturelle anticipe sur le plan de l'organisme la complexité du Moi sur le plan psychique», écrit Anzieu. De tous les organes des sens, c'est le plus vital : on peut vivre aveugle, sourd, privé de goût et d'odorat. Sans l'intégrité de la majeure partie de la peau, on ne survit pas », constate Anzieu, qui poursuit : «elle est le seul sens à recouvrir tout le corps, elle-même contient plusieurs sens distincts (chaleur, douleur, contact, pression...) dont la proximité physique entraîne la contiguïté psychique <sup>236</sup>». Lorsqu'il énumère les paradoxes relatifs à la peau, Anzieu nous parle d'une peau perméable et imperméable, superficielle et profonde, «véridique et trompeuse», source et siège de douleurs autant que de plaisirs. Elle est solide et fragile, vulnérable, mais en train de se régénérer toujours : «elle a, dans

---

<sup>233</sup> *Ibidem*, p. 107

<sup>234</sup> « Par Moi-peau, je désigne une figuration dont le Moi de l'enfant se sert au cours des phases précoces de son développement pour se représenter lui-même comme Moi contenant les contenus psychiques, à partir de son expérience de la surface du corps » (D. Anzieu, *Le Moi-peau*, [1985], Dunod, Paris, [1995], 2006, p. 61)

<sup>235</sup> *Ibidem*, p. 61, 62

<sup>236</sup> *Ib.*, p. 83



toutes ces dimensions... un statut d'intermédiaire, d'entre-deux, de transitionnalité <sup>237</sup>». Ces tout derniers mots nous renvoient au concept d'interface, et d'ailleurs le Moi-peau est considéré comme interface, l'interface dans laquelle surgit le sentiment du Moi : être un Moi, cela signifie se sentir unique, et encore «c'est se sentir la capacité d'émettre des signaux entendus par d'autres». L'interface mère-enfant est, selon Anzieu, la fantasme de la peau en commun, la peau qui tiennent ensemble la mère et son enfant tout en mettant à l'œuvre les conditions de leur future séparation. Pour l'auteur, «cette peau commune, en le branchant l'un sur l'autre, assure entre les deux partenaires une communication sans intermédiaire, une empathie réciproque, une identification adhésive : écran unique qui entre en résonance aux sensations, aux affects, aux images mentales, aux rythmes vitaux des deux ». Dans une interface ainsi décrite, nous développons le toucher, tout étant le toucher, à bien considérer, l'activité qui crée et rend possible cette interface même. Par le toucher, l'interface devient réflexive, car «le toucher est le seul des cinq sens externes à posséder une structure réflexive : l'enfant qui touche du doigt les parties de son corps expérimente les deux sensations complémentaires d'être un morceau de peau qui touche, en même temps qu'être un morceau de peau qui est touché. C'est sur le modèle de la réflexivité tactile que se construisent les autres réflexivités sensorielles (s'entendre émettre des sons, humer sa propre odeur, se regarder dans le miroir) puis la réflexivité de la pensée <sup>238</sup> ». La structure réflexive serait alors la caractéristique spécifique du toucher, celle qui en fait une expérience incomparable à celles possibles grâce aux autres sens. Dans les situations de notre vie quotidienne, cette réflexivité se décline dans une intermodalité qui coordonne plusieurs modalités sensorielles, harmonisées de façon à pouvoir échanger efficacement avec son environnement. La coordination qui nous intéresse le plus dans notre discours est celle visuo-tactile, étant donné que les interfaces numériques nous incitent à cette double exploration de l'espace (espace de figures, d'images, d'informations). Une exploration de l'espace qui est indissociablement perception et action dans un environnement de conditions programmées, une exploration dans laquelle l'impulsion kinesthésique comporte une élaboration perceptive : comme le dit Yvette Hatwell, en rejoignant par là les réflexions sur la

---

<sup>237</sup> *Ib.*, p. 39

<sup>238</sup> *Ib.*, p. 84

perception motrice qu'on a déjà vue chez Merleau-Ponty, « l'originalité du système haptique vient de ce que les mains sont à la fois organes perceptifs, capables d'exploration, et des organes moteurs qui exécutent les actions de la vie quotidienne et dont l'activité est contrôlée par les réafférences tactiles kinesthésiques. Bien qu'il faille toujours distinguer fonctionnellement "l'action pour la perception" (action de l'exploration) et la "perception pour l'action" (perception au service de l'action), le lien entre perception et action est particulièrement fort dans le fonctionnement du système haptique <sup>239</sup>».

### 1.11 Gestes de décomposition et raccordement

Récapitulons : nous venons d'observer comment les postures et les gestes numériques sont des *façons* de faire, et des actes, qui coordonnent différentes dimensions de l'existence. Ils sont des actes complexes, qui convoquent et déclinent, dans leur accomplissement, plusieurs composantes. Ces composantes, ces facteurs qui convergent dans les gestes de la culture numériques sont relatifs à la fois au corps et aux outils, à la dimension socio-technologique comme à la profondeur de notre peau, à l'image du corps, à la dualité visuo-tactile qui fonctionne comme appréhension de plus en plus fusionnelle avec le dispositif numérique. Le raccordement principal accompli par ces gestes est d'abord celui entre l'espace social où nous nous trouvons avec notre corps physique, et les plateformes de la socialité numérique, qui intègrent nos spatialités sociales. Les gestes d'une personne que nous pouvons observer comme étant en-ligne, dans la rue ou dans un train, participent de l'espace qu'ils créent, l'espace hybride de *l'illusio* numérique, de l'hyperspatialité, à savoir, un espace où notre corps, à travers les gestes, articule et gère les effets dus à des actions se passant dans des espaces différents (différents par une question de degrés) et le colle les uns aux autres. Les relations propres à chacun de ces espaces rentrent ainsi ultérieurement en relation entre elles, dans le geste. Un geste visible, qui rend socialement visible l'outil qui en fait partie ; un geste reconnaissable, empathique, qui, d'abord, décompose l'espace et, ensuite, recompose les

---

<sup>239</sup> Y. Hatwell, « Introduction », dans Y. Hatwell, A. Streri, E. Gentaz (sous la direction de), *Toucher pour connaître*, PUF, Paris, 2000, p. 5

relations de cette décomposition qui est, surtout, une forme d'interception. Le geste crée et associe, croise et intercepte les distances des divers contextes d'action dont il participe. Revenons sur l'exemple du métro décrit dans la première partie de ce chapitre : étant avec elle dans un espace donné, c'est-à-dire dans un certain ensemble de *relations*, nous voyons une personne écrire, nous sommes *avec* elle, car son action produit des effets, par exemple attirer notre regard, occuper une place. Cette personne est présente, elle est *là* et ses gestes me parlent de son être-en-ligne. Au même moment, *ailleurs* (c'est-à-dire dans un autre ensemble de relations, que nous ne pouvons pas véritablement voir, mais, au moins, supposer) quelqu'un, loin de ce métro, est en train de lire ces mots et de répondre, lui aussi étant *avec* elle et lui aussi est affecté par des effets, par exemple les informations ou émotions relatives à ses mots. Cette personne est donc présente, d'une autre *façon*, dans un contexte d'action que, sans le geste, nous, en tant qu'observateurs, ne pourrions pas soupçonner : le geste nous dit que cette personne est active dans un autre contexte, la *façon* dont elle le dit est condensée dans son geste. Le milieu socio-technologique numérique apparaît d'abord comme étant un milieu gestuel, formé par des gestes qui ajoutent des différences et des distances au sein de notre spatialité, pour ensuite intercepter cette effervescence d'effets (effets d'action, effets de présence) dans la convergence que l'être-en-ligne fait entre plusieurs espaces. Décomposition et recomposition de l'espace, répétons, fracture et réagencement d'une présence qui se détache pour se retrouver. Le gestuel numérique pourrait être minutieusement décrit dans sa miniaturisation des mouvements des doigts et de l'œil qui produisent des effets sensoriels et opérationnels toujours en train d'évoluer, par exemple la sensation liée à la *capture* d'un élément, scriptural ou visuel, dans le copier-coller ou dans l'envoi. Mais pour mieux comprendre cette action de raccordement et de synthèse réalisée par les gestes, nous cherchons plutôt à développer une description phénoménologique d'un geste directif, un geste de synthèse et agencement des micro-gestes sous-jacents. Les gestes numériques sont éminemment des gestes d'écriture et de lecture, pourtant, dès que des caméras de plus en plus performantes intègrent nos téléphones portables, dès que la fonction correspondante est disponible dans les plus importantes applications de messagerie instantanée (Snapchat, Messenger, WhatsApp), tout comme dans les sites des

réseaux sociaux, nous avons assisté à l'intensification d'un autre geste particulier : celui de la prise en photo. Photos à archiver dans ses albums, photos à envoyer en temps réel à notre interlocuteur, photos à afficher dans un réseau social (par exemple Instagram, qui est dédié aux photographies). C'est devenu désormais normal de sortir son téléphone et de l'orienter pour prendre une photo. Le geste photographique prend en charge, très souvent, les fonctions de l'écriture, comme lorsqu'au lieu de noter une adresse ou le nom d'un magasin, on prend en photo l'enseigne ou la vitrine, ou alors au lieu de noter un numéro de téléphone ou un chiffre difficile à mémoriser on prend en photo tout genre d'annonces. On prend en photographie l'écriture, pour ne pas écrire, en passant de l'écriture alphabétique à une écriture visuelle. Maintenant nous allons nous intéresser à ce geste pour y détecter les effets de déphasage et de dislocation qui à notre avis caractérisent les gestes numériques.

### **1.12 Le geste photographique**

À la popularisation de l'écriture, engendrée par le SMS et le tchat à partir des années quatre-vingt-dix et intensifiée par et dans les réseaux sociaux, s'accompagne la socialisation du geste photographique. Tout le monde écrit, tout le monde prend des photos. Ce n'est pas tout simplement que ce qui attire notre attention fait facilement et rapidement l'objet d'une prise en photo, c'est aussi que savoir de pouvoir prendre une photo à tout moment modifie notre attention. Là aussi, nous croyons pouvoir remarquer un décalage, celui entre le moment de la prise en photo et le moment où nous la regarderons : moment successif, le moment sera probablement le moment du zoom. Le zoom change la façon de prendre des photos, car s'approcher de la chose n'est plus nécessaire. L'ergonomie numérique incorpore la prise en photo en la fluidifiant dans l'ensemble de pratiques d'écriture et facilitant le geste avec un design de plus en plus intuitif et qui incite à faire *clac*. La prise en photo est immédiatement renforcée et augmentée par les multiples suggestions d'effets spéciaux, de modifications, de stickers ou autres dessins animés à coller. Le *clac* n'est que le moment initial d'une élaboration plus complexe, d'une sorte de postproduction assez facilitée qui peut transformer l'image de manière plus ou moins importante. Ici, notre discours ne vise pas à une analyse esthétique de l'art photographique ni non plus à une réflexion ontologique sur le

statut de vérité de la photographie à l'époque de Photoshop. Nous voulons *voir* le geste de la prise en photo, parce que geste éminemment numérique, au sens de la culture numérique, et performatif, parce que capable de créer un espace et des effets de présence. En se penchant sur la photographie, Vilém Flüsser regarde inévitablement au geste de photographe : geste qui enchaîne toute une série de « décisions partielles » et de choix programmés. « Lorsqu'on observe les mouvements d'un homme muni d'un appareil photo », écrit Flüsser dans sa *philosophie de la photographie* « on a l'impression d'une personne à l'affût : on croirait voir le geste séculaire d'un chasseur paléolithique dans la toundra »<sup>240</sup>. L'analyse de Flüsser est celle de l'observateur, c'est pourquoi nous la trouvons particulièrement saillante pour notre travail, car la valeur sociale d'un geste est reconnue lorsque ce geste est observé, compris, décrit par quelqu'un d'autre.

Le geste photographique se décompose en une séquence des sauts, par lesquels le photographe surmonte les obstacles invisibles que sont les catégories particulières de l'espace-temps. Se heurte-t-il à l'un de ces obstacles (par exemple à la limite entre gros plan et plan total) qu'il hésite et doit décider comment régler son appareil. Dans les appareils photo entièrement automatiques, ce saut, ce caractère quantique du geste photographique est devenu totalement invisible – les sauts s'y déroulent dans le « système nerveux » microélectronique de l'appareil. Ce genre de recherche par sauts s'appelle « doute »<sup>241</sup>.

Le geste photographique est donc un geste discontinu, qui dessine et intercepte des sauts spatio-temporels banalisés par l'automatisation de l'appareil. C'est par sauts successifs que le photographe avance, par hésitations, par ajustements. Avant la banalisation due à la technologie photographique des Smartphones, le geste photographique était, par excellence, geste minutieux, jeu d'incertitude. La principale de ses hésitations est celle entre les plusieurs points de vue possibles.

Le photographe doute ; non pas, toutefois, d'un doute scientifique, religieux ou existentiel, mais au sens d'un nouveau type de doute, où l'hésitation comme la décision sont broyées comme des grains de blé — donc d'un doute atomisé, à tendance quantique. Chaque fois que le photographe se heurte à un obstacle, il découvre que le point de vue qu'il adopte est concentré sur l'objet et que l'appareil lui offre une infinité d'autres points de vue. Il découvre la multiplicité et l'indifférence des points de vue vis-à-vis de son objet. Il découvre qu'il ne s'agit pas d'adopter un point de vue supérieur, mais de réaliser le plus grand nombre possible de points de vue. Son choix ne donc pas qualitatif, mais qualitatif. *Vivre le plus, pas le mieux.*<sup>242</sup>

---

<sup>240</sup> V. Flüsser, *Pour une philosophie de la photographie*, [1993], Belval, Circé éditions, 1996, p. 43

<sup>241</sup> *Ibidem*, p. 49

<sup>242</sup> *Ibidem*, p. 49-50

Le geste photographique dans l'analyse de Flüsser consiste alors dans cette multiplication des points de vue : au lieu de chercher un point de vue meilleur qu'un autre, il fut cherché à s'appropriier et synthétiser tous les points de vue possibles. Comment serait-ce faisable ? Comment multiplier ses points de vue sur l'objet pour comprendre que, enfin, l'objet n'est que la somme de ces points de vue ? Regardons, phénoménologiquement, la situation du photographe. Flüsser, dans sa phénoménologie du geste de photographe,<sup>243</sup> décrit la *situation* dans laquelle au point de vue du photographe s'ajoute un autre point de vue. Le nôtre, celui de l'observateur. Étant donné qu'ici nous regardons au geste de photographe comme étant justement spectateur de ce geste, dans la rue ou ailleurs, nous voulons suivre l'investigation phénoménologique de Flüsser pour pouvoir comprendre comment la mise en scène du photographe, c'est-à-dire la mise en scène à laquelle le photographe *pense*, finit pour en produire une autre à laquelle il ne pense pas et qui pourtant l'englobe. Ici, nous lisons Flüsser en pensant à toutes les situations et les mise en scène des moments photographiques auxquels nous assistons, dans la rue, chez nous ou ailleurs :

Un salon. Un homme est assis sur une chaise et fume une pipe. Il y a un autre homme dans la pièce qui tient un appareil. Tous deux se comportent d'une manière inhabituelle, si par « habituel » nous voulons dire appropriée à un salon. L'homme fumant sa pipe ne paraît pas la fumer pour le fait de la fumer, mais pour une raison différente... il nous semble qu'il « joue » en fumant.<sup>244</sup>

L'homme avec l'appareil devient le centre de la scène, bien qu'étant en mouvement et étant donc un centre qui bouge : « ce que nous voyons en regardant l'homme avec son appareil est un mouvement de la situation entière, comprenant l'homme sur la chaise ».

C'est le point de vue du photographié qui fait bouger la scène pour une première fois, alors que le mouvement de l'observateur la fait bouger pour une deuxième fois : en somme, qu'est-ce que nous voyons au juste ?

Ce que nous voyons, en effet, est ceci : si nous concentrons notre attention sur l'homme sur sa chaise, la situation est arrêtée et l'homme avec son appareil bouge dedans ; si nous concentrons notre attention sur l'homme avec son appareil, la situation bouge et l'homme sur sa chaise est immobile dans une situation mobile. [...] En d'autres termes, l'homme avec son appareil ne bouge pas pour trouver le meilleur point de vue d'où

---

<sup>243</sup> Flüsser, 1999, *op. cit.*, p. 117-166

<sup>244</sup> Flüsser, 2014, *op.cit.*, p.123-124

photographier la situation fixe (bien qu'il puisse penser qu'il le fasse). Ce qu'il fait, en réalité, est de chercher un point de vue qui convienne le mieux à son intention de fixer une situation mobile.<sup>245</sup>

L'homme avec son appareil, qui pourtant est dans la situation de l'observateur, ne se croit pas au centre de la situation, il se croit dehors étant donné que lui aussi *observe*. Pour lui, au centre de la situation, il y a l'homme sur la chaise : il est au centre de la situation parce qu'il est au centre de son attention. Quant à l'observateur, « il peut à tout moment se retirer de lui-même et se saisir comme faisant partie de la situation, et d'ailleurs l'homme avec l'appareil peut faire de même : les gestes de ce dernier sont « des pas en arrière de lui-même ». Qu'est-ce que cela veut dire, être en arrière de lui-même, comme en rentrant et sortant d'une situation ? Ici, la réflexion de Flüsser revêt une importance capitale dans notre phénoménologie de l'être-en-ligne comme étant une *façon* de décomposer et coordonner des distances. « Ce qui caractérise le geste humain — soutient Flüsser — est la distance ironico-théorique que l'homme maintient par rapport à ses propres gestes. Il se voit gesticuler quand il gesticule. Cette distance critique permet à l'homme de perfectionner ses gestes en élaborant des théories suivies de la technique. La distance ironique est le lieu de la technicalisation des gestes, car c'est le lieu théorique, c'est pourquoi, dit-il dans les pages dédiées au geste de faire l'amour, quand il s'agit du geste de faire l'amour, dont le but est d'atteindre cet instant où se perd dans autrui, la distance ironique devient destructive, car la distance ironique est le lieu de l'affirmation de soi-même par rapport à son geste<sup>246</sup> ». Tout geste étant geste d'appareil, ainsi que nous l'avons affirmé plus haut en nous référant à Leroi-Gourhan et Citton, chaque geste est réflexif, car dans la distance entre mon corps et mon comportement il m'oblige à me voir en train de l'accomplir. Nous nous voyons gesticuler pendant que nous utilisons un outil. Aux différences et aux distances auxquelles nous avons fait référence plus haut, le geste en ajoute une autre, cette distance pour laquelle il y a du jeu, et dans cet espace intermédiaire je me vois comme étant en action. Nous nous observons, nous le *savons*. Dans le troisième chapitre, nous reviendrons sur ce concept, lorsque nous nous intéresserons aux les gestes du garçon du café tel qu'il le décrit un observateur d'exception, en l'occurrence Jean-Paul Sartre. Observer et

---

<sup>245</sup> *Ib*, p.125

<sup>246</sup> *Ibidem* p. 175-176

reconnaître les gestes d'un garçon de café ou ceux d'une prise en photo n'est pas accessoire, notre point de vue est peut-être le point de vue suprême, le seul totalisant la situation entière : la distance par rapport à ses propres gestes et la distance de l'observateur fusionnent dans la même situation. Flügger distingue plusieurs points de vue qui sont autant des positions de notre conscience :

Cette vue de nous-mêmes dans une situation (cette vision réflexive ou critique) est caractéristique de notre être-dans-le-monde : nous sommes dans le monde et nous le voyons, nous le « savons ». Mais encore une fois il n'y a rien d'objectif là-dedans. Si nous nous retirons de nous-mêmes et si l'homme avec son appareil en fait autant, nous sommes dans un « endroit » où nous pouvons convenir que nous sommes les deux parties d'une même situation. Cet endroit est donc une base commune pour un consensus, une base pour la connaissance intersubjective. Si nous-mêmes et l'homme avec l'appareil nous rencontrons sur cette base, nous ne voyons pas la situation mieux, nous la voyons seulement ensemble et nous nous voyons ensemble.<sup>247</sup>

La situation qui se crée lorsqu'un passant s'arrête et prend en photo quoi ou qui que ce soit alors que je l'observe, produit déjà, en tant que telle, des effets de présence numérique. Ces effets sont numériques parce que l'outil utilisé fait partie d'un outillage qui est numérique, parce que le geste est compris comme étant une pratique sociale assez courante, et enfin parce que la photo fera peut-être l'objet d'une publication sur un site ou réseau social ou d'un envoi instantané par le biais d'une application. C'est numérique, en somme, parce que nous, en le voyant, jouons le même geste et le comprenons comme étant *numériquement* sensé. C'est notre capacité à reconnaître immédiatement son geste qui confirme qu'il s'agit d'un geste humain.

L'homme avec l'appareil est un homme, ce qui veut dire qu'il n'est pas seulement, simplement dans la situation, mais qu'il est aussi par réflexion dans elle. Nous savons qu'il s'agit d'un homme, et non seulement parce que nous voyons une forme que nous identifions comme un corps humain. Nous le savons également et plus significativement encore, parce que nous voyons des gestes qui « indiquent » très clairement une attention centrée sur l'homme sur la chaise, mais aussi le recul réflexif de cette attention. Nous nous reconnaissons dans ce geste parce que c'est de notre propre manière d'être dans le monde. Nous savons qu'il s'agit d'un homme parce que nous nous reconnaissons en lui. Notre identification d'un corps humain est un élément subordonné et légèrement perturbateur de cette reconnaissance immédiate et concrète. Si nous faisons confiance à cette seule identification, nous pourrions nous tromper. Nous pourrions voir une machine cybernétique qui simulerait des gestes humains. Mais notre reconnaissance dans le geste ne peut pas être trompée. C'est parce que nous nous reconnaissons nous-mêmes qu'il s'agit d'un geste humain<sup>248</sup>.

---

<sup>247</sup> *Ib.* p.126

<sup>248</sup> *Ibidem*, p.126-127



Comme étant geste qui produit et crée des distances et des différences, le geste photographique retrouve son unité plurielle, sa *seule multitude* socio-sémiotique dans la reconnaissance. En même temps, cette reconnaissance ne saurait pas être accessoire ou additionnelle, car c'est elle qui confirme la dimension sociale du geste, c'est dans cette reconnaissance que le geste est accueilli. Cette reconnaissance n'est pas purement contemplative, elle est performative, car je comprends le geste d'autrui en le jouant à mon tour. Le geste c'est ce qu'on rejoue à maintes reprises, en le faisant et en l'observant. La performativité du geste du photographié, qui atteint déjà aux mouvements que nous devons faire, se réverbère dans les multiplications des mises en scène. Nos espaces deviennent de plus en plus photographiés, toute chose à tout moment peut faire l'objet d'une prise en photo : les pièces de nos appartements comme n'importe quel coin de rue peuvent être pris en photo et ainsi s'installer dans un espace de visibilité particulière comme le Web. Nous pouvons sans nous en apercevoir être pris en photo à tout moment. À ce sujet, il importe de remarquer qu'il y a d'importantes différences entre certains Smartphones qui génèrent automatiquement le bruit caractéristique du déclencheur (c'est le cas des I-phone fabriqués pour le marché coréen) et les Smartphones absolument silencieux qui peuvent fonctionner comme des appareils photo inaperçus. Le droit à s'apercevoir ou pas du fait que notre voisin de chaise a pris une photo est un droit toujours à négocier. De tout appartement nous pouvons dire aujourd'hui ce que Béatrice Préciado dit des hôtels et des maisons de l'empire immobilier de Playboy, à savoir que ces constructions, hyperexposées à la médiaticisation vidéophotographique, n'étaient pas constituées seulement de pierres et de vitres, mais également de pixels, écrans et papier, les supports de leur matérialisation dans l'imaginaire érotico-immobilier de l'époque. Avec la numérisation de la photographie (au sens culturel du terme), l'intérieur s'expose, nos pièces habitent les plateformes et les réseaux sociaux, avec des effets d'intégration de l'habitabilité du monde. Habiter chez soi revient à habiter *aussi* l'image de chez-soi telle qu'elle est visible sur des sites comme AirB&B ou Instagram, dont les applications photographiques produisent une sublimation esthétique de nos appartements et maisons.

### 1.13 Portrait et selfie

Les photos numériques ne sont pas seulement photo d'intérieur. Souvent, la photo est photo de portrait : on improvise une mise en scène à peine acceptable et, dans la rue comme dans un restaurant, dans un musée comme dans un train, on prend quelqu'un en photo. Une, deux, trois, plusieurs photos d'affilée, ainsi que l'on peut faire sans prêter trop d'attention à l'économie du clic qui caractérisait l'époque photographique précédente. C'est un déluge de photos, partout une profusion presque incessante de mise en scène et mise en pose de groupes, de couples, de familles,

d'élèves, de clients... tout le monde en pose,

tout le monde prend et se fait prendre en photo.

On est pris en photo par défaut, nous habitons

des espaces où la mise en scène est *ipso facto*

mise en pose. Les réseaux sociaux grouillent

des photos nous montrant l'intérieur des

appartements, des voitures, des magasins et des

restaurants où nous sommes allées, et bien sûr

des monuments et lieux d'attraction touristique

devant lesquels nous ne pouvons plus résister à

la tentation du portrait. Il ne s'agit plus même

d'une tentation ni d'une recherche. C'est plutôt

un comportement automatisé, la prise en photo

pouvant être considérée comme une des plus

simples choses à faire. Lorsqu'on est à deux ou

plusieurs, on assiste souvent à une alternance

dans le rôle du photographe, chacun à son tour

prend l'autre personne en photo avec son

smartphone. Le fait que la publicité des derniers

modèles de smartphones soit centrée sur la

Figure 9 - Hillary Clinton face au selfie



Figure 10 - Le selfie dans la publicité



qualité des photos ne peut plus nous étonner : c'est désormais la première prestation qu'on demande à un Smartphone. Après avoir isolé le geste photographique comme étant le geste numérique par excellence, nous approfondissons ultérieurement la spécification du geste photographique *selfique*. Le geste du selfie (photo 8) est un geste photographique emblématique de l'espace numérique, et cela pour au moins trois raisons : d'abord, il est un geste voyant et très bien reconnaissable, du début (le positionnement de la personne, parfois devant une glace) jusqu'à la fin de sa performativité (à savoir, la photo). Puis, le geste du selfie est par excellence ubiquitaire et hybride, producteur de disparates effets de présence, synthèse de plusieurs spatialités. En termes d'espaces sociaux et visuels, rien ne fait penser au numérique plus que de voir quelqu'un en train de prendre en selfie. La différence entre selfie et portrait est en fait la destination du premier, fait pour circuler sur les réseaux sociaux. Troisième raison, le selfie, né comme inversion de l'appareil, a conduit à la bidirectionnalité de la caméra, un facteur qui brouille les distinctions spatiales fondamentales. Cette pratique massive exerce un impact social, avant toute chose, sur nos espaces urbains et événements plus ou moins remarquables (par exemple, les lieux touristiques, les vacances et les voyages, concerts ou matchs sportifs, la rencontre plus ou moins accidentelle avec une star, etc.). À travers la ritualisation de mouvements et de postures, la multiplication de mises en scène, l'emploi d'outils comme la canne à selfie, le selfie monopolise presque les pratiques et le discours, devenant métaphore générale d'une certaine façon de voir et faire voir soi-même. La visibilité de ce geste est aujourd'hui augmentée par l'adoption qu'en font nombreuses publicités et magazines. Ainsi, le selfie s'affirme comme le geste d'une époque et d'une culture, geste dans lequel la reconnaissance est alors totale, et la distance ironico — théorique décrite par Flüsser est directement proportionnelle à la distance entre l'écran, qui, en dépit du cadre de fonctionnement, semble se transformer en caméra, et notre visage. Le visage erratique et hiératique sur lequel a réfléchi Emmanuel Lévinas, visage qui nous échappe toujours, réfractaire à toute possession, fait l'objet d'une domestication technologique quotidienne qui le travaille et le retravaille comme une sorte de miroir collectif. Nous avons discuté plus haut de l'impact de ce geste sur notre paysage urbain : ce n'est pas rare de devoir s'échapper d'une véritable jungle des bras et de cannes à selfie si

on traverse la place du Trocadéro à Paris ou la place de Trevi à Rome ou Times Square à New York. Le paysage urbain même change au fur et à mesure que cette pratique occupe toujours plus de place. Lorsqu'on utilise une canne à selfie, le geste devient ample, légèrement maladroit, extrêmement voyant, souvent inconfortable, pour un observateur, si on se trouve dans un lieu très fréquenté. Lorsqu'on utilise plus simplement son smartphone ou tablettes sans le brancher à la canne, le geste et les mouvements qui y sont corrélés sont plus discrets, en s'étendant tout au plus jusqu'à la longueur d'un bras déployé à mi-air. Bien qu'ayant été toujours envisageable de tourner son appareil téléphonique et se prendre en photo via la caméra intégrée, la bidirectionnalité de la caméra (dont l'utilisateur a la perception directe sur l'écran) modifie d'une façon sans précédent la spatialité de cet outil. (photo 9) La caméra, même dans sa version intégrée dans des dispositifs de communication comme les téléphones portables, naît comme appareil unidirectionnel, qui en tant que tel constitue une frontière positionnelle évidente : celle entre un devant et un derrière, un ici et là-bas. Les positions de celui qui prend la photo et de celui ou ceux qui sont pris en photos sont nettes, séparées par un appareil qui trace un rapport spatial marqué par la caméra unidirectionnelle. À l'époque des caméras unidirectionnelles, nous ne pouvions pas ne pas saisir d'un regard le sens (signification et direction) du geste et de la situation devant nous. D'un côté, le point de vue du photographe derrière son appareil, le photographe avec son regard et son cadrage, et de l'autre côté l'objet de ce regard et de ce cadrage. Le schéma est celui propre à toute mise en scène, où le périmètre de l'action est séparé de la zone réservée au spectateur. Tout cela change avec la caméra bidirectionnelle : en observant une personne en train de prendre une photo via son smartphone, je ne peux pas exclure que ce qui me semble le geste de la prise en photo ne soit pas celui d'un selfie. Par rapport à une caméra bidirectionnelle, en observateur je ne peux pas situer l'utilisateur comme étant devant ou derrière, je ne peux pas savoir s'il est sujet et objet de son geste ou pas : en un mot, alors que le geste photographique était un geste à la trajectoire définie, aujourd'hui la caméra-écran bidirectionnelle ne me font plus savoir où sont les choses et les personnes par rapport à un instrument, et donc à un acte, de mise en scène. La spatialité et la performativité de ce geste, avant de considérer les effets de l'affichage de la photo, consistent déjà

dans cette intrigante tendance à faire basculer le *devant* et le *derrière* par rapport auxquels nous nous distinguons des autres. Cette bidirectionnalité peut être exploitée de manière subreptice, lorsque nous pouvons faire semblant de faire un selfie (sans que personne ait la perception et l'impression d'être devant un appareil photo) alors que ce que nous sommes en train de faire est justement de prendre en photo la personne ou la scène devant nous. Nous ne regardons pas la caméra- au moins le plus souvent- : nous regardons l'écran. Nous parlons donc de caméra-écran parce que c'est sur l'écran que la personne règle la photo (la distance, le cadrage, l'expression, le regard) tout en sachant que c'est l'œil de la caméra qui le capte. Cette espèce de fausse incompréhension induite par l'attraction d'un écran-miroir comporte un effet d'écart implicite : la gratification du selfie consiste dans la possibilité de nous voir et faire voir tels que nous nous voyons (et nous aimons bien), et pourtant nous avons besoin de regarder l'écran ; faisant cela, dans la photo qui s'en suit, nous n'avons pas exactement la même expression que celle choisie comme étant la meilleure. Glissements de regards, déplacement de point de vue. Le geste du selfie est un geste forcément dissocié aussi pour une autre raison, étant donné que pour l'accomplir nous ne pouvons pas regarder là où nous devons toucher, voire le bouton du clic. Tout se passe comme une sorte de bifurcation du regard et du toucher était condition nécessaire à la réalisation du selfie, qui est dissociatif pour une autre raison encore : parce que nous cherchons à être spontanés, et dans cette quête d'une fausse spontanéité la distance ironico-théorique s'élargit et devient un espace d'hésitation, frustration, répétitions, tentative. Nous cherchons à saisir notre visage en ce que notre visage nous empêche de capturer, c'est-à-dire son regard, la pensée de son regard : nous essayons de faire comme si nous ne nous regardons pas alors que nous sommes en train de faire justement cela, nous faisons comme si nous n'étions pas en train de penser à notre visage alors que nous sommes en train de penser à notre visage, de le penser comme s'il était le visage de quelqu'un d'autre. La performativité du selfie, son dynamisme, en plus que dans les conditions spatiales et gestuelles qu'il implique, consiste dans une sorte de quête de son visage : une quête qui semble ne jamais s'achever, et qui fait de notre visage, à la fois, ce qu'il y a de plus présent et de jamais présent dans l'espace du Web. Nous voulons dire par là que la pratique du selfie, dans son être

apparemment interminable, détruit la solidité idéale de notre visage, l'idéal d'un visage immuable toujours identique à lui-même, en la transformant dans une continuité d'instantanés plus ou moins précaires et éphémères à travers lesquels notre visage se décompose et se recompose à chaque fois. Si une certaine interprétation psychanalytique voit dans le selfie le pliement narcissique d'une personne sur elle-même,<sup>249</sup> nous voyons dans le selfie, bien au contraire, la mise à l'épreuve de notre visage devant notre regard. Même si le selfie est fait dans le but d'attirer le regard d'autrui, le problème principal est constitué par mon regard. Le regard de l'écran-camera n'est pas le nôtre, il n'est jamais le nôtre en réalité, mais, plutôt, celui des autres : l'écran-caméra par lequel on s'encadre, est le regard d'un appareil éminemment social. Et pourtant, ce qui m'échappe c'est mon regard, c'est tout ce que je n'arrive pas à capter. Ne pouvant pas voir mon regard, je cherche le regard des autres en me mettant à la place des autres. J'expose mon visage, je le fais, pour ainsi dire, sortir de moi, je le fais passer sur une potentiellement infinie variété d'écrans. Je le perds, je joue à le perdre et à le retrouver, l'écran étant à la fois lieu d'affichage et d'enregistrement et lieu erratique et énigmatique. Susan Bright remarque le paradoxe d'un visage qui est déjà là et toujours pas là à la fois :

L'auteur d'un autoportrait présente toujours une image impossible, puisqu'il ne peut représenter à l'identique la réalité physique perçue par les autres. Cet « auto », ce « soi-même » est donc toujours aussi un « autre » (...). De tels paradoxes offrent d'inépuisables sources d'inspiration aux artistes contemporains qui persistent dans la quête de ce « moi ».<sup>250</sup>

Le selfie se révèle alors geste de coupure et rabibochage avec soi-même, geste photographique qui cherche à harmoniser en unité une pluralité proliférant de visages. À *chaque fois* mon visage est un autre visage, c'est pourquoi je le chasse, je fais mine de le *surprendre*. « Le selfie, réfléchit Agathe Lichtensztejn, fait singulièrement état de la difficile et complexe épreuve de tentative de conciliation de la représentation de la personne en entier. Il parvient cependant à donner une forme qui renonce à arbitrer entre l'homme [...] avec le désir de se livrer sous son "meilleur jour", porteur de la croyance en son identité résistante, à s'approcher de son Homme intelligible, figure

---

<sup>249</sup> Cf. E. Godart, *Je selfie donc je suis*, Paris, Albin Michel, 2016

<sup>250</sup> S. Bright, *Autofocus : L'autoportrait dans la photographie contemporaine*, Paris, éditions Thames & Hudson, 2005, p. 8

métaphorique de l'incorruptibilité et de l'intemporalité»<sup>251</sup>. L'harmonisation de cette pluralité peut créer des récits. Sur YouTube, par exemple, on peut trouver des tentatives de récit et narration à partir du selfie : un selfie chaque jour pendant six ans et puis douze ans<sup>252</sup>, avec un effet performatif frappant qui nous fait assister à tout ce qui change et à ce qui ne change pas, sur le visage et hors de lui, pendant ces deux différentes plages de temps. Le selfie est en outre un geste qui fait le lien entre le milieu socio-technologique actuel et la tradition, c'est aussi son intérêt culturel. Adeline Wrona insère le selfie dans la très longue histoire du portrait et celle de l'autoportrait, saisis dans leur relation aux médias, nous donnant ainsi la nécessaire profondeur historique au prisme de laquelle pouvoir observer ce phénomène. À l'instar de l'auteure, nous pouvons affirmer que « du monde de l'art au monde du journal, et plus largement des médias, le portrait sera conçu comme une œuvre vouée à être socialisée »<sup>253</sup>. Là où elle se penche sur l'histoire du portrait dans la peinture, elle dit que « le geste mimétique présidant à la réalisation de portrait porte avec lui une première caractéristique qui inscrit cette pratique de la peinture dans un usage profondément et prioritairement social. Pour qu'il y ait portrait, il faut qu'il y ait relation, d'individu à individu, du peintre à son modèle, et aussi du peintre au commanditaire éventuel du portrait »<sup>254</sup>.

Relever la dimension sociale du portrait et de l'autoportrait en revient à dévoiler leur performativité pour ainsi dire extra-artistique qui façonne le social et développe la singularité de l'individu dans la collectivité de son être avec autrui. Les rapports interpersonnels et sociaux évoqués par l'auteure semblent pouvoir s'appliquer parfaitement à la socialisation du selfie :

Le « je » figuré dans le portrait s'inscrit dans une situation d'échange qui sollicite bien d'autres acteurs ; non pas seulement les individus qui l'entourent immédiatement, mais aussi tout un système symbolique, culturel, sociologique, qui dicte sa loi aux formes de la représentation. Aussi ce « je » ressemble-t-il à ce que Norbert Elias appelle des « je-nous », formulation qu'il propose pour résoudre le problème suivant : « Le rapport de la multitude à l'être humain pris isolément que nous appelons "l'individu" et de l'être humain pris isolément à cette multitude d'êtres humains que nous appelons la société »

---

<sup>251</sup> A. Lichtensztein, *Le selfie. Aux frontières de l'égoportrait*, Paris, L'Harmattan, 2015

<sup>252</sup> Noah takes a photo of himself every day for 6 years, (en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>)

<sup>253</sup> A. Wrona, *Face au portrait. De Sainte-Beuve à Facebook*, Paris, Hermann, 2012, p. 26

<sup>254</sup> *Ibidem.* p. 26

n'est absolument pas clair.<sup>255</sup>

Les usages sociaux du portrait entrent évidemment en dialogue avec les supports de la représentation et de la médiation, avec des effets et des formes qui, comme le remarque Wrona, «sont autant d'effets de sens» : auprès de ces effets, nous considérons «l'usage informatif du portrait comme une pratique ancrée dans le temps, un temps partagé, vécu en commun, scandé par des rythmes collectifs, dont les biographies médiatiques offrent des figurations incarnées»<sup>256</sup>. La performativité des selfies apparaît très claire à Wrona : il s'agit d'une performativité sociale dans laquelle le visage se charge de représenter la personne et tout son entourage.

«Les pages Facebook obéissent à une architexte standardisé jusque dans ses métamorphoses permanentes, et tyranniques, dans lequel l'identité individuelle se décline notamment en liste "d'amis" : l'autoportrait cache ou contient l'espace accueillant des portraits des proches, et c'est bien la somme des autres qui me constitue comme individu existant dans le réseau»<sup>257</sup>.

Dans les pages qui suivent, nous allons voir comment les pages du Web structurent et mobilisent nos relations aux autres, comment les pages du Web et certaines applications de messagerie contribuent à produire des effets de présence à laquelle participent aussi bien les photos que l'écriture : «Les écrits d'écrans modifient d'emblée les termes de la relation périodique, puisque... dans le cas du texte informatisé toute lecture est aussi écriture. Les portraits s'écrivent alors autant qu'ils se lisent, ou se consultent»<sup>258</sup>.

---

<sup>255</sup> *Ibidem.* p. 21

<sup>256</sup> *Ibidem.* p. 371

<sup>257</sup> *Ibidem.* p. 372

<sup>258</sup> *Ibidem.* p. 373



## Deuxième chapitre

### Performativité de la médiation numérique : les effets de présence

#### 2.1 Prolégomènes au deuxième chapitre : écrans, vision, action

Dans le chapitre précédent, nous avons mis en lumière les formes spatiales, gestuelles et sociales ressortant de l'emploi des outils numériques, notamment des plus portables entre eux. En employant ces outils dans l'espace pré-numérique, nous intégrons les relations distribuées par la connexion à Internet et par le réseau. Les gestes que nous faisons convoquent dans la spatialité sociale pré-numérique (qui consiste en une pluralité d'espaces) la spatialité de la communication à distance, de la mise en présence dans les réseaux sociaux et messageries, des recherches en lignes et de tout genre d'applications. Entre ces deux spatialités, la différence n'est pas de qualité, mais de degrés, l'hybridation dans laquelle elles empiètent n'est autre chose que l'espace numérique que nous habitons. L'hypothèse principale de cette première partie de notre travail est que l'espace numérique n'est pas un espace parmi d'autres, mais qu'il est en train de devenir, de plus en plus, l'espace de raccordement de nos espaces d'action individuelle et sociale. Être l'espace de raccordement des autres espaces, signifie établir les distances et les relations opérationnelles entre les personnes et les choses ainsi qu'entre personnes et choses entre elles : cette capacité de coordination spatiale est déjà en train de s'instaurer vu que la tendance générale est celle de tout connecter au réseau (Internet des Objets) et qu'il n'y a plus de domaine de notre quotidien qui échappe à la prise en charge des services en ligne. Qu'il s'agisse de remplir un formulaire ministériel ou de se faire livrer un dîner, de chercher le parcours le plus rapide à partir de notre position jusqu'à notre destination ou trouver un enseignant de langue étrangère dans son quartier, le réseau fonctionne comme un véritable système de facilitation et d'accélération de nos actions journalières. Lorsque nous cherchons *une chose* (une information, un objet, une personne), nous la cherchons sur un écran et à l'aide d'un clavier. Cette infiltration de l'espace d'action de la part de la technologie numérique se manifeste, ainsi qu'on l'a observé jusque là, avec une panoplie de

microgestes, postures et mouvements qui fracturent l'espace visuel<sup>259</sup> où nous sommes et en même temps l'harmonisent avec tout ce qui **se passe** dans le réseau. La pratique du **selfie** nous a permis de saisir un comportement qui investit, d'une façon très voyante, l'espace public, tout en se déployant aussi dans des environnements numériques particuliers, comme les RSN et les applications de messagerie instantanée intégrant dans leur multimédialité la fonction photographique. Rappelons-nous que l'espace, dans le présent travail, est phénoménologiquement l'espace qu'on habite, l'espace vécu et vu, l'espace familier et affectif d'action et de relation. Dans le chapitre précédent, nous avons observé que les pratiques numériques façonnent nos espaces domestiques et urbains, et que leur première dimension performative et sociale se construit dans l'espace sous **forme** de gestes. Maintenant, avec cette même approche morphologique et praxéologique, nous allons voir ce qui se passe, et de quelle **façon**, dans l'espace du web. Cet espace est visuel, pratique, et (ainsi qu'on le verra mieux plus loin, haptique), car il nous donne des **choses** à voir et des **choses** à faire. Ce qu'on voit et la façon dont on le voit deviennent, respectivement, autant d'actions et de façons d'habiter le monde et d'y agir. Le numérique, nous l'avons affirmé à plusieurs reprises, est un système de pratiques, de comportements, et non pas une forme de représentation : ses écrans ne sont pas les écrans contemplatifs de l'extase du spectateur, mais des écrans opérationnels. Nous avons réfléchi à l'expérience du toucher et à l'appréhension visuo-tactile du réel possible à travers la technologie **touch**. Le mouvement de nos doigts et des nos yeux correspondent à la volonté de **faire**, une certaine chose et d'une certaine **façon, avec et dans** l'écran. Dans ce chapitre, après avoir regardé aux écrans de l'extérieur nous voudrions plonger dans l'ergonomie de logiciels, sites et applications tels qu'ils s'affichent, tel qu'ils se font voir pendant que nous sommes en-ligne. Resituer l'écran à sa place, une des places déterminantes dans le milieu socio-technologique numérique, en revient à le considérer comme espace d'action qui produit d'autres actions encore. Les effets de ces actions sont ce que nous appelons ici **effets de présence** : nous voulons démontrer qu'il y a des effets de présence grâce à la performativité propre aux écrans numériques, c'est-à-dire grâce à leur capacité de produire des relations spatiales

---

<sup>259</sup> Cf. Lefebvre, *op. cit.*, p. 241

assez efficace pour nous faire dire *être quelque part* lorsque nous sommes en-ligne. Certaines comparaisons avec la théorie du théâtre et de la performance nous serviront à saisir la spécificité de la performance implicite dans la médiation numérique. Dans notre perspective intermédiaire, c'est peut-être bien de le répéter, la présence n'est qu'un effet, un effet d'action et de relation : ses effets ne sont donc que les effets d'un effet. L'effervescence de ces effets coïncide avec les conditions matérielles, les protocoles sociaux, les obstacles et les instruments qui les façonnent. Nous pourrions dire qu'ils *sont* ce dont ils dérivent. Ces effets peuvent être disséminés et effilochés, mais dans la même performativité numérique qui les produit dans un éclatement multitâche, ils trouvent les moyens de s'agencer dans des constellations, dans des ensembles socio-sémiotiques, dans des construits sociaux et culturels. Lorsque cette cohésion fonctionne, nous sommes alors face à un véritable sentiment de présence. De même que s'interroger sur la présence signifie s'interroger sur l'action, s'interroger sur celle-ci demande d'observer comment le dispositif fonctionne selon nous, à savoir au sein de notre expérience et de notre perception. La technicisation de nos actions n'est pas un élément perturbateur des effets de présence que nos actions peuvent engendrer : elle en est constitutive. Si on la regarde du côté de l'action, « la présence — comme l'affirme Marcello Vitali-Rosati — devient un processus, un acte — ou encore mieux une technique ». En outre, précise-t-il, « il n'y a pas une présence, déjà, mais des présences, et ces présences sont toujours le fruit d'un geste de production de la présence. Nous sommes présents parce que nous faisons quelque chose qui nous rend présents. Le lecteur de ces lignes est présent au moment où il lit, car il est en train de lire. C'est son action qui le rend présent. Tout comme moi, je suis présent au moment où je les écris justement, car je suis en train d'écrire ». La présence *est* un contexte de l'action, elle « n'est donc pas quelque chose de donné – comme le voudrait la notion d'ici et maintenant – mais plutôt une sorte de technologie de production de l'espace et du temps<sup>260</sup> ». À la lumière de ces considérations intimement intermédialistes, s'interroger ici sur *les* présenceS numériqueS signifie observer de très près les instruments, les formes, les façons, les mécanismes produisant, dans leur ensemble, cette technologie de l'espace du

---

<sup>260</sup> M. Vitali-Rosati, « Médiatété de la présence et multiplicité ontologique », *Sens Public, Blogs* (disponible en ligne <http://blog.sens-public.org/marcellovitalirosati/mediatete-de-la-presence-et-multiplicite-ontologique>)

temps dans laquelle la présence, les présences se donnent comme résultant d'un geste. La notion de geste révèle encore une fois ici sa puissance performative et créatrice lorsqu'on fait attention à nos gestes technologiquement assistés et à la performativité numérique qui se fait de la numérisation de données, l'enregistrement des adresses, de l'affichage des pages web, de l'ouverture d'une application, des opérations de calcul, des fonctions des protocoles, des suggestions des algorithmes, des algorithmes de compressions, etc. Le fonctionnement du réseau pousse vers une stratégie performative assez spéciale, une plus ou moins manifeste injonction à l'action qui découle des protocoles et des algorithmes autant bien que du design propre à certaines interfaces où la rythmique des notifications se fait de plus en plus intenses. Dans ce deuxième chapitre s'impose alors une analyse phénoménologique visant encore de plus près le fonctionnement de ce qu'à l'instar de Brenda Laurel, on appelle le « contexte homme-machine ». En réalité, ce binôme « homme-machine » apparaît d'une certaine façon claustrophobique, comme toute dualité, parce que manquant d'une référence que jamais nous ne pouvons tenir pour acquise, voire *le monde*. Nous devrions parler de contexte *homme-machine-monde* : bien que pouvant être considérée, cette référence au « monde », comme implicite, parce que liée à un lieu qui lui serait nécessaire, l'expliciter dans une triangulation conceptuelle nous permet de ne pas oublier que le monde, qui accueille cette relation, et celui qui en est issu n'est pas tout simplement le lieu et qu'il n'est pas non plus le même monde. Ce qui se passe dans le contexte homme-machine-monde le modifie, nous serions tentés de dire que cela le crée. Le monde, c'est beaucoup plus qu'un lieu, être au monde n'est pas être quelque part ou dans un lieu. Sur les pistes de Heidegger, nous ne parlons pas du monde et de *l'être-au-monde* comme d'un statut immobile des choses, mais comme d'un *événement* dans lequel le Dasein parie sa même existence, *à chaque fois*. Donc, il n'est pas *le même monde*, ce monde qui fait partie de ce contexte d'action par lequel il résulte, *à chaque fois*, pas seulement modifié, mais, pour ainsi dire, appelé et réalisé.

« Avant que les hommes ne fussent devenus pêcheurs et chasseurs, il n'y avait pour eux ni rivière ni forêt. C'est donc le besoin et le travail qui inventèrent l'espace en lui accordant une signification

et en y fixant un intérêt <sup>261</sup>», écrit Chris Younès. Tout acte est forcément spatial, nous l'avons déjà affirmé dans le chapitre précédent. Nos activités consistent, avant toute chose, dans la nécessité et dans la capacité de trouver l'arrangement spatial plus adapté et de *prendre position*. Agir signifie avant toute chose choisir la bonne place pour soi et les choses qu'on a autour de soi, en agencant tout cela dans ce qu'on appelle justement la situation : à la fois, le site de notre action, et l'action qui détermine le site. L'ergonomie des pages web et des applications téléphoniques intègre notre performativité, notre vocation à agir et produire des espaces. Cette ergonomie participe de la technique de la présence, ou pour mieux le dire de *cette* technique qu'est la présence. Dans cette perspective nous allons développer ici une réflexion sociosémiotique sur l'ergonomie de certaines applications qui rendent possibles, et *façonnent*, nombre d'actions. Les outils, les objets et les gadgets technologiques, plus ou moins nécessaires ou accessoires, plus ou moins intégrés ou externes, à disposition de l'utilisateur, sont généralement un ordinateur et/ou un téléphone portable, donc un écran et un clavier (si l'écran n'est pas tactile), un stylo, une souris, des écouteurs, une camera, une canne à *selfie* : c'est, en gros, l'outillage de l'utilisateur. Outre tout cela, nous agissons avec un logiciel de navigation, des adresses, des protocoles, des algorithmes et des moteurs de recherche, des fenêtres, des barres d'outils, des applications de messagerie instantanée, un ou plusieurs comptes sur des réseaux sociaux, des photos et des icônes, des systèmes d'écriture assistée, des émoticons, des *GIF*, des boutons, des emoji, des options de géo-localisation, une myriade de services commerciaux à domicile. Cette liste, délibérément en désordre, hétéroclite et incomplète pour en souligner le caractère vivant et compatible avec le désordre de l'existence, est la liste des *choses* avec lesquelles nous organisons notre quotidien. Au sens de l'expérience la plus commune et quotidienne de l'utilisateur, cette multiplicité de plateformes, des fonctions et d'applications, en somme cette variété d'instruments, de moyens et d'espaces particuliers n'apparaît pas forcément comme un programme ou un système, comme un environnement organisé par la raison computationnelle théorisée par Bruno Bachimont ou la pyramide algorithmique décrite par Pierre Lévy. L'appropriation de la technologie numérique, son application à tous les domaines de

---

<sup>261</sup> C. Younès, « Jean-Jacques Rousseau : l'espace ou la tentation de l'infini », dans T. Paquot, C. Younès sous la direction de), *Espace et lieu dans la pensée occidentale. De Platon à Nietzsche*, Paris, La Découverte, 2012, p. 174

notre quotidien, comporte un investissement affectif pour lequel le rapport entre réseau et existence devient de plus en plus fusionnel, frénétique, chaotique. Dans cette fusion, on a tendance à charger les instruments de notre agir quotidien de valeurs domestiques et d'émotions qui les enveloppent, en nous cachant, au moins partiellement, leur origine mathématique et informatique. Une sorte de pensée magique soude notre rapport à la technologie numérique, qui comme toute technologie ressemble par ailleurs à la magie. Ici, il s'agit d'une technologie d'onglets, de boutons de navigation et menus déroulants, escamotes et signes de ponctuation, pages et images, écrits et photos. Ce sont les éléments visuels et les instruments de cet « espace moteur et perceptif »<sup>262</sup> qui est l'espace de nos actions. Après avoir remarqué l'impact que nos comportements en ligne ont dans des espaces sociaux de très longue tradition, c'est-à-dire la maison et la rue, nous nous rapprochons désormais de cet élément fondamental pour notre expérience numérique du monde, c'est-à-dire l'écran. Tout en sachant que les pratiques numériques ne doivent pas être réduites à une *écranisation* de l'expérience, car elles vont bien au-delà de l'écran, nous ne pouvons pas pour autant négliger la composante visuelle de l'espace numérique. L'espace visuel est une strate des espaces sociaux théorisés par Lefebvre, et organiser la façon dont nous voyons comporte la structuration de notre expérience du monde : le théâtre nous apprend cela bien avant le cinéma. Notre hypothèse de travail, s'inspirant surtout de la phénoménologie de Sartre et Merleau-Ponty, qui ici constitue le lien avec l'anthropologie de l'action, est que dans les dynamiques propres au système homme-machine-monde, voir et agir, vision et action, ne font qu'une même chose. Sur les écrans numériques, qu'ils soient *touch* ou non, on voit ce que l'on fait et on fait ce que l'on voit, et cela pour deux raisons fondamentales. La première de ces raisons est que dans une appréhension des choses double et presque synesthésique, car elle est visuelle et tactile à la fois, je vois au fur et à mesure que je *bouge* (pour *scroller* une page par exemple) ; la seconde est que je suis là où je me vois agir, je me vois agir pendant que j'agis. Je suis, d'une certaine façon, le voyeur de moi-même : pendant une session de navigation en ligne, le regard, de ce côté-ci de l'écran, n'est pas contemplation ou observation de ce qui se passe de l'autre côté, mais, tout le temps, dans les deux

---

<sup>262</sup> Franck Ghitalla, Charles Lenay, « Les territoires de l'information. Navigation et construction des espaces de compréhension sur le web », *Les Cahiers du numérique* 2002/3 (Vol. 3), p. 51-63

espaces, action. En outre, la continuité effective et opérationnelle entre ce que nous faisons dans les écrans et le reste du monde est telle que la discontinuité entre écrans et réalité a tendance à s'effacer : les écrans baignent dans le même espace que nous, et, encore mieux : nous habitons des espaces d'action qui sont mis en place, entre autres, par les écrans. Les écrans à travers lesquels nous avons accès au monde et qui fluidifient notre rapport aux choses. Nous tenons à ce que soit évident le modèle performatif et pas représentationnel qui est le nôtre, avant de nous arrêter sur les dynamiques d'écran propres à la culture numérique en tant que culture, entre autres, de l'écran. Tout en sachant que voir c'est faire, et que donc celles qu'il appelle « machines à faire voir » sont aussi de machines « à faire agir », à l'instar de Jean-Louis Comolli nous croyons que « ce qui est toujours cadré (les écrans divers, cinéma, ordinateurs, téléviseurs, jeux, téléphones portables) produit des images qui se donnent pour *ressemblantes* (toute proportion gardée) à ce que du monde n'est pas cadré. Ce cadre devenu imperceptible fabrique des images cadrées qui se superposent à notre regard non cadré et peut-être se substitue à lui. Autrement dit, nous voyons de plus en plus à travers les cadres et les réglages optiques des machines à faire voir »<sup>263</sup>.

Récapitulons : les écrans numériques comportent indéniablement une révolution de notre organisation du monde et cela pour deux raisons fondamentales. La première, c'est que les écrans de nos ordinateurs et Smartphones ne sont plus surfaces de projection et d'observation, mais bien des espaces d'action ; la seconde, c'est qu'à travers eux, comme à travers tout cadre, nous voyons les choses, et donc nous agissons, selon des paramètres de visibilité et d'exploitation particuliers, c'est-à-dire selon les conditions de visibilité qu'ils comportent et qui structurent. Ce qui a été qualifié de « révolution numérique », c'est en fait une révolution de la perception : à l'instar de Stéphane Vial, la révolution numérique « ébranle nos habitudes perceptives de la matière et, corrélativement, l'idée même que nous nous faisons de la réalité. Percevoir à l'ère numérique, ce n'est pas percevoir des objets nouveaux, comme si la perception, s'appliquant identiquement à toutes les classes d'objets possibles, se trouvait simplement enrichie d'une nouvelle classe d'objets auxquels elle n'avait plus qu'à s'appliquer comme à n'importe quelle autre. [...] Percevoir à l'ère

---

<sup>263</sup> J.-L. Comolli, *Corps et cadre*, Lagrasse, Verdier, 2012, p. 541

numérique, c'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même, au sens où les êtres numériques nous obligent à forger des perceptions nouvelles, c'est-à-dire d'objets pour lesquels nous n'avons aucune habitude perceptive. Ce travail phénoménologique, continue Vial, à la fois psychique et social, consiste pour chaque individu à réinventer l'acte de perception pour le rendre compatible avec la phénoménalité particulière de ces êtres. Il s'agit d'apprendre à percevoir les êtres numériques pour ce qu'ils sont, sans surenchère métaphysique ni dérive fantasmatique -ce qui implique d'abord de comprendre ce qu'ils sont <sup>264</sup>».

Tout comme l'invention de la perspective linéaire nous a appris à voir un paysage qui n'existait pas auparavant<sup>265</sup>, tout comme les géométries non euclidiennes de la fin de XIXe siècle nous ont dévoilé une conception non intuitive de l'espace, tout comme la théorie quantique a renouvelé notre idée du monde physique en décrivant l'infiniment petit, la révolution numérique affecte notre « culture perceptive ». « Par “culture perceptive”, précise l'auteur en citant Lévi-Strauss, il faut entendre l'ensemble des manières de sentir et de se représenter le monde, en tant qu'elles dépendent d'“habitudes ou aptitudes apprises par l'homme en tant que membre d'une société”. Autrement dit, la perception n'est pas seulement une fonction du corps ou une fonction de la conscience, elle est aussi une fonction sociale au sens où elle est conditionnée par des facteurs culturels. Une révolution phénoménologique se produit ainsi lorsque l'acte de percevoir est affecté ou modifié par une innovation artistique, scientifique ou technique <sup>266</sup>». Dans la préface à l'ouvrage de Vial, Pierre Levy<sup>267</sup> écrit que l'objet fondamental de la révolution numérique est « le système organisateur de nos perceptions, de nos pensées et de nos relations, leur nouveau mode d'apparition, leur fabrique cognitive, leur “*natura naturante*” » : explorer ce nouveau système de production et raccordement de perceptions et relations, nous amène à comprendre que « la perception n'a jamais été autant une fonction d'entendement qu'à l'heure des êtres numériques <sup>268</sup>».

---

<sup>264</sup> S. Vial, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013, p. 97-98

<sup>265</sup> Cf. A. Cauquelin, *L'invention du paysage*, Paris, PUF, 2013

<sup>266</sup> Vial 2013, p. 96-97 (la citation est de C. Lévi-Strauss, *Entretiens avec Georges Charbonnier*, Paris, « 10/18 », 1969)

<sup>267</sup> *Ib.*, p.16, 17

<sup>268</sup> *Ib.*, p. 98



Lorsque nous voyons quelqu'un en train de traverser la rue tout en tapant sur le clavier de son portable, nous ne sommes pas en train de regarder une image affichée sur un écran et pourtant ses gestes et ses mouvements, aussi bien que nos positions, mon regard et la reconnaissance de ces mêmes gestes, participent à la caractérisation de cet espace social comme étant l'espace numérique, le milieu socio-technologique dans lequel nous baignons. Il est dans mon champ visuel avec un corps qui est hors champ pour son interlocuteur qui le voit tel qu'il apparaît à l'écran, dans le champ qu'ils partagent, sur son profil Facebook ou sur son compte WhatsApp. Son comportement, et d'ailleurs il ne pourrait pas en être autrement, se conforme (au sens strict de l'expression, car il prend une *forme*) aux contraintes et aux ressources, contingentes et structurelles, plus ou moins propices et exploitables, de cet espace même. L'écran n'est qu'une partie de ce milieu socio-technologique dont la rue, les passages piétons, les feux rouges et la ville tout entière font partie, mais ce serait néanmoins trompeur de vouloir se forcer à en redimensionner l'influence pour développer une phénoménologie du numérique au-delà, ou *après*, l'écran, comme dans l'hypothèse, un peu provocatrice, de Matteo Treleani. Son étude sur l'écran nous permet de bien préciser certains points théoriques encore instables. L'écran « nous donne accès aux objets que nous créons et que nous manipulons, mais il nous sépare également d'eux », écrit le sémiologue italien. En tant que support, l'écran est la condition de possibilité de ce qu'il montre. Cependant, il pointe, ce n'est pas seulement un dispositif qui nous fait voir, mais également le cadre qui définit les frontières entre notre monde et le monde numérique. Frontières qui étaient bien précises dans les écrans traditionnels — le tableau ou le cinéma par exemple — mais qui sont floues dans les évolutions récentes ». Nous pouvons apprécier ici la maîtrise d'une contradiction entre la reconnaissance de « deux mondes » et la conscience que les frontières sont en train de tomber. En poursuivant sa réflexion sur le futur du numérique, et des écrans, Treleani écrit :

On veut, de plus en plus, sortir du cadre ou le traverser, abolir la distance qui distingue ces deux mondes. Avec le passage du régime de la vision au régime de la manipulation, la limite entre notre espace et l'espace de l'écran devient de moins en moins nécessaire. L'écran étant justement l'élément qui définit les contours de ce monde, nous pourrions alors supposer que sa forme n'est pas forcément la meilleure pour nous donner des objets à manipuler. Cette tendance vers l'abolition du cadre, le dépassement des seuils physiques qui nous séparent des objets numériques, peut alors nous pousser à prévoir la disparition de l'écran. Et son remplacement par un autre support, où les frontières entre

espace digital et l'espace physique seraient moins nettes<sup>269</sup>

La réflexion du sémiologue est probablement trop centrée sur la morphologie de l'écran et sur l'écran comme espace et frontière sémiotique. Etant effectivement « encadré », l'écran est conceptualisé comme une frontière rigide alors qu'il semble être plutôt poreux : les usages l'ont embrelé, la façon dont les écrans s'immiscent dans nos activités quotidiennes nous dit que ce n'est pas nécessaire d'effacer le cadre pour effacer la distinction *écologique* entre monde prénumérique et numérique. Être hors champ, au sens du cadre cinématographique, ne signifie pas être hors de l'histoire et de son avoir lieu : signifie tout simplement n'est pas être visible. Lorsque Treleani affirme que « le numérique est un environnement de pratiques et non seulement un dispositif de vision <sup>270</sup>», il semble ne pas assumer jusqu'au bout la portée de son affirmation, qui doit aller, justement, au-delà du cadre des écrans : ces cadres font tout simplement partie de l'architecture de nos espaces et de notre paysage comme le font les fenêtres, les lunettes, les miroirs, les quais, les couloirs, les murs et tout outil ou lieu de vision et d'action qui soit, d'une manière ou d'une autre, *encadrée*. Ces cadres sont plutôt des points et des surfaces de contact et non de séparation par rapport à tout ce qui serait *hors-cadre* : sans besoin de voir disparaître ces cadres, les écrans habitent le même espace que nous habitons lorsque nous les utilisons, les regardons, les touchons, lorsque nous y écrivons dessus, nous y regardons les photos. Pour ces raisons, l'écran se révélera un cas d'étude exemplaire et même emblème de la spatialisation et de la performativité propres à l'espace numérique. Cette spatialisation et cette performativité dérivent de la profonde métamorphose pour laquelle il n'est plus simplement surface de vision, tout comme nous l'avons déjà affirmé plus haut, mais véritable champ d'action et de mise en présence. Action et présence dans le monde, dans **ce** monde et pas à côté. « Le Réel c'est l'écran », pour le dire avec les mots de Slavoj Zizek pour lequel le réel n'est que « le premier écran qui fait obstacle et déforme notre perception du référent »<sup>271</sup>. Sur les écrans numériques, à travers les écrans numériques, il se passe des choses : ce sont les choses que nous faisons, dans des milieux particuliers organisés d'une façon

---

<sup>269</sup> M. Treleani, «<Bientôt la fin de l'écran>>, *Ina Global*, 01/2014, p. 64-70

<sup>270</sup> *Ibidem*, p. 66

<sup>271</sup> J. Bodini, « Immédiation : l'écran comme écart » dans M. Carbone, A. C. Dalmasso, J. Bodini (sous la direction de), *Vivre par(mi) les écrans*, Les presses du réel, 2016, p. 225 (pour la citation de S. Zizek, *Dello sguardo e altri soggetti. Saggi su cinema e psicanalisi*, ed.it., Pasian di Prato, Campanotto, 2004, p. 191)

spécifique pour attirer, interpréter, orienter, enregistrer notre action. Christian Vandendorpe propose une expression particulièrement efficace pour décrire la nature éminemment performative de notre appropriation de l'écran numérique et des pages web. Dans sa recherche sur l'hypertexte comme modèle des nouvelles dimensions de l'écriture et la lecture, l'auteur remarque que, contrairement au livre, l'hypertexte propose des séquences animées, résultant de l'affichage progressif d'« objets » qui successivement sont cachés et placés ailleurs. « Le programme, écrit-il, peut aussi occulter des mots importants sous un cache, afin de susciter la curiosité du lecteur et de tenir en éveil son attention : pour faire disparaître ce cache, il suffira, par exemple, d'en approcher la souris. On définira cette interactivité comme la capacité pour l'utilisateur de *créer des événements sur la page* <sup>272</sup> ». Parler « d'événements sur page » suffit à refaçonner radicalement notre conception de la page même : celle-ci alors n'est plus simple surface de lecture et de vision, mais véritable espace d'apparitions progressives qui sont à la fois prévues par le programme et dues à l'action de l'utilisateur. L'événement qui a lieu sur la page est, pour ainsi dire, négocié. L'hypertexte comporte en fait toute une série de micro-opérations requises à la personne à travers un design d'interface visant à titiller son attention, car il est important « de mettre en œuvre tous les moyens qui permettront au lecteur de s'approprier la surface de l'écran, de la fantasmer comme une présence chaleureuse, capable de réagir à ses impulsions — affirme Vandendorpe. L'interaction au moyen de la souris, poursuit-il, est évidemment une façon de faire intervenir le corps du lecteur : la lecture se teinte ainsi d'une action musculaire <sup>273</sup> ». Les icônes, les couleurs, les effets sonores, les escamotages cinématographiques (Vandendorpe cite le fondu au noir, le fondu enchaîné, le mouvement en spirale, l'effet de puzzle) concurrents à produire ce que l'auteur définit « hyperlive » : les conditions du live, de la performance, de l'événement, et par là de la présence, s'organisent ici comme un ensemble procédural, gestuel et sémiotique, capable d'émanciper l'écran de son histoire de surface de représentation pour en faire un espace d'événement et de performance. Dans cet événement se déroulant dans le monde à travers l'écran et l'hypertexte qui y s'affiche et se déroule, le rôle de l'écran demeure évidemment crucial, car c'est ce que nous

---

<sup>272</sup> C. Vandendorpe, *op. cit.*, p.203 (c'est nous qui soulignons).

<sup>273</sup> *Ibidem*, p. 2014

voyons et touchons dans une appréhension visuo-tactile de la surface. Les mains sont des organes perceptifs, elles explorent, exécutent les actions de la vie quotidienne et dont l'activité est contrôlée par les réafférences tactilo-kinesthésiques. Bien qu'il faille toujours distinguer fonctionnellement « l'action pour la perception (action d'exploration) et la perception pour l'action (perception au service de l'action)· le lien entre perception et action est à la base du système haptique»<sup>274</sup>. Si dans l'audition les sollicitations s'enchaînent les unes après les autres, d'une façon irréversible, le toucher a la capacité de revenir en arrière, d'explorer en repassant plusieurs fois sur les mêmes points de stimulation. Cette caractéristique du toucher est traduite dans les fonctions numériques nous permettant d'aller en arrière dans l'historique de la navigation et sur les fonctions électroniques qui nous font parfaitement effacer la dernière modification et restaurer notre document tel qu'il était avant (au moins au sens de notre perception). Le toucher, écrit Hatwell, « informe le sujet sur les propriétés spatiales de l'environnement et de ce point de vue, il est largement redondant avec la vision puisqu'il permet d'accéder, sous certaines conditions, aux propriétés physiques et spatiales de texture, forme, taille, localisation (direction et distance), orientation, etc. Mais le percept tactile final dépend de la qualité des mouvements d'exploration effectués et de la qualité de la synthèse mentale faite à l'issue de l'exploration »<sup>275</sup>. Les mises à jour des logiciels de nos Smartphones augmentent de plus en plus les options du fenêtrage multiple et donc la *presque* simultanéité de nos actions. La surface de nos écrans se trouve souvent bondée par les différentes fenêtres superposées tout comme par l'arrivée soudaine, au centre de l'écran, des *pop-up* ou des petites photos-profil des amis qui viennent de nous écrire. En cohérence avec l'animation ubiquitaire de nos actions, pouvant s'activer dans plusieurs plateformes en même temps, l'écran devient espace de mouvement très dense, fourmillant, hyperactif. La gestion de cette multitude de fenêtres et de tâches pose souvent de problèmes, car nous devons pour ainsi dire ranger un espace qui change au fur et à mesure que ses actions se déroulent. Il faut se faire tout le temps une place pendant ses sessions de navigations et ses activités de communication. Pour libérer l'écran de la superposition de plusieurs fenêtres, pour les feuilleter ou le fermer, il nous faut

---

<sup>274</sup> Hatwell, *op. cit.* p. 5

<sup>275</sup> *Ibidem*, p. 3

des coordinations visuo-tactiles pour lesquelles, bien que n'ayant pas des profondeurs physiques, les objets de l'interface tactile sont des objets se laissant voir et manier à la fois. On peut considérer l'écran de nos Smartphones comme un vrai champ de bataille des forces de *distraction* se chevauchant les uns sur les autres. Agir sur l'écran signifie aussi se frayer un chemin dans un trafic d'objets plus ou moins mobiles, en jonglant d'une icône à l'autre et d'une fenêtre à l'autre. Cette hyperactivité est le reflet de la performativité numérique. Si la dimension performative de l'écriture est facilement intuitive, ce ne serait que parce qu'écrire signifie produire d'une certaine façon quelque chose qui avant n'était pas là et qui en suite y demeure (satisfaisant ainsi les trois aspects fondamentaux de la performativité, à savoir créativité, style et normativité), la lecture pourrait apparaître activité purement contemplative. On pourrait se dire que la lecture à travers l'écran est une phase de repos, une pause, une interruption d'activité au sein de l'événement. Affirmer cela signifierait négliger que lire dans l'écran numérique demande tout le temps de microgestes pour avancer dans la page, outre la *gestion* du support lui-même (quoi que ce soit : tablette, ordinateur ou téléphone portable), gestion qui appelle toujours notre corps et nos mains à s'engager d'une façon ou d'une autre. En outre, lire une page web ou la page d'une application de messagerie instantanée signifie souvent mettre en place des effets de montage entre les différentes parties qui font l'objet de notre lecture, en inventant un parcours qui n'est pas linéaire. Lire un message ou un mail est un événement, qui par ailleurs est notifié avec une série de signes et effets graphiques. Dans une conversation instantanée, le moment où notre interlocuteur ait lu ou pas notre message (ou aussi notre mail) constitue justement un *fait*, étape fondamentale dans le déroulement de notre communication : un moment à l'importance documentaire majeure qui pour cela est graphiquement marqué avec des signes univoques à la valeur de vraies *preuves*, dans des applications de messagerie comme dans les réseaux sociaux. Face à l'affichage du témoin de lecture, nier avoir lu revient à nier l'évidence.. Outre que les produire chez nos interlocuteurs, la lecture en ligne comporte des effets de présence aussi par le biais de la transmission de données de notre session de navigation (la finesse de ces données étant capable d'attester combien de temps avons-nous passé sur une page donnée). Les effets de présence qui animent nos écrans surgissent

de la composition dynamique de textes, de phrases, de signes, icônes, emojis, symboles, qui nous avertissent qu'il y a quelqu'un, comme la sonnette dans *La cantatrice chauve*. Il y a quelqu'un, peut-être, à travers ce seuil multimédial qu'est l'écran.

Ici, nous ne voulons pas détailler une histoire de l'écran<sup>276</sup>, mais réfléchir à sa généalogie nous oriente dans la recherche de certains caractères distinctifs de l'écran de nos appareils numériques, en reconnaissant la continuité et la discontinuité entre ceux-ci et les écrans de la télé et du cinéma. Notre référence est l'étude de Lev Manovich, une étude saillante, car elle saisit l'ampleur culturelle des innovations *écraniques* et la capacité des interfaces numériques ( logiciels et sites web) d'introduire de nouveaux modèles cognitifs, perceptifs et représentationnels. « L'interface, écrit-il, façonne la manière dont l'utilisateur conçoit l'ordinateur lui-même. Elle détermine aussi la façon dont il se représente tout autre objet médiatique auquel l'ordinateur lui donne accès. Dépouillant les divers médias de leurs traits distinctifs originels, l'interface leur impose sa propre logique. Enfin, par sa façon particulière d'organiser les données informatiques, elle offre des modèles du monde bien distincts<sup>277</sup> ». L'interface numérique (au sens, répétons-le, du design, de l'ergonomie d'un navigateur, d'un site ou d'un logiciel) participe à l'organisation de l'expérience, notre expérience du monde et non pas seulement de l'ordinateur : l'interface donne la forme à ce qui ne peut que se passer en elle, elle attribue une forme. Cette forme est une manière, une façon, mais aussi une limite au champ des possibles. La forme n'étant pas ici, ainsi qu'on l'a déjà vu dans le chapitre précédent, un simple corollaire de l'action, mais une de ses constituantes principales et, probablement, la plus essentielle (au moins à l'instar de la stylistique de l'existence qui, selon Marielle Macé, s'annonce chez Mauss, ainsi que nous l'avons vu dans le premier chapitre). L'ergonomie et le design des plateformes façonnent notre monde, car ils rendent possibles certaines actions et certaines façons d'agir et de comprendre. C'est pourquoi ils engendrent des effets qui ne se bornent pas à l'outil électronique qui en est le support, mais, bien au-delà de cela, arrivent à influencer la vision qu'on peut avoir de tout objet médiatique faisant partie du même

---

<sup>276</sup> Pour une synthétique histoire de l'écran nous renvoyons à C. Martin, « Petite histoire de l'écran, de Lascaux à l'iPad », Paris, Ina Global, 01/2014 ; pour une réflexion documentée et plus approfondie, voir M. Hayat, « Écrans pour la pensée, écrans de pensée », dans *Réel-virtuel : enjeux du numérique*, n° 5, Hors écran, 2016

<sup>277</sup> Manovich, *op. cit.*, p. 158

système technologique et, par là, social. Le design numérique, design d'interface et d'objets, façonne et offre des « modèles du monde » à travers la collecte particulière, « l'organisation » qu'elle peut faire des données. Organiser ses données signifie coordonner l'orientation spatiale et temporelle de ses pensées, en les disposant, en les retrouvant et par là en les travaillant plus ou moins *en profondeur ou en horizontal*, selon la conformation des fenêtres et le chevauchement du multi-fenêtrage, ainsi que selon les séquences mémorielles confiées à l'enregistrement, aux moteurs de recherche et à l'historique de ses sessions de navigation. En saisissant le lien entre les dimensions cognitives et culturelles relatives aux opérations informatiques les plus significatives (sélection, composition, téléaction), Manovich plus loin écrit que

bien que ces opérations soient intégrées aux logiciels, elles ne leur sont pas liées. Elles ne sont pas utilisées uniquement en informatique, mais aussi en dehors, dans la vie sociale. Ce ne sont pas seulement des moyens de travailler avec les données, mais également des manières globales de travailler, de penser, d'exister à l'ère informatique<sup>278</sup>

L'interface numérique contribue donc à former l'expérience que nous faisons du monde, car elle modifie avant toute chose notre façon de voir, et donc de penser et d'agir. La lecture de Manovich nous oblige de récupérer le mot interface, en l'employant dans une acception graphique et, souvent, comme synonyme d'écran, l'écran qui attire et oriente notre regard. C'est dans cette *optique* que les écrans numériques peuvent être insérés dans la même histoire que les écrans du cinéma et de la télévision, sans pour autant minimiser les profondes différences qui les séparent. Avant la socialisation du numérique, notre manière de voir et penser avait été conditionnée par le cinéma : à cet égard, la pensée phénoménologique de Jean-Louis Comolli justifie le choix de Manovich d'inclure l'interface numérique dans une tradition et une culture de la vision. Le cinéma avait fait advenir le monde comme « filmable », le cinéma écrit le monde, soutient Comolli, car il remet à jour l'éternelle « question du regard », qui est aussi toujours « question du pouvoir ». « Qui regarde qui. **Qui montre quoi** . Qu'est-ce qui est montré, qu'est-ce qui est caché ? Où suis-je dans le regard de l'autre, dans la mise en scène de l'autre ? Questions du cinéma, écrit Comolli. Le cinéma est une pensée développée de l'art de la mise en scène tout simplement parce qu'il est

---

<sup>278</sup> *ib* p. 239

mis en scène du spectateur », écrit Comolli. Pour lui, rappelons-le, « les sociétés sont constituées de mises en scène croisées, empilées, distinctes et confondues, claires et obscures, brutales et raffinées, continue-t-il. Chaque individu passe d'une mise en scène à une autre, il produit, dans l'articulation des mises en scène sociales par lesquelles il passe, sa propre mise en scène »<sup>279</sup>. La théorie de la vision engendrée par le cinéma, c'est-à-dire, à la fois, par l'expérience du réalisateur qui « cadre » et du spectateur qui voit, comporte un modèle de représentation particulier façonnant l'imaginaire propre à une culture et société données. « Ce que je vois me montre d'où je vois et comment je vois[...] le cinéma montre ce qui fait fonctionner les systèmes de représentation dans les sociétés humaines. Il en est le principal analyseur » affirme le cinéaste.

Car c'est bien par les représentations que les sociétés s'assurent de leurs relations à leurs sujets.[...]Qu'est-ce qui n'est pas moi et qui pourtant me constitue ? L'une des questions premières du sujet. Ce « pas moi » n'est pas l'autre, il est ce par quoi j'établis un lien avec l'autre, il est l'entre-deux de l'autre et de moi. Nécessité de passer par l'autre. La représentation (le miroir, la fable, le récit, le spectacle, l'image) c'est le tiers à partir de quoi se constitue mon rapport à l'autre comme étant à la fois partie de moi. Cette conjonction/disjonction suppose une instance où s'opèrent à la fois la confusion et la mise à distance : c'est l'écran, c'est la scène. C'est en tant que les sociétés articulent des sujets que les systèmes de représentation sont nécessaires et fondateurs.<sup>280</sup>

Une théorie de la représentation formulée de cette façon dynamise la notion de représentation considérée comme étant une phase posthume et contemplative de pure description. Dans cette acception, qu'on pourrait qualifier de goffmanienne, la représentation est, bien au contraire, une activité ne produisant pas seulement des discours, mais aussi des façons d'agir associées aux outils technologiques qui en constituent la base matérielle. Ce que Dominique Cardon affirme à propos des algorithmes, à savoir que nous fabriquons ces outils, et qu'eux, en retour, nous construisent<sup>281</sup>, peut également être dit à propos des interfaces : si certaines interfaces graphiques ont traduit l'expérience visuelle que nous faisons de certains de nos objets quotidiens (par exemple dans la bureautique), en retour l'usage continu de ces interfaces se reflète dans nos espaces sociaux, en devenant paradigme conceptuel et opérationnel.

La communication entre le monde social dans son ensemble et l'usage ainsi que la conception des logiciels est donc un processus à double sens. Lorsque nous travaillons

---

<sup>279</sup> Comolli 2004, *op cit*, p. 213-214

<sup>280</sup>Ib. p. 212-213

<sup>281</sup> D. Cardon, *A quoi rêvent les algorithmes*, Paris, Seuil, 2015, p. 7



avec un logiciel et exécutons les opérations qui y sont associées, celles-ci finissent par faire intégralement partie de notre système de compréhension : la compréhension de nous-mêmes, des autres et du monde. Les stratégies engagées dans le travail avec des données informatiques deviennent nos stratégies générales. Par ailleurs, la conception des logiciels et de l'interface homme-machine reflète la logique, l'idéologie et l'imaginaire de la société contemporaine. Il y a donc fortes chances pour que nous retrouvions à l'œuvre dans la culture dans son ensemble les opérations particulières qui dominent les programmes des logiciels.<sup>282</sup>

Cette réflexion nous paraît très riche d'implications théoriques qui ici sont engagées dans l'idée même de notre travail et qui pour cela seront par ailleurs reprises plus loin. Les programmes des logiciels, les systèmes d'exploitation, le design des sites web doivent être toujours mis en rapport avec les formes culturelles de représentation qui y sont re-médiées. Dans plusieurs logiciels et progiciels, on peut reconnaître, par exemple, des conceptions théâtrales, notamment scénographiques, relatives aux notions d'avant-plan et d'arrière-plan ; une perspective informatique peut suggérer des mises en scène particulières, dans lesquelles l'utilisation des écrans peut créer une mise en abîme de la scène elle-même. Cependant, au lieu de s'inspirer du lexique théâtral, comme le suggère Brenda Laurel, les métaphores numériques emploient à la fois des notions architecturales plutôt contraignantes (comme celles de fenêtre, de mur, de plateformes) et d'autres plutôt vagabondes et aléatoires, comme celle de navigation. Cette dernière semble suggérer l'illusion d'une déambulation potentiellement infinie, s'accomplissant dans une presque absolue liberté, dans un flux qui ne fait aucune opposition. À cet égard, Ghitalla et Lenay écrivent que « Le terme de navigation sur le web n'a donc rien d'usurpé, à condition de ne pas y voir les horizons infinis promis par la métaphore maritime, mais plutôt le lent et patient travail d'arpentage d'un territoire où se construisent, de façon subjective et très contextuelle, les repères géographiques d'un domaine limité d'activités cognitives et techniques<sup>283</sup> ». Plus récemment, la métaphore maritime évoquée par des logiciels aux noms exotiques comme Safari et Internet Explorer, semble être plus récemment substituée par les métaphores urbanistes et plus encore architecturales. Celle-ci ne relèverait pas de la métaphore en réalité, mais de la simple description : le web, à l'instar de Marcello Vitali-Rosati, ainsi que nous l'avons affirmé dans le premier chapitre,

---

<sup>282</sup> Manovich, *op.cit.* p. 239-240

<sup>283</sup> *Ibidem*, p. 52

est un espace architectural, voire un type d'espace architectural. Hors de toute métaphore, il ne serait que cela. Les deux paradigmes pourraient être fusionnés dans la conception d'une architecture fluctuante, la conception d'un espace architectural éphémère qui nous suit au fur et à mesure qu'on se déplace et qui bien que comportant des contraintes matérielles (sans lesquelles, par ailleurs, il n'y aurait pas vraiment d'espace) nous permet toujours un mouvement et une capacité d'action. Ghitalla et Lenay ont raison de souligner les aspects matériels de la navigation :

L'observation des pratiques de navigation montre que le travail sur l'information ne s'exerce jamais dans des espaces décontextualisés, purement logiques. Sur le web, les usagers sont massivement confrontés à la nécessité de construire le contexte et les formes matérielles de leur activité. À l'échelle d'une page, d'un site, au long d'une session ou sur plusieurs mois, l'exploitation du web semble passer d'abord par ce que l'on pourrait appeler la construction d'un **espace de compréhension**. Cet espace donne à l'activité interprétative et au travail sur l'information sa face matérielle, ses coordonnées, son centre de gravité, mais aussi ses frontières et ses limites. Il ne s'agit pas là de cerner seulement ce qui relèverait de limites ergonomiques en termes d'interaction homme-machine, mais de reconnaître que c'est aussi cette dimension matérielle qui rend possible la manifestation phénoménale de l'information, et donc son traitement<sup>284</sup>.

Depuis la naissance et la diffusion de Windows, une des premières métaphores spatiales avec lesquelles définir *les choses* des écrans est celle de la fenêtre : nous pensons pouvoir arriver à décrire l'ergonomie de certains sites et applications en exploitants les contradictions implicites dans ce paradigme traditionnel.

## 2.2 La fenêtre : un outil pour penser le monde

L'écran, au sens de la surface délimitée dédiée à la représentation et à la vision, en tant qu'espace visuel particulier inséré dans un cadre, est l'héritier de l'histoire de supports figuratifs et des modèles de vision. Modèles artistiques et cognitifs à la fois, modèles sociaux et culturels changeants au fil du temps, selon différentes conceptions de l'espace et de la société. Les études consacrées par Erwin Panofsky à l'invention de la perspective plate de la Renaissance et à l'usage de la perspective angulaire de l'Antiquité, démontrent comment, bien loin d'être tout bêtement une question mathématique et graphique réservée aux exigences de la représentation artistique, la

---

<sup>284</sup> *Ib*, p. 53-54

perspective engendre une philosophie de l'espace, une théorie du regard, une systématisation et naturalisation d'une expérience de plus en plus totalisante, dans laquelle se déploie toute une conception de la relation entre l'homme et le monde<sup>285</sup>.

Lorsque la Renaissance appliqua ses règles de proportion à la peinture, à la sculpture, et à l'architecture, l'imagination des hommes commença à remettre en cause la vision médiévale du monde. L'intuition esthétique d'un ordre du monde rationnel et immanent s'imposa peu à peu, et finit par supplanter les formes d'expression et d'intuition médiévales. La peinture flamande avait joui d'un grand renom dans l'Italie du Quattrocento, mais pour le regard d'un parfait classicisme des hommes de la Haute Renaissance, les peintures flamandes semblaient avoir été composées uniquement avec « un souci d'exactitude extérieure ». [...] Il est vrai que les peintres flamands ne cherchèrent pas à représenter dans leurs tableaux une vision unifiée de « l'abondance et de la variété » des éléments. Pour eux, le tableau était un moyen de représenter les innombrables détails du monde sensible. Pour la Renaissance, au contraire, les détails devaient être au service de l'*istoria*. Les expressions du visage, les gestes, les attitudes, les mouvements, les positions du corps — tout devait exprimer « les mouvements de l'âme ». Ainsi seulement le peintre pouvait créer une composition véritable, et non une simple confusion.<sup>286</sup>

Leon Battista Alberti, développant l'invention architecturale de Brunelleschi de la perspective géométrique à point de fuite central, invente un rapprochement qui ne serait pas allé de soi, celui entre tableau et fenêtre le tableau dans « une fenêtre ouverte à partir de laquelle l'*istoria* pourra être considérée », comme il écrit dans la première version de *De Pictura*. En façonnant une autre manière de représenter l'espace, et donc de le penser de s'y projeter, Leon Battista Alberti théorise ce paradigme de la fenêtre qui encore plus aujourd'hui, dans la terminologie et dans certaines conceptions de l'interface, revêt tout son intérêt : fenêtre ouverte sur l'histoire, fenêtre comme cadre d'une histoire, pas seulement de la vision. La notion d'*histoire* nous ne renvoie pas à quelque chose de visuel, mais bien de narratif : à travers la fenêtre, seulement grâce à la fenêtre, je peux observer ce qui se passe, surtout parce que rien ne pourrait se passer sans une fenêtre. La fenêtre devient condition de possibilité de toute action, ouverture sur l'histoire. L'histoire étant celle des « mouvements de l'âme », l'histoire étant l'ensemble ciné-mimique des gestes et des postures des humains, c'est alors la performance qui fait l'objet de ce regard capable de voir les choses « en perspective ».

---

<sup>285</sup> Cf E. Panofsky, *La perspective comme forme symbolique*, trad.fr., Paris, Les éditions de minuit, (1975), 2014

<sup>286</sup> J. K. Gado, *Leon Battista Alberti. Homme universel de la Renaissance*, trad. fr., Paris, Les Éditions de la Passion, 1995, p. 136

Pour penser le monde, il faut une fenêtre. Mieux : la fenêtre pense le monde. L'objet fenêtre réclame d'être pensé parce que ce qui est pour nous le monde est structuré par une fenêtre, suspendu à une fenêtre. Pour qu'il y ait le monde pour nous, pour les sujets, il y faut une fenêtre. Plus loin que « penser » le monde, la fenêtre le constitue. Avec nous, en même temps que nous, c'est le monde qui vient s'accouder à la fenêtre. La fenêtre, socle du Monde — plus sûrement peut-être que le grand cube fabriqué par Manzoni pour y poser et exposer la terre<sup>287</sup>

Dans la perspective d'une optique de la pensée, qui renouvelle le primat philosophique de la vue en tant qu'activité *théorique*, Wajcman soutient qu'« il y aurait plus de vérité à dire que les fenêtres de l'architecture ont copié la fenêtre du tableau, que de dire que la fenêtre du tableau s'est modelée sur la fenêtre d'architecture<sup>288</sup> ». Ici, s'arrêter sur les enjeux du paradigme de la fenêtre est sensé pas étant donné que ce paradigme a modelé et modèle encore certaines conceptions, certaines visions de l'espace numérique, procurant aussi pas mal d'équivoque. Alberti, dans l'interprétation de Wajcman que nous nous approprions ici, est l'inventeur de la fenêtre, et non du tableau. D'après Alberti, ce sont alors nos fenêtres qui ressemblent à des tableaux, et non l'inverse<sup>289</sup>. Pour regarder, il faut *ouvrir*. Mieux regarder n'est pas autre chose qu'ouvrir : ouvrir les yeux, ouvrir la fenêtre. Ouvrir la fenêtre par laquelle pouvoir regarder l'histoire, cela signifie percer un trou, à travers lequel regarder. *Perspicere* par ailleurs, fait noter Wajcman, veut dire « voir à travers un trou. Ainsi, La fenêtre est l'incarnation de la thèse qu'il n'y a pas de vision sans fenêtre <sup>290</sup>». L'interprétation que Wajcman fait de la théorie de Alberti se révèle particulièrement propice à notre réflexion sur l'écran parce qu'elle, ainsi que nous venons de le dire, déplace l'attention et les portées de l'étude albertienne du tableau à la fenêtre. En façonnant une autre manière de représenter l'espace, et donc de le penser, de s'y projeter, Leon Battista Alberti renouvelle le paradigme de la fenêtre qui encore plus aujourd'hui revêt tout son intérêt. Une fenêtre, la sienne, ouverte sur l'histoire, il est important de le répéter : fenêtre comme cadre d'une histoire, d'une action, d'une séquence d'événements qui autrement ne pourraient pas *avoir lieu*, car elles

---

<sup>287</sup> G. Wajcman, *Fenêtre. Chroniques du regard et de l'intime*, Lagrasse, Verdier, 2004, p. 23

<sup>288</sup> *Ibidem*, p. 60

<sup>289</sup> « Le seul fait de dire que la fenêtre est, chez Alberti, la "métaphore du tableau" suffit pour installer, nécessairement, la supposition adhérente, implicite et préalable, donc déjà admise et à jamais intangible, d'une homogénéité quasi naturelle, d'une analogie réelle des deux objets. Je défends, à l'inverse, que l'importance de la formule d'Alberti tient à ce que, plus qu'à comparer un tableau à une fenêtre, elle s'emploie en vérité à "comparer" une fenêtre à un tableau. C'est — à-dire que loin de s'appuyer sur une analogie naturelle, essentielle, évidente, déjà acquise, elle vient l'inventer, la fonder, donner, pour la première fois, à la fenêtre, si je puis dire, son cadre de pensée comme instrument de regard — d'être comme un tableau». *Ibidem*, p. 233

<sup>290</sup> *Ibidem*, p. 95

manqueraient de la nécessaire organisation spatiale. La fenêtre, chaque fenêtre on pourrait dire, étant seuil entre deux espaces différents (interne et externe, privé et public, proche et lointain) pose une double question, dont les deux problèmes semblent inextricables : ces deux problèmes étant l'espace et le regard. Où sommes-nous, lorsque nous sommes à la fenêtre ? En quelle mesure notre regard nous projette-t-il au-delà de la fenêtre et en quelle mesure nous coince-t-il d'un seul côté du seuil ? Nous n'aurions pas d'histoire ni de monde, sans une fenêtre. Il n'y aurait même pas un sujet, car il n'y aurait pas de regard ni de scène. En modélisant un regard sur l'événement, la fenêtre institue un regard sur le monde, car elle le met en scène. Et pourtant, la rationalisation de la vue opérée par Leon Battista Alberti, vendue comme la seule version naturelle et réelle du regard, consiste en un acte de pure abstraction mathématique visant un espace homogène et continu. Ainsi que le remarque Panofsky, la perspective « ignore que notre vision est le fait non pas d'un œil unique et immobile, mais de deux yeux constamment en mouvement et que, par conséquent, le « champ visuel prend la forme d'un sphéroïde ; elle ne se soucie pas davantage de l'énorme différence existant entre "l'image visuelle", psychologiquement conditionnée, qui transmet le monde visible à notre conscience et "l'image rétinienne" mécaniquement conditionnée, qui se peint sur l'œil, organe anatomique »<sup>291</sup>. Quoi qu'il en soit, la perspective, une perspective, produit et règle une distance entre l'homme et les choses, une distance rationnelle pour laquelle les choses se trouvent disposées dans un complexe spatial continu, une organisation à travers laquelle revendiquer leur autonomie par rapport à l'homme. «C'est pourquoi on est tout aussi justifié à concevoir l'histoire de la perspective comme un triomphe du sens du réel, constitutif de distance et d'objectivité, autant que comme un triomphe de ce désir de puissance qui habite l'homme et qui nie toute distance, comme une systématisation et une stabilisation du monde extérieur autant que comme un élargissement de la sphère du Moi<sup>292</sup>». Une fenêtre délimite deux espaces, l'espace de la vision, celui de l'observateur, et l'espace de l'action, celui de l'acteur. Pour cette raison le modèle de la fenêtre n'est pas adapté pour expliquer la spatialité numérique et son rapport d'hybridation avec l'espace pré-numérique : dans l'écran numérique nous agissons, nous ne

---

<sup>291</sup> Panovsky, op. cit. p. 43

<sup>292</sup> Panovsky, op. cit., p. 160

sommes pas spectateurs. Nous ne sommes pas **à** la fenêtre, devant les choses. Nous **y** sommes, nous vivons **parmi** ces choses. Cette spatialité demande un certain apprentissage. Il nous faut apprendre à rester à la fenêtre et devant l'écran, car les deux produisent notre mise en scène, celle du spectateur. Tout comme la fenêtre, l'écran du cinéma invite le spectateur, le cadre détermine la place du spectateur, selon un agencement de places, distances, éclairage ou régulation du son : en somme, de tout ce qui peut contribuer à améliorer l'expérience du spectateur, qu'il s'agisse d'une exposition de tableaux ou de la projection d'un film. Notre perception de l'écran est une activité complexe qui demande un certain apprentissage : l'anecdote, plus ou moins vraisemblable, de la foule de spectateurs qui auraient quitté le *Salon* du *Grand Café* lors de la première projection d'*Un train arrive à la gare de La Ciotat* des frères Lumière, nous fait comprendre en quelque sorte comment l'impact de l'image s'affichant ou se déroulant à l'écran, d'une certaine façon pour la première fois, suscite toujours un effet de dépaysement. Qu'est-ce qu'il y avait de perturbant dans ces 50 secondes entrées de droit dans l'histoire du cinéma ? Quel était le facteur d'étonnement et de peur ? Le fait d'observer qu'une technique pouvait gérer le mouvement. Comme le soutient Jean-Louis Comolli, la peur des premiers spectateurs était moins une peur devant une menace du monde matériel (l'irruption d'une locomotive) que devant la puissance inouïe de la représentation<sup>293</sup>. L'expérience du cadre cinématographique comme expérience d'une limite et d'une discipline, d'un nouvel ordre à donner aux choses, aux corps, aux événements.

Avec les mots de Comolli :

[...]cadrer c'est soustraire. Et soustraire est à son tour une opération narrative. Ce que l'on place dans le cadre, ce que l'on n'y met pas. Redisons la formule inspirée par Bazin : le cadre est un *cache*. Cadrer se pense (en français et en d'autres langues latines) comme encadrer, faire tenir dans un cadre, adapter au cadre : inscrire le ciel, la mer, le paysage, le corps, la maison, la chose dans un rectangle plus ou moins allongé, mais qui découpe une portion du champ visible et contraint ce qui est filmé à entrer ou sortir de ces limites. Le cadre est donc limite imposée à effervescence du vivant, à l'indiscipline du corps.<sup>294</sup>

<sup>293</sup> Au sujet de la peur procurée par la représentation à « écran, Comolli écrit : « Immensément agrandies au regard de l'enfant, les figures sur l'écran sont plus fortes que tout. Étrangement, en fermant les yeux je croyais m'en cacher. J'ai conservé de cette enfance disparue le geste d'appliquer les mains ouvertes sur les paupières closes pour me protéger mieux encore des scènes supposées insupportables. Ce geste, je ne peux m'empêcher de le faire, comme le signe réglé d'un rituel qui vient de loin, chaque fois (par exemple) qu'à l'écran du sang se répand, ce sang dont la vue ne m'émeut pas dans l'ordinaire de la vie. Enfant, l'écran me prend. La projection est une force matérielle qui m'enlève à moi même ». Comolli 2004, *op. cit.* p.42

<sup>294</sup> J.-L. Comolli, V. Sorel, *Cinéma, mode d'emploi*, Lagrasse, Verdier, 2015, p.106

Avant d'être filmé, notre corps n'est pas cadré : lorsqu'il rentre dans un cadre il est obligé de se faire régler, il s'assujettit. L'objet de même avant d'être filmé est infini, comme le sont la mer et le ciel, comme l'est le mouvement pendant que je le regarde et je ne sais pas où il va, et même s'il s'agit d'un mouvement répétitif et axé, comme celui d'un carrousel, je ne sais pas jusqu'à quand il pourra continuer. L'image photographique était encore la vision de la fixité, de l'immobilité, de la distance posthume : cette cohérence avec les tableaux constituait probablement un élément de continuité perceptive assez rassurant. Et pourtant, les effets perturbants des premières photos ont été assez impressionnants : « On n'osait pas, au début de la photographie, regarder trop longtemps les visages des personnes fixés sur la plaque. On croyait que ces visages étaient eux-mêmes capables de nous voir », nous rappelle Walter Benjamin<sup>295</sup>.

La scène du train aurait très bien pu être prise pour un train perçant la salle pour la simple raison, au cœur de l'illusion du cinéma selon Comolli, qu'elle *est en train* de se passer. C'est du présent. « Je sais bien que tout ce que je vois sur cet écran s'est déjà passé, est passé, vient et revient du passé, mais quand même je crois que ça (m')arrive ici et maintenant, soutient-il. Parce que j'y suis, parce que le film est ce qui m'arrive... Ce qui m'arrive comme présent <sup>296</sup>». La tension entre représentation et mouvement remonte aux grottes de Lascaux, dont plusieurs panneaux sont interprétés aujourd'hui comme représentations proto-cinématographiques : l'illusion du mouvement, la quête d'une technique capable de le représenter parce qu'élément fondamental du réel. L'homme a aspiré toujours à se saisir du mouvement pour travailler et contrôler le réel, et pour le faire a considéré le mouvement comme ce qu'il y a à reproduire, outre qu'en locomotion, en images. La tension entre représentation et mouvement remonte aux grottes de Lascaux, dont plusieurs panneaux sont interprétés aujourd'hui comme représentations proto-cinématographiques : l'illusion du mouvement, la quête d'une technique capable de le représenter parce qu'élément fondamental du réel<sup>297</sup>. Les tableaux futuristes exprimaient la même tension : représenter les choses dans leur force cinétique et révolutionnaire. Et, à l'instar de Rodin, la

---

<sup>295</sup> W. Benjamin, *Petite histoire de la photographie*, Essais I, 1922-1934, Paris, Denoël-Gonthier, 1971

<sup>296</sup> J-L Comolli, *Corps et cadre*, Lagrasse, Verdier, 2012, p. 44

<sup>297</sup> M. Azéma, *La préhistoire du cinéma*, Paris, Éditions Errance, 2011

sculpture aussi serait art et vérité même du mouvement : là où il oppose l'art figuratif à la photographie, l'artiste affirme que « Si, dans les photographies, les personnages, quoique saisis en pleine action, semblent soudain figés en l'air, c'est que toutes les parties de leur corps étant reproduites exactement au même vingtième ou centième de seconde, il n'y a pas là, comme dans l'art, déroulement progressif du geste. [...] ...c'est l'artiste qui est véridique et c'est la photographie qui est menteuse -s'exclame Rodin- car dans la réalité le temps ne s'arrête pas, et si l'artiste réussit à produire l'impression d'un geste qui s'exécute en plusieurs instants, son œuvre est certes beaucoup moins conventionnelle que l'image scientifique où le temps est brusquement suspendu »<sup>298</sup>. Toute l'archéologie de l'audiovisuel peut être par ailleurs résumée comme ayant été et étant encore l'histoire des évolutions qui partant du dessin d'abord et de la projection, par la suite, d'une image fixe, tend vers la représentation du mouvement : de la lanterne magique jusqu'au cinéma passant par les panoramas et la photographie<sup>299</sup>.

Les philosophes et les cinéastes réfléchissent toujours au autour de l'idée de mouvement au cinéma ; « L'invention du cinéma, écrit Vitali-Rosati, est le moment où l'Homme croit avoir saisi le secret du mouvement : le virtuel est le mouvement du réel et aussi la capacité d'arrêter le mouvement. L'arrêt sur image est en effet une possibilité constitutive et structurante du cinéma. On fait du cinéma parce qu'il nous permet d'avoir finalement prise sur le flux du réel en rendant le continu discret en donnant l'illusion du continu <sup>300</sup>». À l'instar d'Orson Welles, François Niney affirme que le cinéma est le constat d'une illusion, car « la technique cinématographique démonte scientifiquement et exploite magiquement cette illusion d'optique qu'est la perception du mouvement, cette illusion d'identité (le montage) que constitue la mémoire ». En outre, « le cinématographe est une reproduction exacte (la preuve, je l'ai vu!) et parfaitement illusoire (c'est du cinéma!) du mouvement, du temps, de la vie <sup>301</sup> ».

Le cinéma nous oblige de nous interroger sur le mouvement : dans la perspective anthropologique de Lefebvre et Wulf qui, liée à la phénoménologie de Merleau-Ponty, inspire ici notre conception

---

<sup>298</sup> A. Rodin, *L'Art*, 2011, dans F. Niney, *L'épreuve du réel à l'écran*, Bruxelles, De boeck, 2004, p. 24

<sup>299</sup> À ce sujet, voir J. Perriault, *Mémoire de l'ombre et du son. Une archéologie de l'audiovisuel*, Paris, Flammarion, 1981

<sup>300</sup> M. Vitali-Rosati, 2012, *op. cit.* p. 165

<sup>301</sup> F. Niney, *op. cit.* p. 18



de l'espace social comme espace vécu, le mouvement joue un rôle décisif : « Les mouvements ont une dimension de langage, écrit Wulf, et ils permettent de communiquer avec les choses et les espaces ». En citant Gehlen, l'anthropologue s'approprie et nous propose une idée d'espace de mouvement qui à nos yeux apparaît particulièrement adapté à décrire la dynamique de nos interactions aux écrans et en démontre bien la continuité avec nos espaces sociaux.

L'espace de mouvement contient bien davantage que la seule situation qu'il donne à voir. À celle-ci se superposent tous les mouvements anticipés, non encore réalisés dans l'instant présent, mais dont la possibilité est déjà contenue dans ceux qui sont perçus. Cette anticipation n'est pas d'ordre cognitif, elle n'est pas le fait d'un acte de connaissance, mais elle surgit directement dans la situation on voit d'après les mouvements **ce qui va se passer. Pour celui qui agit, les choses sont** « » chargées de règles de conduite et d'indications d'emploi <sup>302</sup> ».

Au sujet de l'importance du mouvement au cœur des formes de comportement, il ne faut pas oublier que nos actes sont avant toute chose de nature corporelle : c'est en tant que tels qu'ils instaurent une relation mimétique entre l'individu et le monde. La même relation mimétique théorisée, ainsi qu'on l'a vu dans le premier chapitre, par Marcel Jousse. :

Pour que le processus mimétique puisse se développer, il faut qu'existe entre le sujet et le monde un espace intermédiaire qui permet des relations et des transformations réciproques. Grâce à leurs mouvements, les hommes prennent des empreintes du monde qui, en même temps, les transforment et qu'ils transforment en une partie d'eux-mêmes. Le mouvement crée le monde dans un échange réciproque continu ; il utilise pour cela la plasticité du corps et la performabilité du monde. Le mouvement est un *médium* entre le corps et le monde, et c'est par lui qu'ils sont étroitement reliés 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<sup>303</sup>.

Le concept du mouvement comme médium entre hommes et monde, le médium de leur réciproque performativité, ainsi que l'idée selon laquelle c'est d'après les mouvements qu'on voit ce qui va se passer (car sans ce mouvement même rien ne se passerait), sont deux-points de repère dans notre réflexion sur le mouvement et la performativité des espaces numériques.

## 2.3 Mouvement : entre actuel et virtuel

Dans le web, il y a un certain mouvement, un mouvement qui semble continu alors qu'il est discret.

---

<sup>302</sup> Wulf, *op.cit.*, p.107

<sup>303</sup> *Ibidem*, p. 85 (c'est l'auteur qui souligne)

Ainsi que nous l'avons écrit dans un article signé avec Marcello Vitali-Rosati,<sup>304</sup> l'idée aristotélicienne d'une primauté de l'acte sur la puissance a été le paradigme de pensée dominant pendant plusieurs siècles. L'acte serait supérieur à la puissance parce qu'il est ce vers quoi la puissance tend : il est la cristallisation immobile du mouvement. Sur cette primauté sont basées toutes les théories essentialiste. La primauté de l'acte permet de saisir le monde, de le définir, de le comprendre, tandis que le mouvement de la puissance nous met devant des choses éphémères, qui glissent entre les mains de celui qui essaie de les comprendre. C'est à partir de la critique nietzschéenne de l'essentialisme que cette idée a été profondément mise en question : il n'y aurait pas d'essence, il n'y aurait que des actions. Le mouvement, les dynamiques, le processus ont une priorité sur leur actualisation en essence, cette dernière n'étant que le contrecoup de la puissance. On pourrait dire que l'actuel, depuis au moins un siècle, n'est pas à la mode. Cette structure de priorité de la dynamique sur l'actualité semblerait s'adapter particulièrement aux environnements numériques, toujours en mouvement. Pourtant, l'économie des notifications toujours plus nombreuses, ainsi que la permanence et l'enregistrement par défaut de tous nos actes, se révèle indispensable aux fins de la production du mouvement. La première caractéristique d'Internet est précisément le mouvement, et par ailleurs nous savons que l'adjectif « virtuel » a été utilisé pour décrire les technologies numériques justement à cause de cette caractéristique. En effet, c'est le mouvement qui distingue les *nouveaux-nouveaux médias* des *nouveaux — médias* : Internet étant un flux de données, les contenus du web ne sont jamais stables ou arrêtés, à l'opposé des contenus des autres médias. Ce flux de données circule d'un point à l'autre à travers des voies, à travers les câbles qui constituent le réseau. Le numérique, on peut le lire dans notre article, apparaît en effet comme la manifestation la plus évidente du mensonge du mouvement, qui consiste à discrétiser le continu pour pouvoir le gérer tout en gardant l'illusion du continu. En d'autres termes, le numérique se base sur le même principe que celui des vingt-quatre photogrammes par seconde du cinéma. Comme on le sait, le numérique est la représentation du

---

<sup>304</sup> P. Cavallari, M. Vitali-Rosati, « Mouvement et cristallisation : l'actuel entre mythologie, cinéma et théorie du web », *Cahiers Sens Public* (à paraître)

réel à travers des nombres naturels en base deux, c'est-à-dire en une série de 0 et de 1. Pour que cette représentation soit possible, il faut préalablement échantillonner le réel. Le numérique nous donne l'impression du continu, mais il est discret ; il nous donne l'impression du mouvement réel, mais il est un mouvement technique. Le numérique nous passionne grâce à l'illusion du mouvement, un mouvement qu'en plus nous pouvons gérer, contrôler, décrire. Une autre caractéristique du mouvement d'Internet consiste évidemment dans le fait qu'il est produit et géré par une machine. Cet aspect, complètement banal, est souvent oublié dans le cas particulier du web : nous avons tendance à négliger le fait que les contenus du web et leur mouvement, leur agencement comme leur affichage, dépendent en premier lieu des machines. Ce sont, par exemple, les algorithmes des moteurs de recherche qui déterminent la hiérarchie des contenus et qui la font varier dans le temps. C'est le code qui relie des pages à des bases de données, qui permet et qui détermine la mise à jour des plateformes de publication ; c'est le code qui programme le navigateur générant l'affichage et le mouvement des informations sur l'écran. Rappelons-nous ici la réflexion de Lefebvre évoquée dans le premier chapitre : l'espace n'existe que comme ensemble de parcours, il n'existe que pour une activité, notamment le mouvement. Lorsqu'un mouvement crée un parcours viable pour les autres, la trajectoire est cristallisée. Pensons à l'algorithme d'Amazon : sur la base des données des achats de ses clients, l'algorithme nous propose d'acheter ce qu'a été déjà acheté par ceux qui ont fait, jusque là, le même *parcours* que nous. Tout achat, dans cet environnement numérique particulier de vente en ligne, contribue à dessiner un parcours viable par d'autres personnes. Phénoménologiquement, les concepts de mouvement, de possibilité et d'espace sont étroitement liés les uns aux autres dans ce qu'à l'instar de Gunnar Declerck on peut appeler « la conséquentialité des actions », voire le fait que les actions altèrent l'environnement dans lequel ont lieu et qui a lieu à travers elles.

Le mouvement réel possède un caractère situé et irréversible. Agir, c'est toujours partir d'une situation donnée et en changer. Bien sûr, nous pouvons revenir à notre position précédente par l'exécution d'un mouvement inverse. Mais une fois le mouvement réalisé, une fois l'acte commis, notre situation a irrémédiablement changé, et c'est d'une nouvelle situation qu'il nous faut partir. Toute action modifie notre situation, et, ce faisant, prescrit ce que nous pouvons faire ou ne pas faire. À l'inverse, imaginer ne laisse pas de traces, c'est une activité qui reste sans conséquence sur notre situation. Après avoir simulé un mouvement, nous ne sommes pas déplacés ni fatigués, nous n'avons pas

modifié les choses et états de choses en présence. En un sens, nous n'avons rien *fait*.<sup>305</sup>

La réflexion de Gunnar Declerck est particulièrement saisissante si appliquée à certaines interfaces numériques qui, ainsi qu'on va mieux le considérer par la suite, explorent, articulent et organisent en termes d'effets graphiques et sonores ces deux aspects propres au mouvement. D'un côté, le *mouvement en mouvement*, expression de la calculabilité, d'une certaine temporalité, celle du live, du direct ; de l'autre côté, sa cristallisation, dans les formes de l'enregistrement et de l'inscription dans l'interface de tout acte qui vient d'être accompli et qui devient trace, information, document. Et pourtant lorsqu'il s'agit des mouvements et actions accomplis via une interface numérique, mouvements et actions dont nous ne pouvons pas nier la toute réalité, il faut tenir compte de l'option de la réversibilité : Stéphane Vial fait de la réversibilité une des modalités principales du « phénomène numérique ». Dans *L'être et l'écran*, on peut lire que : « ...avant le système technique numérique, jamais il n'avait été possible pour un être humain de vivre des choses entièrement réversibles ; ce n'est pas seulement le cas avec les jeux vidéo...Tout le monde l'expérimente sans cesse, fût-ce de manière minimale, dans le quotidien des interfaces : au pays de la matière calculée, il est toujours possible d'annuler. Ctrl-Z ou pomme-Z, Annuler-Refaire (Undo-Redo), telle est la double action la plus célèbre de l'informatique, à laquelle nous sommes déjà tellement accoutumés que nous regrettons parfois, comme par réflexe, de ne pas pouvoir en disposer dans le monde physique classique »<sup>306</sup>.

Cette réversibilité est un aspect de l'événementialité numérique, à laquelle n'est pas pour autant étrangère l'irréparable suppression d'un fichier ou de l'envoi d'un mail. L'événement, c'est aussi un avènement et une éventualité : *evenire*, en latin, signifie « sortir », « se produire », « advenir ». L'événement est ce qui survient, ce qui peut éventuellement arriver, ce qui est en train de se passer, et enfin ce qui s'est passé. Une autre acception très pertinente est celle que la notion d'éventualité a en droit, où on indique par là ce qui ne peut entrer en vigueur sans que certaines

---

<sup>305</sup> G. Declerck, *Résistance et tangibilité. Essai sur l'origine phénoménologique des corps*, Argenteuil, Le cercle herméneutique éditeur, 2014, p. 299

<sup>306</sup> Vial, *op. cit.* p. 229.

conditions se trouvent remplies<sup>307</sup>. Cet aspect réglementaire propre à tout événement se révélera être particulièrement saillant si on l'applique aux systèmes détectant notre présence en ligne selon des protocoles qui, comme on le verra par la suite, ne sont autre chose qu'une série normée de conditions à satisfaire et de dispositions à suivre. L'ensemble de ces conditions forme alors le milieu dans lequel peuvent se produire des effets de présence qui jamais ne seront indépendants d'un contexte de contraintes matérielles et formelles. Par ailleurs, ainsi qu'on l'a vu dans la pièce de Ionesco, c'est à partir d'un événement technicisé qu'on se soucie de l'éventuelle présence de quelqu'un à la porte. Sans entendre, la sonnette, Madame et Monsieur Smith, ça va de soi, n'auraient jamais cherché à s'expliquer comment il se fait que, du moins parfois, on puisse ne trouver personne à la porte après avoir entendu sonner. Alors que dans le cas du jeu de la bobine, on a compris que c'est à partir des mouvements de l'enfant que surgissent la scène et l'espace rituel du jeu : mouvement qui inventent et puis dessinent, qui façonnent et puis structurent, qui ouvrent et en même temps délimitent et protègent leur espace. Et là, ce qui se passe est réel, ce n'est pas *un ne rien faire*. Nous considérons en somme « le mouvement réel », voire le mouvement qui modifie les conditions de possibilité qu'il trouve quand et où il a lieu, comme un critère de vérification de la réalité de son environnement, de ses acteurs, des objets, des lieux mêmes. « Les hommes sont sans cesse en mouvement : ils se lèvent, s'assoient, s'habillent, marchent dans la rue, se déplacent en vélo ou en voiture ; ils parlent, écrivent, s'embrassent ; ils cuisinent, mangent, boivent, rangent, font la vaisselle, ils sourient, rient, pleurent. Quand il ne peut pas bouger, le corps humain s'atrophie et dépérit. Les actions dirigées vers le monde environnant ou vers d'autres individus requièrent l'usage du corps <sup>308</sup>», remarque Wulf.

Récapitulons : l'espace numérique n'existe que pour une activité, pour un mouvement ; un espace

---

<sup>307</sup> Source : <http://www.cnrtl.fr/definition/academie9/%C3%A9ventuel>

Wulf, op. cit., p85-86. Par rapport à corps et mouvement, Lefebvre parle de corps spatial : « Le corps spatial, produit et production d'un espace, en reçoit immédiatement les déterminations : symétries, interactions et réciprocité d'actions, axes et plans, centres et périphéries, oppositions concrètes, c'est-à-dire spatio-temporelle [...] Le corps spatial, devenant social, ne s'introduit pas dans un "monde" préexistant ; il produit et reproduit ; il perçoit ce qu'il reproduit et produit. Ce corps porte en lui ses propriétés et déterminations spatiales. Les perçoit-il ? Dans la pratico-sensible, la perception de la droite et de la gauche doit se projeter, se marquer dans et sur les choses.[...] Les conditions et les principes de la latéralisation de l'espace sont dans le corps ; il n'en faut moins l'effectuer, de sorte que la droite et la gauche, le haut et le bas s'indiquent et se marquent en permettant le choix (pour le geste, pour l'action). Lefebvre, *op. cit.*, p. 226

de mouvement est un espace virtuel et actuel à la fois, espace d'actions et d'anticipations, un espace visuo-tactile où on voit d'après les mouvements ce qui va se passer ; pour qu'un mouvement soit qualifié de réel, il doit être irréversible, c'est-à-dire qu'il doit modifier l'ensemble des conditions de possibilités de nos actions ; notre corps, facteur de convergence et d'harmonisation de cet espace, perçoit à travers ses mouvements. L'espace n'est pas seulement quelque chose à voir, il est agi ; agir signifie aussi se confronter à des contraintes, à des indications d'emploi, à des instructions. Pour parler comme Sartre, dire, parce qu'on le voit, que le verre est sur la tablette, « veut dire qu'il faut prendre garde de ne pas renverser le verre si l'on déplace la tablette. » **Et encore, écrit-il :** « *Le paquet de tabac est sur la cheminée* : cela veut dire qu'il faut franchir une distance de trois mètres si l'on veut aller de la pipe au tabac, en évitant certains obstacles, guéridons, fauteuils, etc., qui sont disposés entre la cheminée et la table <sup>309</sup> ». Merleau-Ponty exprime la même idée dans *L'œil et l'Esprit* : « Il suffit que je voie quelque chose pour savoir la rejoindre et l'attendre », écrit-il. « Mon corps mobile compte au monde visible, en fait parti, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible ». La vision, il affirme, « est suspendue au mouvement », donc « on ne voit que ce qu'on regarde. Tous mes déplacements par principe figurent dans un coin de mon paysage, sont reportés sur la carte du visible. Tout ce que je vois par principe est à la portée de mon regard, relevé sur la carte du "je peux". Ainsi, conclut Merleau-Ponty, « Le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Être ». De suite, sa théorie de la vision et du mouvement se déploie dans la même page : « Cet extraordinaire empiètement, auquel on ne songe pas assez, interdit de concevoir la vision comme une opération de pensée qui dresserait devant l'esprit un tableau ou une représentation du monde, un monde de l'immanence et de l'idéalité. Immergé dans la visible par son corps, lui-même visible, le voyant ne s'approprie pas ce qu'il voit : il l'approche seulement par le regard, il ouvre sur le monde. <sup>310</sup> »

## **2.4 L'image, le simulacre et le réel**

À l'instar de Manovich, nous voulons insérer la vision numérique dans une culture visuelle qui ne peut ne pas regarder au cinéma dans un rapport de discontinuité avec le numérique, rapport qui

---

<sup>309</sup>Sartre, *op. cit.* p. 385 (cité dans Declerck, *op.cit.*, p. 209)

<sup>310</sup> Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, [1964], Paris, Gallimard, 2016, p. 18

est toujours intéressant de mettre en lumière. Cette lumière, celle des écrans, nous aide à remarquer les différences. Le cinéma crée un univers d'images apparemment en mouvement, et par là produit une illusion nécessaire qui n'est que la première des illusions de la fiction cinématographique affectant le spectateur à travers des images et des narrations. L'image joue un rôle décisif dans le rapport que l'homme entretient avec le mouvement, voire avec sa représentation et son exploitation. L'image est la relation de notre regard et notre action, elle fonctionne, on pourrait dire, comme médiation d'une situation. Et pourtant, les images, comme toute médiation, ne sont jamais transparentes : à l'instar de Vilém Flüsser, nous disons que les images « sont médiatrices entre l'homme et le monde. L'homme "ek-siste" : il n'a pas directement accès au monde, de sorte que les images doivent le lui rendre représentable. Mais à peine l'ont-elles faite — rétorque Flüsser — qu'elles s'interposent entre l'homme et le monde. Censées être des cartes destinées à s'orienter, elles deviennent écrans ». Dès que les images deviennent écrans, selon Flüsser, elles rendent méconnaissable le monde qu'elles devraient représenter. Ainsi, l'homme vit *selon* des images qu'il a lui-même créées.

Il cesse de déchiffrer les images, pour les projeter, non déchiffrées, dans le monde « du dehors » ; par là, ce monde lui-même devient à ses yeux une image — un contexte de scènes, d'états de choses. Appelons « idolatrie » ce renversement de la fonction de l'image. Aujourd'hui, nous pouvons observer comment il a lieu. Les images techniques omniprésentes autour de nous sont sur le point de restructurer magiquement notre « réalité » et de la transformer en un scénario planétaire d'images. Ici, il s'agit essentiellement d'un « oubli ». L'homme oublie que c'est lui qui a créé les images, afin de s'orienter grâce à elles dans le monde. Il n'est plus en mesure de les déchiffrer, il vit désormais en fonction de ses propres images : l'imagination s'est changée en hallucination.<sup>311</sup>

Flüsser écrit avant la démocratisation de l'Internet, les images dont il parle sont celles de la télévision et de la publicité, les images de la société du spectacle. S'il saisit très bien la tension entre image et réel, dans les termes d'une interposition, il croit néanmoins identifier un processus hallucinatoire d'« imaginification » du réel (tout réel devient image) au lieu de reconnaître les prodromes du processus en cours aujourd'hui, voir une réification de l'image. Chez Flüsser résonne la thèse de Baudrillard du « crime parfait », la disparition du réel, sa liquéfaction dans les images. Et pourtant, la dimension pragmatique des écrans numériques nous pousse à épouser la

---

<sup>311</sup> V. Flüsser, *Pour une philosophie de la photographie*, trad.fr., Besançon, Circé, 1996

thèse contraire, celle de la réification de l'image, l'image qui dévient *res*, chose. Cette *chose* n'est pas objet inerte, mais cible de l'action : « le mot réel vient de réaliser, nous rappelle Pascal Quignard. Réaliser vient de rem. La res est ce qui est, à la fois substance et acte. L'accusatif de res est rem. La forme accusative a été conservée en français parce que la "chose" est le plus souvent l'objet de l'action »<sup>312</sup>. Le mot latin *res*, observe Heidegger, « désigne ce qui concerne l'homme de quelque manière » et d'une façon aussi directe que la « réalité » de la chose consiste dans son savoir concerner l'homme en tant que chose présente, la chose présente « au sens de ce qui est amené et représenté »<sup>313</sup>. Concernant les images électroniques, Vilem Flusser écrit que ce ne sont pas des choses, mais plutôt qu'elles sont des « non-choses », parce que la main ne peut pas s'en saisir : le bout des doigts, devenu « l'organe le plus essentiel », organe du choix et de la décision qui, inséré dans un système technologique tel que l'actuel, est pour lui *non manuel*. « Les mains n'ont rien à chercher ni à créer...il n'y a rien à comprendre ni à manier -dit-il. « Le bout des doigts est l'organe du choix, de la décision. L'homme s'émancipe du travail afin de pouvoir choisir et décider. La situation de chômage, non-chosale, lui permet la liberté de choix et de décision. Toutefois cette liberté non manuelle propre au bout des doigts n'est guère engageante », car, étant donné qu'elle participe toujours à un « programme » déterminé par l'outil et plus largement par le système technique, « la liberté de décision propre à la pression exercée par le bout des doigts se révèle être une liberté programmée ; un choix de possibilités prescrites. Je choisis conformément à des prescriptions <sup>314</sup>». Ses observations, qui font écho à celles de Baudrillard, déjà évoquées dans le premier chapitre et concernant l'amointrissement de l'effort requis dans l'accomplissement des actions quotidiennes, semblent être totalement dépassées par les pratiques numériques, qui sont justement de pratiques manuelles et opérationnelles, corporelles, tactiles, scripturales et visuelles. Ces pratiques, à bien y songer, récupèrent et exploitent la valeur primordiale de l'image : « véritable moyen de survie » ainsi que la définit Régis Debray.

Le proche et le visible n'étaient aux jeux de nos ancêtres qu'un archipel de l'invisible, doté d'éclaireurs et d'augures pour servir de truchement. Car l'invisible ou le surnaturel

---

<sup>312</sup> P. Quignard, *Petits traités I*, Paris, Gallimard, 1990, p. 223

<sup>313</sup> M. Heidegger. « La chose » [1954], dans *Essais et conférences*, trad. fr., Paris, Gallimard, (1958), 2016, p. 209

<sup>314</sup> V. Flusser, *Choses et non choses* [1993], trad. fr., Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1996, p. 106-108



était le lieu de la puissance (l'endroit d'où les choses et où elles reviennent). On avait donc tout intérêt à se concilier l'invisible en le visualisant ; à négocier avec lui ; à le représenter. L'image constituant non l'enjeu, mais le levier d'un troc dans le perpétuel marchandage du voyant avec l'invu. Je te donne en gage une image et en échange tu me protèges. Ce que nous appelons improprement l'œuvre d'art des Égyptiens ou des Grecs archaïques relève de la dissuasion du faible au fort. Je dépends de puissances formidables et je vais me servir de mes outils à tracer et ciseler pour en dépendre moins, voire pour les contraindre à intervenir en ma faveur, car l'image du dieu ou du mort implique sa présence réelle à mes côtés. Identification de l'image à l'être qui permet d'économiser mes forces et la dépense : au lieu de toujours sacrifier au dieu mort des hommes en chair et en os, je l'apaiserai avec des effigies d'argile. Au lieu de sacrifier, ensuite, à l'effigie, un vrai taureau, je pourrai le contenter avec des taureaux en terre cuite... Ainsi du *kouros* ou du *kolossos*, celle statuette de pierre et de bronze qui, dans la Grèce archaïque, n'avait rien de colossal. Ces figurines servaient de substituts humains dans les rites expiatoires.<sup>315</sup>

Cette longue citation de Debray nous rappelle la fonction éminemment pratique (religieuse, liturgique, rituelle et sociale : en un mot, performative) de l'image : l'effigie se substitue à la chose censée être réelle devenant elle-même la chose, comme lors de funérailles de rois de France (entre la mort de Charles VI et celle d'Henri IV), où l'image primitive devient « substitut vivant du mort ». Le rituel prévoyait que le corps du roi soit exposé durant quarante jours, mais la putréfaction ne permettait pas de les faire passer en attendant l'organisation des obsèques. C'est pourquoi on fabriquait une effigie la plus exacte possible du souverain disparu : cette effigie faisait l'objet des hommages et sa présence empêchait au nouveau roi de se faire reconnaître. Il devait rester invisible à cause de la suprême visibilité de l'effigie. C'est dans le corps en cire, le corps éternel, qui se dépose l'aura du roi. « Il y a plus dans la copie que dans l'originale », en conclut Debray. « L'imago n'est pas un faux-semblant ni ces funérailles une fiction : le mannequin du défunt est le cadavre (à tel point qu'on place un esclave à côté du mannequin de Pertinax pour chasser les mouches avec un éventail). Cette imago est un hypercorps, actif, public et rayonnant », remarque Debray. « Le meilleur arrive à l'homme d'occident par sa mise en image, car son image est sa meilleure partie : son moi immunisé, mis en lieu sûr. [...] La vraie vie est dans l'image fictive, non dans le corps réel ».<sup>316</sup> Ainsi qu'on peut le lire dans l'Ecclesiaste, « Le simulacre n'est jamais ce qui cache la vérité, c'est la vérité qui cache qu'il n'y en a pas. Le simulacre est vrai »<sup>317</sup>. La

---

<sup>315</sup> R. Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, (1992), 2011, p. 41-42

<sup>316</sup> *Ibidem*, p.32-33

<sup>317</sup> Cité dans J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, (1981), 2011, p.9

représentation consistant dans le fait de « rendre présent par des présences », l'image n'est pas seulement une évocation, mais un remplacement, une substitution. Incarnation et recréation. Là où il parle du regard, dans une perspective historique et culturelle, Debray exprime le même concept qu'on a vu développé par Manovich au sujet de l'interface :

...il n'y a pas d'un côté l'image, matériau unique, inerte et stable, et de l'autre le regard, comme un rayon de soleil mobile qui viendrait animer la page d'un grand livre ouvert. Regarder n'est pas recevoir, mais ordonner le visible, organiser l'expérience. L'image tire son sens du regard, comme l'écrit de la lecture, et ce sens n'est pas spéculatif, mais pratique.[...] le regard rituel n'est pas le regard commémoratif ou familial, qui n'est pas celui de for privé que nous pratiquons, par exemple, en feuilletant à domicile un album de reproductions. Mais les cultures du regard, en retour, ne sont pas indépendantes des révolutions techniques qui viennent modifier à chaque époque le format, les matériaux, la quantité des images dont une société doit se saisir. De même qu'un Livre d'heures du XIII<sup>e</sup> siècle, énorme, rare et lourd, ne se lisait pas comme un livre de poche au XX<sup>e</sup>, un retable dans une église gothique appelait un autre regard qu'une affiche de cinéma. L'évolution conjointe des techniques et des croyances va nous conduire à repérer trois moments dans l'histoire du visible : le regard magique, le regard esthétique et enfin le regard économique. Le premier a suscité l'idole ; le second l'art ; le troisième le visuel. Plus que des visions, ce sont là des organisations du monde<sup>318</sup>.

Les écrans des usages numériques, nous l'avons déjà dit plus haut, comportent indéniablement une révolution de notre organisation du monde, voire de l'ensemble des relations entre les objets et les personnes avec qui nous sommes en relation, car c'est de plus en plus à travers nos écrans domestiques et quotidiens que nous cherchons ces choses et ces personnes. En attendant des instruments plus légers et transparents, appareils sans écran qui nous permettraient de faire de gestes dans le vide sans rien devoir toucher, les écrans de la culture numérique déterminent les conditions de notre perception et de notre action.

L'écran et l'ergonomie des pages web créent les conditions de visibilité de ce qu'elles-mêmes donnent à voir et par là les conditions de possibilité de nos actions quotidiennes. Lorsque Manovich écrit que « L'écran de l'ordinateur fonctionne à la fois comme une fenêtre ouvrant sur un espace illusionniste, récupérant ainsi le modèle de Alberti, et comme une surface plane portant des étiquettes et des icônes graphiques <sup>319</sup>», il semble considérer effectivement l'écran comme un espace de pure représentation et de figuration. Même si son discours sur l'impact et les portées culturelles de l'interface, ainsi qu'on l'a vu et on va le voir pas la suite, semble aller au-delà de cette

---

<sup>318</sup> *Ibidem.* p.56-57

<sup>319</sup> L. Manovich, op. cit. p. 195

dimension purement représentationnelle, dans ce passage il attire à juste titre la critique qu'on a vue portée par Galloway. Par ailleurs, l'idée d'une substitution de l'image à la chose « réelle » qui, théorisée par Régis Debray, n'amène pas à considérations catastrophistes annonçant la fin de la réalité, dans certaines adoptions plus récentes, psychanalytiques et sociologiques, ne voit dans les écrans et dans les interfaces numériques qu'une trompeuse simulation du réel. Dans *Life on The Screen*, Sherry Turkle écrit : « Nous sommes de plus en plus à l'aise avec le fait de substituer des représentations de la réalité à la réalité, c'est-à-dire avec le fait de considérer des réalités simulationnelles comme des réalités tout cours [...] la culture de la simulation m'encourage à prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface. Dans la culture de la simulation, si cela marche pour vous, cela à toute la réalité nécessaire <sup>320</sup>».

L'idée d'une substitution, plus ou moins hallucinatoire, stratégique ou inconsciente, entre une réalité dont on présume savoir saisir l'essence et la représentation numérique, est bien exprimée par la sociologue Jacqueline Barus-Michel :

La société hypermoderne, qui rêve avoir dépassé la modernité, semble s'engloutir dans la contemplation enivrée d'un imaginaire visuel. Elle se regarde avidement dans le spectacle qu'elle se donne à elle-même, c'est une société sur écran qui met le monde sur écran, prend l'écran pour le monde et se prend elle-même pour ce qu'elle a mis sur écran. [...] Les véhicules de l'image (photo, cinéma, télévision, ordinateur, appareil portable) nous ont propulsés dans une société (faut-il dire une civilisation?) de l'image dont l'écran est le symbole incontournable. Visibilité et visualisation sont les impératifs d'une société où tout savoir est devenu tout voir, tout mettre en boîte et projeter sur écran.

Peu loin, elle ajoute :

Au lieu de nous mêler à la vie, l'écran s'interpose entre la vie et nous, comme un miroir magique à qui l'on peut demander de nous faire voir ce qui se passe à tout moment de l'autre côté de la terre, du plus banal au plus cruel, assis dans notre fauteuil, en spectateur, sans y participer<sup>321</sup>.

Les ancêtres de l'écran numérique (les peintures murales et puis les tableaux, la fenêtre d'Alberti, la mise en perspective de Dürer, la lanterne magique de Kirkner, la photographie, le cinéma) demandaient et demandent au spectateur de rester immobile : « la mobilisation de l'image au cours de la modernité s'accompagna d'un emprisonnement progressif du spectateur... à mesure que la mobilité du regard devenait virtuelle, que l'on mettait au point les techniques de la peinture (puis

---

<sup>320</sup> Cité dans Vial, op. cit., p. 179-180 (c'est Vial qui traduit)

<sup>321</sup> J. Barus-Michel, « Une société sur écrans », dans N. Aubert, C.Haroche (sous la direction de), *Les tyrannies de la visibilité*, Toulouse, éres éditions, 2011, p. 25,26

de la photographie) d'images réalistes, que les changements d'éclairages (dans la cinématographie) entraînent la mobilité, l'observateur devenait plus immobile, passif, prêt à recevoir les constructions d'une réalité virtuelle placée devant son corps sans mouvement <sup>322</sup>». Avec les écrans numériques, s'il n'y a pas de mouvement, il n'y a pas de perception, il n'y a aucune expérience. Même pour voir, l'utilisateur doit toucher, se déplacer, agir. « Dès que le travail de recherche pour aboutir à une interface homme-machine a créé le SAGE (Semi-Automatic Ground Environnement) », on peut « utiliser l'écran pas seulement pour afficher les informations en temps réel, comme dans le radar et la télévision, mais aussi pour donner des ordres à l'ordinateur. Et c'est peut-être l'innovation plus importante. Plutôt que servir uniquement de moyen d'afficher une image de la réalité, l'écran devint un médium permettant d'influer directement sur cette dernière <sup>323</sup>».

L'écran informatique ne se borne pas à afficher une seule image à la fois, il ouvre simultanément sur un certain nombre de fenêtres, plusieurs fenêtres qui se rapprochent, se frisent, se chevauchent, dans une configuration qui multiplie, stratifie et densifie l'espace de vision et d'action propre à l'écran. Ce modèle spatial, optique et haptique à la fois, engendre bien évidemment une forme de performativité toute particulière : la possibilité d'observer quelques images côté à côté sur un écran est comparable, selon Manovich, à la pratique télévisuelle du zapping, car là aussi la personne ne se concentre plus sur une seule image. Sur certains téléviseurs — nous fait remarquer l'auteur —, il est possible de regarder une seconde chaîne dans une petite fenêtre située dans un coin de l'écran principal. Le téléviseur de demain — écrivait-il — adopteront peut-être la métaphore de la fenêtre de l'ordinateur <sup>324</sup>». Manovich parle de « spectateur » pour indiquer à la fois le spectateur de l'écran télévisé et celui de l'écran informatique, négligeant une différence fondamentale : dans le second cas, en effet, ce que « les spectateurs » voient c'est ce qu'il est en train de faire. Les mots de Jean-Louis Comolli nous permettent de bien saisir la spécificité phénoménologique du spectateur de cinéma :

---

<sup>322</sup> Manovich, op. cit., p. 221

<sup>323</sup> ib. p. 213

<sup>324</sup> L. Manovich, op. cit. 206

« Dans le désir de passage à acte des jeux contemporains, il y a l'idée que la maîtrise du jeu, que la jouissance serait du côté de maîtrise et non de celui de la perte. Au cinéma, affirme-t-il, c'est toujours à qui perd gagne », et cela parce que « le cinespectateur n'est pas l'acteur. C'est pourquoi il peut (il ne peut que) perdre pied. Le cinéspectateur n'est pas du côté de la performance, mais de l'abandon de la performance à la performance de l'autre (l'acteur, le personnage, le metteur en scène) <sup>325</sup>». S'il y a plusieurs fenêtres ouvertes sur son écran, il en est ainsi seulement parce qu'il est en train de travailler dans plusieurs environnements numériques particuliers. À chaque fenêtre une tâche, le multi-fenêtrage étant la version visuelle, spatiale et opérationnelle du multitâche. Champs de bataille de définitions et concepts, sans doute, mais surtout, dirions-nous, champ de bataille d'images, titres, photos, icônes : les écrans de nos périphériques, nous l'avons déjà dit plus haut, sont souvent comblés, bondés d'une foule de signes et symboles, d'une foule de « choses » qui bougent répondant à nos gestes. Gestes pour ouvrir, déplacer, redimensionner, décaler, fermer, supprimer, récupérer..... Ainsi, pour Ghitalla et Lenay, la souris est « un dispositif moteur qui fait de l'écran, non plus une simple surface à percevoir passivement, mais un véritable champ d'action <sup>326</sup>». Quant aux programmes informatiques, qui dans la vision de Flügger nous obligeraient de nous conformer d'une façon totalement passive et donc d'être nous-mêmes programmés, l'expérience de l'interaction avec un logiciel apparaît aux deux auteurs plus hétérogène en termes de possibilités et contraintes. Considérant les interfaces numériques comme des « dispositifs concourant à l'organisation d'un espace réel d'activité, y compris dans le réseau numérique », en accord avec Ghitalla et Lenay nous disons que l'interface n'a rien de métaphorique : la navigation sur le web est « une activité outillée dans un environnement technique où les contraintes ouvrent sur autant de possibles et conditionnent ainsi le traitement de l'information, et même plus généralement l'ensemble de l'activité cognitive. Naviguer c'est donc d'abord exploiter un dispositif technique (interface et technologie hypertexte) pour les potentialités manipulatoires qu'il intègre et les contraintes qu'il exerce. C'est en jouant sur ces

---

<sup>325</sup> Comolli 2012, p.44

<sup>326</sup> Ghitalla, Lenay, op. cit. p. 61

derniers à titre de dispositif d'action comme espace moteur et perceptif <sup>327</sup>».

## 2.5 Les effets de présence

L'action de l'être en ligne, la « navigation » selon la terminologie courante, produit un des espaces où nous pouvons rencontrer des effets de présence numérique, à partir des différentes expériences que nous en pouvons faire. C'est dans la situation concrète que nous allons trouver ce qui *fait présence*. Dans les pages qui suivent, nous nous devons de reconnaître la manière, la *façon* dont ces effets de présence sont configurés et créés dans des environnements numériques particuliers (réseaux sociaux, applications de messagerie instantanée et autres plateformes). Notre réflexion convoque ici une double approche : phénoménologique et socio-sémiotique à la fois, étant donné qu'il s'agit de reconnaître le sens des structures graphiques et iconiques, des dynamiques algorithmiques et photographiques. À l'instar de Jean-Marie Klinkenberg, « toute sémiotique est une réalité collective, intersubjective. On peut en effet la définir comme un ensemble de règles en vigueur au sein d'une communauté d'usagers. [...] Une sémiotique est donc un produit social <sup>328</sup>». L'analyse sera ici socio-sémiotique, car ses objets ce sont des dynamiques sociales, voire des comportements, qui mobilisent des systèmes de signes et qui peuvent déjà être considérés comme étant un système de signes, à travers lequel s'exprime un sens. Ce sens consiste dans l'action que ces dispositifs acheminent à faire, action individuelle et collective qui produit des effets de présence. Ces effets, nous l'avons dit plus haut, peuvent s'éparpiller ou se agencer dans un construit social qu'on appelle sentiment de présence. « Depuis l'invention de la radio et du téléphone — écrit Marc Boucher —, les médias procurent, à des degrés variables, un sentiment de présence. Auparavant, ce phénomène résultait plus d'une conséquence que d'une intention, alors qu'aujourd'hui, observe-t-il, il est devenu un objectif à atteindre. Mais l'adaptabilité accrue des individus aux nouvelles technologies rend cet objectif difficilement atteignable du fait que les dispositifs technologiques deviennent vite obsolètes. Le sentiment de présence n'est pas qu'une

---

<sup>327</sup> Ghitalla, Lenay, *op. cit.*, p. 53

<sup>328</sup> Cité dans Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique*, Université Panthéon-Sorbonne, Paris, 2007 (disponible en ligne )

question de dispositifs, remarque-t-il, aussi sophistiqués soient-ils pour leur époque ; il est conditionné par des facteurs psychologiques et culturels »<sup>329</sup>. Il y a sentiment de présence seulement lorsque l'appropriation et la domestication sociale d'un média se structure et se solidifie d'une manière constante, afin de pouvoir être partagée au sein d'une communauté donnée. En citant le Victor Hugo d'*Actes et paroles*, Boucher définit le sentiment de présence comme « *le fait de sentir comme présente une personne en fait absente* ». La définition de Victor Hugo nous pose un problème, car elle s'appuie sur une notion de présence manifestement essentialiste, qui en tant que telle n'est pas questionnée comme *éventualité* ou *possibilité*. Ce qu'être présent veut dire, cela semble ne pas pouvoir être remis en question à l'instar de cette pensée. Le sentiment de présence dans lequel s'organisent les différents effets, est considéré comme une sensation de fausseté, comme une impression trompeuse par rapport à ce que veut dire être *vraiment* présent. On est présent « en fait », lorsqu'on est là, nous dit Hugo. En fait, c'est-à-dire *dans* les faits, dans notre agir. Il nous semble que dans cette définition, forçant peut-être les intentions de son auteur, nous pouvons identifier tout de même l'idée selon laquelle la présence est liée aux faits, et donc, dirions-nous, au *faire* : évidemment les faits et le faire auxquels Hugo pouvait plus facilement penser demandaient la présence physique de la personne, bien avant les formes de médiations auxquelles peut faire référence Boucher. La définition de l'écrivain donc, bien qu'étant essentialiste, peut confirmer le lien entre présence et action, bien que considérant la première comme étant associée au corps physique. Comme nous l'avons dit dans l'Introduction et dans le chapitre précédent, à partir du métadiscours de *La cantatrice chauve* de Ionesco, la présence par excellence a été considérée pendant longtemps comme celle de l'acteur au théâtre : présence en chair et en os et présence synchrone à celle du spectateur. « L'âme du théâtre c'est d'avoir un corps », écrit Henri Gouhier, le corps de l'acteur, sa présence qui constitue l'essence même du théâtre »<sup>330</sup>. Cependant, le fait *d'être là* semble ne pas suffire. Pour deux théoriciennes du théâtre comme Josette Féral et Edwige Perrot, la présence, comme concept théâtral, relève du

---

<sup>329</sup> M. Boucher, « Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté », *Archée*, revue d'art en ligne, 11/2006

<sup>330</sup> Gouhier 2008, *op. cit.*, p. 21

charme personnel de chaque acteur, de sa capacité d'attraction des regards, de sa personnalité. Les deux auteures définissent la présence de l'acteur comme volonté de communiquer, sex-appeal, fluidité dans la personne, engagement et don de soi, mise en danger, absence de *résistance*, capacité de *s'abandonner*, en renonçant à son narcissisme. Être physiquement en scène donc ne suffit pas à faire de l'acteur un acteur présent. D'autres facteurs occurrent, et ils sont d'ordre psychologique, technique, culturel, politique. Le sentiment de présence, à leur avis signifie « le sentiment qu'a un spectateur que le corps ou les objets offerts à son regard (où son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lesquels il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents <sup>331</sup>». Cette définition pourrait sembler, elle aussi, essentialiste : il y aurait toujours, comme chez Hugo, une essence de la présence (et de l'absence) par rapport à laquelle tout le reste n'est que tromperie, bien que très bien organisée. Mais la mettre en rapport à un spectateur, c'est déjà la relativiser, en association avec le leurre volontaire auquel le spectateur se soumet. Dans une première occurrence du terme, « Nommer la présence, écrivent-elles, c'est penser d'emblée l'absence, car il ne peut y avoir de présence (ou même des effets de présence) que si le corps sont là, mais que l'on sait en même temps qu'ils pourraient ne pas y être. La notion de présence implique donc la reconnaissance d'une possibilité d'absence ». La présence serait encore plus fortement ressentie dans des conditions de manque de présence : comme chez Gregory Chatonski, soulignent les auteures, « le sentiment de présence est plus fort lorsqu'il y a frustration et absence. Celui-ci [Chatonski] fait observer qu'une personne qui parle au téléphone avec un interlocuteur invisible recrée la présence de l'absent, présence d'autant plus forte que la conversation est observée et écoutée par autrui qui n'en perçoit qu'une partie, or cette présence de l'absent se fait sentir autant plus que ne le ferait une conversation entre deux personnes bien présentes, d'où ce sentiment de présence »<sup>332</sup>. Associer les effets de présence à un vécu de frustration, comporte une désintégration de son unité ontologique : la présence n'est pas quelque chose de compact et homogène, mais plutôt une effervescence d'effets dont le blanc, le vide, les

---

<sup>331</sup> J. Feral, E. Perrot, « De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux », dans J. Feral (sous la direction de), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, PUR, 2012, p. 11-26

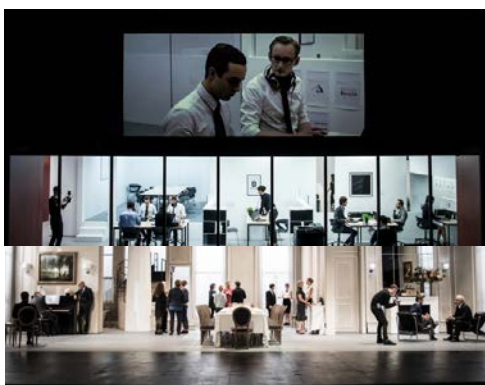
<sup>332</sup> *Ibidem*, p.12



intervalles sont parmi les effets plus efficaces. Nous revenons ici sur une idée fondamentale de la théorie de l'intermédialité : nous sommes présents *entre*, nous sommes présents dans les écarts, dans les pauses, dans les différences.

La constante repérable dans ces diverses conceptions de la notion de présence<sup>333</sup> est que, d'un cas à l'autre, cette présence, quelle que soit la forme qu'elle prend, dit le sentiment de présence d'un corps, corps vivant généralement — face auquel le sujet qui le regarde a l'impression, voire la sensation, qu'il est présent dans son propre environnement. À cette expérience, nous avons donné le nom d'effet de présence, notion étroitement liée à celle de présence. Soulignons toutefois que cet effet est paradoxal dans la mesure où son constat (*il y a ou non effet de présence*) est indépendant des divers dispositifs (scéniques, technologiques, numériques) qui le mettent en place. En effet, il semble que les effets de présence suscitent chez le sujet des perceptions identiques, malgré les différences entre les dispositifs qui en sont à l'origine. Cette perception n'est ni affaire de degré (il n'y a plus ou moins effet de présence) ni dépendante de la nature du média qui la suscite<sup>334</sup>

Devant la mise en scène théâtrale ou en pensant, tout simplement, aux nombreux degrés et formes de présence produits par les appareils de communication, ce n'est pas facile de pouvoir soutenir que



les effets de présence sont indépendants du dispositif qui les rend possibles et les suscite. Négliger l'importance décisive de chaque dispositif et la spécificité de son fonctionnement signifie généraliser la notion d'effet de présence. Cette généralisation devient essentialisation, en dépit de la variété des façons dont les effets peuvent se donner et de leur

agencement technologique, qui change au fil du temps. Le théâtre contemporain, à travers des mises en scène technologiquement de plus en plus équipées, dénonce finalement le leurre originare d'une présence naturelle, en créant des palimpsestes de registres différents de présence



entre lesquels les spectateurs et les acteurs peuvent se rencontrer. Dans plusieurs mises en scène<sup>335</sup> (photos ci-contre), le plateau est surplombé par un ou plusieurs écrans,

<sup>333</sup> Le sentiment de présence dans l'absence physique, la présence liée aux états mentaux (notamment à l'attention), la présence dans la simulation des jeux-vidéo

<sup>334</sup> *Ibidem*, p. 14

<sup>335</sup> Dans les photos, de haut en bas : *Festen* (adaptation théâtrale de Bo Hr. Hansen, mise en scène Cyril Teste) et *No Body*, « performance filmique » de Cyril Teste

installés aussi sur les côtés, sur lesquels on peut voir les détails de la scène tel qu'ils sont capturés par les caméras utilisées sur les plateaux par les acteurs. Dans les mises en scène de Cyril Teste, par exemple, la pièce de théâtre devient performance filmique : dans *No Body*, la présence de l'acteur est créée avec un intrigant *complexus* visuel mélangeant transparence et opacité dans un dialogue entre fenêtres, vitres, plateau, écran. De même dans *Festen*, la pièce issue du roman homonyme où l'action se passe simultanément sur le plateau et sur les écrans, qui affichent les images des caméras employées sur le plateau en fonctionnant comme une sorte de loupe. Le langage théâtral hybride de cette façon celui télévisé et cinématographique : la présence des acteurs se décompose et s'agence à chaque fois dans l'interaction de formes hétérogènes. Parler d'effets de présence ici n'a du sens que si l'on affirme que la présence même est un effet : autrement les effets dont il est question seraient quelque chose de comparable à l'émanation d'une divinité qui se révèle dans ses effets, comme pour une sorte d'irradiation, tout en étant, quant à elle, *autre chose*. Si les effets de présence ne dépendaient pas du média qui pourtant les rend possibles, alors nous n'aurions besoin d'aucune médiation, la présence ne serait qu'immédiate et toujours la *même*, soit que nous soyons au téléphone, soit que nous échangions des textos ou que nous parlions dans une vidéoconférence, au théâtre comme au cinéma, à la télévision comme dans la rue ou sur le web. Ici, nous soutenons la thèse contraire, pour laquelle il n'y a pas de présence en dehors d'un dispositif, d'un rite, d'une technique, d'un protocole d'action et de mise en relation. En somme : il n'y a pas d'effets de présence en dehors d'une technique de médiation, ce qui crée l'*inter*, l'être *entre*. Étant donné que chaque médiation s'incarne dans une conjoncture bien précise, nous devons travailler à une phénoménologie et à une sémiotique des dispositifs, car c'est là dedans que les choses *se passent* selon des codes et des fonctions bien précises qui, dans leur ensemble technologique et social, constituent la présence comme performance. « La scène actuelle, écrit Enrico Pitozzi, vit une véritable rupture épistémologique...qui transforme le rôle du performeur en d'autres formes, plurielles, de présence. [...] Dans ce contexte la question de la présence, dit-il, doit être traitée exclusivement en contrepoint — dans le sens musical du terme des modalités de sa réception : c'est-à-dire des effets qu'elle produit sur l'observateur ». Et encore : « le concept de

présence ne peut pas être réduit au corps du performeur, il doit être élargi pour intégrer ce que j'appellerais les 'présences objectives', par exemple, dit-il, du son et de la lumière. À cet effet il est nécessaire de décentrer l'attention sur le corps en la focalisant sur le dispositif », car c'est le dispositif qui permet à la présence de se manifester. « Il n'y a pas une 'présence' plus qualifiable qu'une autre, mais il y a des degrés de présence conçus selon diverses échelles d'intensité ». Même si nous renversons la primauté ontologique entre présence et effets (dans la conviction qu'il n'y a pas de présence avant ses effets), la pensée de Pitozzi intègre très efficacement notre position, en confirmant certaines intuitions intermédiales.

Évidemment, si une présence existe, des effets produits par cette présence-là existeront aussi. La présence est à la fois la cause initiale en vertu de laquelle les effets se produisent et existent, et la conséquence de ces effets. L'effet de présence témoigne alors du passage d'un "corps" qui s'inscrit et trouve place dans la réception du spectateur.[...] L'effet de présence est une *survivance*. Quelque chose qui demeure sous forme d'impression. L'effet, comme produit de la présence, correspond donc à un agencement de sensations que la présence produit et consigne au corps du spectateur. Elle appelle une résonance empathique dans ses muscles. Discuter des effets produits par la présence signifie alors interroger et étendre les modalités visant à organiser la perception du spectateur<sup>336</sup>.

Dans une perspective théorique intermédiaire se situe aussi la réflexion de Renée Bourassa, qui mobilise les notions de médiation et technologie lorsqu'il s'agit de théoriser les effets de présence. Bourassa considère la présence comme la sensation de non-médiation d'une expérience médiatisée<sup>337</sup>. En s'éloignant significativement de la position de Josette Féral, avec une approche éminemment intermédiaire et anti-essentialiste focalisé sur la phénoménalité technologique des effets de présence, Renée Bourassa écrit :

On parle alors d' "effet" de présence pour décrire les procédés en cause dans l'induction du sentiment de présence chez le sujet en situation d'expérience médiatisée. La performativité technologique agit sur la présence pour la moduler et donne naissance à des effets du côté du sujet sur les plans de la perception et de la construction du sens. Cette performativité qui accentue ou altère la présence se lit en termes d'efficacité ou encore d'efficience ; ce sont ses artifices qui causent les effets. [...] Ainsi, l'effet de présence est ce facteur, situé du côté du dispositif, qui induit le sentiment de présence

---

<sup>336</sup> E. Pitozzi, « Perception et sismographie de la présence », dans J. Feral, E. Perrot (sous la direction de), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, PUR, 2013, p. 235-259

<sup>337</sup> M. Lombard, T. Ditton, « At the heart of it all: The concept of presence », *Journal of Computer mediated Communication*, 3(2), 1997 (« Une illusion de non-médiation se produit lorsqu'une personne échoue à percevoir ou reconnaître l'existence d'un médium [...] et répond comme il/elle le ferait si le médium n'était pas là [...], ici, non-médiatisé est défini comme le fait de faire une expérience sans technologie de fabrication humaine ». Dans R. Bourassa, « De la présence aux effets de présence », *ibidem*, p. 132

chez le spectateur ou les participants dans une situation médiatisée, par un effet d'attention augmentée<sup>338</sup>.

Dans la performativité numérique, la présence est dépendante de la médiation technologique : celle-ci devient comme *condition sine qua non* des effets de présence. La constellation de ces effets médiation comporte un certain degré d'immersion dans la situation médiatisée.

Les effets de présence sont une manifestation de la performativité qui modifie la perception du monde. Dans le processus de médiatisation et sa puissance trans formative intervient une relation esthétique. Le terme "effet" désigne ce qui agit, ce qui opère. Il désigne également ce qui met en valeur un phénomène par ostension. [...] L'effet de la technologie sur la présence se manifeste soit comme un facteur d'augmentation ou d'amplification de cette dernière (par exemple, l'amplification de la voix d'un chanteur sur scène augmente sa présence), soit comme un dédoublement médiatique qui devient parfois un facteur de compétition. L'image vidéo d'un performeur intégrée dans une représentation vivante rivalise avec celui-ci. La notion d'effet suppose donc qu'il y a modulation ou transformation de la présence vivante. [...] Nous ne sommes plus dans le registre de la présence pure, mais de ses effets. <sup>339</sup>

Faudrait-il se demander si il n'existe jamais une présence pure, une présence sans effets, une présence qui ne serait pas, elle-même, un effet. Bourassa ne parle jamais en terme positif d'une telle présence, l'impression est que celui de la présence pure lui sert comme un modèle théorique exclusivement spéculatif et opérationnel, avec lequel nier justement l'existence d'un modèle de présence abstrait et indépendant des formes technologiques de médiation se manifestant dans notre réalité.

La théorie du théâtre étant théorie de la présence, elle nous permet de bien saisir les enjeux de la question : dans une culture dominée par une hypermédiatisation de l'expérience, la présence des corps sur scène devient, paradoxalement, suspecte, encore plus conjecturale que lors d'un appel vidéo. Dans le dispositif théâtral de Teste, la présence des écrans renforce et confirme la présence des acteurs sur le plateau tout en la dissociant au sein du regard du spectateur et de son attention. Les écrans sur scène induisent inévitablement un éclatement, une dispersion de l'attention dans le glissement du regard du spectateur qui passe de l'écran au plateau, cherchant tout le temps une unité et une composition toujours précaire de la présence de l'acteur et de la sienne aussi. Cette dispersion de l'attention, cette rupture de l'apparente unité psychophysique de l'acteur, ouvre à

---

<sup>338</sup> *Ibidem*, p. 138-139

<sup>339</sup> *Ib*, p. 139

plusieurs trajectoires et directions de l'action, de l'écoute et du regard, créant un espace intermédiaire où spectateur et acteur se cherchent sans savoir jamais précisément où ils sont. « En considérant sa fonction sémiotique, tout dispositif fictionnel a le potentiel de créer des effets de présence par le passage qui institue une présence réelle là où il y a une absence, remarque Renée Bourassa. Hamlet n'est pas vraiment sur scène, l'illusion de sa présence provient d'un acte sémiotique que le spectateur construit à partir des signes scéniques, que ce soit par la médiation du corps de l'acteur ou par le contexte fictionnel s'installe la théâtralité. Autrement dit, tout rapport fictionnel au monde repose sur un effet de présence », conclut l'auteure<sup>340</sup> ». Le paradigme théâtral reviendra au cœur de notre réflexion dans le chapitre prochain, lorsqu'il sera question de comprendre la dimension fictionnelle de la performativité socio-technologique et de l'action en tant que telle. Pour l'instant, la pensée de Renée Bourassa, capable de conjuguer intermédialité et sémiotique, nous permet d'introduire notre analyse de plateformes et applications :

... les effets de présence agissent sur le sujet dans le cadre d'une expérience esthétique où la présence est modulée par une médiation technologique. Ils se construisent à travers un acte effectif qui transforme la perception du monde : en d'autres termes, ils sont doués d'une puissance performative. [...] ce sont des procédés qui émanent de pratiques performatives où entrent en jeu les artifices de la *techné*. À travers les processus de transfiguration qui marquent l'expérience esthétique du monde, ils se situent entre la phénoménologie du corps et la construction sémiotique du sens. <sup>341</sup>

Nous voulons souligner ce concept, à savoir que la performativité de la médiation technologique consiste dans sa capacité de produire des effets de présence. Ici, lorsqu'on parlera de performativité numérique, on entendra exactement cela. Observons finalement de plus près, alors, les modulations technologiques propres aux réseaux et aux applications de mise en relation qui font l'objet de notre analyse, à la fois phénoménologiques et socio-sémiotiques. Nous nous consacrerons d'abord à la performativité des notifications, qui tissent la connectivité de nos actions et celles des autres, sollicitant nos réactions dans une logique d'interruptions continues ; puis, nous analyserons la performativité des émoticons, capables non seulement de donner un *style* à notre écriture, mais d'accélérer les échanges grâce à leur puissance de synthèse expressive ; ensuite, nous nous

---

<sup>340</sup> *ib.*, 139

<sup>341</sup> *ib.*, p. 145

intéresserons à la dimension de « l'être en train de... », qui caractérise la temporalité de certaines applications et réseaux sociaux, sur la base de la thèse que la temporalité de l'attente et de la *patience*, dont les effets performatifs nous paraissent flagrants, est la temporalité de plus en plus *jouée*, avec des effets de dramatisation et de *grammatisation*, dans les réseaux sociaux comme dans les applications de messagerie ; enfin, nous considérerons les événements ayant lieu dans les apparitions vidéos agencées par les logiciels plus utilisés.

## 2.6 Performativité des notifications

Commençons par une suite de notifications Facebook<sup>342</sup> : « Julien a ajouté une photo » à l'instant ; « Vous avez partagé pendant 3 jours d'affilé et vos amis réagissent », il y a 20 minutes ; « Nina Tyler a actualisé son statut », il y a 45 minutes ; « C'est l'anniversaire de Arnaud Maïsetti et 3 autres personnes aujourd'hui. Fêtez ça avec eux », il y a une heure ; « Michael Sinatra a répondu à votre commentaire sur sa vidéo » hier à 19 : 40 ; et encore, « Sara-Ananda Badger a commenté votre publication », ven. à 19 : 00 ; « David Desrimais a publié du contenu pour la première fois depuis un certain temps », ven. 11 : 30 ; « Denys Chomel a réagi à une publication », mer. à 23 : 44 ; « Maximilien Gaudette et 36 autres personnes ont récemment aimé votre photo » mar. à 11 :59 ; « Clara Mayer a actualisé son statut » mar. 22 : 30 ; « Mel Ania était en direct », lun. 12 : 00.

Les notifications s'enchaînent dans un rouleau selon une chronologie renversée que nous visualisons toujours à partir de la dernière. Une chronologie de plus en plus détaillée et minutieuse à laquelle n'échappe aucun des gestes accomplis par nos amis Facebook. Lorsqu'ils partagent, ou aiment ou publient, nous recevons des notifications nous avertissant de ce qui vient d'être fait. Si on consulte la page « paramètres des notifications », on peut lire que « Vous recevrez toujours des notifications à propos des activités qui vous concernent, comme lorsque quelqu'un vous identifie dans une photo ou commente une de vos publications », et encore que « Vous ne pouvez pas désactiver toutes les notifications, mais vous pouvez choisir le mode et la nature des notifications

---

<sup>342</sup> Notifications du compte Facebook de Peppe Cavallari à la date 6/09/2017

que vous recevez ». En somme, si on peut choisir si recevoir ou pas des notifications relatives à des amis proches ou pour l'anniversaire de nos amis, si on peut choisir si entendre ou pas un son à la réception d'une notification, on ne peut pas les désactiver tout court. Le rythme des notifications, qui par défaut au fil de ces dernières années sont devenues plus fréquentes et nombreuses, constitue une rythmique et une économie cruciale pour le réseau social plus important. Dans le réseau social la notification devient convention, une convention qui crée et renforce le lien parmi les inscrits. Une convention documentaire attestant que quelque chose a été fait, et donc l'existence d'une relation qui se nourrit d'échanges et d'informations. « Le design des notifications, explique Christian Licoppe, est marqué par une tension croissante entre deux orientations normatives relatives respectivement à la conduite de l'action en plan et aux exigences de réactivité et de disponibilité. Le statut ambivalent des interruptions reflète cette tension : perturbantes (par rapport à l'exécution en plan) ou positives (comme occasion de réactivité)<sup>343</sup> ». Les notifications Facebook s'inscrivent, nous l'avons dit, dans un rouleau chronologique, où elles sont listées au fur et à mesure qu'elles arrivent. Ce rouleau, réservé au titulaire du compte, fonctionne comme une mise en abîme du « mur » Facebook, qui renouvelle la tradition de la lecture à l'époque précédant l'invention et la diffusion du codex et, par la, de la page. Ce rouleau nous permet de le *scroller* vers le bas comme vers le haut, toute notification étant enregistrée.

« Par définition, remarque Licoppe, la notification advient, apparaît, surgit, elle occasionne potentiellement des interruptions. Les dispositifs des notifications formatent le type d'interruptions auxquelles ils donnent lieu. Ils sont le siège d'une tension entre concentration et dispersion, entre pilotage interne de l'activité individuelle... et pilotage externe »<sup>344</sup>. La notion d'interruption résonne avec le concept d'événement, car elle en est un : ce qui advient, ce qui arrive est par définition une interruption, car cela interrompt le déroulement et le flux de choses en train de suivre un cours quelconque. Ce cours est soudain affecté, perturbé, interpellé. Flux d'actions, de lecture et d'écriture, flux d'attention, des pensées, de discours qui se trouve obligé de se reconfigurer à l'écran, dans le rapport des fenêtres et des boutons, et d'ensuite renégocier les

---

<sup>343</sup> C. Licoppe, « Pragmatique de la notification », *Tracés*, 16/2009

<sup>344</sup> *Ibidem*

conditions de notre regard et de notre réaction. Cette interruption est toujours un imprévu, même lorsque celui qui nous interrompt le fait en réponse à une sollicitation de notre part qui remonte, peut-être, à quelques heures. On voit aisément que cette interruption, de l'ordre de l'instantané et du soudain, ne serait souvent pas possible sans l'enregistrement et la permanence de nos messages dans la boîte de nos interlocuteurs. Quoi qu'il en soit, le fait d'interrompre le flux de notre action constitue un important moment performatif, car il modifie l'état de choses précédent, et comporte un changement qui nous fait passer à autre chose. La rythmique des notifications s'articule comme une *continuité d'interruptions* qui nous affectent lorsque nous sommes en-ligne. Des interruptions tellement continues et enchaînées les unes les autres qu'elles forment une sorte de *texte*, de tissu, le rouleau sur lequel nous glissons. « La notion même d'interruption devient ambivalente, avance Licoppe. Cette ambivalence est renforcée par la prise de conscience que beaucoup d'interruptions sont liées à des événements de communication inaugurés par des sollicitations d'autrui. C'est ce tissu d'événements incessant de notifications, remarque encore Licoppe, qui est le creuset de la rencontre (quelqu'un est passé sur votre site, vous a fait un clin d'œil, vous a envoyé un message, etc., dans le cas des sites de rencontre amoureuse). Ce sont les notifications de tous les micro-événements concernant ses membres qui rendent visibles l'activité du réseau social, et, *in fine*, le réseau lui-même dans Facebook. La notification est devenue une commodité, produite et consommée en masse », souligne-t-il : dans les notifications, le traumatisme de l'interruption est banalisé, systématisé, logique.

Dans la culture occidentale, qui valorise de plus en plus la réactivité et la disponibilité de leurs membres, le statut et la forme des interruptions et des dispositifs utilisés pour les produire (alarmes, alertes, interpellations, sollicitations, sommations) se transforment. Initialement pensées comme des perturbations nuisibles à la conduite des tâches, les interruptions en viennent à être considérées positivement. Certaines personnes (en particulier dans les métiers de management ou dans les activités à haute teneur informationnelle) leur délèguent en partie le pilotage de leurs activités, dans la mesure où le traitement rapide des interruptions et des sollicitations leur garantit une forme d'adéquation avec un environnement perçu comme en perpétuelle transformation<sup>345</sup>.

Un des verbes les plus significatifs, dans le vocabulaire des notifications Facebook, est le verbe « réagir ». La notion de réaction est sémantiquement très riche et se révèle assez versatile dans ses

---

<sup>345</sup>*Ibidem*



plusieurs adoptions. En tant que principe physique et mécanique, une réaction est l'après-coup d'une action par rapport à laquelle la réaction est égale et opposée : l'idée de réaction implique ici une certaine compétition qui est aussi antagonisme, comme dans la dynamique musculaire de la contraction. En chimie, la réaction est l'action exercée sur un corps pour engendrer une transformation : la réaction donc transforme, modifie, fait évoluer l'état des choses. De même en physiologie, la réaction peut être une réponse anormale de notre système immunitaire, par exemple les réactions allergiques, tandis qu'en psychologie la réaction est en général la réponse émotionnelle et comportementale à des sollicitations qui nous viennent de l'environnement. Quoiqu'il en soit, force est de constater que le concept de réaction nous renvoie à celui d'action comme à quelque chose qui dépend de son effet : une action est une action si elle suscite des réactions, on pourrait dire. Actions et réactions font l'objet de calcul et de statistiques : les réactions suscitées dans Facebook par nos gestes ou actes (aimer un contenu, un statut, un lien vers une page web, une photo ou un album publié) sont calculées, ainsi de nous pouvoir notifier, chaque semaine, le nombre exact des réactions eues et les noms de tous ceux qui ont « réagi ». On sait qui a aimé un contenu quelconque, qui a commenté ou répondu à un autre commentaire, qui a publié un contenu « pour la première fois depuis un certain temps » : cette notification, en particulier, comporte une évidente charge de curiosité et de suspense, qui nous amène à consulter la page. La rythmique et la performativité des notifications créent en fait un milieu où l'injonction à l'action est explicitée et formalisée à travers la cadence d'informations, qui sont des évidentes sollicitations à agir et réagir. Nous recevons aussi des suggestions pour « booster » notre publication sur les pages de groupe dont nous sommes responsables. Après nous avoir permis d'aimer, et que d'aimer en plus que de le partager, un contenu, Facebook maintenant nous offre plusieurs possibilités de « réagir », notamment à travers les emojis qui s'affichent lorsqu'on exerce une légère pression sur le pouce du J'aime. Un panel avec cinq autres réactions s'affiche, et nous pouvons choisir entre un cœur, une tête qui ride, une autre qui est étonnée, celle qui pleure, ou encore celle rouge de rage. Les palettes des emojis seront prises en considération plus en détail par la suite. Ici, il nous faut juste remarquer ce passage d'une « euphorie perpétuelle » où toute chose demande d'être aimée, avec des

effets de standardisation et généralisation, à un milieu plus strié et attirant qui multiplie les réactions et donc les notifications correspondantes. À la lumière de ces observations, nous considérons que la performativité des notifications consiste dans leur capacité de produire des effets de présence en tant qu'actions (les actions vers lesquelles nous sommes sollicités) et informations relatives, les notifications au sens strict du terme, qui, faisant explicitement référence à personnes, lieux et moments particuliers, nous documentent et font *sentir* la présence de quelqu'un qui agit. La forme du rouleau, en outre, contribue à organiser en sentiment des effets autrement éparpillés.

## 2.7 Performativité des questions

Dès qu'on arrive sur Facebook, les sollicitations apparaissent saisissantes : « Essayez les albums à la une pour en dire plus sur vous et sur ce que vous aimez », nous propose l'interface depuis quelques semaines. « Exprimez-vous », nous intime notre compte Facebook en nous vouvoyant d'une manière plutôt paradoxale. Il y a quelques années, à la place d'un impératif vouvoyant, il y avait une opprimante question qui nous tutoyait : « à quoi penses-tu ? ». Question presque tautologique qui nous a déjà amenés à réfléchir au problème de l'identité et de son éclatement ou du moins de son dédoublement dans le sujet de la question et la personne à laquelle la question s'adressait. Nous avons traité ailleurs la question des reflets et décalages d'identité implicites dans la relation avec son propre compte Facebook <sup>346</sup>; ici, ce qui nous intéresse est le caractère performatif des questions et des impératifs. L'interface nous pousse à agir tout en programmant notre action, c'est-à-dire lui donnant un cadre de possibilité défini en amont. Maintenant Facebook nous adresse des questions changeant au fil de la journée : ainsi, on commence par « À quoi pensez-vous ce matin ? », et puis, en nous appelant avec notre prénom, « Vous voulez nous faire part de quelque chose, Peppe ? », et encore « Dites nous comment s'est passée la journée ». La puissance performative des ces questions, auxquelles, est-il vrai, on s'habitue progressivement jusqu'à presque l'ignorer, nous semble saillante. Se rendre sur son Facebook signifie, dans la conception de la plateforme, répondre à des questions. Une question est, *ipso facto*, un geste

---

<sup>346</sup> Nous nous permettons de renvoyer à notre article, « Facebook ou l'utopie d'une absence », *Sens Public*, octobre 2012 (disponible en ligne <http://www.sens-public.org/article993.html>)

immédiatement relationnel qui crée un pont entre des instances -deux personnes ou une personne et une *chose*- qui est essentiellement une attente, l'attente de la réponse. Nous mobiliser dès la première seconde que nous visualisons notre mur, cela répond à une logique d'hyper-performativité de notre action : nous sommes appelés à réagir, notre action étant alors l'après-coup d'une attente, d'une demande, d'une requête. En somme, notre action est une réponse. Facebook n'est certainement pas la seule plateforme nous posant des questions : sur la base des services que nous demandons, une application peut nous demander où nous sommes (Uber), où nous allons (Google maps), si nous avons des travaux à réaliser ou besoin d'accessoires pour déguisement, maquillage ou décoration, tout en nous disant que nos voisins d'arrondissement ont été très actifs cette semaine (AlloVoisins). Les questions nous visent et nous ciblent comme des interlocuteurs toujours disponibles et comme des partenaires toujours intéressés. L'effet anxiogène de ces questions systématiques émerge dans le caractère d'urgence que parfois les questions semblent avoir. L'attente, le retard, comporte un sentiment de culpabilité et d'inefficacité socialement de plus en plus partagé. En somme, si quelqu'un nous pose une question, pour être à la hauteur, il convient de répondre du tac au tac. La performativité des questions se manifeste alors dans l'interactivité qui s'en suit, et dans la capacité de simuler souvent des questions intentionnelles alors qu'il s'agit de systèmes robotisés.

## **2. 8 L'être en train de... : messagerie instantanée et attention présente**

Dans le tableau « L'attente » de Jean Béraud, on observe, en premier plan, une dame, debout sur le trottoir, à gauche d'une route qui, non loin, tout au fond de la toile, vire. Là, quelque peu distant, à côté d'un lampadaire, se trouve un homme, lui aussi debout, qui regarde dans la direction de la femme. Le titre de l'œuvre nous amène à nous demander qui attend qui : est-ce la femme qui attend d'être rejointe par cet homme, ou est-ce plutôt le virage le lieu convenu pour ce rendez-vous ? En réalité, il se peut que les deux ne se connaissent pas, mais qu'ils attendent quelqu'un d'autre, ou personne. L'attente, ce ne serait que le fait d'attendre une attente qui n'est pas encore là. Cette attente, de toute façon, serait l'attente d'un événement quelconque, l'attente d'une arrivée.

Dans le tableau, elle se mesure, quoiqu'en tant qu'hypothèse, dans la distance entre les deux figures : la distance ici est spatialisation d'un blanc, d'un vide temporel qui n'est autre chose qu'attente et qui lie les deux personnes, car c'est le même moment pour les deux. Pourquoi avons-nous l'impression que les deux personnes sont en attente l'un de l'autre ? Quel est l'élément qui nous fait croire, malgré les hypothèses plausiblement divergentes, que les deux personnes *s'attendent* ? Cet élément, c'est le regard, qui, pour paraphraser Husserl, est toujours regard de quelque chose. Attendre signifie aller vers (*ad-tendere*), se projeter vers un lieu et un moment, dans une *protection* (la protentio husserlienne) qui correspond au futur dans le présent que Saint Augustin définit attente. Ce tableau cadre une scène, dans une rue, qui fonctionne comme la mise en scène dans lequel deux personnes regardant l'un vers l'autre nous paraissent, pour cette raison, en attente. Leur attente est aussi une sorte d'attention : ils font attention l'un à l'autre, car ils semblent aller l'un vers l'autre. Notre hypothèse de travail est que, tout comme cette rue et ce tableau, certains dispositifs numériques (notamment les applications de messagerie instantanée et les réseaux sociaux) fonctionnent de la même manière, voire comme dispositifs capables de capter, orienter et gérer notre attention. À partir de ces flux d'attention, ils se produisent des effets de présence qui constituent la performativité de ces milieux sociotechnologiques. Lorsque l'attention de deux ou plusieurs personnes converge sur un même objet, nous sommes devant un modèle d'attention conjointe. L'objet de cette attention est en commun, il est un médium entre les participants à la même scène. Dans *Pour une écologie de l'attention*, Yves Citton décrit l'attention conjointe comme facteur de l'attention présente : le facteur capable de me faire ressentir la présence de l'autre. La relation avec autrui est indiscernable de l'expérience de l'attention<sup>347</sup>, car « même lorsque je parais être seul face à une page de livre, de journal ou de site Internet qui absorbe toute mon attention, celle-ci résulte d'un entrejeu très complexe d'envoûtement médiatique, d'alignement sélectif, de stratégies vectorialistes, de soifs de profits et de volonté de résistance — qui impliquent ensemble, une vaste gamme de rapports

---

<sup>347</sup> Pour une récente étude de psychologie cognitive sur l'attention sous l'angle du comportement humain et donc social, voir F. Maquestiaux, *Psychologie de l'attention*, Bruxelles, De boeck, 2013. Pour l'attention conjointe, A. Seeman, (sous la direction de), *Joint Attention : New Development in Psychology, Philosophy of Mind and Social Neuroscience*, Cambridge, MIT Press, 2012

sociaux au sein de la relation apparemment isolée que mes yeux entretiennent avec le papier ou l'écran », affirme Citton. L'attention conjointe fait aussi référence à « un ensemble de situations plus spécifiques et plus localisées, où je sais ne pas être seul dans le lieu où je me trouve et où ma conscience de l'attention d'autrui affecte l'orientation de ma propre attention »<sup>348</sup>. Ce que l'auteur définit « co-attention présentielle » se réalise lorsque « plusieurs personnes, conscientes de la présence d'autrui, interagissent en temps réel en fonction de ce qu'elles perçoivent de l'attention des autres participants ». L'attention présentielle agence les effets de présence en sentiment, du fait d'être réciproque et empathique : la présence est alors co-présence, une co-présence qui oscille entre les comportements des personnes impliquées, les expressions de leur visage, les mouvements de leur regard. On pourrait croire que cette co-présence est réelle dans la rue, par exemple dans la rue peinte par le peintre français, et que dans la médiation technologique la densité psychologique s'évapore. Si la co-présence demande de l'intensité, seulement le corps physique pourrait alors en faire l'expérience. Bien au contraire, nous soutenons, avec Citton, que « Que cette sensibilité aux émotions des autres participants passe par un dispositif de téléprésence comme Skype, plutôt que se dérouler dans l'immédiateté d'une coprésence physique, cela ne change pas grande-chose à l'affaire (pour autant que des gels d'image ne viennent pas trop entraver la connexion). La "présence" qu'on partage dans telles situations est donc davantage temporelle et sensible que strictement spatiale et physique, puisque des dispositifs télésthésiques ne leur font pas obstacle »<sup>349</sup>. Nous ne partageons pas la position de Citton là où il semble minorer la spatialité d'un appel via Skype, car à notre avis la dimension spatiale n'est pas évacuée dans ce genre de dispositifs : l'exemple cité, Skype, ne correspond pas à un simple média, comme le serait le téléphone, mais à un espace, dans lequel nous sommes avec notre interlocuteur. C'est de la co-présence de type Skype. Cet espace est formé par des signes et des formes graphiques, par un design reconnaissable, par des protocoles, par l'ensemble de mes contacts, c'est *sur Skype* qu'on se cherche, qu'on se parle et qu'on se voit, pas seulement à travers lui. Cela dit, dans l'analyse de Citton nous pouvons repérer des outils théoriques utiles à voir la profondeur de l'attention

---

<sup>348</sup> Y. Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014, p.125

<sup>349</sup> *Ibidem*, p. 128

conjointe, à laquelle nous regardons comme étant le produit de la performativité des dispositifs numériques. L'attention conjointe est un paradigme assez efficace pour décrire certaines dynamiques propres aux effets de présences numériques. Auprès de lui, nous distinguons d'abord un principe de réciprocité : « l'attention doit pouvoir circuler de façon bidirectionnelle entre les parties prenantes », tout comme se passe lors d'une conversation, où « un principe de réciprocité invite à une alternance des rôles entre ceux qui parlent et ceux qui écoutent. Un autre principe est celui de l' "effort d'accordage affectif", pour lequel "on ne saurait être véritablement attentif à autrui sans être attentionné à son égard". ce principe est d'importance fondamentale pour comprendre la performativité de certaines applications de messagerie instantanée :

Une condition de félicité de toute conversation exige un incessant travail d'ajustement réciproque entre la parole des uns et l'écoute des autres. Un "discours" peut se diffuser tout en restant largement indifférent aux réactions qu'il suscite chez ses auditeurs, ce qui est de toute façon le cas dans les systèmes radio qui ne permettent généralement aucun retour direct de leur part. Au contraire, un "dialogue" ne progresse que grâce aux microgestes d'encouragement, de sympathie, de prévention, de précaution ou de réconfort — autrement dit, grâce aux multiples "attentions" — que chacun des participants adresse à l'autre pour maintenir entre eux une bonne résonance affective, qui est bien plus déterminante encore pour le déroulement de leur échange que toute rigueur de raisonnement argumentatif.<sup>350</sup>

Ces ajustements seraient plus compliqués à faire lors d'une communication écrite et électronique à l'écrit, selon Citton, car les interlocuteurs sont dans un déphasage structurel et ne peuvent pas voir la mimique et la gestuelle l'un de l'autre ni entendre la voix et ses intonations. Les emojis, à son avis, ne peuvent pas du tout rendre compte de « l'infinie délicatesse des regards, des mimiques, des attitudes et des tonalités que plusieurs millénaires de pratique conversationnelle nous ont appris à développer pour ajuster nos paroles et nos écoutes d'une façon attentionnée à l'égard de nos interlocuteurs ». En désaccord avec Citton, nous avançons la thèse que la performativité numérique, dans l'ensemble de la mise en page, de la mise en scène, et de l'événement, dans l'agencement de pictogrammes, icônes, symboles, signes de ponctuation, mots, images et photos, a la capacité de *faire visage*, de devenir ce que le visage est chez Lévinas : ce qui nous annonce, ce où nous sommes, ce qui interpelle autrui, en lui posant la question, la question du visage. Plus loin,

---

<sup>350</sup>*Ib.* p. 129-130

dans le présent travail, nous allons revenir sur la performativité de la *visagerie* numérique, faisant toujours référence à la philosophie de Lévinas à travers la lecture de François Sebbah.

Strictement lié à la temporalité de l'être-en-ligne, nous adoptons un autre principe de l'attention présente, celui de l'improvisation :

Un tel travail d'ajustement et d'accordage réciproque ne peut jamais être complètement préparé à l'avance puisqu'il dépend de singularités affectives dont les réactions sont très difficilement prévisibles. Le troisième phénomène caractéristique des situations d'attention conjointe est donc à chercher dans les pratiques d'improvisation qu'elles appellent nécessairement : se montrer attentionné envers l'attention d'autrui exige d'apprendre à sortir des routines programmées à l'avance, pour s'ouvrir aux risques (et aux techniques) de l'improvisation<sup>351</sup>.

Tout le monde sait improviser, remarque Citton, parce qu'il suffit d'avoir participé à une conversation pour avoir appris les stratégies de l'improvisation : « nous ne commençons jamais une phrase sans nous exposer aux risques de la micro-improvisation qui la conduira à sa complétude — si tout va bien puisque, dans les faits, nous sacrifions souvent la rigueur syntaxique aux impulsions de l'expressivité ». En somme, « faire attention à ce à quoi l'autre prête attention — définition minimale de l'attention conjointe — conduit inévitablement à inventer ensemble ». Un principe fondamental de l'attention conjointe est ce que Citton définit « fascination du suspense gestuel : rien ne titille davantage notre attention que vivre en direct un geste en train de se faire ». La performativité de ce suspense, pur lequel nous vivons une expérience vivante pendant que une performance est en train d'avoir lieu, dépend aussi des possibilités de se tromper, en allant au-delà de tout ce qui a été appris pendant les répétitions :



**Figure 10 - Un exemple des trois points de suspension**

Quelle que soit la part de la préparation et de la répétition monotone des mêmes mouvements corporels au cours de milliers d'heures d'entraînement, la performance est toujours un moment où le geste doit excéder tous les efforts de programmation qui l'ont rendu possible. Les spectacles de théâtre, de musique ou de danse tiennent également une partie de leur force de cette dimension performantielle. Le risque d'oublier son texte, de faire une fausse note, de chuter instaure une tension souterraine qui intensifie l'attention des artistes et des spectateurs : en deçà de toute valeur esthétique, le simple

---

<sup>351</sup> *Ibidem*, p. 131

fait de tenir son rôle de performeur sans défaillir tient toujours déjà de l'exploit <sup>352</sup>

Notre thèse est que tous les symptômes de l'attention présentielle ne sont que des effets de présence, des effets produits et façonnés, aujourd'hui, par la *performativité socio-sémiotique* d'applications de messagerie et des réseaux sociaux. Ces médiations sont en train d'affiner une performativité tout à fait cohérente avec les principes de l'attention conjointe : dans ces milieux socio-technologiques, on *invente* ensemble, on s'approprie des signes et des *façons d'ad-tendre* vers l'autre, on habite la temporalité de l'être en train qui attire notre attention et notre réaction et qui coïncide parfaitement avec le concept de suspens gestuel. Comme il s'agit d'écriture, cette gestuelle s'inscrit dans la forme de mots et signes qui, dans leur ensemble, créent un système de ponctuation qui nous affecte. À travers des « effets ponctuels » se configure une expérience « stigmatologique »<sup>353</sup>, dans laquelle on peut répertorier nos gestes (et les affects qui vont avec) comme étant autant de *stigma* jusqu'à considérer notre présence numérique comme le contrecoup d'une série de ponctuations, gestes qui affecte le rythme et le style de l'écriture. Les points de suspension inscrits dans l'ellipse ou dans un cercle, 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 l'attention conjointe et du suspens gestuel. 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. Pendant une conversation, on est attentif à la même chose, et c'est finalement à l'attention d'autrui que je suis attentif : l'objet de mon attention est son attention, et pour lui c'est l'inverse. De cette façon, l'attention devient présentielle, elle produit des effets de présence assez sensibles et concrets. Nous reviendrons sur cet aspect dans le prochain chapitre, pour l'instant nous anticipons que dans ce 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

---

<sup>352</sup> *Ibidem*, p. 150

<sup>353</sup> Cf. P. Szendy, *À coups de points. La ponctuation comme expérience*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2013



je ne peux toucher sans être touché à mon tour. Nous verrons plus loin la puissance performative de ce glissement phénoménologique. Quant à son déroulement, la conversation via texto ou message audio se caractérise par une étrange hybridation de simultanéité et d'asynchronie : les deux participants ont beau écrire et enregistrer leurs messages en temps réel, sans que pour autant le décalage, dû à l'envoi du message au serveur et à la successive transmission au périphérique, engendre le paroxysme de deux ou plusieurs discours se superposant dans un même dialogue. Les sujets dont on parle se multiplient, ils demeurent distincts, comme deux conversations parallèles ou alors se croisent, les références entre questions et réponses s'imbriquent et se confondent, rendant encore plus vivante et imprévisible — encore plus performative — la communication. Le sentiment est celui d'une conversation vivace, animée par les moments d'incompréhension dus à la discontinuité du discours, du dialogue qui *techniquement* est un échange de message et de textos augmentés par des images : nos photos, portraits, icônes, avatars. Nous considérons que les inconvenants de ces échanges au lieu d'affaiblir les effets de présence de notre interlocuteur et de nous-mêmes, le renforcent. Si la messagerie instantanée modélisait et lissait la rythmique de nos échanges, perfectionnant la logique de l'alternance, cela ne pourrait qu'aplatir notre expérience, en la rendant moins réelle et moins vraie. Savoir produire le décalage, le décalage étant au cœur du temps réel du dialogue, constitue un trait performatif essentiel : « Ce qui m'intéresse dans la communication, écrit Dominique Wolton, dans la mesure où elle ne réussit pas toujours, puisque l'émetteur est rarement en ligne avec le récepteur, c'est de pouvoir gérer ce décalage. C'est parce que celui-ci existe que l'on se parle, se répond. En quoi consiste la communication ? Je te parle, tu ne m'écoutes pas, tu ne me comprends pas et tu me réponds. C'est une sorte de dialogue de sourds, le jeu de l'incommunication. Mais cette incommunication fonde l'être humain. On passe son temps à se remettre en déséquilibre pour se remettre en position de dialoguer. Communiquer c'est cohabiter <sup>354</sup>». La performativité des applications de messagerie instantanée s'alimente donc d'ajustements, d'improvisation, de décalages, de dis-fonctions, tout comme dans un dialogue vis-à-vis. Pour que l'illusion soit parfaite, elle ne doit pas lisser les inconvenants propres à toute

---

<sup>354</sup> D. Wolton, *McLuhan ne répond plus. Communiquer c'est cohabiter*, Paris, Ina, 2009.

communication.

## 2.9 Performativité du *direct* et de l'enregistrement

Certaines options et fonctions vont de plus en plus dans une direction bien reconnaissable, celle du *live*, du « direct », de ce qu'on vient de décrire comme étant le croisement perceptif de l'attention présente. Par exemple, sur Snapchat on est averti du fait que quelqu'un de nos contacts est en train de nous envoyer un *snap*; quiconque, sur Facebook, peut « *être en direct* », c'est-à-dire prendre une vidéo qui, avec un décalage de quelques secondes, s'affiche sur le mur comme étant une sorte de directe à la télévision ou sur YouTube. Parmi les « directs » auxquels il nous arrive de pouvoir assister, certains sont pris en modalité *selfie* alors que d'autres sont souvent liés à des situations particulièrement spectaculaires (voyages, concerts, matchs, fêtes d'anniversaires, mariages). Pouvoir aller en direct transforme Facebook en une sorte de TV web personnelle, avec un impact potentiellement très fort en termes de performativité, car les effets de présence se manifestent dans une multimédialité très attirante. L'impact performatif du direct peut être mesuré pendant que la capture vidéo continue d'être transmise grâce aux pouces *J'aime* qu'on voit arriver les uns après les autres, dans une animation très vivace. Une autre innovation très significative par rapport à l'animation et à la *mise en direct* de ce qui avant auparavant était figé concerne les commentaires sur Facebook : depuis 2016, lorsqu'on porte son curseur sur les commentaires d'une publication quelconque que nous aussi avons commentée, nous voyons s'afficher un message disant que « quelqu'un est en train d'écrire son commentaire ». Cette information constitue une modification majeure, car elle intervient exactement là où toute chose ne s'affichait que lorsqu'elle était accomplie et enregistrée, donc temporellement marquée, avec l'historique des modifications éventuellement apportées à un commentaire. Cette information, « quelqu'un est en train d'écrire un commentaire », comporte une différente impression, celle d'observer le processus en train de s'accomplir. Encore une autre modification qui tend à fragiliser

l'enregistrement des contenus : depuis 2016, sur Facebook, lorsque je choisis une photo de couverture ou profil ou je veux publier un contenu quelconque, je peux le « rendre provisoire », en le destinant, c'est-à-dire, à une durée préétablie de 24 heures. De même, Messenger nous offre la fonctionnalité Messenger Day ou « Ma journée sur Messenger », qui permet de publier des photos ou des vidéos pouvant être personnalisés avec du texte, des autocollants ou des cadres. Tout cela disparaît au bout de 24 heures, après avoir été affiché dans une vitrine horizontale qui surplombe la fenêtre des notifications, avec un marqueur temporel indiquant le temps restant. Cette option, qui va vers une temporalité éphémère, cherche à introduire dans un environnement numérique caractérisé par l'enregistrement inéluctable de tout contenu, un élément provisoire comparable au Snap, même si sur une plus longue durée. Cette vague d'éphémère est de plus en plus croissante, nous pourrions croire que c'est la seule tendance et pourtant il y a aussi des tendances contraires qu'il convient de considérer en sorte d'observer l'hybridation de la temporalité socio-numérique. Nous assistons à une dialectique entre enregistrement et direct, auprès de laquelle nous soulignons la tension entre deux versions temporelles différentes qui reviennent à concrétiser les options théoriques sur lesquelles on a réfléchi plus haut, voire la dialectique entre actuel (ici considéré comme enregistrement) et virtuel (ici considéré comme « direct », live). Snapchat, depuis toujours le réseau de l'éphémère, propose depuis 2017 l'option *Memories*, une nouvelle section à laquelle on a accès en scrollant le rouleau vers le haut, ainsi de pouvoir sauvegarder les snaps (photos et vidéo partagés) sur les serveurs de Snapchat et non plus seulement sur le disque dur de son appareil. Ainsi, Snapchat rejoint les applications de messagerie qui font de l'enregistrement leur propriété spécifique. Sur Facebook, dès que notre réponse devient notification est immanquablement associée à un marqueur temporel : « il y a X minutes », « hier à 23 :40 », « 27 juin à 16 : 27 » : sur le mur, comme dans le rouleau des notifications et dans le fil d'actualité, un archivage indéfectible s'instaure. Depuis 2016, nous avons un bouton de plus sur notre mur, celui de notre historique personnel où nous pouvons voir la liste exacte de tous nos micro-fait et gestes, y compris nos J'aime et nos réactionsémojis. Notre action est immédiatement enregistrée et répertoriée, listée et collectée dans des box qu'on peut consulter à tout moment : c'est le côté de la

cristallisation du temps propre à cette technologie de l'enregistrement qui est le numérique. Recevoir une notification veut dire que quelque chose vient de se passer, et qu'elle s'actualise en se marquant temporellement ainsi de pouvoir s'inscrire dans une histoire. Cette histoire assume la forme d'une liste s'inscrivant dans une fenêtre : une liste, pourrait-on dire, d'objets, objets relationnels, visuels et graphiques, qui sont aussi des micro-événements, même au sens strict du terme. La notion d'événement, qu'on a déjà convoquée plus haut, nous peut servir encore de sonde pour une analyse sémiotique de la temporalité propre aux plateformes dont il est question, notamment Facebook et Messenger. Sur la base d'une sémiotique des objets considérés dans leur relation au temps, nous pouvons reconnaître une *événementialité* des objets qui s'articule dans une série, dans une séquence : cette séquence scande le cours du temps et produit le sens d'un récit <sup>355</sup> ». L'événement peut être événement passé, événement historique, comme dans les références temporelles des notifications qui historicisent, justement, la succession de leur apparition. Par ailleurs, l'événement peut être vu comme étant surtout une surprise par laquelle le cours des choses est modifié. L'événement s'oppose à l'état : si celui-ci l'état représente l'étendue des choses, voire leur capacité à s'installer et s'étaler dans l'espace et dans le temps, l'événement est un comble d'intensité qui progressivement se transforme en étendue, comme le font les interruptions des notifications. La dialectique entre événement et état traduit en termes d'intensité et d'étendue, une tension cruciale dans le milieu numérique, où l'effet performant résulte de l'irruption événementielle des pop-ups, des messages, des sonneries, aussi bien que de l'enregistrement qui garanti la réalité et la continuité des nos actions. Les enjeux contraignants de l'enregistrement se combinent avec les aspects dynamiques des actions en train de se faire : la performativité numérique et les effets de présence qui en dérivent, nous le disons encore, répondent à cette double articulation temporelle.

Depuis 2016, Facebook nous propose chaque jour un souvenir, c'est-à-dire un contenu (post ou photo) publié il y a un certain temps, jour par jour. C'est, pour ainsi dire, l'anniversaire de notre souvenir que Facebook nous invite à partager. De cette façon, la continuité chronologique de notre

---

<sup>355</sup> Cf, A. Beyart-Geslin, *Sémiotique des objets. La matière du temps*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015

action est hybridée et perturbée par l'intromission de ces souvenirs, avec un effet de confusion engendrant facilement plus qu'une équivoque. Celui qui regarde le souvenir s'affichant sur le mur de son ami ne s'aperçoit pas toujours qu'il s'agit d'une ancienne publication, et donc il commente comme si c'était du présent. Pour le titulaire du compte, cette re-proposition d'un fragment de son passé s'insère dans l'optique d'un rapport réflexif à ces traces tout en pouvant comporter des conséquences désagréables lorsqu'il s'agit d'un contenu relatif à une relation amoureuse terminée ou à une personne disparue il y a quelque temps. Quoi qu'il en soit, c'est une manière d'agiter et mélanger deux plans temporeux différents, en renouvelant l'intérêt d'un moment passé pour le proposer à un public vieux et nouveau à la fois, dynamisant de cette façon l'archive. L'enregistrement et l'archivage sont au centre de l'ontologie du numérique élaborée par Maurizio Ferraris :

Depuis que le web et ses dispositifs ont fait irruption, de façon capillaire, dans notre vie, nous sommes en fait entrés dans une troisième ère, que je propose d'appeler ère de l'enregistrement. De même que dans la société de production on fabrique et que dans la société de la communication, on transmet, dans la société actuelle ce qui est fabriqué et transmis est un document enregistré, destiné à rester là où il se trouve tout en circulant dans un temps et un espace indéfinis. Chaque usager est en même temps usager et producteur d'informations postées sur les réseaux sociaux. En même temps, chaque contact sur le web produit automatiquement des informations et des documents sur les usagers. Il se crée ainsi une situation d'indistinction entre la sphère sociale et la sphère médiatique (la vie sociale est ce qui se produit sur le web) et entre le privé et le travail (les mêmes dispositifs servent pour le travail comme pour la gestion de la vie privée et pour le loisir)<sup>356</sup>.

Cette aptitude de la technologie numérique à enregistrer fait une seule chose avec l'activité principale à laquelle elle nous pousse, c'est-à-dire écrire. Cette injonction à l'écriture a dépassé les intentions et les projets des concepteurs mêmes, tout en comportant une inversion par rapport au sentiment qu'on avait à la moitié du siècle dernier à l'égard du futur de l'écriture dans une culture qui semblait aller vers une audio-visualisation généralisée :

À son apparition, le téléphone portable était un outil pour parler, c'est-à-dire formuler des messages dont la survivance n'était confiée qu'au seul enregistrement externe et souvent inefficace effectué par la mémoire de l'interlocuteur. Mais très vite, surprenant du reste les techniciens eux-mêmes qui les concevaient et les sociétés qui les commercialisaient—, les portables se sont transformés en machines à écrire, puis, grâce à un développement de la mémoire qui n'a d'équivalent dans un appareil technique d'usage quotidien, en mécanismes pour enregistrer des communications, des images, des

---

<sup>356</sup> M. Ferraris, *Mobilisation totale*, [2015], Paris, PUF, 2016, p. 41-42

textes. Je répète que ni les techniciens ni les serveurs ne prévoyaient une évolution dans cette direction.<sup>357</sup>

Les observations de Maurizio Ferraris nous rappellent deux prophéties particulièrement prestigieuses et qui pourtant, ainsi que le souligne le philosophe italien, se sont révélées complètement erronées : celle d'André Leroi-Gourhan et celle de Marshall Mc Luhan. Dans son paragraphe significativement intitulé « Au-delà de l'écriture: l'audiovisuel », où il est question de la valeur de l'écriture et d'une originale comparaison entre les effets sonores internes et l'enregistrement de la voix, André Leroi-Gourhan soulignait que dans l'écrit est implicite une reconstruction du son et donc d'une « matière phonétique », une phonation intime qui en tant que telle demeure individuelle. Chacun sent sa propre voix interne dire ce qu'il est en train d'écrire, dans un accompagnement sonore enrichi d'images qui restent, elles aussi, dans l'imagination du lecteur. En poursuivant sa réflexion, l'ethnologue français envisageait l'éventualité que l'écriture ne soit déjà condamnée à la marginalisation sociale sous l'essor de l'audiovisuel: « On peut se demander si l'écriture n'est pas déjà condamnée, malgré l'importance croissante de la matière imprimée à l'époque présente. L'enregistrement sonore, le cinéma, la télévision sont intervenus en un demi-siècle dans le prolongement de la trajectoire qui prend son origine avant l'Aurignacien ».

Dans *Le geste et la parole*, on peut lire :

L'enregistrement de la pensée et sa restitution mécanique restreignent encore ce battement et l'on doit se demander quelles conséquences un tel resserrement entraîne. [...] Ce sont en effet les images visuelles à deux dimensions qui, par la photographie, connaissent d'abord la reproduction automatique. Puis, comme est intervenue l'écriture, la parole connaît, avec le phonographe, sa fixation mécanique. Jusqu'à un certain point, les mécanismes d'assimilation mentale ne subissent aucune distorsion: purement statique et visuelle, la photographie laisse l'interprétation aussi libre que l'était celle du Paléolithique devant les bisons d'Altamira. Le phonographe, de son côté, impose une chaîne auditive sur laquelle vient se tramer une vision mentale libre et personnelle.<sup>358</sup>

Dans les mêmes années, et avec une tout autre perspective théorique, Marshall Mc Luhan croyait pouvoir constater le malaise que la culture et l'homme occidentaux éprouveraient par l'obligation à écrire. Le sociologue arrivait à affirmer que dans la culture occidentale, la survie de l'écriture et l'imprimerie constituent un vrai problème, étant donné que les médias électriques, notamment le

---

<sup>357</sup> *Ibidem*, p. 42-43

<sup>358</sup> A. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole. Technique et langage*, [1965], Paris, Albin Michel, p.294-295

téléphone, la radio et la télévision ont ébranlé les valeurs occidentales qui ont, pour fondement, l'écriture et la structure linéaire de l'alphabétisme phonétique:

L'inquiétude actuelle qu'éprouve l'homme civilisé devant le mot écrit contraste vivement avec la soif d'apprendre du primitif. Pour certains Occidentaux, le mot écrit ou imprimé est devenu un sujet scabreux. Bien sûr on écrit, on imprime et on lit aujourd'hui plus de choses que jamais, mais il existe aussi désormais une technologie électrique qui menace cette technologie ancienne de l'écriture basée sur l'alphabet phonétique. Parce qu'elle prolonge notre système nerveux, la technologie électrique semble favoriser la parole, englobante et riche en possibilités de participation, au détriment du mot écrit spécialisé.<sup>359</sup>

Le phonographe, le téléphone, la radio et la télévision nous faisaient entrer dans le monde du son, en tant que champ unitaire de relations instantanées selon Mc Luhan : ces relations étaient amnésiques, car les outils en question ne gardaient aucune trace des informations véhiculées. Comme tous les médias sont des prolongements de notre corps dans le domaine public, l'action qu'ils ont sur nous tend à établir un rapport nouveau entre les sens : par rapport à ce nouveau et fascinant environnement sensoriel, oral et vocal, l'écriture semblait être obligée de se rendre à l'évidence, selon le sociologue canadien : le futur, ce semblait devoir être le son, la voix<sup>360</sup>. Aujourd'hui, le mouvement de SMS et messagerie instantanée renverse la tendance. Nous avons tendance à écrire, et ce que nous écrivons est, par défaut, enregistré. Ainsi, selon Ferraris, à chaque instant nous devons faire avec des ordres écrits, qui requièrent notre réaction, qui instaurent des normes, malgré notre volonté ou même à notre insu.

[le web] ne se limite pas à fournir à ses usagers de nouvelles possibilités informatives et expressives ; il devient l'instrument de transmission de responsabilités et d'ordre ayant pour fins l'accomplissement d'actions. Transformant tout contact en une requête qui exige une réponse individuelle, le web est un grand système où l'on travaille sans même savoir qu'on est en train de travailler.<sup>361</sup>

L'enregistrement de nos textos, de nos statuts, snaps, tweetts et messages n'aboutit pas du tout à produire des lettres mortes, des archives inertes, des traces éteintes. Bien au contraire, cet enregistrement nous mobilise, nous fait tomber dessus la responsabilité et même l'urgence de la réponse, de la réaction, de la présence qui nous incombe comme dans un chantage implicite et

---

<sup>359</sup> M. Mc-Luhan, *Pour comprendre les médias*, [1964], trad.fr., Paris, Point, 2012, p. 105-106

<sup>360</sup> Nous nous sommes penchés sur cette question dans P. Cavallari « Le phonopostale et les sonorines : un échec riche d'idées », *Cahier de L'école Nationale Louis Lumière*, n. 10, 2017

<sup>361</sup> Ferraris, op. cit., p. 77-78

socialement admis. Le chantage d'une requête assidue et incessante qui, à travers les notifications, nous appelle tout le temps à démontrer que nous savons être attentifs et réactifs ainsi que le rythme assumé dans notre milieu le demande. C'est pourquoi « le fait d'avoir un Smartphone dans la poche signifie à coup sûr avoir le monde en main, mais, automatiquement aussi, être aux mains du monde : à chaque instant pourra arriver une requête et à chaque instant nous serons responsables », remarque Ferraris<sup>362</sup>. En effet, qu'est-ce que seraient nos échanges sur Messenger ou Whatsapp sans une propriété fondamentale que les plateformes confient à nos écrits, voire leur permanence ? Comment pourrions nous assurer une continuité de sens quelconque, dans des « conversations » qui souvent se déroulent et s'étalent pendant quelques jours, voire sur des semaines, avec de longues pauses entre une session de t-chat et l'autre, sans pouvoir consulter les derniers messages reçus et même les derniers messages que nous même avons envoyés ? Quelle stabilité pourraient-elles avoir nos *liaisons numériques* si sur nos murs Facebook tout disparaissait au lieu d'être là, écrit, vu, consulté et commenté plusieurs fois et beaucoup de temps plus tard ? Nous rejoignons Ferraris lorsqu'il remarque que l'enregistrement n'est pas seulement une source de devoir, mais aussi « la condition nécessaire de l'action, si nous entendons du moins par e mot la capacité d'opérer sur un mode finaliste »<sup>363</sup>.

## 2.10 Performativité affective des emoji

L'action numérique est toujours chargée d'un contenu émotionnel, plus ou moins heureux : agir, en produisant des éléments textuels et visuels, implique l'expression de sentiment et états d'âme. Le web est devenu « théâtre d'émotion »<sup>364</sup> : la tendance générale à l'expressivité, la tendance générale à exprimer et partager son état d'âme est le moteur des interactions propres à tous les réseaux sociaux et à beaucoup de forums et de blogs. L'affectivité, considérée comme la capacité de produire un effet, voire une émotion, sur une personne ou sur un environnement, constitue une large partie de la sociabilité numérique : les architectures informationnelles et socio-technologiques se basent sur la circulation des affects, affects à solliciter, agencer, exploiter. La

---

<sup>362</sup> *Ibidem*, p. 17

<sup>363</sup> *Ib.*, p. 45

<sup>364</sup> Fogel, Patino, op. cit., p. 64



très récente étude de Camille Alloing et Julien Pierre nous invite à voir la circulation des affects dans une perspective politique qui nous demande une attention particulière pour ne pas être dupe devant un phénomène croissant.

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 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 investissements.<sup>365</sup>

Comment ces affects circulent-ils ? Certes, à travers de stratégies algorithmiques capables d'agencer les expressions des usagers et de les influencer (ainsi que l'a démontré l'expérience menée par Facebook en 2011), mais à un premier niveau à



Figure 12



Figure 11

travers des constellations pictographiques qui sont investies par les usagers lorsqu'il s'agit de colorer leurs mots ou, tout simplement, lorsqu'il s'agit de *les* dire. Ces constellations sont celles des emojis, qui depuis quelques années, d'une mise à jour à l'autre, caractérisent l'expressivité émotionnelle numérique, s'hybridant à l'écriture jusqu'à devenir eux mêmes écritures. Écriture de visages, d'expression, de réactions, sentiments et d'états d'âme. En 1698 et en 1727 ont été publiés, posthumes, *Méthode pour apprendre à dessiner les passions* et *Expressions, passions de l'âme, représentées en plusieurs testes gravées*, de Charles le Brun, peintre et décorateur, directeur de l'Académie Royale de peinture et de sculpture, connu pour avoir décoré, entre autres, le château de Versailles et la galerie des Glaces en tant que peintre officiel au service

<sup>365</sup> C. Alloing, J. Pierre, *Le web affectif*, Paris, INA, 2017, p. 103

de Louis XIV <sup>366</sup>. Dans son première œuvre, l'artiste assume l'évidence que « la plus grande partie des passions de l'âme produisent des actions corporelles », et donc qu'« il est nécessaire que nous sachions quelles sont les actions du corps qui expriment les passions et ce que c'est que l'action ». La passion est pour lui un mouvement de l'âme, et tout ce qui comporte des passions « fait faire au corps quelque action ». L'action n'est autre chose que ce mouvement, le mouvement des muscles induit par la transmission nerveuse ayant son origine dans le cerveau. Les mouvements extérieurs que nous pouvons observer correspondent à la « nature » des passions que l'artiste inventorie et décrit dans son ouvrage, où il détaille le contenu de ces passions, d'abord, et leurs expressions corporelles par la suite. Ainsi, l'amour, le désir, la crainte, le désespoir, la colère correspondent à la description des micromouvements et de l'aspect des sourcils, des yeux, des lèvres, des narines, des mains et des jambes. « Les affections de l'âme suivent le tempérament du corps », écrit-il dans les conclusions, et les marques extérieures sont des signes certains des affections de l'âme ». Avec un glissement terminologique l'auteur semble nous dire ce qu'il appelé passion est l'affection. Affecter c'est avoir un effet sur quelque chose à travers une action. En 1727 voyait le jour son cahier de dessins où outre les descriptions des « passions de l'âme », nous pouvons voir une multitude de visage représenté dans leurs expressions. Ici les passions ne sont pas décrites comme états d'âme, mais comme mouvements et expressions. Ainsi, la tristesse « fait élever les sourcils vers le milieu du front plus que du côté des joues », « la prunelle est trouble, les paupières abattues et un peu enflées ; les narines tirant en bas ; la bouche entre-ouverte... » **Dans le dessin** correspondant (photo 10), on voit une fille dont l'expression confirme la relative description. « La prunelle placée également entre les paupières paraît fixée vers l'objet ; la bouche s'entre ouvre et ne forme pas de changement marqué dans les joues ». Dans une galerie de visages qui dans l'édition du 1727 occupent chacun une page, dans une palette de passions assez nuancées, « l'admiration simple » est distincte de « l'ammiration avec étonnement » (photo 11) : « Les mouvements qui accompagnent cette passion, ne sont presque différents de ceux de l'admiration simple, qu'en ce qu'ils font plus vifs et plus marquez ; les sourcils plus élevez, les yeux plus ouverts, la prunelle plus

---

<sup>366</sup> C. le Brun, *Méthode pour apprendre à dessiner les passions*, [1698, 1702], Paris, Forgotten Books, 2018 et *Expression passions de l'âme, représentées en plusieurs testes gravées*, [1727], Paris, Hachette/BnF, 2016

éloignée de la paupière inférieure, et plus fixe. La bouche plus ouverte, et toutes les parties dans une tension beaucoup plus sensible ». « De la joie mêlée de surprise naît le ris, qui fait élever les sourcils vers le milieu de l'œil et baisser du côté du nez ; les yeux presque fermes paraissent quelquefois mouillés, ou jeter des larmes qui ne changent rien au visage ; la bouche entre-ouverte, laisse voir les dents ; les extrémités de la bouche retirées en arrière, font faire un plis aux joues qui paraissent enflées, et surmonter les yeux ; les narines sont ouvertes, et tout le visage de couleur rouge ».

L'étude physiognomique et graphique de Charles Le Brun et Jean Audran doit être considérée comme une singulière anticipation des *smiles* et des emoji qui intègrent les systèmes d'écriture dans la messagerie des Smartphones tout comme sur les réseaux sociaux, sites de rencontre et applications de messageries instantanées. Une différence fonctionnelle fondamentale est, bien sûr, que les visages dessinés par les deux artistes sont des pures représentations explicatives, alors que les émoticons sont, dans leur ensemble assez pittoresque, un outillage de communication. Cependant, dans les deux cas, nous sommes confrontés au même problème, c'est-à-dire celui de l'universalité des expressions saisies. Chez les deux artistes, les descriptions des passions semblent tenir pour acquise cette universalité, qui trois siècles plus tard fera l'objet des théories de Paul Ekman sur les émotions fondamentales. Auprès du célèbre psychologue américain, nous ne devrions distinguer que six émotions fondamentales (tristesse, joie, colère, peur, dégoût, surprise) qui seraient universelles dans leurs expressions faciales, au-delà de toute différence culturelle et temporelle. Le souci d'universalité est le même que celui auquel a dû faire face (au sens strict de l'expression aussi) le designer de Facebook, Geoff Teehan, qui en 2016 a ajouté une barre de « réactions » à côté du pouce du *J'aime*. Avant cette innovation, on ne pouvait qu'aimer ou partager un contenu (photo ou écrit) : sur Facebook comme ailleurs, « les boutons de partage permettent de faire circuler des opinions et des affects tels qu'ils sont exprimés par leur auteur. Ils favorisent ainsi, ainsi que l'écrivent Camille Alloing et Julien Pierre, la circulation des informations sur les plateformes (et entre les plateformes) tout en facilitant le comptage des reprises. Ces boutons matérialisés à l'écran par des signes émotionnels polysémiques (cœurs, pouces levés)

multiplient les usages tout en permettant explicitement « d'affecter » un message ». En appuyant sur le pouce levé (le même que celui de YouTube) par lequel on dit *J'aime*, on peut choisir parmi le *J'adore* (avec un cœur) ; le *Haha* traduisant le ris ( avec la tête à la gorge déployée qui bouge ») ; le *Wouah* d'étonnement (la tête tournant sur les côtés, la bouche, les yeux et les sourcils caricaturant l'expression) ; l'emoji en larmes, avec sourcils, paupières et lèvres tombants, accompagné par l'écriture « triste ») ; le *Grr* de rage et refus (avec la seule tête à être en rouge, enflée ). Cette palette de réactions possibles modifie le paysage émotionnel de la plateforme, après des années où on ne pouvait qu'aimer un contenu dans une espèce d'injonction implicite au consensus. Les emojis sont plusieurs centaines, Facebook , WhatsApp et les majeures maisons de téléphonie mobile les mettent à jour périodiquement, en variant de plus en plus les thèmes et les références. Ainsi, on peut distinguer les emoji *smiles* et personnes, ceux qui se réfèrent aux animaux et à la nature, et puis les emoji au sujet gastronomique, ceux des activités (travail, sport, loisir), et encore de phases de la journée et des lieux, des objets d'emploi plus ou moins quotidien, symboles disparates (de la signalétique à l'orthographe), drapeaux.

Ici nous nous intéressons aux emoji dans leur capacité performative, qui ici est capacité d'affecter, c'est-à-dire *d'avoir un effet sur*, marquer, et aussi émouvoir, au sens étymologique du verbe qui renvoi au mouvoir, mettre en mouvement : « à la fois causes et conséquences, les affects sont les forces et les mouvements qui traversent et constituent des situations », affirment dans leur article Fred Pallier et Florian Vörös. Les affects, disent-ils, « donnent forme à des matières et intensifient des systèmes de signes. Les affects agencent des corps, des contenus médiatiques et des appareils techniques.[...] En tant que principe abstrait d'action et de réaction... les affects forment des relations et redéfinissent les entités qu'ils agencent. [...] Différents affects en rapport peuvent aussi bien converger et s'amplifier que diverger et s'atténuer. Aussi intense soit-il, remarquent encore les deux auteurs, 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 »<sup>367</sup>. Les emoji caractérisent toujours plus notre activité de communication pendant nos sessions de navigation sur les réseaux sociaux tout comme lors de l'écriture d'un simple texto. À travers leur emploi nous ne colorons pas simplement ce que nous disons, mais disons des choses différentes, car leur sens, au-delà, et au deçà de la standardisation des pictogrammes, peut toujours être *un autre*. Emoj et smiles produisent et se chargent d'une « performativité affective », ainsi que l'écrit Antonio Casilli<sup>368</sup>. Les pictogrammes, toujours avec les mots du sociologue, comportent une « grammatisation des émotions ». Ce que nous voulons explorer c'est exactement cette performativité et cette grammatisation d'un espace: un espace émotionnel qui trouve une dimension incarnée, picturale et ludique, dans l'emploi des emoji. À l'instar de Marcel Danesi, auteur d'un ouvrage que nous adoptons ici comme étant le plus exhaustif pour une histoire et une analyse sémiotique des emoji, nous distinguons en fait trois fonctions principales dans l'emploi de ces pictogrammes : une fonction phatique, une fonction émotive et une fonction pragmatique. Trois fonctions qui à bien voir se mélangent et se superposent dans l'emploi qu'on fait, en se renforçant mutuellement. Ainsi, « a smiley used at the beginning of a text message provides a basis on which to present such a face and to imbue the tone of the message with positivity, thus ensuring that bonding between the interlocutors is maintained »<sup>369</sup>. Les emoji peuvent être très bien utilisées dans un énoncé d'ouverture, à la place des mots de salutations comme « Coucou » ou « Salut », avec un effet qui se veut moins pressant que si c'était un mot, tout comme dans une phrase conclusive pour remplacer le « ciao », le « au revoir », le « bonne soirée ». Cet emploi est censé amoindrir l'effet désagréable de la conclusion que nous ou notre interlocuteur impose à notre tchat, et veut nous rassurer à l'égard de sa sympathie vers nous. Un autre usage phatique est, toujours à l'instar de Danesi, celui où l'emoji remplit un vide, un peu comme des phrases conventionnelles font dans un moment inconfortable de silence lors d'un vis à vis. L'emoji, peut-être déplacé par rapport au contenu des messages, peut ainsi rendre plus gai et amusant un moment qui autrement serait plutôt pénible. Comment les

---

<sup>367</sup> F. Pallier, F. Vörös, « Des effets aux affects : médiations, pouvoir et navigation sexuelle en ligne », *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 11/2017 (disponible en ligne)

<sup>368</sup> Introduction à C. Alloing, J. Pierre, *Le web affectif. Une économie numérique des émotions*, Paris, INA, 2017

<sup>369</sup> M. Danesi, *The Semiotics of Emoji*, Londres, Bloomsbury, 2017, p. 19

emoji peuvent-ils représenter un état d'âme dans le contexte d'un dialogue? « Dans une conversation face à face, soutient Danesi, les gens utilisent des interjections, des intonations, et encore d'autres stratégies prosodiques, à côté des mots-clés et des phrases, pour partager leurs sentiments, d'une façon implicite ou pas. Dans un message digital, tout cela est souvent remplacé par les emoji ». Dans l'exemple choisi par le sémiologue, qu'est-ce qui se passe si j'accompagne la phrase « Je bois » avec les emoji de plusieurs boissons alcoolisées (un verre de bière, du champagne, un cocktail, un verre de vin), et que mon interlocuteur répond avec l'émoticon d'une tasse de café et celui de désapprobation ?

The insertion of four emoji signs standing for different alcoholic beverages after the phrase I drink !!! does not have pure illustrative value ; rather, it's the sender's state of mind and perspective on drinking. This amalgamation of alphabetic punctuation (the repeated exclamation points) with the emoji images constitutes an emotive speech act, suggesting the writer's probable dread and reprehension of such beverages. The coffee emoji combined with the angry-disappointed face emoji is a self-contained phrase, relaying the kind of drink (coffee) that is the correct one and the disappointment felt by the sender that is not the case at hand (« Oops » = « I should have had coffee instead »)<sup>370</sup>.

En général les emojis plus proprement émotifs, voire les emojis d'expressions faciales, permettent de nuancer le sens du message, ainsi d'éviter ou du moins de limiter le risque potentiel dû à une communication qui peut comporter des équivoques concernant la compréhension du *ton* avec lequel on peut faire une blague ou bien écrire un mot d'affection.



Figure 13

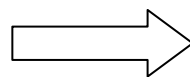


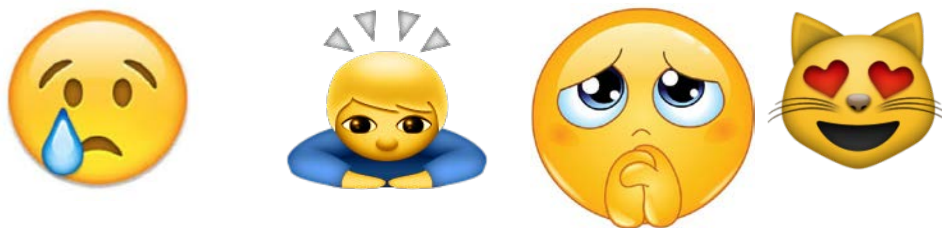
Figure 14

Cela est évident dans l'emploi paradoxal de l'émoticon « terreur » (à notre avis, une singulière stylisation du tableau *Le cri* de Munch – photo 11 et 12), utilisé, remarque Danesi, pour souligner

---

<sup>370</sup> *Ibidem*, p. 22

ironiquement une réaction adverse<sup>371</sup>. De même, l'émoticon d'excuse arrive à rendre celles-ci, pour ainsi dire, plus légères, comme si ce n'était pas trop grave.



Si on considère, autre exemple, certains émoticons d'amour, on comprend comment jouer avec les cœurs, les bises, les yeux d'un chat, déplace considérablement le sens du message qui accompagne l'émoticon choisi. Dans une communication ambiguë quant à son inspiration amoureuse, jouer avec ces émoticons peut faire passer des messages qui vont bien au-delà du contenu de nos phrases. En général, et c'est un facteur qui échappe à l'analyse qui se concentre sur les aspects plus proprement sémantiques, le caractère des émoticons, qu'ils soient faciales ou d'objets ou moyens de transport ou autre encore, est celui du jeu : l'emploi d'un emoji à la place d'un mot ou à son côté, au-delà des cas particuliers, rend notre dire plus blagueur et redimensionne l'impact de notre message. Il suffit d'ailleurs de mettre l'émoticon blague (clin d'œil et langue hors des lèvres) à côté de quoi que ce soit pour expliciter notre sentiment. Les emoji participent de la *gamefication* numérique, car ils sont éminemment ludique : il faut reconnaître que lors d'une communication au sujet sérieux, on n'utilise pas les emoji, sauf dans la palette des réactions Facebook où un contenu funéraire peut faire l'objet d'un emoji de tristesse. Les plus récentes versions de l'iPhone comportent l'insertion par défaut des emojis dans le texte de nos messages : il suffit d'écrire « fraises » pour voir disparaître le mot remplacé par l'emoji correspondant qui, si on corrige cette option, est tout de même proposé dans la barre des options d'écriture assistée. C'est une créolisation de langages activée par défaut, Danesi parle à cet égard d'emoji de translation.<sup>372</sup> Il faut noter que l'emploi des emojis étant de plus en plus répandue et sollicité par de mises à jour qui en ajoutent de nouveaux

---


<sup>371</sup> *Ibidem* p. 106

<sup>372</sup> *Ibidem* p. 144

et enjolivent les autres, écrire sans émoticons est ressenti comme austère, sérieux, émotivement pauvre, inexpressif. L'emploi des emojis confère à notre communication un *style*, caractérisant les mots en sorte d'avoir un effet gai de couleurs et formes. Le style, la façon, la manière, ainsi que nous l'avons dit dans le chapitre précédent avec Marielle Macé et avec Christian Wulf sont des composantes essentielles de la performance sociale. Ici, la performance des emoji consiste dans la production des effets de présence qui rendent possible la circulation des affects. L'affect semble ne résider plus dans un objet ou dans un signe, mais bien dans la circulation entre les objets et les signes<sup>373</sup>. Cette circulation est assurée par les gestes, et beaucoup d'emoji reproduisent des gestes bien reconnaissables tout en les inscrivant dans le contexte particulier du message.

Pensons aux emojis « de mains » avec lesquels nous pouvons saluer, exprimer notre consentement, notre appréciation, notre opposition, prier l'autre de nous faire un plaisir, etc. : dans tous ces cas-ci les effets de corps sont évidents.



Il en va de même pour certains émoticons représentant l'action d'écrire, ou de lire, de regarder, espionner, écouter, dormir, parler, chanter, marcher. Et aussi une certaine manière de s'habiller ou se coiffer. La circulation de ses affects est ce que Alloing et Pierre  définissent comme travail affectif, qu'ils distinguent du travail émotionnel : 'le

---

<sup>373</sup> S. Ahmed, « Affective Economies », *Social Text*, 79, vol. 22, n° 2, 2004, pp. 117-139



premier consiste à favoriser la circulation des affects pour produire de l'engagement...(il se retrouve au sein des plateformes web [algorithmes de recommandation, ciblage publicitaire], chez les annonceurs [usage des émoticônes/emoji, communication affective] et ces les usagers [favoriser la recommandation, attirer l'attention]. Le second interroge la mise à l'épreuve des émotions effectuées par les individus dans différents contextes, notamment de travail', lorsque les usagers 'mettent à l'épreuve leurs émotions dès lors qu'ils interagissent avec d'autres'<sup>374</sup>.



Ici nous ne voulons pas refaire l'histoire des théories sur les affects, les passions et les émotions, histoire à laquelle correspond une énorme littérature en psychologie comme en philosophie. Jean-Paul Sartre, dans son *Esquisse d'une théorie des émotions*, là où prend en examen les théories classiques de la littérature psychologique, avant d'avancer l'hypothèse phénoménologique, écrit que la phénoménologie est la seule à se soucier des 'conditions de possibilité d'une émotion' telle qu'elles sont données par et dans 'structure même de la réalité humaine'<sup>375</sup>. Une structure évidemment propre au web est celle de la communication, et d'ailleurs les emojis sont toujours utilisées *vers* quelqu'un et devant quelqu'un. Pour construire un cadre théorique adéquat, nous ne pouvons pas nous passer de cette évidence si nous voulons chercher à comprendre leur action de lien entre présence, affects et communication. Du point de vue des SIC, il y a dix ans, on pouvait encore observer, à l'instar de Fabienne Martin-Juchat, l'absence d'une théorie apte à décrire 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 une

<sup>374</sup> Alloing, Pierre, *op. cit.* p. 81

<sup>375</sup> J.-P. Sartre, *Esquisse d'une théorie des émotions*, [1938], Paris, Hermann, 1995, p.14

psychologisation des émotions dans la communication. Aujourd'hui même au sein des SIC, les affects sont de plus en plus pris en compte comme étant des actions cruciales pour la communication, ainsi que peut le témoigner, au moins en France, le dossier qu'en 2017 la *Revue française des Sciences de l'information et de la communication* a dédié à ce sujet. Dans l'Introduction on peut lire que, comme 'les affects et les émotions nous mettent en mouvement », en découle 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'. Les émotions, pointent les auteurs, s'inscrivent dans le spectre psychologique d'un sujet, là où les affects circulent donc entre les corps des sujets, et par extension le corps des objets en usage"<sup>376</sup>. Dès que le mouvement s'arrête, toute perception disparaît ; dès qu'il n'y a plus d'expression, il n'y a plus d'émotion. 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. 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 externalistes 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*.

"L'émotion, soutient Paul Dumochel, n'est 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. [...] L'émotion n'est pas un accident, une propriété, un état, ou un événement dont la substance ou le support soit le corps ou l'être du sujet isolé. L'émotion, il ajoute, n'est pas privé. Elle ne se réduit pas au sentiment qui parfois l'accompagne. Les passions ne sont ni dans le corps ni dans l'esprit du sujet passionné, pas plus

---

<sup>376</sup> 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>). Dans le même dossier, P. Cavallari « « Les affect dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects » ».

que la signification des mots n'est dans la tête de celui qui les utilise. Les émotions sont des œuvres communes auxquelles plusieurs participent<sup>377</sup>. La nature sociale des phénomènes émotifs considérés comme œuvres collectives nous sollicite à faire avancer notre réflexion vers autrui, étant donné que c'est enfin autrui, sa réponse et sa réaction, qui participe de la production de l'émotion .

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 signée et elle éveille chez l'autre une réponse qui s'inscrit à son tour dans le cadre de l'émoi »<sup>378</sup>.

La pensée de Dumouchel ajoute à théorie enactiviste la conscience d'une profondeur sociale, structurelle dans la formation même des émotions. Dans cette perspective alors, les *emoji en plus qu'outils pour la circulation des effets*, doivent être considérées comme étant la manifestation de la socialisation des émotions. Leurs effets de présence sont donc éminemment sociaux, comme le sont les gestes.

## **2.11 Performativité du visage : la visagerie numérique**

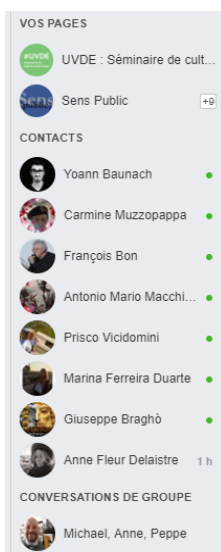
Dans *Le mystère de la chambre claire*, Serge Tisseron nous rappelle que l'image photographique naît comme petite, dans la forme de la miniature, qui « garde incontestablement un pouvoir de fascination » : la petitesse en fait « renvoie au reliquaire, c'est-à-dire aux souvenirs du disparu réduits à une seule de ses parties et donc aisément transportables ». La miniature « évoque aussi la concentration et donc l'accroissement de puissance, remarque Tisseron. Les pouvoirs d'un visage sont comme concentrés dans sa miniature ». Selon le psychanalyste la petite photographie « renvoie aussi au talisman, c'est-à-dire à la concentration du mana et aux pouvoirs

---

<sup>377</sup> P. Dumouchel, *Émotions. Essai sur le corps et le social*, [1995], Le Plessis Robinson, Institut Synthélabo, 1999, p. 16

<sup>378</sup> *Ibidem*, p. 114

extraordinaires que cette concentration lui donne »<sup>379</sup>. À bien y songer, les miniatures sont aujourd'hui assez présentes dans notre milieu socio-technologique numérique, notamment dans la forme de nos photos de profil et dans les petites photos associées à nos contacts dans les répertoires téléphoniques ou encore dans les rouleaux de la messagerie instantanée. Ces miniatures peuvent être aussi animées, comme dans certaines notifications de lecture consistant dans la *chute* de la petite photo de notre interlocuteur qui ainsi s'aligne à côté de notre message. Le visage accompagne les échanges, participant au jeu du dialogue. Dans ce système de



notifications, la miniature prend en charge de fonctions de documentation, car elle certifie, avec la ponctuation de son mouvement, la lecture du message de la part de notre interlocuteur. La performativité de ces petites photos est flagrante : elle dépend déjà de la versatilité ergonomique du format, qui peut facilement être exploitée dans le pop-up, par exemple, ainsi que dans le profilage binaire -photo plus nom- comme sur Twitter et dans les mails. Cette performativité s'inscrit dans un quotidien outillage et paysage de visages, outillage et paysage que dans l'ensemble nous appelons *visagerie*. La visagerie

**Figure 15 - Boîte de dialogue messenger**

numérique consiste dans la production, la circulation, l'opérativité et la visibilité des visages : visages qui ne sont pas forcément des *faces* au sens strict, anatomique, du terme, mais plus en général un appareillage photographique et ergonomique qui fonctionne comme producteur d'effets de présence. À l'instar de Levinas, même une nuque aussi peut faire visage, encore plus dans un milieu socio-technologique capable de pallier la distance de notre corps physique par rapport à l'action. Dans les réseaux sociaux comme dans les applications de messagerie, à travers notre visage nous sommes entourés en permanence par les visages des autres. Visage ici n'est pas toujours la face, mais mosaïque, ergonomie, design, agrégation multimédiale d'écrits et photos, les nôtres et celles des autres, qui composent notre présence dans le web. Le visage numérique est un hybride sémiotique, une créolisation de signes hétérogènes. Ce

<sup>379</sup> S. Tisseron, *Le mystère de la chambre claire*, Paris, Les Belles Lettres, 1996, p. 69

que Louise Merzeau définit « l'aventure numérique du visage »<sup>380</sup> se manifeste comme contribution collective refaçonnée par les algorithmes des moteurs de recherche. La visagerie numérique est l'effet phénoménologique des pratiques d'éditorialisation, où chacun négocie avec les formats et le protocole son espace d'action. Cette visagerie organise nombreux effets de présence dans des logiques de profilage pour lesquelles nos gestes scripturaux, aussi bien que nos photos, sont agrégés dans des structures d'éditorialisation qu'on appelle « profils ». Ces profils réalisent les deux manières d'être-en-ligne, car ils sont toujours visibles et joignables, en ligne à travers leur adresse, et, en *même temps*, ce sont eux qui s'activent lorsque nous sommes en-ligne au sens synchrone de l'expression : en-ligne avec quelqu'un. Les profils apparaissent comme étant des créations de cette visagerie dont les effets de présence synthétisent l'esthétique et la rythmique de pages web. Dans la visagerie numérique et au travers d'elle se *forment*, au sens strict et large du terme, nos relations et nos pensées relatives aux rapports que nous entretenons avec les autres : sur la base de son ergonomie et de sa performativité se forme notre façon de penser à l'autre. Le plus souvent, la forme est celle des rouleaux où les visages sont griffés, emboîtés, disposés dans un carrousel se déroulant sous nos doigts. Avec ou sans souris et curseur, c'est toujours sous nos doigts et par l'action de nos doigts que les petites photos des autres se manifestent et agissent. Il convient de s'arrêter sur la dimension écologique et performative de la visagerie numérique, qui constitue une large partie de notre milieu socio-technologique. Être en ligne revient à plonger et baigner dans la visagerie : autant de visages, autant de discours, de pensée, de paroles, d'action. Autant de visages, autant d'effet de présence comme étant surtout effet de relation. Être en ligne signifie aussi être *disponible* au visage de l'autre et rendre disponible son propre visage aussi : chaque rencontre se passe *entre* nos visages et *dans* nos visages aussi. Le visage devient lieu de rencontre et de la parole. Même sans être-en-ligne au sens synchrone de l'expression, en regardant le visage de ses interlocuteurs plus ou moins habituels, les visages des autres sont là, avec les contenus scripturaux et visuels. Nous pouvons les regarder, ces visages photo-graphiques, sans qu'ils le sachent, nous nous adressons à quelqu'un sans pour autant le déranger, son adresse

---

<sup>380</sup> L. Merzeau, « De la face au profil : l'aventure numérique du visage », *INA Global*, 04, 2015

demeure le lieu, le visage, où il se laisse trouver et regarder, lire et, par là, penser. Dans cet adressage discret, nous le regardons, alors, sans le voir. À travers notre visage, que à ce moment là nous ne regardons pas, nous regardons le sien sans qu'il puisse le savoir. Pour qu'on puisse se voir, il faut que l'autre soit *là*, dans un même espace, et qu'il voie que je le vois. Tout se passe comme dans une irruption réciproque, l'étincelle de l'être en ligne l'un pour l'autre. Dans le prochain chapitre, nous allons analyser certains dispositifs de mise en présence et mise en ligne comme étant producteur d'effets de présence éminemment haptiques. Pour l'instant ce qui nous intéresse, avant toute chose, est de considérer la façon dont nous pensons à l'autre aujourd'hui, à savoir à travers le visage numérique. Nous avançons la thèse que la visagerie numérique constitue le milieu où se *con-figurent* les conditions de possibilité de notre pensée à autrui. Cette pensée se conforme ici à une façon particulière : le design dessine *la façon* dont nous pensons à autrui. La façon n'est pas du tout accessoire ni secondaire, rappelons-nous encore une fois la stylistique de l'existence de Marielle Macé mentionnée dans le chapitre précédent. Pour comprendre comment les visages nous font penser à autrui, nous nous appuyons sur l'étude de François Sebbah, qui interpelle le concept de visage tel qu'il a été travaillé par Emanuel Lévinas en le mettant en rapport avec les pratiques numériques. Celle-ci, écrit Sebbah « font apparaître comme n'aillant pas de soi ce qui a longtemps semblé un préalable "évident", un ensemble de distinctions originaires, à la fois concepts opératoires et premiers termes au-delà desquels on ne pouvait remonter — à l'évidence acceptée : la présence et l'absence ; la proximité et la distance ». Ainsi, continue Sebbah, « La plus grande inquiétude, le plus grand intérêt aussi, à propos de ce que les nouvelles technologies font à la présence et à la proximité d'autrui, consiste en la mise en crise de leur sens même »<sup>381</sup>. Cette mise en crise du sens même de la présence s'articule dans l'emploi des outils numériques et se réverbère dans ses enjeux psychologiques et sociaux. L'utilisation d'un médium nous inspire l'intériorisation de la spatialité qui lui est propre, spatialité de la mise en scène des ses contenus : les contenus d'un médium sont nos pensées, créées dans la forme qui caractérise le médium même. Nous sommes en train de réfléchir à la façon dont nous pensons à autrui dans le milieu socio-technologique

---

<sup>381</sup> F.-D. Sebbah, *Lévinas et le contemporain*, Besançon, les solitaires intempestifs, 2009, p. 180

numérique, dans une *optique* spatiale et pragmatique. Dans cette optique, le visage est, nous l'avons dit plus haut, paysage et outillage. Avec les mots de Lévinas, nous pouvons saisir l'ampleur sociale et communicationnelle de la visagerie numérique, qui va au-delà du visage : « Les choses peuvent-elles prendre un visage ? L'art n'est-il pas une activité qui prête des visages aux choses ? La façade d'une maison, n'est-ce pas une maison qui nous regarde ? [...] Nous nous demandons toujours si l'allure impersonnelle du rythme ne se substitue pas dans l'art, fascinante et magique, à la socialité, au visage, à la parole »<sup>382</sup>. Plus loin, le philosophe écrit : « La proximité de l'autre est signifiante du visage. Signifiant d'emblée d'au-delà des formes plastiques qui ne cessent de le recouvrir comme un masque de leur présence dans la perception ». [...] Avant toute expression particulière — et sous toute expression particulière qui, déjà pose et contenance donnée à soi, la recouvre et protège — nudité et dénuement de l'expression comme telle, c'est-à-dire l'exposition extrême, les sans-défenses, la vulnérabilité même. Exposition extrême — avant toute visée humaine — comme à un tir « à bout portant ». Le visage, en somme, vient vers nous et va vers autrui dans sa droiture du faire-face-à...<sup>383</sup> ».

Le visage apparaît, phénoménologiquement, comme question adressée à l'autre, questionnement irréductible qui ouvre à l'intériorité, à son aller bien ou pas. Le visage est adresse et direction de notre humanité, il est donc action, action d'exister, et d'aller vers l'autre, de penser à l'autre et de lui demander ce que c'est ce qu'il ressent, ce que c'est ce qu'il le prend : « L'étant c'est l'homme et c'est en tant que prochain que l'homme est accessible. En tant que visage »<sup>384</sup>. La visagerie numérique réalise cette dimension interpersonnelle et conversationnelle du visage, car elle est faite exactement pour cela, pour que nous puissions chercher, trouver, rencontrer l'autre. En outre, la visagerie numérique est un espace de regard, d'*accueil* et de rencontre, qui nous donne la possibilité pour penser à l'autre.

« Quand je dis que je pense « à toi », soutient Frédéric Worms, « tout se passe comme si j'étais *en train de te parler*, de parler à *quelqu'un*. Il y a la distance de la pensée, mais l'expression voudrait

---

<sup>382</sup> E. Lévinas, *Entre nous. Essais sur le penser-à-l'autre*, Paris, Grasset, [1991], 2014, p. 22

<sup>383</sup> Ibidem, p.155-156

<sup>384</sup> Ibidem, p. 20

la convertir dans la présence de la parole, adressée à un interlocuteur, la pensée étant inséparable non pas tant du langage que justement de l'expression, qui est mouvement. Tous se passe, précisément-il, comme si je rabattais, sans m'en rendre compte, la structure de la pensée sur celle de la parole vivante, donc (on ne s'en étonnera plus) modulée, selon toutes les modulation de la vie, de la joie à la souffrance, en passant par l'attente et le désir »<sup>385</sup>. À l'instar de Worms, nous considérons le penser à quelqu'un comme le modèle de toute pensée : « Non seulement je ne peux penser à quelque chose qu'en relation avec quelqu'un (au minimum parce que quelqu'un m'en a parlé, m'y a introduit), mais je ne peux aussi être réellement avec quelqu'un qu'en partageant avec lui quelque chose, ne serait-ce que ceci (qui n'est pas rien) : ma vie ». Sauf dans le cas où nous employons le verbe penser à la place de « faire » pour indiquer le moment où nous *nous occupons d'une chose*, au sens du *penser à faire*, l'objet de notre pensée n'est pas physiquement présent, il n'est pas à côté. Il fait alors l'objet d'une attention, d'une concentration ou d'une émotion, d'un acte volontaire ou involontaire qui de toute façon, remplace sa présence physique et ainsi faisant réalise et concrétise son absence. Cette absence, la distance de la personne dont parle Worms, est indispensable à notre possibilité de la penser. Nous pensons à l'Italie, c'est-à-dire à un ensemble de lieux et de personnes, lorsque nous ne sommes pas là ; nous pensons à notre père, qui est mort il y a six ans, nous pensons à nous-mêmes à l'âge de 18 ans, mais aussi au jour où nous pourrions rencontrer nos amis, nous pensons à notre travail. Soit qu'il s'agisse d'un souvenir ou d'une attente, que penser soit remémorer ou anticiper, que ce soit la pensée du jour d'avant ou du jour d'après, le fait même de penser semble impliquer en somme le besoin, ou tout simplement l'envie, d'entrer en relation avec des choses et des personnes qui à un certain moment nous *manque*. Qu'est-ce que ce manque ? Pourquoi et comment ces choses nous *manquent-elles* ? Parce qu'elles ne sont pas là, elles ne sont pas près de nous ni avec nous : nous sommes dans l'impossibilité, au moins quand l'objet de notre pensée est une personne, de communiquer avec elle, au sens étymologique d'« être en communion », de cohabiter, de partager ce moment présent, en lui parlant, assez probablement, et ainsi, en parlant, de ne pas penser à elle, mais avec et à

---

<sup>385</sup> F. Worms, *Penser à quelqu'un*, Paris, Flammarion, 2014, p.29



travers elle. Le fait de ne pouvoir faire autre chose que penser à elle, cela déjà nous procure une subtile souffrance. Penser à quelqu'un, dans ce cas-là, implique aussi que la personne à laquelle nous pensons ne puisse pas le savoir : on ne peut jamais deviner combien de personnes pensent à nous à un certain moment, deux, trois, douze... ou peut-être aucune. Penser à quelqu'un, avant le numérique, signifiait ne pouvoir lui dire que nous sommes en train de penser à lui : il ne le sait pas, nous ne pouvons le déranger ni le tromper. C'est pour cela que penser à quelqu'un, pour ainsi dire, ne coûte rien : la pensée n'est qu'à nous, personne ne peut la dévoiler, pas même ceux ou celles qui sont à nos côtés. Parfois nous traversent des pensées purement innocentes, tout à fait involontaires, qui ne nous occupent jamais trop, qui n'arrivent pas à interférer avec ce que nous sommes en train de faire ou de dire, et qui durent le temps de quelques secondes même. Nous baignons toujours dans un flux de pensées, les pensées que nous ne cherchons pas, mais qui semblent nous penser. Nous pouvons, par exemple, nous surprendre soudain en train de penser à un ami, par exemple, pendant que nous lisons ou conduisons. Il nous arrive de penser à la journée d'hier pendant que nous faisons la cuisine ou que prenons une douche ; il peut nous arriver, sans raison apparente, de penser à des personnes significatives dans notre passé alors que nous sommes en train de parler avec celles qui maintenant vivent avec nous. Par les biais de ces pensées nous sommes toujours ailleurs : elles nous arrivent, ces pensées de passage, tout comme il nous arrive de chanter d'un moment à l'autre n'importe quel chanson ou refrain, qui tout d'un coup affleure aux lèvres. La liberté de penser, comme on dit, en toute liberté, nous fait garder un espace complètement privé : penser est toujours une action solitaire. Une action solitaire qui peut trouver son argument dans une chose qui n'a rien à voir avec le contexte *présent*, car elle peut *se payer le luxe* de ne pas être partagée, ni compréhensible ni cohérent. Même dans un cortège funéraire, là où on est tous ensemble réunis dans la douleur, chacun ne peut que penser *à ses affaires* : à son genou qui fait mal, à des choses à faire le lendemain, au trop de chaleur ou de froid ou à ce qu'il y aura à manger à la maison, comme nous le dit magnifiquement bien Camus dans *L'Étranger*. Essayons d'observer comment le numérique, modifie cette structure des pensée d'autrui. D'abord, il se révèle un formidable multiplicateur de ces mêmes pensées, du fait de nous présenter les visages de nos

contacts et amis, de nous rappeler leurs noms, de nous renseigner sur ce qu'ils font, comme dans les notifications, de nous rappeler quand est leur anniversaire. Ainsi, nous pensons à eux *parce qu'*une plateforme ou une application nous a induit à le faire. Notre manière de réaliser cette pensée, pensée de quelqu'un, est de l'appeler ou, encore plus souvent, de lui écrire : ce n'est pas sans importance de souligner que cette écriture n'est pas la traduction d'une pensée que nous aurions pensé indépendamment de ce milieu socio-technologique. Nous pensons à la personne que l'algorithme de Facebook nous fait trouver dans notre page d'accueil, nous pensons à la personne dont la dernière notification rend public son album de photographies, nous pensons à la personne dont le nom n'était pas celui que nous cherchons, mais sur lequel nous pouvons facilement tomber pour une très simple faute de frappe. Nous pensons à lui, nous regardons ces photos, lisons ses écrits et très souvent nous lui écrivons, car nous pouvons le faire, c'est-à-dire que nous pouvons lui dire que nous sommes en train de penser à lui. Nous écrivons alors à quelqu'un à qui, très probablement, nous n'aurions pas pensé, ou alors, même si nous avons pensé à lui, cette pensée aurait été une pensée comme les autres, une pensée aléatoire et insouciante. L'écriture enregistre nos pensées, dans l'enregistrement de nos mouvements nous pouvons retrouver la suite de nos pensées. Le milieu socio-technologique numérique nous pousse vers l'autre, nombreuses sont les sollicitations à lui écrire un petit mot, un coucou, à l'inviter à un événement, à lui demander comment il se porte. Nous ne sommes pas les seules sujets de ces pensées, comme dans les exemples précédents : nous ne pensons pas simplement avec le numérique, nous pensons pour le numérique, grâce au numérique. Dans le déroulement de noms et de visages que nous propose l'ergonomie de certaines applications de messagerie ou de réseaux sociaux, nous trouvons une multitude de personnes, qui sont présentes et réelles *sous l'angle de l'interface*, pour rappeler l'expression de Sherry Turkle. Le design numérique nous met devant des personnes, sous nos yeux et nos doigts, nous invite à penser à eux. Les pensées qui dérivent de la lecture de leur nom et de la vue de leurs photos, se matérialisent facilement dans un clic : un J'aime, un emoji, un mot ou une phrase très courte. Par là, nos pensées sont documentarisées, elles correspondent à des preuves. Elles ne sont pas des pensées solitaires, étant en ligne nous sommes déjà dans un espace

public et l'espace de nos pensées, lui aussi, s'ouvre au regard des autres. Ces personnes, celles auxquelles nous pensons, sont présentes, c'est pourquoi nous pouvons leur *parler* à travers des signes conventionnels ou des vrais mots. « La parole, écrit Lévinas, dessine une relation originale. Il s'agit d'apercevoir la fonction du langage non pas comme subordonnée à la *conscience* qu'on prend de la présence d'autrui ou de son voisinage ou de la communauté avec lui, mais comme condition de cette « prise de conscience ». Cela veut dire que « la pensée est inséparable de l'expression ». C'est pourquoi multiplier les conditions de possibilité de l'expression revient à multiplier l'activité de pensée, de penser à l'autre. Penser à l'autre avec l'autre, c'est-à-dire avec son visage : le visage de la visagerie numérique qui présentifie autrui. Avec François Sebbah, nous constatons que « l'ère numérique, à bien des égards, loin d'être vécue comme médiation qui, comme telle, accuse la distance, tend à se donner comme annulation tangentielle de toute distance entre les uns et les autres : utopie d'une immédiateté aux autres réalisée. Et si l'individu dépouillé de sa singularité par les divers encodages qui permettent qu'il soit efficacement traité (par des gestions informatisées) a la nostalgie de la proximité de l'autre (à qui l'on peut parler), l'individu connecté (le même souvent) s'étourdit déjà de la richesse de ses contacts sans cesse nouveaux et, enfin, immédiats <sup>386</sup>». Cette immédiateté, disons-nous, ne peut se donner que dans la transparence du dispositif de médiation à l'œuvre : cette transparence n'a pas besoin d'effacer la matérialité des outils ni non plus, ainsi que nous l'avons vu plus haut, leur dysfonctionnement, leurs décalages, car elle consiste plutôt dans la possibilité, et dans le plaisir de voir le processus se dérouler selon des codes de plus en plus domestiqués. Cette domestication, cette naturalisation de la médiation fait disparaître celle-ci en tant que distance et la fait émerger en tant que mise en présence transparente. Le temps dont les serveurs du système client-serveur ont besoin pour recevoir un message et l'envoyer à son destinataire est, par exemple, un temps éminemment technologique qui pourtant est vécu comme un temps d'attente naturelle, l'attente et le temps de la lecture, de la réaction, du dialogue. Le paradoxe de la communication à distance, lorsque celle-ci se réalise en temps réel, est celui de l'immédiateté hypermédiiée : la nécessité de se retrouver dans un même lieu,

---

<sup>386</sup> Sebbah, *op. cit.*, p.181

en plus qu'au même moment, n'est pas du tout évacuée, elle est technologiquement organisée : on se retrouve dans un *hic et nunc*, donc dans une impression d'immédiateté, grâce à des surcouches de médiation technologique. Ainsi, paradoxalement, plus il y a de médiations, plus c'est immédiat. La rencontre avec autrui telle qu'elle est mise en scène à travers les technologies numériques, nous pose la question de la médiation et de son rapport à autrui.

Autrui, n'est-il pas autrui en tant qu'il me touche, en tant que je ne choisis pas la relation qui m'unit à lui, mais que, pour ainsi dire, elle m'arrive ? Ou bien encore, autrui n'est-il pas autrui, en tant qu'il me résiste, que je ne l'épuise pas ? Et s'il en est ainsi, l'immédiateté est-elle vraiment l'idéal utopique de la relation à autrui, ou, finalement, le plus sûr moyen de sa perte ? <sup>387</sup>

La pensée de Levinas nous oblige de questionner les apparentes évidences de la visagerie numérique : est-elle lieu et appareil de rencontre avec autrui ou plutôt une superfétation visuelle qui nous cache l'altérité ? La question ne concerne pas seulement l'espace, comme espace d'action et de présence : si la relation du sujet avec autrui est pour Levinas le temps<sup>388</sup>, modifier cette temporalité ne peut ne pas toucher à la structure de cette relation. « Nous qui sommes "prothésisés" par les technologies de présence à distance (et plus seulement par les technologies de représentation), écrit Sebbah, dans la position d'être en rapport le lointain mettant en jeu autrui, en levant le voile du caché autrement que dans les représentations accusant l'écart d'avec ce qu'elle donne : le lointain est donné immédiatement, je le vois et je le touche, il n'est plus le lointain. Tangentiellement, l'homme doté des prothèses de la présence à distance n'a plus que du proche ». <sup>389</sup> Cette proximité est agencée par des algorithmes, les algorithmes qui listent et hiérarchisent nos contacts selon plusieurs critères (fréquence, affinité, chronologie, etc.) : ainsi, l'algorithme de Facebook, nous l'avons dit plus haut, décide de la sélection de contacts que nous allons avoir dans notre page d'accueil, l'algorithme d'Once (application de rencontres) propose chaque jour un profil, alors que Whatsapp met en évidence les comptes des derniers contacts. Les visages d'autrui sont donc remués tout le temps, selon des critères de calcul sur lesquels nous n'avons aucune prise. Dans le prochain chapitre, nous allons réfléchir aux conséquences, en termes

---

<sup>387</sup> Ibidem, p. 182

<sup>388</sup> Cf, E. Levinas, *Les temps et l'autre*, Paris, PUF, 1983, p. 17

<sup>389</sup> Sebbah *op. cit.* p. 186

de vécu, du fonctionnement de la transmission des données de connexion à Internet qui déterminent, aujourd'hui, les conditions d'accessibilité de notre visage, et par là les conditions de présence et d'action. Nous le ferons au prisme de la phénoménologie levinassienne et surtout du paradoxe mentionné plus haut, celui de l'immédiateté, car c'est souvent dans les blancs que les effets de présence se révèlent plus efficaces.

« La grande naïveté dont il faut se débarrasser consiste donc à croire d'abord que le problème dans les relations technologiques est de mimer ou reproduire la proximité spatiale en termes réalistes ; le second "déniaissement" consiste à comprendre que la proximité n'est en fait pas partage de vécu, mais aura toujours été distance — la contradiction dans l'espace "objectif" étant paradoxe constitutif de l'ouverture de la signifiante dans le rapport à autrui<sup>390</sup> ». Les effets de présence, ainsi que nous l'avons déjà observé plus haut, ne demandent pas forcément une cohésion et une continuité : leur vivacité s'alimente de déphasages et contradictions, des distances, de frustrations et satisfactions. Les effets de présence sont produits par le manque comme par ce qui arrive à le combler : faire visage revient à créer des effets de présence comme étant autant d'ouverture à l'autre. La visagerie numérique, n'étant pas que faciale, évoque toujours un ailleurs invisible qui demeure hors cadre.

Maintenant, nous allons nous pencher sur une pratique particulière où la visagerie est composée de captures vidéo, protocoles pour la transmission de la voix, écriture, effets d'attente et de distance : la visio-phonie.

## **2.12 L'apparition de l'autre : performativité de la visio-phonie**

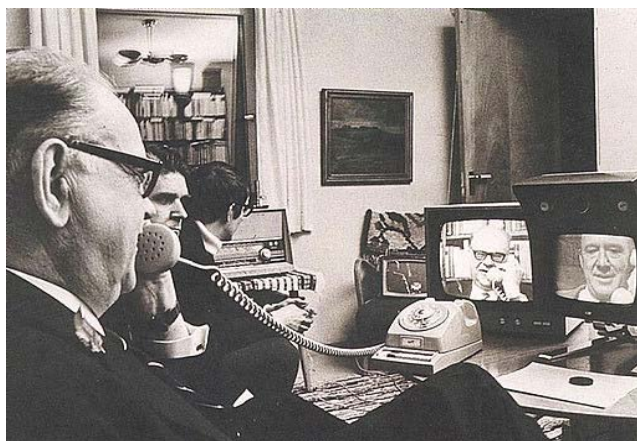
Portons finalement notre attention sur un des emplois les plus innovants du milieu sociotechnologique numérique, un emploi capable de comporter des effets bouleversants dans la communication, c'est-à-dire la visiophonie. Jusqu'à maintenant nous avons fait référence aux apparitions d'autrui dans la forme de l'irruption sur nos écrans des fenêtres où sont écrits messages ou mails, ainsi que dans le design des rouleaux des répertoires de nos contacts des

---

<sup>390</sup> Ibidem p. 210

messageries instantanées. Maintenant, nous allons réfléchir aux « apparitions » des autres lors des sessions des vidéoconférences ou appels vidéo plus ou moins concordés. Alors que les messages vidéographiques nous arrivent soudainement, en produisant les effets performatifs d'interruption dont nous avons parlé plus haut, alors que la présence des photos de profil des autres est stable et encadrée dans leur visage numérique, la vidéoconférence est le plus souvent le résultat d'un accord, de la prise d'un rendez-vous plutôt précis qui doit trouver les deux ou plusieurs interlocuteurs dans des conditions environnementales adaptées et avec une certaine disponibilité en termes de temps. La vidéoconférence demande en somme d'être planifiée pour être viable, car elle implique une interaction et une attention telles que d'autres activités simultanées sont presque infaisables. Si d'un côté c'est indéniable la satisfaction que nous donne une interaction numérique vis-à-vis, de l'autre côté il est vrai aussi que nous sommes engagés souvent dans nombreuses activités auxquelles nous cherchons de nous dédier simultanément. La vidéoconférence ne nous permet pas ou presque de faire plusieurs choses en même temps sans que cela gêne notre interlocuteur. Dans sa version plus traditionnelle, elle constitue un cas particulier d'exclusivité de l'attention conjointe.

**Figure 16 - Le visio-phone dans les années 60**



Aujourd'hui nous assistons à une banalisation de la vidéoconférence dans les formes de l'appel vidéo : l'appel vidéo à travers Messenger, Facetime et WhatsApp accélère l'accès aux conversations visiophoniques par rapport aux logiciels traditionnellement utilisés, s'apparentant ainsi de l'appel *simple*ment téléphonique. Le succès que la visiophonie connaît depuis quelques décennies a été précédé par l'un des fiascos les plus flagrants dans l'histoire récente des techniques, ainsi que nous pouvons le définir à l'instar de Nicolas Nova et de son étude sur l'histoire de l'association de téléphonie et télévision. Nova nous montre comment du premier visio-phonie intégré aux cabines publiques en Allemagne à partir des années trente, en passant par le Picturephone conçu par l'opérateur étasunien AT&T et les modèles suivants mis à

pointe par Atari, Mitsubishi, View Desk, Acer aussi bien que par des fournisseurs d'accès téléphonique et télématique (ce qui a donné, par exemple, Minitel en France), l'option visio-phonique avait du mal à s'imposer dans les usages, bien que le décalage entre la voix et la vidéo ait été au fur et à mesure réduit et puis résolu, et la qualité visuelle s'améliore de plus en plus. L'erreur des concepteurs, selon Nova, a été de promouvoir le visiophone comme l'extension du téléphone, au lieu de le présenter comme un produit nouveau qu'il aurait fallu publiciser auprès des usagers plus jeunes. En outre, la modalité de distribution de ces appareils n'allait pas à la rencontre des logiques de milieux familiaux ou sociaux plus intimes, en choisissant la rue comme espace propre à la visio-phonie. Ces dispositifs de visio-phonie faisaient sens pour une communication au sein de la famille ou entre amis se connaissant bien, remarque Nova, c'est pourquoi la répartition de ces premiers produits dans l'espace public ne suivait pas cette appropriation. La visio-phonie était perçue comme un appel téléphonique beaucoup plus inconfortable du fait d'être soumise à plus de contraintes que lorsqu'on parle au téléphone et qu'on peut, en même temps, accomplir une autre activité sans déranger l'autre personne. L'usage de la visio-phonie se serait alors popularisé seulement lorsque celle-ci serait présentée comme une extension de la messagerie instantanée, notamment sur Skype. Dans une perspective intermédiaire, qui nie toute téléologie dans le développement technologique, et avec une approche sociomédiale qu'on a déjà mentionnée dans le premier chapitre en faisant référence à la définition de média de Veron, Nova écrit qu'«il faut donc retenir une leçon de cette histoire de la visiophonie : une succession d'échecs peut être suivie d'un succès soudain, en décalage à la fois temporel et d'usage avec la fonction initiale »<sup>391</sup>. L'intérêt à la fois théorique et pratique de ce dispositif visio-phonique est bien explicité par Derrick De Kerckove, là où l'auteur de *L'intelligence des réseaux* se penche sur le visio-phonie comme étant un modèle de présence à distance. Ainsi, dans son ouvrage, De Kherkhove reconstitue le contexte dans lequel le programme « MCLUhan » dans les années « 80 s' » intéressait à cette technologie. Aujourd'hui, 20 ans plus tard la publication d'un ouvrage devenu un classique, son témoignage nous semble pouvoir mettre en perspective d'une façon très efficace les dynamiques

---

<sup>391</sup> N. Nova, *Les flops technologiques*, France, Fyp, 2011, p. 40-44

d'appropriation sociale et les évolutions intervenues dans la sensibilité et la perception générale du dispositif dont il est question ici.

L'intérêt du programme McLuhan pour les vidéoconférences remonte à 1985 alors que je venais de découvrir une expérience en communication à longue distance menée par les artistes Sherry Rabinovitz et Kit Galloway. Elle s'intitulait Trou dans l'espace : New York-Los Angeles, 1980 et consistait en un lien vidéoconférence entre New York et Los Angeles, lien qui n'avait pas été annoncé, mais qui se déroula en public. Une caméra et un moniteur avaient été installés à la devanture d'un magasin d'une rue bondée de New York, et un équipement identique avait été installé à Los Angeles. Les gens qui passaient regardaient par la fenêtre et vouaient d'autres personnes à l'écran. Parfois les gens à l'écran se saluaient. Les piétons au début ne se rendaient pas compte que les gens *les* saluaient *eux*, mais s'ils faisaient attention, ils finissaient par reconnaître qu'une communication était établie. Ce dont ils se rendaient alors compte, c'est que les gens à l'écran n'étaient pas ailleurs dans leur propre ville, mais à Los Angeles (ou à New York). La première journée de l'expérience, les gens se rencontrèrent par hasard. Mais dès le second jour, la nouvelle s'était répandue et les familles se réunirent pour se saluer de Los Angeles à New York et vice versa. Le troisième jour, les médias étaient sur place. Et bien entendu, dès lors que les médias se manifestèrent, l'activité d'art pur devint matière à culture populaire. La beauté de cette simple expérience tenait à sa forme d'épiphanie artistique et c'est ainsi que je commençai à comprendre que la communication vidéo à distance représentait une évolution très significative.<sup>392</sup>

La « magie » des vidéoconférences fait réfléchir l'auteur sur le « sens de la présence » tel qu'il se produit et se manifeste à travers d'elles et plus en général tel qu'il peut être conçu à la lumière de cette technologie. Le facteur plus innovant de ces formes de présences se déployant dans la vidéoconférence est ce que De Kerkhove appelle « intervalle » : celui-ci est « l'aspect plu sensoriel de la télé présence. C'est la sensation que l'autre est véritablement là et qui résulte d'une communication réelle, affirme-t-il. On pourrait dire qu'il s'agit d'une communication presque tactile qui se dégage instantanément de signes visuels et auditifs. Dans un rapport en direct à la télévision, il n'y a pas d'intervalle parce qu'il n'y a pas de communication partagée : tout est à sens unique. Le moment peut être partagé en espace "absolu" (notre façon antérieure, littéraire, de comprendre l'espace), mais il n'y a pas communication dans les deux sens entre les endroits »<sup>393</sup>. L'intervalle est donc le moment où l'interaction *marche* dans le mode du dialogue, qui demande que chaque interlocuteur se taise pendant que l'autre parle. Cet intervalle, presque tactile dans sa continuité et réciprocité, rend la communication efficace et satisfaisante pour les deux ou plus participants, et cela crée le sens de la présence de l'autre, semble être l'idée de Kerkhove, qui analyse surtout l'expérience

---

<sup>392</sup> De Kerkhove, op. cit, p. 92

<sup>393</sup> *Ibidem*, p. 94



artistique de la performance, au sens pour ainsi dire strict du terme. Dans les dernières années, l'emploi de la vidéoconférence a intégré, sans jamais quitter le domaine de l'art, tous nos espaces sociaux : travail, famille, amitiés. Ici, nous voulons voir de plus près les dynamiques, performatives au sens plus large du terme, de la vidéoconférence dans son emploi plus quotidien, qui peut être celui d'une vidéoconférence de travail ou d'une conversation amicale ou familiale.

### **2.13 L'ouverture des visioconférences : répétitions et tentatives**

Un moment particulièrement significatif de la mise en présence visio-phonique est l'ouverture : cela mérite d'être décrit parce que ses effets de présence conjuguent une certaine confusion et une certaine planification. L'ouverture d'une communication visiophonique est, au moins le plus souvent, l'effet d'un rendez-vous planifié ou périodique, se caractérise par des essais, des ajustements, des tentatives et requêtes de confirmation qui s'apparentent de celles propre à l'emploi des microphones dans un espace public et ouvert (places, arènes) ou fermé (concerts, spectacles de théâtre). Le premier souci des participants à l'appel vidéo est que l'autre entende et voie bien : le commencement d'une conversation consiste dans une vérification méticuleuse et dans l'ajustement de la distance de la caméra et du microphone. La médiation manifeste par là toute son opacité, dans la nécessité de devoir *faire face* à toute une série de possibles inconvenants pouvant perturber le bon déroulement de la conversation même. Cette opacité laborieuse renforce le sentiment de présence, car elle reflète les stratégies de présentation de soi, les rites d'interaction, les lieux de l'action propre à la mise en scène de la vie quotidienne telle qu'elle a été théorisée par Erwin Goffmann. « Le lien entre connexion et ouverture n'est pas aussi immédiat que dans une conversation téléphonique », écrit à cet égard Lorenza Mondada, qui souligne comme ce lien « s'étage en une série de préliminaires, étroitement liés à des manipulations techniques. Celles-ci, loin d'être autonomes par rapport à l'organisation séquentielle de la parole et de l'action, sont étroitement imbriquées en elle »<sup>394</sup>. On assiste en général à un arrangement spatio-visuel, qui concerne le regard aussi bien que le corps et l'environnement tout autour : orienter le regard, régler la caméra, adapter la posture, augmenter ou baisser la lumière dans la pièce où l'on est,

---

<sup>394</sup> L. Mondada, « Ouverture et préouverture des réunions visiophoniques », dans *La Communication à travers les écrans, Réseaux*, 194/2015, p. 45

fermer une porte ou une fenêtre. Tout est fait pour la bonne réussite de la mise en scène, le retour de la caméra qui nous *filme* fonctionnant comme miroir. Lorenza Mondada souligne l'architecture propre à la vidéoconférence : « La dimension spatiale est en effet un aspect fondamental de toute ouverture : comme dans les conversations en face à face, la visioconférence implique une disposition adéquate des corps dans l'espace en ouverture, à construire un espace interactionnel propice à l'interaction qui suivra. En outre, toutefois, la visioconférence fait intervenir une autre spatialité, qui est celle de l'image médiatisée par le dispositif : la disposition des corps est orientée vers leur visibilité par les interlocuteurs telle qu'elle est garantie par la caméra, son angle, ses caractéristiques et contraintes techniques. » La spatialité en question est donc le résultat d'ajustement et négociations entre les sujets concernés et la technologie qu'ils utilisent : « L'importance de ces aspects est manifeste dans le fait qu'au début des visioconférences de nombreuses activités sont consacrées aux réglages de la caméra et aux réglages des corps et des objets en fonction de la caméra.[...] Ces réglages ne sont pas totalement autonomes site par site : ils sont effectués en se rapportant à la fois à sa propre image et à l'image des autres sites. Ce sont ces images, leur cadrage, l'orientation des participants vers lui et la disposition conséquente des corps dans l'espace qui définissent l'espace interactionnel de la visioconférence», affirme-telle. Une autre auteure qui s'est consacrée à la socialisation de cette technologie, Samira Ibnelkaïd, remarque, elle aussi, la primauté de la dimension spatiale et scénographique : « en interaction à distance, remarque l'auteure, chaque interlocuteur possède ses propres façades et décors physiques. Et ces derniers ne sont pas directement accessibles par l'interlocuteur. Décor et façade se trouvent pourtant nécessaires à la définition de la situation d'interaction et l'adéquation des attitudes et propos. La restitution d'éléments de décor et façade se réalise alors conjointement par l'outil et l'utilisateur et est subordonnée aux affordances. Le locuteur produit physiquement des activités langagières multimodales qui sont en partie retransmises par l'outil à l'interlocuteur. De cette façon, en conclut Ibnalkaïd, "les productions verbales et posturo-mimogestuelles apparaissant à l'écran des interactants sont de l'ordre de l'indice en ce que ces éléments numériques sont induits

par une activité physique de l'utilisateur.<sup>395</sup> Façade et décors sont en somme préalables à notre vidéoconférence, alors que l'écran peut être considéré comme façade secondaire qui peut être plus ou moins personnalisée. L'auteur introduit une notion qui nous semble assez efficace pour saisir le point où les deux ou plusieurs scènes d'énonciation convergent dans la même surface de contact, d'attention et de participation : le "mi-lieu" :

Les décors physiques et numériques ne sont pas isolés les uns des autres, mais ils communiquent. Si par définition l'interaction à distance est formée des décors du locuteur d'une part et de ceux de l'interlocuteur de l'autre part, la connexion vidéo et les productions multimodales des interactants travaillent à faire communiquer ces scènes d'énonciation. Les échanges révèlent que les sujets ne se trouvent pas dans le même lieu, mais se rejoignent dans un "mi-lieu —". Ce milieu constitue le point de contact entre les acteurs...il n'est pas un lieu à part entière, mais deux portions d'un lieu en jonction. Il n'est pas un lieu commun. Il est point médian, intermédiaire entre ce que perçoit le locuteur et ce que son interlocuteur perçoit. [...] Le mi-lieu est le point de contact à partir duquel émerge l'interaction..<sup>396</sup>

Pour décrire cet événement, l'événement consistant dans le fait de voir l'autre là où il se trouve, voir dans sa situation, Christian Licoppe, qui a dédié plusieurs études à ce genre de communication et de rencontre, parle de « apparition ». L'apparition s'articule selon des moments d'hésitation, attente, décalages, retards. Souvent la connexion audio ne se réalise pas au même moment que la connexion vidéo, et cela comporte deux moments de salutations distinctes : on se salue avec des mots et avec des gestes dans deux séquences successives. Ce constat nous dit quelque chose d'important : dans l'approche à une vidéoconférence on participe à une sorte d'anatomie de la présence de l'autre, on met à l'œuvre un processus dans lequel on gagne une à une les dimensions de sa performativité. Une chose après l'autre, non pas tout à la fois : dans ces ruptures perceptives la présence s'éclate. « Les technologies de communication vidéo-phonique -écrit Licoppe — instaurent une séparation spatio-temporelle nette entre domaines et moments de visibilité et invisibilité (le cadre de l'écran, la temporalité de la connexion), ce qui confère à l'apparition visuelle au début des interactions Skype son caractère soudain, soudaineté qui contribue à la manière dont elle est reconnaissable et prête à conséquence en termes de pertinence de réponses

---

<sup>395</sup> S. Ibnelkaïd, « Scénographie d'une ouverture d'interaction vidéo », dans *ibidem*, p. 127-167

<sup>396</sup> *Ibidem*, p.164-165

possibles <sup>397</sup> ». Concernant la mise en scène et la mise en présence de soi, Licoppe observe un travail de « pre-apparition » qui « témoigne du souci qu'on les participants de la manière dont ils vont se présenter. Il se manifeste aussi souvent par des petits ajustements incorporés et repositionnements juste avant que s'établisse la connexion vidéo <sup>398</sup> ». En réalité, disons-nous, ce souci accompagne l'entière conversation : à travers le retour de la camera chaque participant pouvant voir l'image de soi renvoyée à l'autre s'en occupe comme de la chose principale. Le retour de la camera perturbe le rapport entre *Korper* et *Leib* : je vois le corps à travers lequel je vois, alors que mon image, hors de ce type de dispositif, n'est qu'à l'autre personne. Paul Valéry dans *Tel quel* parle du regard de l'autre comme de la plus étrange des expériences : une « connivence », « une double négation virtuelle ».

« À voit B qui voit A, B voit A qui voit B. Tu prends mon image, mon apparence, je prends la tienne. Tu n'es pas moi, puisque tu me vois et que je ne me vois pas. Ce qui me manque c'est ce moi que tu vois. Et à toi, ce qui manque, c'est toi que je vois... Je te vois, pour n'être pas toi, n'étant pas toi »<sup>399</sup>. Qu'en est-il de cette limitation lors d'une communication en visio-phonie ? En visio-phonie, mon image n'est pas ce que je n'ai pas, car je l'ai bien devant moi : je me vois en train de voir, je suis deux fois présent à moi-même et à autrui. Le fait de pouvoir me voir *tel* que l'autre me voit, peut-il gêner notre communication ou la renforcer plutôt, avec une composante empathique ultérieure, due justement à cette image de soi qu'étrangement on partage ? Si je me trouve assis à une table, en train de parler à quelqu'un qui est devant moi, une glace étant placée derrière lui, inévitablement mon image, reflétée sur la glace, me capte, attire et presque confisque mon regard : je commence à me regarder tout en essayant de le cacher à mon interlocuteur. Cette glace matérialise la distance ironico-théâtrale dont parle Flüsser, par elle je me vois en train d'agir. Là aussi, je me vois *tel* qu'il me voit : ce renvoi de mon regard et de mon visage à moi même, ce voir ce que, hors de l'interface visio-phonique, je ne vois pas lorsque je parle à quelqu'un (c'est-à-dire mes jeux, les jeux avec lesquels je regarde) densifie mon rapport à moi même, tout en réduisant la

---

<sup>397</sup> C. Licoppe, « Apparitions », multiples salutations et « coucou. L'organisation séquentielle des ouvertures de conversations visio-phoniques Skype », dans *ibidem*, p. 97

<sup>398</sup> *Ibidem* p.103-104

<sup>399</sup> P. Valéry, *Tel Quel*, Paris, Gallimard, [1941-1943], 2014, p. 37-38

participation de l'autre à la constitution de mon image, ou plutôt cette image, cette image bizarrement en commun, à ce que je suis déjà en train de lui donner ? Il s'agit d'une perturbation majeure, qui contribue à créer l'idée de la présence comme étant une disjonction, dysfonction, une technologie et une mise en scène de choses qui ne coïncident pas toujours et dans ces non-coïncidences les effets sont effets d'une présence dis-continue, disloquée, difforme.

## Troisième chapitre

### Il y a de la présence *s'il a du jeu*. Le *comme si...* numérique

#### 3.1 Prolégomènes au troisième chapitre : l'être-en-ligne comme *fiction*

Dans ce dernier chapitre, nous tâcherons de faire fructifier les notions, les concepts, les théories qui, mobilisés dans les chapitres précédents pour ouvrir et développer notre réflexion sur la présence *en-ligne*, n'ont pas encore été mis en rapport les uns avec les autres. Dans cette mise en rapport nous donnerons une vision plus générale à la thèse principale de ce travail. Par ailleurs, notre mouvement de questionnement et d'analyse d'un concept aussi vaste que la présence ne pouvait que s'apparenter à l'exploration, une véritable exploration philosophique autour de ce que nous avons appelé effets de présence et formes de l'être-en-ligne. La philosophie est légitimée à convoquer d'autres savoirs pour élaborer des théories et avancer des thèses. Ici, la philosophie, assumée dans une approche phénoménologique, a réuni l'anthropologie et la sociologie, l'intermédialité et la sémiotique, la théorie du cinéma et de la performance. Une philosophie, pourrions-nous dire, « sauvage », au sens où un auteur comme Yves Citton emploie ce terme pour définir son anthropologie du geste,<sup>400</sup> car, à la lumière de la pensée sauvage décrite par Claude Lévi-Strauss, elle relève moins de la rigueur méthodologique que des intuitions euristiques du chercheur avançant dans un territoire qui n'est pas *déjà* là, mais qui doit être créé. Ici comme ailleurs, c'est l'action qui crée l'espace, nous avons acquis ce concept dans le premier chapitre. Cette création se fait avec la juxtaposition de plateformes théoriques sur lesquelles s'appuyer pour pouvoir avancer. Comme dans toute exploration philosophique, nous avons forcément réuni plusieurs sources théoriques et auteurs qui, quoique différents, partagent, sur plusieurs points, le sens fondamental des recherches respectives, et se citent l'un l'autre. C'est le cas, par exemple, de Lussault et Wulf qui, pour théoriser l'espace social, citent, à maintes reprises, Lefebvre, ou encore de Wulf, qui fait souvent référence à Jousse, par rapport aux gestes; il en va de même pour Merleau-Ponty, dont la conception du corps et de la perception est reprise par un théoricien intermédialiste comme Kittembelt, et encore, pour la conception du jeu, le lien entre Winnicott et

---

<sup>400</sup> Citton 2012, *op. cit.* p. 24

Tisseron, Schechner et Caillois. De même pour le *comme si...* du garçon du café décrit par Sartre, qui a été sociologiquement adopté par Goffman. Ces relations entre auteurs ne sont pas anecdotiques, elles dessinent un espace théorique qui, quoique strié et varié, s'établit à partir de ces renvois. Dans une apparente fragmentation qui, à notre avis, n'est que décloisonnement des domaines de recherche particuliers mobilisés par notre geste philosophique, nous croyons en somme pouvoir remarquer la cohérence théorique autour d'un concept aussi vaste que celui de présence. Le sujet abordé nécessitait d'une démarche ouverte aux diverses contributions par son évidente transversalité. La polyphonie qui caractérise notre problématisation est la représentation plastique de la variété d'approches possibles pour une thématique, la présence en-ligne, touchant à des notions très générales comme celles d'espace, de temps, de corps, de performance, d'écran, d'écriture, et d'image. Cette transversalité, à notre connaissance, n'avait toujours pas été étudiée sous un angle philosophique. Les références et les notions à travers lesquelles nous avons développé les différentes phases de notre réflexion doivent maintenant être agencées dans un prisme, afin de laisser finalement apparaître cette idée plus générale qui est notre thèse, telle que nous l'avons annoncée dans notre *Introduction*.

Dans le déroulement du discours linéaire propre d'un travail spéculatif de ce genre, chaque pensée est condamnée à ne pas pouvoir dire *tout* ce qu'elle pourrait dire, car, au fur et à mesure que le discours avance, elle vient toujours *avant* ce qui sera dit par la suite, et donc elle doit faire *sans* tout ce qui arrive *après*. Mais si nous revenons finalement sur ces pensées, les insérant dans une circularité théorique, les faisant dialoguer avec ce qui a été dit par la suite, nous voyons comment elles s'explicitent avec une plus grande précision, devenant plus pertinentes et extensives à la fois. Ainsi, les principales sources théoriques ayant alimenté notre discours dans les deux chapitres précédents, pour expliquer les concepts d'espace et de geste, d'image et de visage, de mouvement et d'enregistrement, reviendront dans ce chapitre, ordonnés différemment, afin d'argumenter notre thèse sur la présence en ligne et sur la présence en somme.

À partir de notre *Introduction*, nous avons expliqué le sens spatial de l'expression « il y a du jeu », qui indique un écart, un vide, un interstice. Le jeu est le *entre* qui fait en sorte que quelque chose

puisse bouger ; *s'il y a du jeu*, alors il y a du mouvement : il y a du mouvement seulement là où il y a du jeu. Dans les deux premiers chapitres, nous avons considéré le mouvement comme un médium, comme le médium entre l'homme et le monde : l'enchaînement des gestes, le mouvement des corps et celui des données et des éléments graphiques propres au milieu socio-technologique numérique. Ce mouvement se passe entre, entre les personnes, entre les choses, entre les personnes et les choses : là où il y a un *inter*, là où il y a un jeu. Maintenant, nous allons affiner la thèse que le premier effet de présence produit dans et par le milieu socio-technologique numérique est celui du jeu, le jeu pour lequel nous sommes *entre* et qui permet ainsi le mouvement. L'être-entre, comme étant condition du mouvement, est condition de possibilité de toute présence, ainsi que nous l'avons affirmé nous appuyant sur la théorie de l'intermédialité. Dans une évolution phénoménologique, ce jeu, cet intervalle, correspondent à la *distance ironico-théorique* qui, selon Flüsser, caractérise nos gestes et leur «technicalisation», car nous nous voyons gesticuler pendant que nous gesticulons. À cette réflexivité de base, *vivre parmi les écrans* des appareils d'enregistrement vidéo-sonore ajoute une couche ultérieure de médiation : l'homme avec un «appareil» est obligatoirement dans la réflexion qui se crée entre cet appareil et lui-même.<sup>401</sup>

L'homme qui fume la pipe, décrit dans le premier chapitre, lorsqu'il s'aperçoit qu'il fait l'objet d'une prise en photo, sur-joue ces gestes, joue un homme qui fume la pipe. Par les biais de ces gestes, l'homme est toujours devant un miroir, le miroir d'une conscience et d'un regard qui empiètent sur lui-même. Ainsi, dans le jeu se greffe la dynamique phénoménologique propre de l'autre acception du terme *jeu*, c'est-à-dire la dimension rituelle et sociale de la performativité, comme nous l'avons dit dans le premier chapitre. Le jeu est aussi espace et activité ludique et, enfin, fiction, au sens théâtral de l'acteur jouant son personnage et au sens de *l'invention du quotidien*, qui est fiction du quotidien. *Jouer à...* (à fumer la pipe comme à écrire un SMS, à prendre un selfie comme à publier une photo sur un réseau social) encadre notre *faire* selon une

---

<sup>401</sup> Ici nous employons le terme appareil comme synonyme d'outil technologique. Pour une herméneutique de l'appareil du point de vue de la théorie de l'intermédialité, voir J.-L. Deotte, M. Froger, S. Marinello, (dir), *Appareil et intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2007 et J.-L. Deotte, *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*, Paris, L'Harmattan, 2007



manière d'agir qui est celle de *faire comme si...*. Ici, le *comme* est similitude et comparaison — donc différence, distance — entre deux choses, alors que le *si* introduit l'hypothèse : *vivre en faisant comme si* signifie vivre dans cet *entre* qui est comparaison et hypothèse en permanence. Nous faisons constamment des hypothèses pour vivre : théoriquement, nous aurions à tout moment des raisons pour hésiter et attendre. Ce qui oriente et accélère nos actions ce sont les hypothèses que nous faisons, sur nous-mêmes comme sur les autres. Si le jeu, au sens du *comme si...*, nécessite un intervalle, une disjonction et une similitude dans la médiation numérique, il trouve ces espaces intermédiaires entre des outils et leurs usages, entre les opérations de calcul des protocoles et des algorithmes et leurs effets pratiques et *praticables*. Faire *comme si...*, comme si une chose était une autre chose, ou comme si une chose était elle-même, caractérise à notre avis l'attitude propre à l'être-en-ligne, parce que l'être-en-ligne est éminemment réflexif et parce qu'il introduit une distance ultérieure (visuelle, opérationnelle) entre nous et les choses. Cette distance est justement celle du jeu, où la *technicisation* de nos actes assume la forme de gestes complexes qui sont autant de négociations avec les appareils. Le résultat de ces négociations socio-technologiques est la fiction.<sup>402</sup> Ainsi, faire *comme si...* devient une technique de notre existence, par laquelle, dans la formalisation numérique, nous appliquons certaines propriétés du jeu à notre vie. Dans cette disjonction par laquelle nous ne sommes jamais entièrement dans nos gestes mais toujours hors d'eux, nous devons fictionner le réel : fictionner le réel revient à le mettre à l'épreuve, le filtrant à travers un général *comme si*. Il s'agit de fictionner le réel pour mieux l'habiter. À l'instar de Jacques Rancière, nous affirmons que « Le réel doit être fictionné pour être pensé », sans pour autant conclure que tout est fiction, non, mais qu'un certain « agencement fictionnel », un agencement de signes, crée des connexions entre la raison des faits et la raison de la fiction<sup>403</sup>. Ici, fiction ne veut pas dire fuite de la réalité, mais moyen de saisir le réel, comme

---

<sup>402</sup> Pour une synthétique histoire du concept de fiction, voir J.M. Schaeffer, « Quelles vérités pour quelles fictions ? », *L'Homme, Revue française d'anthropologie*, Paris, Éditions de l'école des hautes études en sciences sociales, 175-176, 2005, p. 19-36

<sup>403</sup> J. Rancière, *Le partage du sensible*, Paris, La fabrique éditions, 2000, p. 61

chez de Certeau<sup>404</sup>. La *fiction du quotidien* est la stratégie, gestuelle et performative, ludique et technologique, pour composer avec la réalité et y vivre. Dans le présent travail, ce concept du jeu (jeu comme disjonction et comme fiction) a déjà été esquissé : il s'agit maintenant de le systématiser dans le milieu socio-technologique où nous vivons.

Dans *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer émancipe la notion de fiction — noyée dans une multiplicité sémantique basculant entre les notions de feintise, jeu, illusion et façonnage — du dilemme vrai/faux. Dans une fiction, le sentiment de réalité est comme « suspendu », dit le philosophe. Nous faisons, en somme, *comme si le réel était réel* : cette suspension devient similitude et hypothèse, rupture de l'unité des choses et agencement de leur multiplicité.

Nous avons spontanément tendance à penser que la fiction viendrait simplement se greffer sur le rapport référentiel à la réalité en neutralisant certaines des contraintes qui la régissent. Cette supposition est intimement liée à une conception simpliste de la genèse de la relation entre individus et la réalité non subjective, et plus largement du développement cognitif et affectif (les deux allant largement de pair) du petit enfant. [...] À l'encontre de cette façon de voir, il convient de se rappeler quelques faits élémentaires qui montrent non seulement que la naissance de la compétence fictionnelle est un processus complexe, mais encore que son acquisition est un facteur très important dans le processus de maîtrise de la réalité<sup>405</sup>

Serge Tisseron partage la vision winnicottienne de Schaeffer, pour lequel le rapport à la fiction naît dans un espace transitionnel, à l'instar de Winnicott<sup>406</sup>.

En suivant Tisseron, nous appelons « transitionnel » un espace qui appartient à la fois à la réalité interne — celle des rêveries et des fantasmes — et à la réalité externe.

Chacun a la liberté de considérer que ce qu'il vit dans la réalité ne l'engage pas vraiment, mais c'est à ses risques et périls, car ses proches engagés dans la même réalité peuvent à tout moment l'y rappeler ! **Au contraire, toute fiction crée un cadre dans lequel il ne dépend que du spectateur de croire ou non que ce qu'il s'y passe concerne sa réalité, sans que cela n'engage jamais rien d'autre que lui-même.** À tel point qu'on peut se demander si nous ne goûtons pas une fiction à la mesure de notre capacité à la « **défictionner** », c'est-à-dire à pouvoir considérer qu'elle nous concerne intimement. [...]... quand on s'intéresse à des fictions, c'est toujours pour y chercher des ressemblances avec sa propre réalité. Et portés par ce désir, nous ne nous comportons pas différemment face à des documentaires et à des fictions<sup>407</sup>.

---

<sup>404</sup> Cf. M. de Certeau, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1994

<sup>405</sup> J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 165-166

<sup>406</sup> Ainsi Winnicott : « L'objet transitionnel et les phénomènes transitionnels apportent dès le départ à tout être humain quelque chose qui sera toujours important pour lui, à savoir une aire neutre d'expérience qui ne sera pas contestée. On peut dire à propos de l'objet transitionnel qu'il y a un accord entre nous et le bébé comme quoi nous ne poserons jamais la question : cette chose, l'as-tu conçue ou t'a-t-elle été présentée du dehors ? L'important est qu'aucune prise de décision n'est attendue sur ce point. La question elle-même n'a pas à être formulée ». Winnicott, *op. cit.*, p. 22-23

<sup>407</sup> S. Tisseron, « La réalité de l'expérience de fiction », dans *L'Homme*, *op. cit.*, p. 133

La réflexion du psychanalyste identifie cette capacité, purement fictionnelle, de nuancer les degrés de notre engagement dans le réel : celui-ci peut devenir plus ou moins contraignant et désagréable, au fur et à mesure que nous le *fictionnons* et le *dé-fictionnons*. Ces deux moments de rupture et d'ouverture phénoménologique et existentielle constituent les valeurs et les différences produites dans le milieu socio-technologique où nous vivons.

La littérature cinématographique nous offre un cadre théorique stimulant là où il est question de la distinction classique entre documentaire et fiction. Cette distinction fait l'objet de la réflexion d'un cinéaste et théoricien du cinéma, François Niney, qui nous invite à ne pas considérer la fiction comme un faux ni comme un mensonge. Nous ne croyons pas à la fiction du cinéma comme à la réalité, nous faisons *comme si*...

Tout documentaire est construit par une série de mise en scène dans lesquelles, tout comme dans un œuvre d'invention, les participants deviennent acteurs : ils *jouent à*..., ils jouent à être eux-mêmes. Dans le documentaire, nous pouvons apprécier les ruses du cinéaste qui, faisant semblant de croire qu'il n'y a que des *faits* à raconter, doit fictionner le réel pour le faire apparaître en tant que tel : il doit le forcer, d'une certaine façon, pour que ce qui fait l'objet de son travail se voie le mieux possible. L'esthétique d'un documentaire est souvent délibérément imparfaite sous un profil strictement photographique et sonore, parce que tout effet d'ajustement et d'abstraction par rapport aux contraintes — logistiques, sociales et technologiques — serait perçu comme une illégitime appropriation artistique d'un fait : le *fait* risquerait ainsi de devenir métaphore, alors qu'il doit apparaître comme un fait au sens plein du terme. Et, pour y réussir, il doit se soumettre aux règles de la fiction, qui se crée d'abord dans l'espace intermédiaire entre l'histoire et le récit.

*Feindre*, par ailleurs, signifie *faire semblant, simuler, jouer* ; or, lorsque les autres ne savent pas que nous faisons semblant, notre comportement est trompeur<sup>408</sup>. Fictionnel ne veut pas dire fictif en somme. Dans les espaces transitionnels, nous jouons : le jeu crée l'espace dans lequel il se manifeste. Nous allons observer ici comment les pratiques numériques se caractérisent par une

---

<sup>408</sup> Voir, de François Niney, *Le documentaire et ses faux-semblants*, Paris, Klincksieck, 2009 ; *L'épreuve du réel à l'écran : essai sur le principe de réalité documentaire*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, 2002

*gamefication* croissante : le jeu, le faire « comme si ce n'était qu'un jeu » -comme l'on dit- marque le style des procédures de nombreuses plateformes et applications. Cette gamefication pose, d'abord, une contradiction éminemment spatiale, que nous pouvons bien saisir à travers la réflexion de Roger Caillois : l'espace du jeu est un espace paradoxal, car il est à la fois délimité et diffusé.

En effet, le jeu est essentiellement une occupation, séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. Il y a un espace du jeu... rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte. Sortir de l'enceinte par erreur, par accident ou par nécessité, envoyer la balle au-delà du terrain, tantôt disqualifie, tantôt entraîne une pénalité .

Sa réflexion évoque la notion anthropologique de périmètre sacré, l'espace réservé à des règles valides dans un espace *à part*. Et pourtant, tout comme chez Schechner, la logique du jeu infiltre de plus en plus le social, car elle est une construction sociale, un modèle même de cette construction :

Le goût de la compétition, la recherche de la chance, le plaisir du simulacre, l'attrait du vertige apparaissent, certes, comme les ressorts principaux des jeux, mais leur action pénètre inmanquablement la vie entière des sociétés. De même que les jeux sont universels, mais qu'on ne joue pas partout aux mêmes jeux dans les mêmes proportions, qu'on joue ici au base-ball, et là davantage aux échecs, il convient de se demander si les principes des jeux (agôn, alos, mimicry, ilinx) ne sont pas, eux aussi, et en dehors des jeux, assez inégalement répartis entre les diverses sociétés pour que des différences accusées dans le dosage de causes si générales n'entraînent pas des contrastes importants dans la vie collective, sinon institutionnelle, des peuples.<sup>409</sup>

L'espace du jeu est espace par excellence intermédiaire, espace qui résulte des actes des participants : dans le premier chapitre, nous avons cité à cet égard Pierre Fédida, qui souligne de quelle manière les actions du jeu créent la mise en scène où les objets trouvent leur place et leur sens. Dans notre milieu socio-technologique, notre jeu est rejoué sans cesse, au sens où Marcel Jousse affirme que le geste est ce qui doit être joué et rejoué.

Le jeu commence lorsque nous nous voyons agir. Le numérique, nous l'avons expliqué plus haut, augmente, stratifie et ritualise encore davantage cette attitude au jeu. Smartphone à la main, nous jouons et rejouons, car nous nous voyons le faire : l'écriture numérique décompose ultérieurement

---

<sup>409</sup> R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, (1958, 1967), 1991, p. 37, 169

le sentiment, par ailleurs toujours précaire, de notre unité psychophysique, en multipliant les points de vue que nous pouvons prendre sur nous-mêmes, alors que la *visagerie* numérique nous présente toujours le reflet de notre visage, puisque c'est à travers lui -et *dans* lui- que nous pouvons rencontrer celui des autres. Dans ce milieu de miroirs, le reflet nous renvoie en permanence à notre action : se voir en action signifie modifier ses gestes et ses mouvements au fur et à mesure que l'action se déroule, comme le fait un acteur lors d'une répétition. Par ailleurs, l'homme est définie comme étant avant toute chose un *mimeur* selon Jousse. Son anthropologie des gestes, rappelons-nous, affirme la théorie que ceux-ci comportent un rapport mimétique au monde, car à travers les gestes le monde s'adapte à l'homme. Ce dernier, réciproquement, ressemble au monde, car le monde est, quant à lui, un univers de gestes.

Jouer, en gesticulant, revient à imiter soi-même, à faire *comme si... nous étions en train de faire ce que nous sommes en train de faire*. La phénoménologie des effets de présence et l'anthropologie du geste, dont les théories et les notions ont jalonné notre parcours jusque là, appliquée à la performativité de l'être-en-ligne — performativité façonnée, en dernière analyse, par des protocoles et leurs implémentations graphiques — nous permettront d'affiner la thèse que dans l'être-en-ligne, apparaissent les structures existentielles du faire *comme si* : comme si c'était réel ce qui l'est, déjà, réellement.

### **3.2 Autonomie et hétéronomie de l'être en ligne**

Dans le chapitre précédent, lorsque nous avons décrit les façons de penser à l'autre — les façons numériquement équipées de penser à l'autre —, nous avons remarqué que très souvent l'ergonomie même d'une application, les notifications dans un réseau social ou un site de rencontre, acheminent notre pensée vers une personne en particulier plutôt que vers une autre. La performativité des notifications, le design des applications de messagerie, le style de l'écriture semi-automatique sollicitent, alimentent et orientent nos actions. Dans le milieu socio-

technologique numérique, nos actions ne pourraient pas être moins neutres qu'elles ne le sont déjà partout où elles soient situées, et elles le sont toujours. Les choses, pour advenir, doivent *avoir lieu*. Être situé impose de devoir faire face à toute une série de conditionnements, tout en ayant accès, par là, à des ressources. Toute action est influencée par des facteurs externes à notre volonté, celle-ci cherche à négocier avec ces éléments hétéronomes et, le plus souvent, les harmoniser dans ses finalités. Établir la paternité d'une action, identifier sa responsabilité ne peut jamais revenir à nier des conditionnements : nous ne pouvons pas penser une action pure, désincarnée, abstraite. Au contraire, nous nous devons de décrypter le milieu dans lequel elle a été déjà possible une première fois et où elle continue éventuellement de se dérouler. Dans la dialectique entre autonomie et hétéronomie, nous jouons, nous agissons au sein d'un espace qui, récursivement, influence ce qui l'influence. Réfléchir aux actions de l'être-en-ligne (action, fondamentalement, d'écriture) revient à considérer comment la performativité de nos actes intentionnels fusionne avec la performativité des plateformes et des protocoles qui disciplinent l'accès à la connexion et la transmission des données, avant de formater cet espace d'action via des implémentations graphiques. Le fonctionnement de ces protocoles comporte des enjeux sociaux en train d'être naturalisés et qui pourtant nous échappent, en allant au-delà de notre maîtrise. Si les effets de présence numérique peuvent correspondre, et correspondent souvent, à des actes intentionnels, dont le degré d'autonomie par rapport au cadre de fonctionnement est prédominant, ils se caractérisent néanmoins pour des composantes extrinsèques qui disposent les conditions de possibilité de nos actions et, parfois, deviennent elles-mêmes actions. Ces conditions technologiques, conditions d'action et de perception, participent au milieu socio-technologique où nous rencontrons des effets de présence comme étant des effets d'une hybridation homme-machine. Pour reconnaître les effets de la présence en-ligne, nous devons avancer dans notre phénoménologie de ces effets. Exister, cela ne se passe pas en abstrait, en dehors d'une forme : l'existence crée des formes en permanence, les formes du monde et de l'être-au-monde. Ces formes sont fondamentalement techniques : pour souligner l'inévitable technicité de l'homme, et sa proximité quasi épidermique, Bruno Latour parle d'« enveloppe », ou de « systèmes de support

de vie», étant donné que, tout comme il n'y a pas des cosmonautes nus, il n'y a pas non plus d'hommes nus<sup>410</sup>. L'appareil, l'objet technique est « ce sans lequel nous sommes sans pouvoir » selon la pensée de Dagonnet.<sup>411</sup> La notion de pouvoir évoquée par le philosophe, dans une double acception, à la fois étymologique et performative, renvoi au concept de puissance, de potentialité, de capacité; **pouvoir, c'est pouvoir d'agir, de faire** : le pouvoir lie notre action aux outils, en l'occurrence aux outils de la technologie dominante à notre époque et avec lesquels nous agissons. Ce qui émerge dans le milieu socio-technologique numérique est une continuité, de plus en plus coextensive, entre des registres d'action et de présence assez différents. Registres d'action et de présence, et par là de réalité, qui, tout étant inextricablement liés à une certaine idée de ce qu'est une personne et de ce que sont l'espace et le temps, sont strictement dépendants du fonctionnement des protocoles, des applications et de la connexion au réseau. Protocoles, applications et algorithmes ne sont ni diaphanes ni anodins : ils dérivent toujours *d'une certaine idée* (idée d'autorité scientifique comme pour le PageRank, ou idée de relation d'amour acheminée par les algorithmes des sites de rencontre) et ils diffusent cette idée dans la société qui s'en sert comme s'ils n'étaient pas saturés de significations éthiques et culturelles. Dans ce même esprit, Dominique Cardon, dans son travail sur la démocratie à l'époque du numérique, affirme que

Les algorithmes qui permettent de hiérarchiser les informations enferment des principes de classement et des visions du monde. Ils structurent très profondément la manière dont les internautes voient les informations et se représentent le monde numérique dans lequel ils se promènent, sans toujours soupçonner le travail souterrain qu'exercent les algorithmes sur leur itinéraire<sup>412</sup>

Le sociologue, dans son article dédié à l'algorithme du moteur de recherche de Google, affirme que le PageRank est une « machine morale », car il produit des valeurs et instaure une vision du monde<sup>413</sup>. Lorsqu'il est question de l'idée de présence, les différences entre des artefacts numériques qui pourraient apparaître secondaires ou même ornementales constituent aujourd'hui les différences fondamentales entre une certaine expérience de la présence et une autre, entre une

---

<sup>410</sup> B. Latour, « À Cautious Prometheus ? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk », proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society, F. Hackne, J. Glynn & V. Minto (eds), Falmouth, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers

<sup>411</sup> Dagonnet 1989, op. cit.

<sup>412</sup> D. Cardon, , *La démocratie Internet*, Paris, Seuil, 2010, p. 95

<sup>413</sup> D. Cardon, « Dans l'esprit du Page-Rank. Une enquête sur l'algorithme de Google », *Réseaux*, 177/2013

certaine *façon* d'être présent et une autre. Dans ces dernières années, Alexander Galloway a attiré notre attention sur les enjeux politiques des protocoles démasquant leur trompeuse neutralité. Dans ces ouvrages, les protocoles sont qualifiés de systèmes de contrôle et d'exploitation : les protocoles sont analysés comme étant les technologies à la base des flux qui agencent nos espaces de vie, espaces en réseaux, et codent des relations en connectant entre elles plusieurs *formes de vie* <sup>414</sup>. Ici, les stratégies de contrôle qui touchent à la question de la présence et qui, dans le futur, pourront ouvrir notre recherche à une exploration plus ontologique que phénoménologique, restent sur le fond de notre discours, mentionnées du point de vue des personnes qui dans plusieurs blogs et forums dénoncent les effets néfastes sur leur vie personnelle et professionnelle. Tout en sachant que la question de la présence est une question politiquement plutôt sensible, nous nous livrons ici à une phénoménologie des protocoles de présence sur un plan pour ainsi dire horizontal, celui occupé par tous les inscrits à un réseau donné. L'analyse de Galloway cible l'architecture pyramidale de la surveillance numérique, qui converge sur ceux qui configurent, exploitent et possèdent les protocoles et les serveurs. Sur le plan horizontal des « amis » peuvent également s'activer des dynamiques de surveillance, mais, dans des conditions d'usages normaux, elles sont potentiellement réciproques, car tous les inscrits ont accès aux mêmes informations. Notre phénoménologie des protocoles de présence considère ceux-ci comme étant les appareils phénoménologiques de l'apparaître, voire comme la technologie qui nous rend présents. Ces protocoles déterminent, dans l'ordre, ce qui peut faire l'objet de l'apparition, le destinataire de cette apparition (celui auquel l'apparition *s'adresse*) et la façon dont l'apparition se réalise. Ainsi, les protocoles de présence, par les biais de leurs différentes implémentations graphiques, satisfont les trois moments de ce que Jan Patocka appelle phénoménologie de l'apparaître.<sup>415</sup>

---

<sup>414</sup> Voir À. Galloway, E. Thacker, *The Exploit. A theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007 et À. Galloway, *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, Cambridge, 2004

<sup>415</sup> Cf J. Patoska, *Papiers phénoménologiques*, trad. fr., Grenoble, J. Million, 1965



### 3.3 Les protocoles de la vie quotidienne

Nous venons de dire que la performativité des gestes et des notifications, des affects et des émoticons, de certains signes de ponctuation et des photographies correspond fondamentalement à des actes volontaires, qui ne sont pas seulement les nôtres, pour lesquels à un geste donné (écriture et envoi d'un message, publication d'un statut ou d'un Tweet, d'un album ou d'un commentaire, d'une annonce de vente ou de recherche d'une location, etc.) suivent des notifications. Ces notifications, dans l'espace de quelques secondes, nous informent de l'activité de nos contacts et nous affectent en modifiant l'ensemble des informations disponibles à un moment donné, et par là en nous incitant à réagir en un clic avec un emoji ou avec des commentaires. L'acte et sa notification, dans ce cas-ci, empiètent l'un sur l'autre : c'est un acte volontaire d'écrire un statut sur Facebook ou bien un Tweet, c'est un acte volontaire dont la relative notification affectant nos contacts ou amis adhère à notre conscience et à la responsabilité de notre usage. Volontaire ne veut pas dire inconditionné, il convient de le répéter encore une fois.

Lorsque nous écrivons un message ou que nous affichons une photo, nous savons que les autres en sauront « **informés** », nous savons qu'ils nous verront au travers du contenu diffusé et de l'action même de diffusion de ce contenu. Cette *presque* simultanéité crée un effet de présence, spatio-temporel comme tous les effets de présence, car il est situé (sur une plateforme, la même, où *l'on est*) et synchrone : c'est-à-dire que *dans* cet effet nous faisons l'expérience de la simultanéité à distance. L'autre vient de faire exactement ce dont la notification nous informe, dans le même milieu particulier dans lequel nous aussi nous nous trouvons, et au même moment. C'est un effet de présence simultanée avec un très fort pouvoir d'affectation et de captation de l'attention : ainsi que dans la réponse reçue par Donald Normann pendant son enquête — citée également en *Introduction* — je sais que l'autre est « là », ce « là » étant un *hic et nunc* à part entière. Là, dans un croisement perceptif géré par la technologie numérique, nous le joignons avec une réaction quelconque qui, elle aussi, lui sera notifiée. Son éventuelle réaction à notre réaction (son *emoji*, son commentaire, son *J'aime*, son re-Tweet) ne peut qu'amplifier et renforcer cet effet de présence qui s'apparente ainsi de la rencontre et du dialogue. Acte, pause, acte, pause; **champ**,

hors champ, champ, hors champ, pour parler comme les cinéastes. Parole, silence, parole, silence : tout comme un dialogue en face à face, un dialogue médiatisé par la technologie numérique suit des protocoles et des règles. Certains de ces protocoles sont strictement liés au fonctionnement de la connexion et des périphériques, d'autres sont issus du contexte social : nous pouvons voir que les deux en réalité fusionnent dans un construit comportementale dans lequel ils sont l'un la traduction de l'autre. Prenons de nouveau l'exemple de la vidéoconférence : dans le chapitre précédent, nous avons souligné comment les décalages dus au fonctionnement d'un logiciel ou du microphone d'un ordinateur peuvent produire des effets parfois grotesques lors du démarrage d'un appel vidéo. Ces effets ont généré des mots, des gestes, des mouvements hésitants et des pensées qui, ritualisées et socialisées, participent activement à la mis en présence vidéo-phonique jusqu'à devenir *cliché*. Ces effets, que nous pourrions croire néfastes pour notre sentiment de présence, car perturbateurs de la « rencontre », **sont vécus en revanche comme étant la preuve de la** réalité de la rencontre même. Les hésitations, les quiproquos, les moments d'embarras, de silence, de détournement du regard qui en découlent ne sont pas vraiment très différents des tout premiers instants lors d'une rencontre en face à face, lorsque nous ne savons pas trop bien quoi dire et quoi faire. Il n'existe pas une expérience directe et immédiate de la rencontre et de l'être avec l'autre : l'apparaître de l'autre, dans une rue ou dans une salle, dans un train ou dans le couloir d'un hôpital, sur une scène de théâtre ou dans un ascenseur, sera immanquablement normé par des codes sociaux, par des conventions culturelles qui constituent les conditions de possibilité de notre agir. Si nous rencontrons quelqu'un sur une plage, nous ne ferons pas les mêmes choses que si nous le rencontrons dans une église.

Dans *La mise en scène de la vie quotidienne* de Erving Goffman, dans le volume dédié à la présentation de soi, on lit :

Il est également très important pour nous de prendre conscience du fait que nous ne gouvernons notre vie, nous ne prenons nos décisions, nous n'atteignons nos buts dans la vie quotidienne ni au moyen de calcul statistique ni par des méthodes scientifiques. Nous vivons sur des hypothèses. Je suis, par exemple, votre invité. Vous ne savez pas, vous ne pouvez pas poser de façon scientifique

que je n'aie pas l'intention de voler votre argent ou vos petites cuillers. Mais par hypothèse, je n'en ai pas l'intention et vous me traitez en invité<sup>416</sup>.

Les plus directes parmi nos rencontres avec les autres, commente Goffman, passent souvent par des conjectures qui fluidifient des situations dites en face à face dont l'évidence n'est pourtant qu'apparente. Nous faisons *comme si...*, comme si nos invités ne voulaient pas voler notre argent : la valeur pragmatique et morale du *comme si...* montre dans ce cas son utilité sociale. On pourrait croire que, par rapport à un dialogue à distance (audio comme au téléphone ou avec les messages audio enregistrés, audiovisuel avec les appels vidéo, écrit avec les messages), le dialogue en présence physique de l'interlocuteur soit plus direct et moins artificiel. À bien y songer, on s'aperçoit facilement que des protocoles, des règles et des codes plus ou moins partagés sur le plan social, font du dialogue une situation en réalité très complexe, demandant l'observation de toute une série de conduites, dont l'incessant ajustement fluidifie les échanges. Dans un dialogue, soit le rythme et l'alternance des propos entre deux ou plusieurs participants, qui prévoit que chacun parle à son tour et que l'autre l'écoute, est médié, avant toute chose, par le silence de celui qui se taie. Son silence, pourtant nécessaire au bon déroulement de la conversation, est cependant plutôt énigmatique : en théorie, rien ne nous assure qu'il puisse entendre et qu'il soit *vraiment* en train de nous écouter, en dehors de sa mimique. Si nous pouvons faire l'hypothèse de parler à une personne attentive, et faire comme si elle nous écoutait, c'est parce que sa mimique, sa microgestuelle faciale, son regard, sa posture, en somme l'ensemble de ses aptitudes corporelles et expressives apparaît comme orienté vers nous. Sur son visage alors, dans son regard, comme à travers des phonèmes d'étonnement ou de consensus que cette personne peut prononcer, étant en train de suivre notre discours, nous pouvons « lire » son écoute et être sûrs qu'elle a effectivement écouté nos mots. Pour reprendre les mots de Yves Citton, déjà cité dans le chapitre précédent, un dialogue « ne progresse que grâce aux microgestes d'encouragement, de sympathie, de prévention, de précaution ou de réconfort — autrement dit, grâce aux multiples “attentions” — que chacun des participants adresse à l'autre pour maintenir entre eux une bonne

---

<sup>416</sup> Dans Goffman, *op.cit.*, p. 13. La citation est de William I. Thomas, dans E.H. Volkart, (ed), *Social Behaviour and Personality, Contributions of W.I. Thomas to Theory and Social Research*, New York, Social Science Research, 1951

résonance affective qui est bien plus déterminante encore pour le déroulement de leur échange que toute rigueur de raisonnement argumentatif». Lors d'une conversation téléphonique, si notre interlocuteur, censé se taire pendant que nous parlons, n'accompagne cependant pas notre parole par de petits phonèmes, par des «**Oui... oui** » ou «**hein...hein** », nous nous arrêtons et lui demandons : «**t'es là? Tu m'écoutes ?** » En théorie, nous pourrions toujours faire l'hypothèse que notre interlocuteur ne nous entend pas ou n'écoute pas, d'où le besoin de ses signaux de confirmation et pour ainsi dire d'*accompagnement* : ce sont ceux que Vilèm Flügger, dans les pages dédiées au «**geste de téléphoner** », définit comme «**d es mots spécifiquement téléphoniques**», qui relèvent d'un «**climat existentiel dont les variations sont riches et dépendent du degré de la frustration de celui qui appelle, et du degré de la surprise de celui qui est appelé**»<sup>417</sup>. Les médias sont des construits sociaux, car le cadre de fonctionnement de l'outil ne lui suffit pas pour être un médium efficace : un téléphone ne serait pas un téléphone sans certaines innovations lexicales qui enveloppent et insèrent un outil donné au sein de pratiques sociales et dans un imaginaire culturel. La conscience de cette médiation, ainsi que nous l'avons déjà considéré dans le présent travail, n'est pas toujours limpide : nous sommes toujours dans un milieu de médiations, dans l'*inter* dont la théorie de l'intermédialité souligne la fécondité et la primauté. Pourtant, un des effets de ce milieu dans lequel nous évoluons est l'affaiblissement de notre *vigilance*, qui arrive à s'évaporer dans le processus de médiation. Pour définir la dialectique entre opacité et transparence de la médiation — pour laquelle Fritz Heider parle d' «**invisibilité du médium**»<sup>418</sup>, là où Bolter et Grusin parlent d' «**immédiateté**» et Renée Bourassa d' «**hypermédiateté**» — Philippe Junod, qui réfléchit sur les arts figuratifs, crée un oxymore suggestif, en parlant de «**transparence qui obscurcit**»<sup>419</sup> : en renversant son paradigme, relative au réalisme pictural de la *mimesis*, nous identifions au contraire une opacité qui, pour ainsi dire, *transparentifie*, car nous avons un sentiment d'immédiateté aussi lorsque nous observons que la médiation fonctionne et que nous ne la considérons pas comme une ressemblance à une

---

<sup>417</sup> Flügger 2014, *op. cit.* p. 213

<sup>418</sup> F. Heider, *Chose et médium*, [1926], (trad. fr.), Paris, Vrin, 2017 ; J.-D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, Cambridge, The MIT Press, 1999 ; Bourassa 2010, *op. cit.*

<sup>419</sup> P. Junod, *Transparence et opacité. Essai sur les fondements de l'art moderne*, Lausanne, L'Âge de l'homme, 1976

transparence idéale, mais comme étant une autre forme de transparence, qui marche de cette *façon*. La question de la transparence et de l'opacité, qui chez Junod est purement esthétique parce qu'associée aux tableaux, dans le numérique est *pratique*, car elle convoque des gestes dans ses déclinaisons. Des gestes, plus ou moins laborieux, plus ou moins fluides et *faciles*, qui, grâce à leur efficacité, font disparaître la frustration de l'incompétence technologique et grâce à leur légèreté cherchent de plus en plus à créer de conditions de transparence. Lorsque *ça marche*, c'est transparent : on s'arrête sur la constitution d'un outil seulement lorsque cela ne marche plus. Les gestes avec lesquels nous agissons dans notre milieu socio-technologique, lequel, en retour, est façonné par ces gestes mêmes, sont dessinés par les concepteurs d'interface, qui réfléchissent à une véritable anatomie des gestes<sup>420</sup>. Dans la gestuelle se négocient l'intensité sensorielle qui nous lie aux outils et leur rapport à notre corps et à l'espace. Certains médias, plus que d'autres, ont tendance à devenir transparents : «Il y a des médias dont la présence pendant le processus communicatif est oubliée, remarque Flüsser. Par exemple, quand on dialogue autour d'une table ronde, la présence de la table, et encore davantage la présence de l'air à travers lequel on parle sont oubliées. On a donc l'impression, toujours fausse, d'être en communication immédiate, même si les corps ne se touchent pas. Cette impression, affirme Flüsser, est fausse, car il n'y a pas de communication immédiate... mais bien que cette impression soit fausse, elle rend la communication satisfaisante»<sup>421</sup>. En effet, l'histoire de la table, de la table ronde du Moyen-âge à la table rectangulaire du XVIIIe, comporte une évolution au sein de la stratégie des regards entre les commensales tout comme une différente mise en scène de la hiérarchie entre les hôtes. Dans le premier chapitre, nous avons pu considérer que les différentes façons de s'asseoir à table sont autant des manières de structurer la médiation et les relatifs régimes de présence.

---

<sup>420</sup> Au sujet de la conception cinétique et graphique des gestes, donc de leur design, voir D. Wigdor, D. Wixon, *Brave New World. Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2011 (chapitres 15 et 18)

<sup>421</sup> Flüsser 2014, *op. cit.*, p. 214-215

### 3. 4 Implémentations graphiques des protocoles de présence

Dans les applications de messagerie instantanée, les gestes et les mots conventionnels nécessaires à la communication en vis-à-vis ou téléphonique assument la forme que les diverses implémentations graphiques donnent aux notifications de lecture normalement prévues par défaut. Ainsi, nous avons déjà observé que la photo de profil de mon interlocuteur, qui glisse à côté de mon dernier message comme dans Messenger, est la *preuve* qu'il vient de le lire ; sur WhatsApp la double encoche qui *bleuit* au fur et à mesure qu'on avance dans l'échange des messages se charge de la fonction fondamentale de m'assurer (ou, au moins, de me *faire croire*) que mon interlocuteur vient de lire ce que je viens de lui écrire et de lui envoyer, tout comme l'icône du microphone en bleu m'assure (ou, au moins, m'induit à faire *comme si*) qu'il a écouté le message audio que j'ai enregistré. De cette façon, à travers cette *grammatisation* d'hypothèses (sensorielles, informationnelles et, enfin, existentielles) fondée sur des signes de ponctuation et sur le design propre à chaque application, l'attention présente (sur laquelle nous nous sommes arrêtés dans le précédent chapitre) circule entre les participants, dans un cadre de communication efficace à fort effet de présence. Ces systèmes de communications synchrones sont réglés par des processus de transmission de données client-serveur, permettant la transmission d'un message d'un périphérique à l'autre passant par un serveur central ; ce système, contrairement au courrier électronique, permet que les conversations se déroulent *en temps réel* sur la base de contraintes temporelles assez peu significatives. Le message apparaît après validation de l'expéditeur, alors que dans les premiers programmes de *tchat*, le système d'écriture était à apparition progressive : chaque lettre apparaissait chez le destinataire au fur et à mesure que le texte était en train d'être écrit. On assistait donc au processus d'écriture en train de dérouler, pouvant même voir les lettres effacées ou corrigées. L'effet de présence de cette écriture était très dense : la lente et progressive apparition des mots témoignait du travail de notre interlocuteur, et de son être consacré à notre dialogue. Depuis 2004, l'organisation de normalisation des protocoles de l'Internet, l'IETF, normalise un protocole de messagerie instantanée, Jabber, soit un système standard et ouvert qui, parmi ses nombreuses extensions, en a développé une en particulier : Jingle, l'application qui

permet l'échange des messages audio et vidéo. Jabber est aussi un réseau de serveurs décentralisés qui fonctionnent avec le XMPP (Extensible Messaging and Presence Protocol, Protocole Extensible de Présence et de Messagerie), voire un ensemble de protocoles standards et ouverts, qui outre discipliner le trafic de la messagerie instantanée peuvent détecter le moment où un client se déconnecte de son compte et se déconnecte de son serveur<sup>422</sup>. Les informations relatives au démarrage, au déroulement et à la conclusion de nos sessions de connexions, transformées en une série de symboles et signes particuliers selon l'implémentation graphique de chaque interface, sont publiques : nos amis ou contacts visualisent notre état de connexion. Ces informations deviennent socialement de plus en plus influentes dans plusieurs domaines de notre quotidien, professionnels et personnels. En réalité, dans les réseaux sociaux et applications de messagerie, nous ne recevons pas seulement des messages, commentaires et notifications ponctuelles relatives à ce que nos contacts viennent de faire, mais aussi une mise à jour constante de l'état de connexion de ces mêmes contacts. L'état, ce n'est pas l'événement ainsi qu'on a l'a dit dans le chapitre précédent : l'état n'est pas un acte singulier, car il est plutôt une extension d'éléments cohérents et stables. Ici, les états dont il est question ne sont pas relatifs à un acte de publication en particulier, mais à une activité plus prolongée et supposée être en cours ou, pour mieux le dire, en ligne. Par le biais des protocoles de présence, Facebook, Skype, Messenger, WhatsApp, Snapchat - pour nous limiter au réseau social le plus peuplé, au logiciel de vidéoconférence le plus connu et aux trois applications de messagerie instantanée les plus utilisées - établissent notre statut à partir de l'activité que nous sommes censés accomplir. Une activité, une manière d'être actif, d'être donc dans l'action, et par là, par les effets de cette action, d'être présent. En lisant qu'un de nos contacts est « **actif** », nous avons le sentiment de pouvoir lui écrire ou à l'appeler en nous attendant à qu'il réponde, amorçant de cette façon une conversation. L'effet de présence de cette information, l'information permanente sur son état, est évident. Un effet de présence éminemment performatif, car il nous pousse à agir sur la base d'une information sensible concernant une personne : elle est active, elle

---

<sup>422</sup> L'ouvrage de référence pour une analyse technique des applications et des protocoles, que pour cette raison nous avons consulté pour le présent travail, est S. Leon, R. Richard, *Web Applications. Architecture. Principles, Protocoles and Practices*, Chichester, John Wiley et Sons, 2003

est en train d'agir, nous pouvons la contacter, car elle est *là* et *maintenant*, les conditions du *hic et nunc* sont absolument satisfaites. On pourrait croire que ce statut est toujours lié à une action volontaire et synchrone comme les actes particuliers dont on parlait toute à l'heure, actes d'écriture ou de lecture : dans ce cas, la déclaration de cet état trouverait sa pleine légitimité dans sa simultanéité avec une activité de notre part effectivement en train de se dérouler. L'adoption et l'adaptation de l'idée de présence propre aux « **protocoles de présence** » et « **témoins d'activité** » -qui ici transforment la transmission des données relatives à notre connexion et à nos sessions de navigation dans un statut comme celui de « **actif** », « **en ligne** » ou « **connecté** » - seraient alors cohérents et continues avec l'assumption et la responsabilité de son propre comportement, de sa propre activité, et donc des effets de présence qui se dégagent. Mais l'évidence des choses, l'évidence des expériences qu'on peut facilement faire et des avis des nombreuses personnes nous démontrent que ce n'est pas le cas. Nous sommes, très souvent, présents *malgré* nous. Les informations diffusées, au travers des implémentations graphiques, par ces protocoles sont facilement inexactes et pourtant l'impact de ces statuts devient de plus en plus évident. D'un côté, avec la croissante appropriation sociale de certaines plateformes et applications qui participent désormais d'une sphère d'aisance et de familiarité, les informations sur notre statut apparaissent de plus en plus crédibles et surtout influentes, avec beaucoup de conséquences, ainsi qu'on le verra par la suite, dans notre vie privée aussi bien que professionnelle. De l'autre côté, d'énormes intérêts commerciaux et économiques sont en jeu : les sociétés propriétaires de sites et d'applications essaient tous types de stratégie pour prolonger le temps de nos sessions de navigation, avec une jonction à l'action et à la réaction, en sorte de pouvoir au final vendre au meilleur prix leurs espaces publicitaires, la stratégie des entreprises étant évidemment d'investir dans les plateformes numériques pouvant vanter les plus longs temps de navigation de la part des personnes connectées. Le calcul du temps de navigation ainsi que l'accès aux données de connexion ne sont pas étrangers à la centralisation des comptes que nous pouvons avoir et au travers desquels nous pouvons nous inscrire à d'autres sites et avoir accès à d'autres services (comme nous pouvons le faire par le biais de notre compte Facebook). La connexion permanente se



transforme ainsi dans le statut d'un usager censé être presque constamment en ligne : la fiabilité et l'efficacité de ces protocoles ne vont pas toujours ensemble, ils sont indubitablement efficaces, car ils produisent des effets cohérents avec l'hyperperformativité numérique, bien que n'étant pas fiables au sens de l'expérience de la personne. Les statuts ne suivent pas toujours d'une façon précise et simultanée notre activité, ou pour mieux le dire le sentiment que nous pouvons avoir d'être actifs ou non. Dans l'écologie du multifenêtrage, nous pouvons très facilement laisser en arrière-plan une fenêtre, étant en train d'agir et d'*être* ailleurs, et donc ne pas avoir le sentiment d'être actif dans la plateforme ou dans l'application à laquelle cette fenêtre nous fait accéder. Mais le simple fait de ne pas avoir fermé la fenêtre peut suffire à être détecté par l'application et à être catégorisé comme étant en ligne et actif. La fiabilité des protocoles de présence et des algorithmes impliqués dans la détection de notre activité semble être encore plutôt aléatoire, avec des variations et des dysfonctionnements plutôt sensibles. Pour expliquer ces inconvenants réguliers, faute de déclarations officielles de la part des sociétés responsables, nous ne pourrions qu'avancer ici des hypothèses corroborées par les avis et les expériences des informaticiens et des usagers. Nous pensons devoir nous intéresser plus en détail à une phénoménologie de ces protocoles de présence et témoins d'activité, car, à notre avis, ces protocoles et leur implémentation graphiques sont une resystématisation numérique, et par là sociale, des conventions et des rites sociaux –donc des structures anthropologiques et phénoménologiques– qui, depuis toujours, disciplinent nos dialogues, nos rencontres, notre être avec les autres. Ce ne sont pas les mêmes rites, car leur forme est ultérieurement médiatisée, mais ils répondent au même besoin social. Leur réponse, en revanche, est différente des réponses que, jusque là, la technologie avait offertes. Notre thèse est, en somme, que la socialisation des sites Web et des applications de messagerie qui fonctionnent avec ces protocoles, loin de toute neutralité, comporte une *certaine* perception de la présence, et, par là, une autre idée de présence. Cette perception et cette idée s'impose de plus en plus comme un nouveau modèle : nous le disons en nous fondant sur des réactions que les informations relatives à nos statuts de présence produisent.

### 3.5 Ponctuation et design de l'être-en-ligne : l'exemple de Skype

Rappelons-nous de la scène de *La cantatrice chauve* évoquée dans le premier chapitre. On sonne à la porte pour une quatrième fois et finalement il y a quelqu'un alors que personne ne s'était manifesté les trois fois précédentes. Avant que le pompier arrive à concilier les avis divergents de deux conjointes, les effets de présence de la sonnette apparaissent ambigus et presque insondables.

#### **Monsieur Smith**

*Moi, quand je vais chez quelqu'un, je sonne pour entrer. Je pense que tout le monde fait pareil et que chaque fois qu'on sonne c'est qu'il y a quelqu'un.*

#### **Madame Smith**

*Cela c'est vrai en théorie. Mais dans la réalité les choses se passent autrement. Tu as bien vu tout à l'heure.*

Quelque chose de semblable se passe au travers des témoins d'activité de réseaux sociaux et d'applications de messagerie qui nous annoncent, telles des sonnettes graphiques, qu'il y a quelqu'un ! Est-ce toujours le cas ?

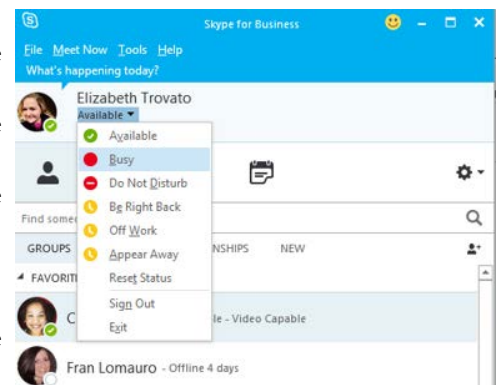
Les paramètres avec lesquels le suivi de notre activité est fait et, ce qui est encore plus important au sens de la perception, la façon dont cela est communiqué à nos contacts peuvent varier plus ou moins sensiblement d'un logiciel à l'autre, d'une application à l'autre, et se démontrer instables et discontinus. Les expériences de plusieurs personnes et les avis des ingénieurs informatiques convergent dans le constat que la crédibilité des témoins d'activité, voire le système automatisé et centralisé dans le serveur qui relève notre activité sur la base de la transmission de données de connexion, est en réalité encore très aléatoire : les informations qu'il livre par le biais des implémentations graphiques ne sont pas toujours exactes. Ce manque d'exactitude n'est pas toujours objectivement évident (car parfois il peut s'agir de décalages de l'ordre de quelques minutes), mais il le devient par rapport au modèle temporel qu'il voudrait instaurer, voire celui de la simultanéité synchrone du temps réel. Le système socio-technologique numérique produit l'expérience de l'être en ligne comme étant synchrone, l'être en ligne se veut simultané et pourtant cette simultanéité repose sur des déphasages non négligeables. Chaque application décline une idée

et instaure une forme de présence en ligne, forme qui par la suite peut-être plus ou moins socialisée et domestiquée. Nombreux sont les forums en ligne où les usagers font preuve de prêter beaucoup d'attention à la manière dont leur activité est communiquée aux contacts de leurs réseaux, et la presse commence à nous inviter à une réflexion sur l'impact social que ce système de notifications et des statuts peut avoir<sup>423</sup>. Les inquiétudes des usagers sont dues surtout au risque de pouvoir être surveillé par ses proches ou ses supérieurs, et être considéré, par exemple, comme restant éveillé toute la nuit, ou être en train d'échanger avec

**Figure 17**

quelqu'un, alors que ce n'est pas le cas. Le comportement de certaines applications nous échappe en ce qui nous concerne le plus directement, l'attestation de notre être présent et/ou actif aux yeux de nos proches, amis et collègues. Un aspect qui influence les résultats de relèvement de notre présence et qui n'est pas forcément connu par la plupart des usagers, est celui des stratégies financières des groupes les plus importants, qui ont tendance à centraliser la propriété des plus importants services de communication en ligne et par là centralisent aussi le traitement des données de connexion. Celles-ci sont mises en commun à partir des plusieurs applications ou plateformes avec et dans lesquelles nous agissons tout en ayant le sentiment d'être, à travers notre agir, seulement sur une plateforme à la fois. De cette façon, ce qui, au sens de l'expérience de

l'utilisateur, se passe dans une différence et variété d'environnements numériques particuliers, se réduit à produire des données de connexion apparemment univoques. Dès que WhatsApp a été racheté par Facebook, par exemple, les données de connexion à WhatsApp sont à disposition de Facebook, qui donc a accès à notre état d'activité se déroulant sur une application *autre*. Par ailleurs, lorsqu'on utilise son compte Facebook ou Google pour s'inscrire sur n'importe



<sup>423</sup> Voir, par exemple, pour se borner les journaux, <http://www.liberation.fr/futurs/2016> Pour des blog et des sites, <https://magnier.io/facebook-espionner-amis>; [www.quora.com/status](http://www.quora.com/status); [www.Google.fr/amp/s/jdrch.wordpress.com/2013/04/18/ignore-facebook-messe-inaccurate/amp](http://www.Google.fr/amp/s/jdrch.wordpress.com/2013/04/18/ignore-facebook-messe-inaccurate/amp)

quelle plateforme, les données de connexion sont reçues et élaborées par les serveurs des comptes correspondants. L'attestation de notre être présent dans les formes de l'être en ligne est donc influencée aussi par les dynamiques de politique financière de la Silicon Valley, qui sont de plus en plus centralisatrices.

Le premier logiciel à distinguer plusieurs statuts, relatifs aux différents moments de notre activité, a été Skype, le très connu logiciel de visiophonie et messagerie. Lorsqu'on se connecte à Skype, on apparaît par défaut comme étant *Connecté* (*On line* en anglais) : nos contacts peuvent voir que nous sommes en ligne et nous contacter. Les messages instantanés nous sont transmis directement. Nous sommes donc devant notre ordinateur ou tablettes et le sentiment de notre activité correspond au statut affiché avec l'encoche en vert. Si notre périphérique est connecté à Skype, mais que nous ne sommes pas nécessairement devant notre ordinateur, nos contacts nous voient comme étant *absents*. Les messages continuent d'être

transmis instantanément, nos contacts peuvent nous appeler. Du fait que l'appareil est connecté, nous sommes censés être dans les environs, disponibles à recevoir un appel. Dans cette configuration, l'absence affichée à l'écran est une sorte d'absence de proximité capable d'évoluer en présence *éventuelle*, prête à se manifester devant une sollicitation. Absence et présence sont mobilisées dans une dialectique où la bascule nous faisant passer de l'une à l'autre apparaît comme étant toujours possible et même facile. Tout comme au cinéma selon Comolli, pour lequel, ainsi qu'on l'a dit dans notre *Introduction*, « présence et absence sont dans un tourniquet. Eviter la présence, c'est escamoter l'absence ». Une autre nuance : lorsque nous ne voulons pas être dérangés, nous pouvons choisir l'option *Ne pas déranger*, explicitée avec le catégorique signal routier « **sens interdit** ». Dans cette configuration, nos contacts nous voient comme étant connecté, mais ils savent que nous ne sommes pas disponibles à échanger avec eux, ni par écrit ni avec un appel. Cependant, ils peuvent nous envoyer des messages et nous appeler, sans qu'aucun son ne retentisse : nous ne sommes pas censés le savoir. Transparence et opacité des effets de présence fusionnent dans ce statut qui suscite curiosité et attention : une attention pour ainsi dire aveugle, en dehors de tout croisement perceptif. L'intérêt de ce statut est qu'il ne

**Figure 18 - Les icônes des statuts Skype**

décourage pas nos contacts de nous écrire, dans la prévision d'un temps de lecture et de réaction qui s'annonce comme pouvant être très lent. Ce statut peut faire allusion au fait d'être engagé dans une conversation qui a lieu *ailleurs*, ou dans une activité quelconque que nous jugeons être incompatible avec l'appel vidéo. Si notre intérêt est celui d'utiliser Skype en nous adressant à un seul de nos contacts sans être rejoint par quelqu'un d'autre, alors nous serons *invisibles* : invisibles, car nos contacts nous voient comme étant déconnecté. Une présence fallacieuse, une présence paradoxale, car s'afficher comme «invisible » rend visible cette même invisibilité. Nous sommes devant une présence qui manifestement se cache, présence qui ouvertement se dérobe à la relation et à la réaction de l'autre, tout en attirant son regard, car elle s'affiche comme n'étant pas là. L'invisibilité en question est, nous pourrions dire, *visiblement invisible* car elle accomplit de toute façon une activité réservée à un seul de nos contacts. Pour le dire avec Merleau-Ponty, «Le propre du visible est d'avoir une doublure d'invisibilité au sens strict, qu'il rend présent comme une certaine absence» <sup>424</sup>. Enfin, dernier statut considéré, lorsque nous ne sommes pas connectés à Skype le statut *Déconnecté* s'affiche automatiquement, mais nous pouvons aussi bien le choisir et le définir comme option par défaut en cliquant sur l'icône relative. Ce statut est le statut de la *vraie* absence : au-delà des nuances, la présence est implicitement associée à l'être connecté, la déconnexion équivaut donc à l'absence, et celle-ci à ne pas être joignable. Les statuts examinés partagent tous un facteur commun : l'autonomie locutoire de la personne prime sur le fonctionnement du logiciel. Le message social implicite dans chacun d'entre eux correspond fidèlement à nos choix : sauf dans le cas des deux statuts connecté/déconnecté qui s'activent automatiquement, les autres statuts ne sont que l'adaptation à nos exigences et à notre volonté. La finesse de cette variété de statuts, qui articulent les états de notre être (ou non) en ligne avec les différents moments de notre journée et les phases de notre attention et disponibilité, constitue un modèle auquel il est possible de comparer les autres statuts des applications de messagerie instantanée.

---

<sup>424</sup> Merleau-Ponty 1964, *op. cit.* p. 85

### 3.6 WhatsApp, la transparence de l'être-en-ligne

Lorsque nous ouvrons l'application WhatsApp et que nous sommes sous une couverture de réseau (Wifi ou 4G), le témoin en ligne apparaît bien sur l'écran de nos contacts. Il suffit de cliquer sur l'icône et nous sommes à peu près instantanément en ligne, ainsi nous savons immédiatement lesquels de nos contacts sont à leur tour en ligne. Nous ne pouvons pas voir qui est en ligne sans être en ligne à notre tour. De fait, pour ne pas apparaître en ligne sur WhatsApp tout en consultant la liste de nos contacts ou de relire un message, aucun paramètre n'est disponible. Nous pouvons également lire la dernière notification d'activité, et savoir ainsi à quel moment un de nos contacts a utilisé l'application pour la dernière fois. De même, nous pouvons savoir à quelle heure ils ont lu notre message, sauf si les paramètres prévus par défaut ont été désactivés. L'algorithme de WhatsApp nous considère comme étant «en ligne » non seulement lorsque nous utilisons l'application, mais aussi lorsque la fenêtre de l'application se place en tâche de fond. Par le biais de cette fenêtre que nous ne visualisons peut-être pas à un moment donné, le serveur central reçoit les données de connexion, car la fenêtre n'est pas «fermée », et donc elle « tourne », comme tournent toutes les applications dont les fenêtres sont facilement laissées en tâche de fond.

On peut facilement savoir si une application est en arrière-plan lorsqu'elle apparaît dans le tiroir d'application qui s'affiche en appuyant sur le bouton central d'un téléphone de type Android ou sur le









Figure 19

l'icône centrale d'un i-Phone. Dans ce cas, notre perception, la perception que nous avons de ce que nous sommes en train de faire et celle d'être quelque part, diffère sensiblement de l'information qui est transmise à nos contacts, et qui en fait établit une autre version des faits. Nous pensons être présents

d'une façon, alors que nous le sommes d'une autre. Nous croyons être présents dans un certain « ici », alors que nous sommes perçus présents ailleurs. Notre présence peut être nuancée en personnalisant les paramètres de l'application, qui, par défaut, bien que nous signalant comme étant en ligne lorsque la fenêtre tourne en tâche de fond, ne nous fait pas entendre l'appel vidéo. Chacun étant libre de personnaliser ses paramètres à sa convenance, nous avons l'impression d'habiter un espace de présence

homogène alors que ce n'est pas du tout le cas : différents paramètres engendrent des comportements aussi différents. En général, au-delà de la spécificité des paramètres, nous pouvons affirmer que l'être en ligne sur WhatsApp est instantané et, pour ainsi dire, sans défense ni protection : il n'existe pas, comme sur Skype, de statuts intermédiaires. L'application, comme nous l'avons dit plus haut, prévoit un système de notifications de lecture pour nous assurer que notre contact a bien reçu et lu notre message.

Que dit WhatsApp	Cela signifie en réalité...
 Message en cours d'envoi	La connexion est lente ou inexistante
 Message envoyé	Le message n'est pas encore arrivé
 Message reçu	Le message est arrivé dans le mobile mais non lu
 Message lu	Message ouvert : mais qui sait s'il a vraiment été lu
 Audio prêt	Vous n'avez pas encore écouté ce message vocal
 Audio écouté	Vous avez déjà écouté ce message vocal

La double encoche bleue est censée toujours s'afficher lorsque notre interlocuteur a lu notre message, et pourtant il est possible de lire un message sans que cela soit notifié à l'interlocuteur. Pour réussir ce contournement du dispositif, et détourner ainsi la

contrainte de la notification de lecture, il faut empêcher l'application de communiquer avec le serveur de WhatsApp, en désactivant la couverture réseau. De cette façon, sans connexion Internet, le serveur central ne peut savoir si nous avons lu le message et aucune double encoche ne pourra s'afficher à l'écran de notre contact. Il suffit donc de se mettre en mode avion et puis de lire le message. Cependant, lorsque nous serons de nouveau connectés, notre contact verra que nous avons lu son message. Ces stratégies *d'invention du quotidien*, sont symptomatiques de l'impacte sociale –en terme de valeurs, obligations et contraintes- que ce protocole comporte. L'expérience

**Figure 20**

de présence que nous pouvons faire sur WhatsApp, comparée à la maîtrise de Skype, nous échappe partiellement, car nous ne pouvons pas nous dissimuler même dans le cas où la fenêtre de l'application, elle, se place en tâche de fond. Contrairement à ce qui se passe sur Skype, dans le cas de WhatsApp *il y a du jeu*, en somme, entre notre sentiment d'être présents et *le fait* d'apparaître présents à nos amis. Nous évoluons dans cette *différence* qui n'est pas étrangère à notre présence : bien au contraire, elle se faufile, en s'insinuant dans notre expérience quotidienne, elle la constitue comme une présence conjecturale. Nous ne pouvons faire que des hypothèses sur autrui, comme dirait Goffman. Dans cette perspective, nous voyons alors que cette sorte de négligence de la fenêtre en tâche de fond

élargit le champ et l'impact des effets de présence, dans une effervescence et une prolifération d'effets qui nous dépassent et qui créent, dans leur ensemble, une *zone de disponibilité*. Nous sommes en train d'affirmer que plusieurs effets de présence s'agrègent dans une hypothèse de disponibilité d'autrui qui les rend efficaces. Être disponible revient à être libre de se consacrer à une activité quelconque et avoir un esprit libre de tout engagement : c'est-à-dire, être prêt, prêt à... Prêt à écouter et à parler, comme au sens de l'expression italienne « **Pronto ?** » avec laquelle on démarre une conversation téléphonique : « **Pronto ?** » (Allo), veut dire, au pied de la lettre, « t'es prêt? », « est-ce que t'es libre? ». Pendant la conversation téléphonique, lorsqu'on n'entend plus notre interlocuteur, nous répétons l'expression du début : « Pronto? Pronto? ». Comme s'il était possible que pendant la conversation, notre interlocuteur passe du statut de *prêt*, disponible, à celui de *non prêt*, indisponible. Lorsque une telle situation arrive, l'effet de présence est sursaturé, car il renforce la synchronie : la présence téléphonique a souvent besoin de ces inconvenants pour être efficace. Si la présence était à considérer comme un objet, ou comme un état de choses homogène et cohérent, nous devrions alors découper ses parts hybrides et discontinues pour en sauvegarder la pureté ; alors que si on la considère comme étant un processus, une activité, le mouvement qui crée du jeu, toute phase doit être comprise comme participant à sa phénoménalité. Un facteur qui influence les décalages de nos échanges sur une messagerie multimédia est celui du temps de compression et de décompression des fichiers audio-photographiques, qui peuvent perturber la continuité du processus de conversation notamment par un arrêt ou par le court-circuitage du fichier envoyé<sup>425</sup>. Les équivoques, les incompréhensions, les malentendus, font partie de la présence : ils la questionnent, ils la déstabilisent et par là ils la rendent opérative. L'apparent inconvénient dû à la fenêtre qui tourne en tâche de fond est par ailleurs trop fréquent pour ne pas le penser comme un facteur déterminant : au croisement être perception personnelle et information partagée, ce qui est ainsi organisé est une sorte de *présentation de l'absence disponible*. Cette disponibilité, cette presque absence, nous demande d'être pensée comme présence. Pour penser le monde, il nous faut une fenêtre, en référence à

---

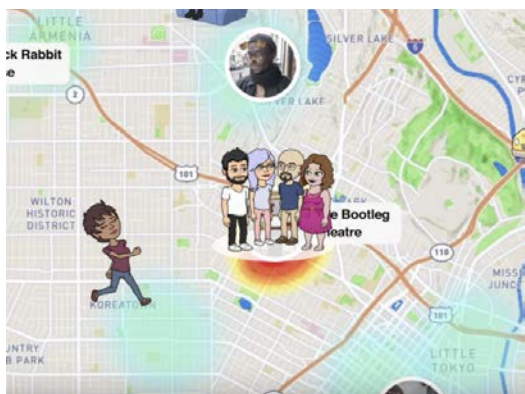
<sup>425</sup> Cf. I. Roxin, D. Mercier, *Multimédia : les fondamentaux*, Paris, Vuibert, 2004



Wajcman que nous cité dans le chapitre précédent. Si, à l’instar de son herméneutique de la fenêtre, nous affirmons que *la fenêtre pense le monde*, une fenêtre qui fait tourner l’application tâche de fond pense un monde où être coprésent ne signifie pas forcément *être déjà là*. La présence se cache, elle glisse dans les coulisses, elle finit hors-champ. Cette présence *se laisse oublier*, tout étant prête à revenir au centre, au centre de la fenêtre, au centre de l’écran et de notre attention. La spécificité de WhatsApp est celle de combiner cette non-coïncidence des fenêtres en tâches de fond avec la plus stricte réciprocité, celle de l’être en ligne *devant* tout le monde, à savoir devant tous nos contacts. Les effets de contraintes, oublis et échappatoires fusionnent alors dans un régime de présence très dynamique et performant, dans lequel l’être-en-ligne est structurellement réflexif, car il est dépendant de l’altérité. Sur Whatsapp, plus qu’ailleurs, l’autre est le *médiateur indispensable entre moi et moi même* théorisé par Sartre : dans cette médiation, les pratiques performatives sont des pratiques de fiction. L’espace de cette médiation correspond à l’espace du jeu, au sens spatial et performatif à la fois.

### 3.7 Snapchat : direct et enregistrement

Tout comme WhatsApp, l’application nous fait aussi bien voir que nos contacts sont en ligne que le temps passé de leur dernière utilisation. Avec Snap Map, l’application Snapchat intègre une fonction ludique de géo-localisation de ses contacts. Sur la carte s’affichant à l’écran, chaque participant est représenté par son avatar (Actionmoji), choisi automatiquement par Snapchat en fonction de notre emplacement et de l’horaire.



L’usage de la géo-localisation est activé par défaut, nous pouvons la désactiver à tout moment, sachant que cette désactivation fait de nous des « fantômes ». Comme pour les messages WhatsApp, lorsqu’un *snap* est envoyé, l’utilisateur a bien la preuve que son *snap* a été envoyé et reçu et il a également la possibilité de savoir à quel

Figure 21

moment la personne l’a *ouvert*. Lorsque nous quittons l’application sur notre portable sans

forcément fermer l'onglet ou nous déconnecter, l'application ne nous considère plus comme « en ligne ». Ainsi, nos contacts ne voient plus le message indiquant que nous sommes « en ligne », mais plutôt le message indiquant que nous ne le sommes pas depuis ... un certain temps. Suite à la dernière mise à jour, lorsqu'un de nos contacts est en train de nous envoyer un snap, nous recevons déjà une notification ; en outre, pendant qu'un usager est en train d'écrire dans un t - chat, les autres ont la possibilité de le voir à l'aide d'un emoji (petit avatar représentant sa personne) ou, pour ceux qui n'en possèdent pas, grâce à un avatar bleu ou un smiley. Nous avons déjà pu dire dans le chapitre précédent comment cette modification renforce le sentiment de l'être en ligne, avec l'inconvenant d'un excès de notifications qui, en tant que tel, produit pourtant une impression d'hyperactivité qui incite à l'action. Contrairement à WhatsApp, où tous les messages sont enregistrés par défaut, Snapchat suggère une expérience plus éphémère des écrits ou autres contenus multimédia qui disparaissent dès qu'ils ont été *ouverts*. Il est pourtant possible de les enregistrer, mais à condition que celui qui nous les a envoyés le sache : nous voyons qui a enregistré nos messages. De cette façon, l'application incarne et exemplifie l'ambivalence du virtuel : « virtuel est ce qui rend le réel dynamique, mais aussi ce qui permet d'en prendre des photographies figées et immuables, comme l'écrit Vitali-Rosati. [Le virtuel] multiplie la fonction de ce qui est unitaire, mais a ensuite le pouvoir de redéterminer une unité, de redonner des limites précises et structurées » <sup>426</sup>. Ainsi que nous l'avons déjà remarqué dans le chapitre précédent, dans Snapchat la présence est à la fois flux éphémère et enregistrement, et donc cristallisation : le fait que Snap efface par défaut et enregistre seulement sur commande et dans des conditions de transparence totale renverse le paradigme de WhatsApp et plaide une présence qui se manifeste dans l'impact instantané, moins liée à la stratification mémorielle des applications qui par défaut enregistrent tout. Le sentiment, plus ou moins illusoire, d'une présence qui pourrait ne pas laisser des traces caractérise l'application et ses usages.

---

<sup>426</sup> Vitali-Rosati, 2012, *op. cit.*, p. 126

### 3.8 Waze et Steam : être-en- ligne sur la route et dans le jeu<sup>427</sup>

Un exemple particulier d'effets de présences issus d'une application est Waze, une application mobile de navigation GPS dont la particularité est de s'appuyer sur une cartographie élaborée par ses propres utilisateurs, dans la philosophie des outils collaboratifs du Web 2.0. La carte se fait en temps réel et prend en compte l'état du trafic. Les participants peuvent à tout moment signaler un accident, des travaux, un danger, un embouteillage, un radar, ainsi que le prix du carburant de chaque station-service ; **le système avertit alors les automobilistes devant emprunter** la même route. Indépendamment de cette possibilité, qui demande une action volontaire du conducteur, le système ayant connaissance de la vitesse instantanée de tous les utilisateurs connectés, détecte automatiquement, en temps réel, les ralentissements et vitesses moyennes sur chaque tronçon du parcours, et propose une nouvelle route plus rapide quand cela est possible. Lorsque nous ouvrons l'application, nos amis peuvent recevoir une notification de géo-localisation, savoir aussi quelle route nous allons prendre, quels sont nos lieux favoris. Le temps de la dernière connexion est communiqué avec un régulier décalage de 5 minutes : lorsqu'on lit que « **notre ami a quitté l'application il y a une minute** », **en réalité les minutes passées sont au nombre de 6** . Nous pouvons aussi appeler notre ami ou lui envoyer un message, l'application synchronisant automatiquement nos musiques sur notre téléphone pour qu'elles soient accessibles plus facilement sur l'application Waze. Lors de notre inscription sur cette application, il nous est demandé de synchroniser cette inscription avec Facebook. Ainsi, nos amis Facebook deviennent automatiquement nos amis Waze : empiètements d'espaces sociaux qui s'alimentent l'un l'autre. Les applications ou sites auxquels nous nous inscrivons via notre compte Facebook, lui transfèrent nos données de connexion. Ainsi, nous pouvons être signalés, sur Facebook, comme étant en train d'écouter une musique donnée sur une autre application. La synchronisation avec Facebook constitue une extension de la performativité du réseau social, qui, ainsi, devient médium fédérateur d'autres médias.

---

<sup>427</sup> Pour l'étude de Waze et Steam nous remercions les étudiants de Hétic, Montreuil.

Un autre exemple intéressant, celui d'une plateforme pour joueurs. Steam est un réseau social de « gamers » proposant une interface graphique optimisée afin d'aider les joueurs à organiser leurs bibliothèques de jeux vidéo ainsi que la communication de contenus relatifs aux jeux entre utilisateurs. Cette plateforme est aujourd'hui considérée comme le plus grand marché de jeux vidéo en ligne sécurisé dans le monde. Steam peut se vanter de 125 millions d'inscrits et de plus de 14 000 de jeux ou de logiciels disponibles dans le magasin en ligne. Steam est donc rapidement devenu un « hub », un lieu de rencontre où les joueurs peuvent dialoguer directement en conversation vocale ou par le biais de messagerie instantanée et autre post sur le mur du joueur. Le logiciel propose plusieurs types de statuts afin de pouvoir renseigner chacun sur la disponibilité de ses amis : le mode « en ligne » indique que nous sommes connectés et actifs. Ici, « actif » peut signifier à la fois que le participant est en train de naviguer dans la plateforme ou que nous sommes en train de jouer à un jeu, auquel cas notre statut sera modifié en conséquence -par exemple : « En ligne dans un jeu » (Left 4 dead 2). Nous pouvons même cliquer sur le nom de notre ami afin de pouvoir cliquer sur un lien nous permettant de le rejoindre directement en jeu sur le même serveur. Le mode absent, indique l'inactivité du joueur. Steam propose aussi ce paramètre dans sa messagerie rapide qui permet de savoir depuis quand vos amis ne se sont pas connectés. Ce statut peut être affiché par le joueur lui-même ou bien s'activer automatiquement après 15 minutes d'inactivité sur l'application mais également sur l'ordinateur — le mode « occupé » permettant au joueur de signaler à ses amis qu'il est là, mais momentanément indisponible. Ce mode retire la possibilité à nos amis de savoir si nous consultons ou non les messages qu'ils nous envoient, car ils n'ont pas accès à l'information. Le mode « hors -ligne » est une option du mode « occupé » qui nous offre les mêmes possibilités : la différence est qu'il s'active en cas de déconnexion ou de perte de signal Internet. De plus, ce mode étant le même que si nous ne sommes pas connectés, il nous ne référence pas dans le groupe de proposition de personnes connectées. Ici nous semblons réellement déconnectés aux yeux des autres. Depuis les nouvelles mises à jour, nous pouvons aussi activer deux nouveaux statuts : « Souhaite jouer » ou « Souhaite échanger » afin de nous annoncer à notre cercle d'amis. S'annoncer en déclarant s on

désir est une option issue des sites de rencontre, où des contacts plus ou moins fictifs affirment vouloir échanger avec nous ou être en train de chercher un partenaire dans notre quartier.

### 3.9 Messenger : apologie de l'être « actif »

Messenger est le service de messagerie instantanée de Facebook créé en 2011. Depuis 2017, il est devenu accessible aux utilisateurs ne disposant pas de compte Facebook, mais s'inscrivant avec leur numéro de téléphone. Il est donc, formellement, un réseau à part, bien qu'étant encore ressenti, au sein de la communauté des usagers, comme une émanation de Facebook. Ses couleurs sont les mêmes, donc la spatialité des relations qui y ont lieu aussi. « La couleur, écrit Jean-François Nogier, « est un élément important de la signalétique de l'interface homme-machine. Elle met en évidence l'état courant des objets affichés et permet de regrouper des objets de même nature, mais éloignés par leur position »<sup>428</sup>. Cette ambivalence d'un réseau interne et externe à un autre réseau n'est pas sans conséquence. Le service de messagerie est accessible à travers son ordinateur comme étant réservée aux comptes Facebook, qui apparaissent en ligne à l'ouverture de la conversation instantanée, aussi bien qu'à travers son portable par quelqu'un qui peut très bien n'est pas être inscrit à Facebook. Pour cette raison, nous pouvons croire que notre interlocuteur est sur Facebook alors qu'il est *juste* sur Messenger : la première incongruité phénoménologique est en somme spatiale, car apparaître à l'écran ne signifie pas ici où nous sommes, à la différence des autres applications. Le design de l'être-en-ligne sur Facebook ou « actif » sur Messenger est le même : ce sont des pastilles vertes s'affichant à côté de notre photo. Sur Messenger comme sur WhatsApp, pour ne pas apparaître comme actif, il ne suffit pas de ne pas agir sur l'application, si la fenêtre tourne en tache de fond. Dans ce cas-là, sur Messenger le délai à partir du moment où nous ne touchons plus à l'application est près de dix minutes. Passé ces dix minutes, un individu est qualifié d'« actif il y a cinq minutes », la moitié du temps qui s'est réellement passé. Seulement lorsque nous fermons la fenêtre, l'application devrait nous signaler comme étant inactif après 3 minutes et afficher à nos amis que nous avons été actif « il y a une minute » (alors qu'en réalité les minutes passées sont au moins au nombre de quatre). Nous pouvons être loins de notre

---

<sup>428</sup> J.- F. Nogier, *Ergonomie du logiciel et design Web*, Paris, Dunod, [2001], 2005

portable et être considérés comme présents sur une application que nous avons déjà quittée : présence de l'absence, nous pourrions dire. Mais il existe aussi des erreurs dans l'autre sens, celui de l'absence de la présence : un utilisateur en train de consulter ses notifications ou ses messages privés sur Facebook via son ordinateur depuis l'écran d'accueil, où il reçoit ses notifications, dont celles envoyées par Messenger, n'est pas considéré comme « **actif** » sur les réseaux des ordinateurs alors qu'il pourrait l'apparaître sur le réseau téléphonique. Le timing indiquant notre dernière connexion continue de calculer minute par minute, puis, au-delà de 60 minutes, les valeurs sont arrondies à l'heure près, avant de ne plus afficher cette information après une journée sans connexion. Nombreux sont les forums en ligne où des individus se plaignent de ne pas arriver à comprendre quels sont les paramètres du témoin d'activité de cette application, et racontent leurs vicissitudes, personnelles ou professionnelles, dues à une mauvaise interprétation des informations fournies par l'application<sup>429</sup>. Pour essayer d'avoir un champ d'observation plus large, au cours de deux dernières années nous avons demandé à 250 étudiants de l'école Hétic (Hautes études de technologie de l'information et communication), futurs ingénieurs en technologie de l'information et de la communication, de tester la fiabilité du témoin d'activité de Messenger faisant tout genre d'expériences individuelles et en groupes. Les résultats de leurs expériences — que nous n'avons pas systématisées en forme de statistiques, et que donc nous mentionnons ici seulement de façon empirique— démontrent la variabilité et la discontinuité du témoin d'activité par rapport à l'activité réellement exercée à un moment donné. Ici, nous voulons relater juste deux parmi les diverses expériences menées par deux groupes composés de deux étudiants chacun.

**a) 17 h 47**, Raphaël se déconnecte de Messenger, il désactive le wifi sur son ordinateur et aussi sur son téléphone. Cependant, il apparaît comme actif sur Messenger.

**17 h 49** : Raphaël est considéré comme « **actif il y a une minute** » dans le box de la discussion instantanée (Facebook) de Kelly tandis qu'il est toujours « **actif** » sur le téléphone de Kelly (Messenger)

**17 h 52** : 5 minutes après, Raphaël est toujours actif sur Messenger alors qu'il est déconnecté

---

<sup>429</sup> Voir, à titre d'exemple, le témoignage d'une femme qui ne sait si faire confiance à son copain ou à Messenger (<http://www.commentcamarche.net/forum/affich-31024198-etre-actif-sur-messenger-et-fb-alors-qu-on-dort-possible>)

17 h 53 Raphaël est considéré comme « **actif il y a deux minutes** » (6 minutes après s'être déconnecté)

**b)** 11 h 15, Éric se connecte à Facebook depuis son ordinateur

11 h 16 Jean-Marc constate que Éric apparaît actif sur Messenger, et cela sans avoir ouvert la discussion instantanée sur Facebook

11 h 17, Éric apparaît comme « **actif il y a une minute** » sur Messenger, tout étant encore connecté à Facebook depuis son ordinateur

11 h 20 Éric bouge la souris et dans quelques secondes est de nouveau « **actif** » sur Messenger

11 h 21 Éric, sans plus bouger sa souris, est « **actif il y a une minute** »

Dans les deux expériences, la réactivité du témoin d'activité de Messenger est sensiblement différente, cette différence étant due, probablement, à la vitesse de l'actualisation de la page. Le téléphone actualise plus rapidement l'activité de ses contacts, cela expliquerait pourquoi le nombre de contacts actifs sur notre téléphone n'est souvent pas le même que sur mon ordinateur (à moins d'actualiser en même temps les deux appareils). En outre, un facteur qui ne devrait pas être lié à nos comportements sur le réseau à savoir les paramètres de verrouillage du téléphone (Messenger) et de l'ordinateur (Facebook) intègrent les variations des témoins d'activité. Le déplacement de la souris sur sa fenêtre Facebook semble solliciter l'actualisation de l'activité de nos contacts, du moins leur ordre dans la colonne d'utilisateurs actifs se modifie dès qu'on bouge. Finalement, que l'on soit sur ordinateur ou Smartphone, l'actualisation des états d'activité de nos contacts n'est pas plus régulière que cela, si l'on ne l'effectue pas manuellement.

Dans une application censée nous faire vivre en temps réel, un décalage de 5 ou 6 minutes après la fermeture de la fenêtre, et jusque dix minutes pour la négligence de la fenêtre en tâche de fond, n'apparaît pas du tout comme insignifiant. Messenger crée une idée de temps réel tout en réalisant des temps décalés. Dans un cadre d'usage très performant, ces quelques minutes peuvent comporter la

perception d'un manque de réponse, un manque de réactivité devant une sollicitation reçue qui, en réalité, n'est pas cela. Dans le deuxième chapitre, là où nous avons réfléchi à la performativité de l'enregistrement, nous avons considéré, avec Maurizio Ferraris, l'impact social des attentes alimentées par tout genre de sollicitations nous demandant de réagir, de répondre. Ici, les effets pressants dépendent de cette pastille verte qui, nous annonçant comme actif à nos amis, suscite l'attente d'une réponse immédiate. Dans ce milieu socio-technologique, ces effets de présence plus ou moins synchrones sont en train de façonner une croissante injonction à la présence capable d'intégrer les déphasages et les dysfonctionnements des serveurs. Nous pourrions être tentés de penser que la différence due aux décalages est étrangère à notre présence, et que, dans leur ensemble, tous ces inconvenants produisent de la non-présence : l'appropriation de l'usage de Messenger, une appropriation émotionnellement très intense — ainsi qu'a pu le constater Donald Norman dans son enquête que nous avons déjà citée - nous amène à considérer que ces perturbations sont symptomatiques et emblématiques des effets de présence de Messenger. La présence ne serait pas alors quelque chose de continu : elle serait plutôt le lien entre les moments d'activité et les moments d'inactivité, entre de lieu de visibilité et des zones d'invisibilité, entre champs et hors champ en somme pour le reprendre une nouvelle fois le vocabulaire des cinéastes. La discussion instantanée sur Facebook permet de nuancer son être en ligne, car nous pouvons créer des groupes ou des conversations « favorites » et vouloir être *présents* pour certains de nos contacts sans l'être pour la totalité des contacts, ce qui n'est pas possible sur Messenger. Certains donc nous verront en ligne alors que d'autres non : cette option relativise notre présence en ligne, avec un effet de finalisation de la conversation que nous voulons avoir, avec une diffraction de notre être en ligne dont la performativité, dans ce cas-là, devient ambivalente. Nous y sommes, ainsi, mais pas pour tout le monde. Tous ces écarts sont éminemment spatiaux : ce qui change, entre le fait d'être sur Messenger ou sur Facebook et le fait d'être dans une conversation favorite alors que nous sommes censés être déconnectés pour toutes les autres, ce sont les relations avec les choses et les personnes, les relations d'action et de vision. Les effets de présence de Messenger démontrent que, comme nous l'avons dit déjà avec Dominique Wolton, communiquer est cohabiter. Où nous situent-ils, ces effets de présence? *Là*, là où nous sommes, ou, pour mieux le dire, à côté, voire



sur Messenger ou Facebook : la pastille verte, en réalité, nous transmet une information spatiale, pour laquelle être actif –et par là présent– équivaut à être quelque part avec d'autres personnes, au même moment et dans le même espace que nous : *hic et nunc*. C'est pourquoi il est erroné de croire que le numérique produit une présence temporelle mais a-spatiale : le numérique multiplie les espaces de présence multipliant les espaces d'action en commun, co-faire revient à co-être si les autres peuvent nous voir en train de faire.

### **3.10 Se voir en ligne : une façon de se toucher**

Dans tous les exemples que nous venons de décrire, ce que nous faisons dérive de nos choix et de la négociation de nos choix, plus ou moins précis, avec le fonctionnement des protocoles et des témoins d'activité. L'agencement de ces choix construit l'être-en-ligne dans les réseaux sociaux. L'être en ligne s'articule, ainsi que nous avons déjà dit, en une série de possibilités et formes différentes, dont l'élément en commun est, en dernière analyse, la gestion de la visibilité. Nous nous voyons en ligne, et d'ailleurs c'est ce que nous disons : je te *VOIS* en ligne. Ce que nous ne disons pas, c'est que nous voyons nous-mêmes aussi comme étant en-ligne, à travers les autres. Nous nous voyons en-ligne dans notre visage, qui n'est pas que portrait mais ensemble ergonomique de signes, images et de gestes. Le design de l'être-en-ligne est un appareillage cinétique et optique particulier qui par le biais d'icônes, symboles et écrits, discipline les conditions de visibilité de chacun. Être en ligne signifie être vu comme étant en ligne, selon l'expérience inédite d'une vision qui passe par nos visages numériques : visage faits de photos comme de signes d'alerte, dans l'agencement graphique d'images, noms et signaux propres à chaque interface. La domestication de l'être en ligne comporte la familiarité avec une vision particulière d'autrui et de soi-même, c'est pourquoi nous nous devons maintenant de saisir la spécificité de cette vision parfois claire, parfois opaque, de l'être en ligne. Nous pourrions donc déduire que les effets de présence produits par la performativité de l'être-en-ligne ne sont que visuels : à travers mon visage, dans mon visage nous voyons le visage de l'autre, et cette visagerie crée la présence de l'un pour l'autre. Pourtant, nous ne pensons pas que ce modèle soit suffisant pour expliquer l'intensité

phénoménologique de notre être avec quelqu'un lorsque nous sommes en ligne avec lui. Ici, nous avançons la thèse qu'un certain type de réciprocité visuelle — du genre tu le vois seulement si je te vois, je te vois seulement si tu me vois — s'apparente d'un autre type de réciprocité, assez plus contraignant, qui est celle du toucher. Regard et toucher, selon notre hypothèse, sont ici entremêlés dans une interpénétration qui constitue le sceau phénoménologique de l'être en ligne. Le regard réciproque de l'être-en-ligne entre deux participants, c'est ce que nous voulons démontrer, est structuré comme le toucher et, contre toute attente, il est *mystérieusement* vécu comme tel.

Dans la première page de la troisième partie de *L'être et le néant*, dédiée au «**pour** -autrui», afin de sortir du solipsisme du pour-soi (voire la position réflexive de la conscience se pliant en elle-même), Sartre prend en considération la honte, une expérience dont la structure sur le plan de la conscience est clairement intentionnelle, car elle est toujours liée à *quelque chose*. L'exemple de la honte permet à Sartre de développer sa phénoménologie du rapport ontologique que nous avons à autrui. :

«J'ai honte de ce que je *suis*. La honte réalise donc une relation intime de moi avec moi : j'ai découvert par la honte un aspect de *mon* être.» Et pourtant, pointe Sartre, « la honte n'est pas originellement un phénomène de réflexion. En effet, quels que soient les résultats que l'on puisse obtenir dans la solitude par la pratique religieuse de la honte, la honte dans sa structure première est honte *devant quelqu'un* ».

La honte donc naît comme malheureuse relation visuelle, lorsque nous sommes devant quelqu'un.

Je viens de faire un geste maladroit et vulgaire : ce geste colle à moi, je ne le juge ni le blâme, je le vis simplement, je le réalise sur le mode du pour-soi. Mais voici tout à coup que je lève la tête : quelqu'un était là et m'a vu. Je réalise tout à coup toute la vulgarité de mon geste et j'ai honte. [...] Or autrui est le médiateur indispensable entre moi et moi-même : j'ai honte de moi *tel que j'apparais* à autrui. Et, par l'apparition même d'autrui, je suis mis en mesure de porter un jugement sur moi-même comme sur un objet, car c'est comme objet que j'apparais à autrui.<sup>430</sup>

---

<sup>430</sup> Sartre 1943, *op. cit.*, p. 312

Pour tester l'idéal de Sartre à la lumière de la performativité numérique, demandons-nous si nous sommes devant quelqu'un lorsque nous sommes en ligne et réciproquement. Revenons au moment où, en ouvrant la fenêtre de Messenger ou de WhatsApp nous découvrons lesquels de nos amis sont actifs ou en ligne : dans le même moment, eux aussi nous voient comme étant actifs et en ligne ; nous les voyons, eux aussi, nous sommes donc devant autrui, qui est, à son tour, devant nous. Ce qui advient relève donc d'une mutuelle constitution de deux sujets comme étant l'un l'objet de l'autre, objet pour l'autre et enfin pour soi-même: la honte est par nature *reconnaissance*, écrit Sartre. Nous venons de le lire : je reconnais que je *suis* comme autrui me voit. Dès que nous ouvrons une de ces fenêtres, nous sommes convoqués à une objectivation réciproque dans laquelle nous nous savons en-ligne, parce que les autres le sont aussi. En fait, pour découvrir les autres comme étant en ligne, je suis obligé de l'être à mon tour ; **de même, nous** serons en-ligne seulement pour ceux qui le sont déjà. En-ligne, autrui est vraiment *médiateur indispensable entre nous et nous-mêmes*. Au moment où nous ouvrons la fenêtre, nous sommes donc en ligne, c'est-à-dire devant nos contacts qui, à leur tour, se retrouvent soudain devant nous, en même temps : le temps est réel, car c'est le même pour les deux personnes, ou pour davantage de personne, à distance participant aux interactions dans un réseau donné. Nous ne pouvons pas être-en-ligne sans greffer par là plusieurs relations d'altérité, dont aussi celle avec le navigateur et les serveurs des sites que nous cherchons et dans lesquels nous nous rendons. Être-en-ligne c'est *être-avec, Mit-sein* pour parler comme Heidegger. La conscience de nous-mêmes, ce que Sartre appelle pour-soi, invoque le pour-autrui, notre être tel que nous apparaissions à autrui, comme son constituant primordial.<sup>431</sup>

---

<sup>431</sup> « ... je ne puis mettre en rapport ce que je suis dans l'intimité sans distance, sans recul, sans perspective du pour-soi avec cet être injustifiable en soi que je suis pour autrui. Il n'y a ici ni étalon ni table de correspondance. La notion même de vulgarité implique d'ailleurs une relation intermonadique. On n'est pas vulgaire tout seuls. Ainsi autrui ne m'a pas seulement révélé ce que j'étais : il m'a constitué sur un type d'être nouveau qui doit supporter des qualifications nouvelles. Cet être n'était pas en puissance en moi avant l'apparition d'autrui, car il n'aurait su trouver de place dans le pour-soi ». Ib., p. 312

La visibilité de l'être-en-ligne fonctionne alors comme la honte, car au-delà des contenus moralement reprochables ou non, ces deux expériences partagent la même *forme de vie*, pour citer Galloway, à savoir la même relation « **inter monadique** » **conceptualisée par Sartre** :

Mais cet être nouveau qui apparaît pour autrui ne réside pas en autrui ; **j'en suis responsable**, comme le montre bien ce système éducatif qui consiste à « **faire honte** » aux enfants de ce qu'ils sont. Ainsi la honte est honte de soi devant autrui ; **ces deux structures sont inséparables.**<sup>432</sup>

L'expression langagière « **voir quelqu'un en ligne** » **semble tout à fait sensée et intuitive** : nous le voyons comme étant en ligne grâce aux éléments graphiques que l'on a mentionnés plus haut (pastilles vertes, information textuelles, animations de la photo profil, notifications progressives de lecture, etc.). Et pourtant, c'est intrinsèque de l'expérience de voir quelqu'un la possibilité de ne pas être vu à son tour: voir sans être vu caractérise la mobilité du regard comme le sens de la distance, par lequel nous pouvons objectiver toute altérité. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la vue a été considérée, par une très longue tradition philosophique qui a trouvé son héritier chez Merleau-Ponty, comme le sens le plus théorique.<sup>433</sup> Si nous pouvons voir sans être vus, l'autre est objet pour moi, sans aucune possibilité de renverser le jeu et faire de moi, à mon tour, son objet. Si nous considérons l'être-en-ligne synchrone, c'est-à-dire en temps réel (parce que le même temps pour deux ou plusieurs participants), sur la base de ces considérations phénoménologiques, nous affirmons que l'être en ligne — en tant qu'être avec — est moins une affaire de regard que de toucher. Notre hypothèse s'amorce à partir d'une idée et d'une étude phénoménologique qui reviennent à réhabiliter la médiation technologique comme étant nécessaire à toute expérience perceptive et surtout au toucher. Nous nous appuyons sur une étude de Charle Lenay sur le pouvoir affectant du toucher et sur sa réciprocité, bien que ses expériences de micro-phénoménologie et la création d'un dispositif pour permettre aux aveugles de reconnaître les formes affichées à l'écran, l'amènent à constituer une thèse qui, ici, ne peut pas être *complètement*

---

<sup>432</sup> *Ib.* p. 313

<sup>433</sup> Pour approfondir les vicissitudes philosophiques de la vue et du toucher, voir E. Alloa, *Résistance du sensible. Merleau-Ponty critique de la transparence*, Paris, Kimé, 2008

la notre, ainsi que nous allons l'argumenter<sup>434</sup>. L'intérêt de sa recherche est évident, car il introduit la possibilité théorique du toucher à distance, tandis que le toucher a toujours été conceptualisé comme proximité par excellence, le sens apparemment immédiat, car aucune chose ne peut être plus proche de nous que ce qui nous touche, sachant que ce qui nous touche est touchant, car cela nous affecte et inaugure une relation affective. Affect, ici, au sens étymologique du terme, renvoie justement au toucher. L'approche de Lenay associe phénoménologie et théorie de l'énaction : la perception est le premier acte qui nous met en rapport avec les choses, dans un rapport qui n'est pas que sensoriel, car il devient existentiel, c'est-à-dire transcendant. Pour que je puisse faire une expérience sensorielle fondamentale, comme celle de la vue, je dois être, d'une certaine façon, absent à moi-même : je ne dois pas pouvoir me voir. « **Ne pas se percevoir soi-même**, écrit Lenay dans l'article sur lequel nous allons nous pencher, est une condition pour percevoir. Je ne peux voir ce qui me donne le pouvoir de voir : mes yeux sont transparents pour ma vision. [...] je ne peux voir directement mes yeux voyants »<sup>435</sup>. Ici notre corps est, comme chez Sartre, l'ensemble des points de vue que les autres seulement peuvent prendre sur nous, et qui nous échappent complètement. Nous avons déjà affirmé, lors de notre analyse du protocole de visioconférence, que cette technologie constitue une perturbation fragrante de ce paradigme sartrien : en visioconférence, nous pouvons voir notre visage tel que l'autre le voit, notre être objet pour l'autre ne nous échappe pas, car nous l'avons en reflet à travers le retour de caméra. De même, la bi-directionnalité de la caméra intégrée aux Smartphones et avec laquelle nous prenons des selfies en nous regardant sur l'écran, nous permet de nous mettre à la place de l'autre, celui qui regardera la photo, tout en étant à notre propre place, en train de prendre cette photo. Ces expériences

---

<sup>434</sup> [...] Nous avons développé un système de perception prophétisée donnant aux personnes aveugles un accès tactile aux formes et dispositions des objets numériques présents sur l'écran de l'ordinateur. Ce système appelé « Tactos3 converti les pixels présents sous le curseur en stimuli tactiles délivrés par les picots piézoélectriques de cellules bailles électroniques. Le sujet aveugle (ou voyant les yeux bandés) explore l'espace numérique (l'écran de l'ordinateur) avec le stylet d'une tablette graphique ou la souris de l'ordinateur. Le curseur sur l'écran correspond à une matrice de champs récepteurs connectée à une matrice de stimulateurs tactiles sur laquelle le sujet a posé le doigt de sa main libre. Quand un champ récepteur recouvre un pixel noir, le stimulateur tactile correspondant est activé. La perception de la localisation spatiale des objets (les icônes à l'écran) et la reconnaissance de formes se réalise par l'exploration active. Oscillant autour d'une ligne le sujet provoque des changements contrôlés des stimulateurs tactiles et il apprend ainsi à suivre les contours des formes perçues ». C. lenay, « C'est très touchant. La valeur émotionnelle du contact », P. Steiner, J. Stewart, Philosophie, Technologie et Cognition, *Intellectica*, 53-54, 2010/1

<sup>435</sup> Ibidem. p. 24

constituent une transgression du modèle phénoménologique de la rencontre, que Lenay explique et synthétise ainsi :

Je ne peux voir mes yeux ni ma mort. Je ne peux percevoir directement ni ce qui me donne à percevoir ni ce qui sort du champ de mes perceptions possibles et qui pourrait affecter mon pouvoir de percevoir. [...] autrui voit mes yeux et peut voir ma mort. Nous ne sommes pas à la même place. C'est une condition nécessaire pour l'existence d'une rencontre, et cela renvoie à deux formes distinctes d'ignorance, de transparence de soi pour soi. Nous ne voyons pas ce qui nous permet de voir (notre *Leib*), et nous ne voyons pas ce que nous donnons à voir (notre *Körper*).<sup>436</sup>

Lorsque nous sommes sur Facebook, sans être en ligne dans la discussion instantanée, nous agissons comme des voyeurs : nous pouvons voir les autres, sans que les autres le sachent. De cette façon, nous réalisons l'inégalité du regard qui farfouille *entre* deux manières d'être-en-ligne. Nous voyons et nous sommes vus pouvant être présents et absents à la fois, pour le dire avec Serge Tisseron : cette inégalité de regard est spatiale et temporelle à la fois : autrui ne sait pas que je suis là, et aucun temps réel ne nous relie, car il n'y a aucune réciprocité d'action. Nous pouvons garder une distance, nous pouvons faire « **comme si...** » nous n'étions pas là alors que nous y sommes. La honte sartrienne ne nous rattrape pas dès lors que nous pouvons rester dans l'ombre. Cette ombre, au sens de l'être en ligne, est l'inertie : pour pas que l'un de nos contacts s'aperçoive que nous sommes connectés à Facebook, nous ne devons écrire absolument rien, même ne pas cliquer sur un emoji quelconque. Ce qui révèle notre présence est l'action : tout comme dans *La cantatrice chauve*, si on sonne à la porte, nous pouvons au moins nous poser la question de la présence ou de l'absence de quelqu'un. Si on ne sonne pas, la question ne se pose pas. La terminologie *facebookienne* est à cet égard éclairante : la présence se mesure en termes d'activité, être présent signifie agir. Revenons sur l'étude de Charles Lenay :

Pour qu'autrui m'apparaisse comme étant plus qu'un simple objet dans le monde, il doit aussi être sensible à ma présence. C'est seulement ainsi qu'on pourra s'établir la dynamique interpersonnelle du croisement perceptif. Constatant l'existence de cette dynamique, je comprends être une chose susceptible d'affecter sa sensibilité, même si je ne me perçois pas moi-même comme chose. Le croisement perceptif me révèle que je

---

<sup>436</sup> Ibidem p. 24 « Le corps percevant est une extension du corps propre au sens de la phénoménologie, c'est-à-dire le corps vécu (*Leib*) en première personne comme pouvoir d'agir et de sentir. C'est le corps en tant qu'il est constituant de l'expérience et de l'objectivité spatiale. Il se distingue du corps constitué comme objet dans l'espace (*Körper*) c'est-à-dire le corps comme image ou comme chose dans l'objectivité perçue d'un point de vue en troisième personne ».

suis moi-même touchable, que je suis aussi un corps qui a quelque chose de suffisamment commun avec la sensibilité d'autrui. Par l'attention qu'il me porte, autrui me révèle que je suis une image pour lui, que j'ai un corps qui l'affecte.<sup>437</sup>

Nous avons parlé dans le deuxième chapitre d'attention conjointe, en l'occurrence à travers le dispositif de messagerie instantanée et le « **suspens gestuel** » qu'il est capable de créer. Cette attention conjointe s'incarne dans le croisement perceptif, où j'attire le regard qu'autrui porte sur moi et qui par là oriente son intentionnalité me visant. Lorsque je me révèle à autrui comme étant en ligne, en passant au niveau synchrone de l'expression, j'accomplis exactement ce qui se passe dans l'être avec lui dans le monde par le biais du toucher, ainsi que le dit Lenay : « **je perçois** autrui comme activité percevant. Cela signifie immédiatement que nous partageons tous deux un même monde. Le monde de mon corps et de mes actions qui l'affectent est suffisamment le même que celui de son corps et ses actions qui m'affectent. Par le croisement perceptif, je me sens touchable par autrui comme il est touchable par moi »<sup>438</sup>. Lorsque nous passons ou restons, volontairement ou non, au statut d'actif et en ligne, et que nous recevons et envoyons des messages, ce qui se réalise est une sorte d'*équivalence* entre la perception de son propre geste, d'écriture, de lecture, de regard et celui de l'autre personne. En faisant référence à un passage de Merleau-Ponty que nous avons déjà pu mentionner dans le présent travail, nous répétons à l'instar de Charles Lenay que la compréhension des intentions d'autrui se manifeste dans le partage de ses intentions mêmes : « **le geste perçu est associé à un geste effectué parce qu'il est perçu en étant effectué** »<sup>439</sup>. D'une part, le croisement perceptif qui s'établit permet à chacun de comprendre qu'il est en présence d'un être intentionnel. D'autre part, l'intention particulière est perçue comme la direction commune adoptée. Dans la mesure où le croisement perceptif me révèle l'orientation intentionnelle de l'activité d'autrui, l'orientation de mes intentions doit, elle aussi, se révéler à lui. Le croisement perceptif me dévoile autrui comme il me dévoile devant lui.

Là où la thèse de Charles Lenay, liée à son expérience de dissociation entre le touchant et le toucher (à travers la propagation de stimulateurs tactiles), cesse d'être pertinente avec les

---

<sup>437</sup> Ib. p. 16

<sup>438</sup> p. 17

<sup>439</sup> p. 20

évolutions de l'être en ligne au sens synchrone, tout en étant capable de décrire la phénoménologie de l'être-en-ligne *asynchrone*, c'est là où il insiste sur l'importance des intentions jusqu'à formuler l'hypothèse d'une asymétrie du rapport émotionnel touché-touchant. Dans cette asymétrie entre percevant et perçu, qui dans un milieu numérique se traduit dans la différence de l'être-en-ligne synchrone et a-synchrone, *il y a du jeu*, il y a un des jeux fondamentaux à la base des effets de présence numérique. Cette asymétrie n'est pas un vide banal, il ne faut pas la penser comme étant la séparation de deux expériences distinctes, car dans cette asymétrie convergent le moment où je touche ce qui est là et le moment où je cherche à toucher ce qui n'est pas là alors que je suis en-ligne d'une certaine façon et autrui est en-ligne d'une autre façon. La caresse ne sait pas ce qu'elle cherche, écrit Lévinas,<sup>440</sup> elle ne se saisit de rien : cette asymétrie est symptomatique du toucher en tant que action in-directe et médiante, elle croise et incarne les asymétries emblématiques de l'être-en-ligne que nous avons décrites plus haut. L'idée du toucher comme étant une activité médiatisée est cruciale pour nous : « **Toucher son doigt via la rencontre avec un objet**, observe Lenay, c'est toucher la peau du doigt comme un autre objet et non pas toucher le doigt touchant comme pouvoir de sentir. Je ne touche pas directement ma peau... je touche ma peau seulement indirectement, via un objet que je rencontre, comme je ne vois pas directement mes jeux sauf pour l'intermédiaire d'un miroir »<sup>441</sup>.

Il en conclut alors que « **la médiation de l'objet est nécessaire à la perception du doigt** »<sup>442</sup> :

Le toucher naturel est une modalité perceptive systématiquement réflexive : chaque chose que je touche peut à son tour devenir le moyen de me toucher, comme si dans la vision toute chose vue pouvait aussi servir de miroir. Mais pas plus pour le toucher que pour la vision cette réflexivité ne donne accès au pouvoir de percevoir. [...] Ce que je perçois ainsi est la surface de mon corps comme médiation du toucher, exactement comme dans le cas de la perception avec un bâton ou de tout autre outil<sup>443</sup>.

Appliquer les observations que Lenay fait à partir de ses expériences, dans lesquelles les stimulations tactiles sont tout à fait épidermiques, aux plateformes socio-numériques les plus

---

<sup>440</sup> Cf. Lévinas 1961 op. cit.

<sup>441</sup> Lenay 2015, p. 32

<sup>442</sup> *Ibidem*, p. 33

<sup>443</sup> *Ibidem*, p. 33



communément utilisées, pourrait sembler hasardeux : mais nous pensons que, à plus forte raison, la pertinence que ses propos ont à l'égard de notre analyse démontre que dans l'appréhension visuo-tactile d'autrui, le toucher n'est pas seulement celui de la manipulation de l'écran. Ce qu'il y a de tactile, et donc d'intime, d'intense, de touchant, c'est la relation que nous avons avec nos *contacts* lorsque nous sommes en-ligne. Pour être en ligne, *activement* en ligne, au même moment où nous voyons l'autre, l'autre nous voit. La nécessaire réciprocité et mutualité de ce regard en fait un moment tactile. Nous nous voyons grâce à son regard, tout comme nous nous touchons en le touchant : l'autre est médiateur indispensable entre moi et moi-même, pour citer de nouveau Sartre, il est médiateur au sens tactile, et pas seulement visuel, de l'expérience de médiation. Il est ce grâce à quoi je sens ma peau. Ainsi, les pastilles vertes ou les statuts « **actif** » et « **en ligne** » ne sont que les informations visuelles d'un moment très touchant parce que ce qu'il y a *dedans* est bien du toucher.

En distinguant plusieurs aspects de la valeur de la main (le digital, le tactile, le manuel propre et l'haptique), Gilles Deleuze remarque que dans la digitation, la main étant réduite aux doigts, on assiste à sa subordination à l'œil et à un espace qui semble être prioritairement optique. Pourtant, cet espace optique est associé à des « **référents manuels avec lesquels il se connecte** », écrit -il, comme le contour ou le modelé. Le tableau est un espace optique dans lequel, comme dans une sorte d'insubordination, la main renverse, *manuellement*, le rapport, en le transformant en espace *haptique*. Deleuze parle d'espace haptique pour décrire la situation dans laquelle il n'y a plus de « **subordination étroite dans un sens ou dans l'autre, ni subordination relâchée ou connexion virtuelle, mais quand la vue elle-même découvrira en soi une fonction de toucher qui lui est propre, et n'appartient qu'à elle, distinct de sa fonction optique** »<sup>444</sup>. Nous pensons que, là où fonctionne le modèle de l'attention conjointe et du suspens gestuel, le design et l'ergonomie des applications de messagerie instantanée et des réseaux sociaux forme un espace haptique : les effets de présence se produisant dans cet espace sont donc propres à la réciprocité haptique. La visibilité de l'autre et ma visibilité à lui se manifestent comme façons de se toucher et donc d'être là, dans un même

---

<sup>444</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logique de sensation*, Paris, [1981], Seuil, 2002, p. 146

milieu, le mi-lieu du toucher, l'un pour l'autre. Les informations graphiques et visuelles implémentent cette performativité tactile qui renforce l'effet de synchronicité en ajoutant des couches corporelles et spatiales.

Maintenant, après avoir expliqué notre thèse sur ces effets tactiles de présence, nous allons réfléchir à l'influence que les algorithmes ont dans la création de ces effets eux-mêmes. Nous l'avons déjà considéré en nous consacrant aux protocoles de présence, tout comme là où nous avons décrit la performativité des notifications, dans le premier chapitre. Désormais, nous allons considérer d'autres algorithmes, socialement plus évidents, car davantage connus : ce sont surtout les algorithmes emblématiques des réseaux sociaux et du marketing en ligne. Ensuite, ce sera la dimension culturelle de notre milieu socio-technologique que nous devons comprendre, pour déduire comment le numérique est en train de créer une idée de présence qui ne se limite pas aux écrans.

### **3.11 Algorithmes et effets de présence : la normativité de l'être-en-ligne**

L'influence des procédés de calcul subjacents à nos actions dans le web est manifeste, à la lumière de la capacité que les infrastructures de calcul technologies ont d'acheminer la séquence de nos actes et par là, de structurer notre vision du monde, en l'occurrence autour d'un concept clé comme celui de présence. Tout au long de notre discours nous avons déduit la notion de présence du concept d'action : aujourd'hui force est de constater, à l'instar de Dominique Cardon, qu'« il n'est pas beaucoup de gestes au quotidien, d'achats, de déplacement, de décisions personnelles ou professionnelles, qui ne soient orientées par une infrastructure de calcul <sup>445</sup> ». Notre pouvoir, notre capacité d'agir sont de plus en plus façonnées et organisées par des algorithmes : algorithmes qui fusionnent avec nos besoins et nos envies, algorithmes qui déterminent les probabilités de coïncidences et d'éventualités, liant les personnes entre elles (dans les réseaux sociaux et sites de rencontres), les personnes et les choses (algorithmes publicitaires). Un auteur comme Milad Douehi remarque que l'évolution numérique, surtout à cause de sa dimension

---

<sup>445</sup> Cardon 2015, *op. cit.*, p. 7

industrielle, après nous avoir fait passer du modèle de l'index d'informations à celui de la recommandation, façonne maintenant, par le biais des algorithmes, un modèle ultérieur, celui de la prescription<sup>446</sup>. La tendance des algorithmes à infiltrer le réel est telle que nous nous pouvons parler, à l'instar d'Eric Sadin, de « **condition algorithmique** » : une condition dans laquelle nos expériences sont accélérées, incitées, mesurées et anticipées. Eric Sadin remarque un changement culturel majeur, une « **grande rupture anthropologique** » qui serait liée à cette algorithmisation de nos vies : « **L'humanisme occidental, fondé sur la conscience responsable de chaque individu, se défait progressivement au profit d'un mandat accordé à des processeurs, chargés d'éclairer notre quotidien par le fait d'algorithmes normatifs en majeure partie déterminés par des intérêts privés** — affirme-t-il. La condition technique contemporaine conduit à ce qu'il soit devenu possible, à l'intérieur de ce moment de l'histoire de l'humanité, qu'une partie de notre sort soit dorénavant "gouverné" par des machines »<sup>447</sup> à être interpellée, sollicitée, affectée par des algorithmes qui s'offrent à la fois comme prolongements et anticipations de ses actes volontaires et responsables. Récemment, le dernier changement de l'algorithme de Facebook, qui liste nos contacts quotidiens dans notre page d'accueil, a suscité un large débat : en gros, suite à cette modification, l'accès aléatoire à des contenus provenant hors de profil de nos amis (média traditionnels, entreprises, associations) est beaucoup plus limité qu'auparavant, et cela au profit des pages de nos amis avec lesquels nous échangeons le plus. « *Au fur et à mesure du déploiement, vous verrez moins de contenu public comme les messages des entreprises, des marques et des médias. Et le contenu public que vous voyez de plus en plus sera maintenu à la même norme, il devrait encourager des interactions significatives entre les gens* » : l'annonce de Mark Zuckerberg, fondateur du réseau social<sup>448</sup>. Le réseau social fait en sorte que les contenus affichés en premier soient à la fois les plus susceptibles de nous intéresser et de nous faire interagir. Étant responsable de la sélection des amis que l'on retrouve dans son fil d'actualité, et auxquels on est de cette façon porté à écrire, l'algorithme de Facebook est un exemple flagrant de la création de

---

<sup>446</sup> Cf M. Douehi, *Qu'est-ce que le numérique ?*, Paris, PUF, 2013.

<sup>447</sup> Sadin, 2011, *op. cit.*, p. 161

<sup>448</sup> <https://siecldigital.fr/2018/01/12/algorithme-de-facebook-evolue-au-profit-des-profils-et-non-des-pages/>

conditions de présence dans un milieu numérique particulier qui empiète de plus en plus sur l'ensemble de notre vie quotidienne. Cette sélection mouvante de nos contacts se fait selon des critères d'affinités entre navigations, en particulier entre les liens partagés. L'algorithme facebookien est souvent critiqué parce qu'il enfermerait chacun dans la bulle de ses affinités avec certains de ses amis au lieu de l'exposer aux différences avec les autres. La présence d'autrui serait contrôlée d'une façon apte à la rendre toujours adhérente à notre personnalité, à nos goûts, à nos prédilections. Ainsi, l'expérience d'autrui que nous pouvons faire à travers Facebook serait celle d'une relation toujours heureuse, car protégée par une série de points en commun calculés en amont. À cet égard, Dominique Cardon nous invite à réfléchir sur une recherche quelque part surprenante. Les chercheurs de Facebook, sur la base d'un échantillon de 10 millions de comptes américains, montrent que « **les utilisateurs ferment eux** -mêmes leur fenêtre de visibilité plus que ne le fait Facebook en filtrant l'information à travers son algorithme». **Cardon nous invite à ne pas nous étonner de ces résultats qui confirment selon lui le constat que «la sociabilité des individus, surtout des plus politisés, est homophile : ils ont, très majoritairement, des amis qui ont les mêmes opinions et valeurs ; ils s'exposent prioritairement à des sources d'informations qui confortent leurs idées»** <sup>449</sup>. Les algorithmes, en somme, « **nous emprisonnent dans notre conformisme** » <sup>450</sup>. La fibrillation intrinsèque dans l'affichage des profils et des relatives nouvelles, par exemple les annonces de l'anniversaire du lendemain, ou les informations sur les voyages effectués par nos amis et les lieux d'intérêt qu'ils ont notés dans les mêmes villes où nous sommes à un moment donné, produit ainsi un des contextes de notre action quotidienne. Facebook, est un espace de raccordement qui devient de plus en plus capable d'agencer entre eux d'autres contextes sociaux dans lesquels nous pouvons facilement voir les prolongements des discours et des choses vues et dites sur le réseau social. Le fil d'actualité de Facebook est le fil auquel sont suspendus les visages et les noms des personnes que nous contacterons le plus souvent. Il est, dans son ensemble, le paysage social, dans lequel, comme dans tout paysage, nous assistons à un double mouvement d'extériorisation et d'intériorisation. « **Si celui** -ci [l'appareil psychique] prend sans

---

<sup>449</sup> Cardon 2015 *op. cit.*, p.68

<sup>450</sup> *Ibidem*, p. 69

aucun doute racine dans le cerveau, il ne s'y réduit cependant pas : il passe par un appareil symbolique qui n'est pas seulement situé dans le cerveau, mais dans la société, à savoir dans les autres cerveaux qui sont en relation avec lui», explique Bernard Stiegler <sup>451</sup>. Au prisme de son concept d'appareil symbolique, nous postulons que cet appareil symbolique **est**, aujourd'hui, Facebook, qui fonctionne comme extériorisation éminemment sociotechnologique de l'organisation de nos pensées. Cette extériorisation n'est pas la simple traduction extérieure de ce qui serait de toute façon déjà pensé à l'intérieur : extérioriser, ici, signifie créer les conditions d'une *pensée visuelle* qui est caractéristique de Facebook. Extérioriser revient à *penser dehors*, à l'extérieur, parce que ce avec quoi nous pensons (images, mots et noms)<sup>452</sup> est visible comme dans toute plateforme numérique, et en plus collective parce qu'il s'agit d'un réseau social. Extérioriser, s'extérioriser et par là produire, paradoxalement, son intériorité : en ce sens là, nous notons que Stiegler même remarque que la « **technologie est de moins en moins ce qui s'extériorise, et de plus en plus ce qui s'intériorise** » <sup>453</sup>. L'emploi d'un *médium* comme un réseau social nous amène à intérioriser sa « **logique spatiale** » de mise en réseau et mise en scène. La mise en scène de Facebook, le graphisme de nos murs et le fonctionnement de ses algorithmes, nous font penser et exister d'une certaine *façon*, façon que nous avons intériorisée dans son être extériorité.

Nous croyons que cet apparent paradoxe entre intériorisation et extériorisation peut être appréhendé à la lumière de la pensée poétique de Fernando Pessoa : la sienne est la pensée du multiple, et par là, de l'infini. Pessoa écrit « **je me suis tellement extériorisé au -dedans de moi-même, qu'à l'intérieur de moi-même je n'existe plus qu'extérieurement. Je suis la scène vivante où passent divers acteurs, jouant diverses pièces** » <sup>454</sup>. Le mur Facebook de chacun se présente comme une mosaïque de plusieurs personnes : ce sont les autres personnes — que l'algorithme affiche selon une sélection changeante, dans un box, sur notre mur — qui nous identifient comme étant ceux que nous sommes : l'ami que ces personnes ont en commun. Le terme mur ou page font

---

<sup>451</sup> B. Stiegler, « Du psychopouvoir au neuropouvoir », dans *Le sujet digital*, Dijon, Les presses du réel, 2015, p. 43

<sup>452</sup> Cf. R. Arnheim, *La pensée visuelle* [1969], trad.fr., Paris, Flammarion, 1976

<sup>453</sup> B. Stiegler, « La société automatique », dans F. Jutand (dir.), *La métamorphose numérique*, Paris, Alternatives, 2013, p. 84

<sup>454</sup> F. Pessoa, *Le livre de l'intranquillité*, [1982], trad. fr., Christian Burgois éditeur, 1988, p. 37-38

penser à une simple surface d'affichage lors que *notre* Facebook accueille les autres et leur fournit un autre lieu de présence et de relation. Dans cette spatialisation de relations et conversations, dans cette demeure de gestes que nous habitons et que nous *sommes*, et qui fait visage, nous devenons, pour le dire encore avec Pessoa, *le lieu où l'on pense, où l'on ressent*. Si la mise en scène de nos pensées faite par le graphisme d'un réseau social (nous avons parlé de Facebook, nous pourrions tenir le même discours pour Instagram) façonne notre présence et celle d'autrui, un autre genre d'algorithmes avec lesquels nous sommes de plus en plus en interaction influence un type particulier d'activité en ligne, à savoir celui de l'achat. Les algorithmes prédictifs, exploités notamment par les sociétés de e-marketing, dialoguent constamment avec nous d'une façon à la fois voyante et subreptice. Les algorithmes acheminant notre action et, plus en détail, les algorithmes nous pouvant donner un effet de présence, sont aussi à l'œuvre dans l'automatisation avec laquelle les réseaux sociaux nous proposent de nouveaux contacts, et certains sites Web (sites de rencontres, sites de vente, site de mises en réseaux de services et de voisinage, sites de voyages, etc.) nous envoient régulièrement des annonces. Ces annonces peuvent nous aviser, par exemple, qu'une personne a regardé notre profil et qu'elle nous aime bien et donc qu'elle attend un signe de notre part. Ou encore, elles peuvent nous solliciter à réagir aux offres de prestations paraprofessionnelles à domicile de nos voisins, ou encore à profiter des occasions de vacances et des soldes. Ces annonces robotisées, envoyées automatiquement, de manière régulière, constituent un véritable encouragement à l'action, déployant une puissance performative évidente, par rapport à laquelle la question de la vérité n'a pas de sens et ne doit pas être posée. Ces messages robotisés sont *au-delà du vrai et du faux*, car ils ne correspondent pas à la volonté d'une personne, mais plutôt à l'organisation d'un milieu qui nous incite à agir. L'algorithmisation et la robotisation de l'interaction dans notre milieu socio-technologique ne produisent pas des messages « faux », car ces messages ne sont pas censés avoir des correspondants et des référents « plus vrais ». Dans l'écologie socio-technologique propre au numérique, ces messages, ces notifications ou courriels qui nous sont automatiquement envoyés, nous affectent, nous réveillent, nous rappellent *les règles du jeu*. Le jeu sans lequel il n'y a pas de présence. Nier à la robotisation des notifications sa

performativité et légitimité phénoménologique ne serait qu'une incohérence flagrante, car, lorsque nous recevons des sollicitations, des rappels, des invitations, des suggestions, leur origine plus ou moins algorithmique ne fait aucune différence quant à notre réactivité. Nous croyons qu'il faut considérer ces messages automatiques comme une sorte de tissus connectifs capables de fixer ce que nous venons de faire (d'écrire, de voir, de partager, d'acheter) avec ce que nous ferons ensuite, lorsque nous écrirons à quelqu'un ou achèterons un objet quelconque en ligne. À plus forte raison, nous appliquons à la messagerie automatique, *en direct* comme *en différé* ce que Margaret Morse appelle la «**rétroaction** », c'est -à-dire «**la capacité qu'a une machine de produire des signaux ou de sembler répondre instantanément à des entrées de données. Une machine qui interagit de cette façon avec l'utilisateur, même à ce niveau minimal, affirme-t-elle, peut produire une sensation de "direct" et l'impression qu'elle intervient, voire l'impression d'une rencontre subjective avec un personnage — puisqu'une telle machine échange des symboles**» <sup>455</sup>.

Comment l'algorithme arrive-t-il à me donner l'impression de s'adresser *exactement* à moi? Sur la base de l'enregistrement de nos comportements en ligne, les algorithmes prédictifs sont capables d'apprendre à travers la comparaison des profils qui ont fait exactement la même chose : regarder une page d'un site particulier, chercher un billet avion, avoir vu un film en streaming. Sur la base de ces données, l'algorithme fait l'hypothèse qu'une personne quelconque pourrait avoir une préférence donnée et donc faire ce qu'elle n'a pas encore fait si l'historique de ses sessions de navigation ressemble à celui d'autres personnes dont les choix effectués ont déjà été enregistrés. L'action future de chaque usager est donc anticipée par comparaison à ce que d'autres usagers ont fait. L'algorithme prédictif de cette façon essaie d'anticiper notre comportement, et en l'anticipant peut l'induire. L'e-marketing aujourd'hui peut nous suivre pas à pas, avec des suggestions «**personnalisées** » sur la base des toutes les informations collectées. Ainsi, nous sommes constamment renvoyés à nos désirs, à nos envies passées : passées soit peut-être juste d'hier, passées depuis une petite minute comme certaines curiosités innocentes qui nous ont juste incité à jeter un œil ici et là, sans aucune vraie *intention* ou volonté stratégique. Mais dans

---

<sup>455</sup> M. Morse, *Virtualities : Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press, 1998, p. 15

l'environnement numérique, tout ce que nous faisons est enregistré et censé correspondre à une volonté ou du moins à une de ses tendances : ainsi nous composons nos actes avec la logique algorithmique. Que se passe t-il avant l'affichage du prochain bandeau publicitaire ?

Les nouveaux systèmes publicitaires sur le Web sont des automates fonctionnant sur la base d'un système d'enchère en temps réel. Pendant que l'internaute est en train de charger la page qu'il désire consulter, son profil est mis aux enchères par un automate afin que des robots programmés par les annonceurs se disputent le meilleur prix pour placer leur bandeau publicitaire. L'opération dure moins de 100 secondes. Le profil mis aux enchères n'est pas un de ces portraits types du marketing traditionnel. Les informations livrées aux robots annonceurs sont les traces des navigations antérieures de l'internaute que des cookies ont enregistrées. À la vitesse de l'éclair, les robots annonceurs vont proposer un prix d'achat en estimant la probabilité que l'internaute clique sur ce bandeau publicitaire à partir des données d'activité d'autres internautes. Les promoteurs de ce système assurent que la performance est de 30 % supérieure lorsqu'il est réalisé par un automate analyseur de traces plutôt que par un média planner humain usant de sa connaissance du marché et de sa clientèle<sup>456</sup>.

De cette façon, nous évoluons dans un milieu cohérent et continu, où le futur (au sens du prochain affichage publicitaire et de notre prochain acte) a appris à s'ajuster sur le passé, nous mettant dans les conditions d'accomplir des actions qui sont non seulement technologiquement équipées comme elles ont toujours été, mais également calculées à l'avance et donc incitées, acheminées, ajustées. L'algorithme modélise notre action, nous ne pouvons pas limiter cette modélisation à un champ exclusivement numérique tout simplement parce que ce champ n'existe pas : ce que nous faisons avec les algorithmes concerne notre existence, dans choix de diverses importances, dans les *miettes* du quotidien comme dans les séries d'actions plus prolongées et significatives. Il suffit de penser aux algorithmes des sites de rencontres, rencontres qui deviennent souvent des relations importantes. L'algorithmisation de notre quotidien est sans doute un des traits les plus saillants de l'influence générale que la technologie numérique a sur notre existence, sur notre vision du monde, sur notre manière d'habiter la réalité. Les effets de présence dus à la performativité algorithmique et aux activités robotisées qui en dérivent ne sont pas pour autant moins sensibles et authentiques : les algorithmes intègrent la construction de nos espaces sociaux, car ils intègrent notre capacité à agir et réagir, au-delà de toute vision dualiste du rapport homme-machine. Ce rapport doit être pensé dans une continuité performative aux plusieurs effets de présence.

---

<sup>456</sup> Cardon 2015, *op. cit.*, p. 49



### **3.12 Présence numérique : le raccordement des différences entre plusieurs présences**

L'algorithmisation de l'être en ligne que nous venons de décrire dans ses aspects pratiques et quotidiens, creuse ultérieurement le jeu, car elle multiplie les effets de diffraction et de non-coïncidence entre action, perception de l'action et son effectivité. Dans le milieu socio-technologique numérique, les différences, les incongruités et les discordances entre les actions des participants et leurs perceptions respectives, constituent la forme des effets numériques de présence : au carrefour entre synchronie et a-synchronie, interruption et continuité, direct et enregistrement, vision et toucher, intentionnalité et robotisation, la performativité numérique prolifère en effets de présence qui souvent nous échappent et nous dépassent. Nous avons observé *des incongruités dans le* constat d'activité et témoins de présence, aussi bien que dans la discontinuité entre plateformes et applications de messagerie : discordances relatives aussi aux paramètres avec lesquels nous pouvons fragmenter et déguiser notre présence, en la manifestant devant certains tout en la cachant face à d'autres. Les effets numériques de la présence nous parlent d'une présence qui se donne autant dans la satisfaction d'un sentiment, soudé et coextensif, d'une présence efficace –comme dans les effets tactiles décrits plus haut- autant dans la multiplicité des écarts, des interruptions, des disparitions. Toutes ses différences dérivent d'une distinction fondamentale introduite par la socialisation de la technologie numérique, c'est-à-dire celle entre connexion et déconnexion. La principale différence phénoménologique que la technologie numérique comporte est celle entre notre présence exclusivement physique, au sens de la proximité corporelle, du vis-à-vis ou côte à côte, et les principales formes numériques de présence que nous avons décrites dans le présent travail, les formes de présence qui intègrent la distance. Les effets numériques de présence, étant effets de hypermédiatété, mettent en crise l'idée de présence comme étant nécessairement liée à la proximité physique, et par là ils démasquent les couches de médiation qui interviennent dans toute relation de présence, y compris la proximité physique. L'expérience numérique du monde que nous conduisons depuis la socialisation des

pratiques numériques divise et double notre présence physique : plus loin, nous utiliserons le concept de division et de double, à la base des deux recherches ontologiques très originales, pour questionner le rapport entre numérique et réel. La technologie numérique morcelle notre présence, elle rompt son apparente unité spatio-temporelle, et en faisant cela crée des champs d'action multiples qui sont autant des champs de présence. La cohésion entre ces différents champs est assurée par la même technologie qui les produit. Maintenant, pour mieux éclairer nos propos, nous voulons nous intéresser à un cas d'étude élémentaire et emblématique.



**Figure 22 - L'élection des Papes en 2005 et 2013**

Dans les deux photos superposées ci-contre, nous voyons des gens assister à l'élection du pape Ratzinger en 2005, et du Pape Bergoglio en 2013. La différence est manifeste : les gens se trouvant sur la rue de la Conciliazione, à quelque mètres de la Place Saint-Pierre, pour l'élection du Pape allemand, ne semble pas pouvoir être ailleurs. Nous pouvons toujours faire l'hypothèse qu'ils pensent à autre chose, mais les effets de leur présence ne vont pas loin.

L'*illusio* bourdieusienne, le champ d'action de notre corps à distances variables, empiète sur le corps même, car le champ du jeu, le champ d'action du corps coïncide avec la position du corps. Les gens se trouvant dans le même lieu, huit ans plus tard, assistent au même événement d'une façon numériquement équipée : cet équipement étend le champ du jeu et de l'action, faisant du lieu un des lieux concernés et affectés par ce qui est en train de se passer. La scène se transforme, se multipliant dans les prises de vue, vidéophotographiques, des participants ; **la sursaturation** médiatique du lieu l'éclaire de la lumière des écrans et densifie l'attention des spectateurs. Le public en 2013 est un public connecté : il est fort probable que photos et vidéos aient été prises pour être publiées dans le Web (sur YouTube et sur les réseaux sociaux) ou envoyées par courriel. L'obsession de la connexion est compensée par l'obsession de la déconnexion : ce que, à l'instar de

Nathan Jurgenson, on appelle « **dualisme numérique** »<sup>457</sup>, dans une certaine perspective psychologique et sociologique, interprétée, entre autres, par Sherry Turkle<sup>458</sup>, voudrait que connexion et déconnexion soient deux dimensions distinctes et même opposées. La connexion serait une expérience hyper technologique et fautive, cause d'isolement social et déréalisation, alors que la déconnexion serait naturelle et véritablement humaine. À la lumière de tout ce que nous avons affirmé à propos de la médiation, des protocoles et des procédures de l'existence dans le présent travail, le dualisme numérique ne peut qu'apparaître myope, car il fétichise la connexion au réseau en tant qu'emploi intensif des outils : hors de cet emploi, nous ne serions pas connectés, le numérique serait *dans* l'interface. Notre perspective est bien différente : la théorie de l'espace numérique que nous avons développée dans le premier chapitre dépasse la vision dualistique et conflictuelle qui oppose connexion et déconnexion. L'espace dans lequel nous sommes en-ligne est l'espace dans lequel nous baignons, est l'espace de nos actions. La spatialité numérique, basée sur la connexion au réseau et la performativité du Web, fonctionne comme spatialité de raccordement de choses connectées et d'autres qui ne le sont pas. Les effets de présence de la performativité numérique prolifèrent dans notre existence, constituent les liens sociaux qui structurent notre vie. Les effets de présence sont marqués par un certain éclatement, nous l'avons vu, dû à la discontinuité de l'être-en-ligne : une discontinuité incorporée et élaborée comme facteur dynamique et fécond. Les interruptions de l'être-en-ligne, les contradictions entre les différents statuts affichés via les implémentations graphiques des protocoles de présences, sont fondamentaux pour notre action, comme l'hors-champ cinématographique est nécessaire au développement du film. C'est pourquoi nous affirmons que, dans leur ensemble, les effets de présence instaurent la conception d'une présence en tant que disjonction. Si nous voulions synthétiser ces effets dans une notion finalement inclusive, inclusive d'une multiplicité dis-homogène et asymétrique, nous pourrions glisser du pluriel du mot « **effets** » au singulier du mot « **présence** », et parler de *présence numérique* : nous la définissons comme la

---

<sup>457</sup> Cf. de Nathan Jurgenson, "The IRL Fetish", *The New Inquiry*, juin 2012 ; "The Disconnectionist", *The New Inquiry*, novembre 2013 ; "Fear of Screens", *The New Inquiry*, janvier 2016

<sup>458</sup> Cf. S. Turkle, *Reclaiming Conversation*, Boston, Penguin Press, 2015

constellation des effets de présence propres à la performativité de l'être-en-ligne. Dans la présence numérique, les disjonctions entre moment de satisfaction et de frustration, de rencontre tactile et de vide, de synchronie et enregistrement, s'organisent et fonctionnent ensemble. Ce que nous appelons *jeu*, au sens de l'expression « il y a du jeu », est l'écart, le blanc, l'attente et le vide grâce auxquels notre présence numérique, notre être-au-monde en tant qu'en-ligne, peut développer sa capacité de raccordement, jusqu'à devenir l'*ordo affectionis* –la disposition de distances et de pratiques– que nous avons décrit dans notre Introduction. Cet *ordo* socio-technologique est toujours désordonné, les discordances spatio-temporelles ne l'ébranlent pas. Disons-le avec Paul Zumthor :

«Aucune présence n'est jamais pleine, il n'y a jamais de coïncidence entre elle et moi. Toute présence est précaire, menacée. Ma propre présence à moi est aussi menacée que la présence de moi au monde, et ma présence au monde» <sup>459</sup>.

### **3.13 Modèles socio-technologiques : l'aura, le direct, la virtualisation**

Nous venons de saisir la présence numérique en tant que raccordement de disjonctions. Cette étape n'est que la première étape de notre parcours théorique : il nous reste à comprendre l'autre aspect du jeu qui serait lié à l'être en ligne, l'aspect plus proprement fictionnel et ludique du jeu, considéré dans l'autre acception du terme. Nous avons déjà emprunté à Paul Mathias sa définition de l'Internet comme phénomène total qui englobe et traverse tous les niveaux de notre existence. Un phénomène est total seulement s'il est capable de se rapporter au réel comme étant, à la fois, principe actif, qui intervient et modifie les conditions de possibilité, et système culturel et symbolique, qui devient métaphore de ce réel même. Un phénomène total nous donne les instruments pratiques et théoriques, mots, concepts, métaphores, pour décrire sa capacité de pénétration, qui est double, car elle intervient au niveau de l'action et de la représentation. Pour comprendre la portée culturelle du numérique, nous devons insérer la dimension totalisante du milieu socio-technologique numérique dans l'histoire plus récente des systèmes technologiques.

---

<sup>459</sup> P. Zumthor. *Performance, réception, lecture*, Nantes, Préambule, 1990 p. 83

Nous pensons que, pour sa capacité à recréer des pratiques et des visions du monde (pratiques, visions, et, aussi, pratiques de la vision), l'impact culturel et phénoménologique du numérique est comparable à celui de deux grandes transformations socio-technologiques, et donc phénoménologiques, qui ont vu la lumière (au sens strict et large du terme) dans les deux derniers siècles. Aujourd'hui nous pouvons dire du numérique ce qui a été dit à l'égard de l'électricité (qu'à l'instar de Marshall McLuhan nous considérons comme étant un média) et le cinéma, que Lev Manovich évoque systématiquement dans sa généalogie de la culture visuelle numérique. L'approche socio-médiale nous invite à ne jamais dissocier un médium des pratiques et des usages, des dynamiques d'appropriation et de détournement, auxquelles ils donnent vie. Dans cette perspective théorique, on constate qu'à partir d'un média s'activent des proliférations et successives irradiations d'objets et de mots nouveaux : ces éléments sociaux et culturels créent un langage, tout en se chargeant, à chaque fois, à une époque donnée, d'expliquer et *manifester* une multitude d'aspects du réel qui semblent presque découler de l'instauration et de la socialisation de la technologie dominante. Tout se passe comme si chaque phénomène pouvait être compris et expliqué à travers une terminologie qui outre le fait qu'elle devient vocabulaire courant dans toute expression langagière, se fait métaphore générale de l'existence. Parfois, cette transmission peut donner lieu à des effets de cascades : ainsi, la thermodynamique a offert à Freud des concepts et des mots dont il s'est servi pour élaborer ses théories de l'inconscient et des pulsions qui, à leur tour, ont enveloppé un siècle entier, se traduisant en *philosophie de vie*.

Dans *La vie intense*, «l'intensité » induite par l'électricité est qualifiée d'« obsession moderne», « valeur suprême de l'existence, « notre condition » : «Nous incarnons depuis quelques siècles un certain type d'humanité : des hommes formés à la recherche d'intensification plutôt que de transcendance, comme l'étaient les hommes d'autres époques et d'autres cultures» <sup>460</sup>. C'est à partir de là que Tristan Garcia affirme que s'il y a une injonction collective dans ce monde contemporain, c'est l'injonction à l'intensité : intensité de goût, de parfums et de

---

<sup>460</sup> T. Garcia, *La vie intense*, Paris, Autrement, 2016, p. 12

fragrances, comme dans le langage publicitaire; **intensité existentielle**, dont se livrent à la recherche libéraux, écologistes, esprits religieux. « **En mesurant toute sorte d'intensités dans notre existence quotidienne**, écrit Garcia, nous tâchons de n'évaluer que la quantité de soi-même que toute chose exprime. C'est le principe du type d'humanité attaché à la valeur existentielle de l'intense. Qu'est-ce que nous trouvons le plus beau désormais? **Se demande** -t-il. Ce qui réalise intensément son être. Nous parlons tous ce langage de l'intensité. Nous jugeons belle une personne qui assume ses traits physiques, ses traits de caractère, qui n'essaie pas d'être autrement, mais qui tente de "se réaliser" au maximum » <sup>461</sup>. La socialisation d'une innovation technologique qui changeait nos habitudes et notre perception du monde, notre façon de travailler, de voyager, de communiquer comporte la naissance de nouveaux codes esthétiques, d'un nouveau langage de valeurs et de symboles. L'électricité a produit l'intensité, comme étant une ressource sociale totale, un style de vie, une vision du monde et du corps en tant que conducteur principal. L'électricité anime les objets, en produisant de décharges combinées d'énergie.

Mais l'électricité est passée dans l'homme. Il en restera toujours une sorte de griserie, que cultivera l'esprit moderne. Comme le sang dans les veines de la société, la lumière électrique s'est répandue dans la science optique et a transporté jusqu'aux écrans les images fabuleuses du cinématographe; **elle a cassé l'image en mille morceaux de lumière**, l'a décomposée et codée en courtes impulsions transmissibles à distance, et a favorisé la diffusion de la télévision; **elle a investi toute l'information, images, textes et sons**, et s'est placée au service de l'électronique; **elle a allumé les réverbères dans les rues des grandes capitales**, les lampes au-dessus des lits d'enfant qui lisent tard le soir; elle a alimenté le moteur infatigable de la croissance et du progrès; **elle a exigé la construction de barrage, de générateurs, de centrales, d'éoliennes**; **elle a mis en mouvement toute chose ou presque**, au point que l'homme, sans même s'en rendre compte, est devenu le médium vivant entre des entités (des câbles, des téléphones, des radios, des pacemakers...) dont il a peu à peu oublié la nature électrique, mais dont l'idée n'a pas fini de le parcourir.<sup>462</sup>

Un des exemples les plus éclatants de cette intensité qui, inspirée et inculquée par le réseau électrique, pour l'émerveillement de ses effets sensoriels et techniques ainsi que pour sa capacité à générer des métaphores avec lesquelles il est possible d'expliquer tout l'existant, est le cinéma. Le cinéma a eu la même capacité de pénétrer la réalité dans toutes ses strates, inaugurant aussi une autre façon de voir, d'être ensemble, d'être seul : le cinéma recrée la dimension et la notion même

---

<sup>461</sup> *Ibidem.*, p. 16

<sup>462</sup> *Ibidem.*, p. 30-31

de spectateur, de public, de foule. Dans *L'art des foules. Théorie de la réception filmique comme phénomène collectif en France (1908-1930)*<sup>463</sup>, Emmanuel Plasseraud cite deux différentes études menées sur la réception filmique. La première, datée des années « 20, relatée par Léon Moussinac, soutient que la vision à l'écran produit un effet comparable à l'hypnose, une sorte d'hypnose collective dans laquelle les différences entre le spectateur se brouillent jusqu'à s'effacer. L'autre, une étude commissionnée dans les années « 60 par l'Institut de Filmologie dont l'objet était « l'influence de la projection collective d'un film par rapport à sa vision solitaire, au moyen de la psychologie expérimentale ». La recherche démontrait que la participation *spectatorielle* est plus intense, car « le groupe comme situation cinématographique semble agir en permettant une réverbération de la motivation personnelle, dont l'intensité subit une augmentation ». Mais cette constatation, remarque Plasseraud, n'implique pas que cela entraîne la passivité des spectateurs. Au contraire, « le spectateur se maintient dans une attitude active face au spectacle cinématographique, car l'action des stimuli passe à travers sa réélaboration personnelle, qui est rendue possible par la présence des autres spectateurs »<sup>464</sup>. L'intensité de la réaction au film, souligne Plasseraud, ne provoque pas la dissipation de l'individualité, au contraire.

Le film nous relie et nous séparent. Parfois, ils parviennent à nous faire ressentir simultanément les mêmes émotions, en une sorte de communion ; **d'autres fois, nous** considérons avec étonnement, voire avec amusement ou dédain, les réactions de peur, les rires ou les larmes de nos voisins, que nous ne partageons pas<sup>465</sup>.

À l'instar de la réflexion de Plasseraud sur les évolutions sociales et esthétiques du cinéma, nous voyons comment celle du spectateur est une notion théorique : la conception du spectateur, « **c'est** -à-dire la base épistémologique à partir de laquelle la réception filmique peut être pensée », ne pouvait qu'évoluer tout au long de l'histoire du cinéma. La conception du spectateur des années 1920, pendant la période muette, n'est pas la même conception des années 1960 :

---

<sup>463</sup> E. Plasseraud, *L'art des foules. Théorie de la réception filmique comme phénomène collectif en France (1908-1930)*. Lille, Presses de l'université du Septentrion, 2011 Les sources de deux études mentionnées par l'auteur sont, respectivement : L. Moussinac, *Naissance du cinéma*, (1925), Paris, Éditions d'aujourd'hui, 1983 et L. Ancona, R. Carli, *La dinamica della partecipazione cinematografica*, Milano, Editrice Vita e pensiero, 1968 (la traduction de l'italien est de l'auteur)

<sup>464</sup> *Ibidem.* p. 16

<sup>465</sup> *Ibidem.* p. 16-17

Le spectateur n'existe pas parce qu'il y a eu plusieurs *spectateurs* théoriques dans l'histoire du cinéma. C'est – à-dire aussi que ce dont les textes théoriques parlent, dans le passé comme aujourd'hui, ce n'est peut-être pas du tout à fait du spectateur empirique en lui-même, même s'il est question de lui. Ou du moins, c'est d'abord, et surtout, d'un spectateur théorique correspondant à un cadre idéologique particulier, permettant de penser l'expérience réelle du spectateur empirique selon une certaine base conceptuelle, un certain « **programme de vérité** ». <sup>466</sup>

Nous adoptons chaque conception du spectateur comme étant une conception de la présence, la sienne étant justement présence en salle, présence en groupe, présence dans le noir, devant l'écran, présence organisée, socialement mobilisée et publicisée. Le cinéma fait naître alors plusieurs conceptions de la présence. La présence du spectateur plus ou moins saisit dans son être individu ou plutôt groupe, et celle de l'acteur : l'acteur cinématographique, évolution de l'acteur de théâtre. En réalité, au niveau théorique, c'est plutôt l'inverse. C'est la conception de l'acteur de théâtre qui dérive de l'expérience de l'acteur de cinéma, comme en général la conception de la présence naît lorsqu'apparaissent des technologies d'enregistrement et de communication à distance. Auprès de Philip Auslander, de Giusy Pisano et Jean-Marc Larrue –cités à cet égard dans notre Introduction- nous remarquons ici que **le direct est un effet de la médiatisation et non le contraire**. C'est le développement des technologies d'enregistrement qui a rendu possible la perception de représentation existante comme étant "en direct" ("as live").

Avant l'avènement de ces technologies (l'enregistrement du son et le cinéma, par exemple), il n'était pas question de performance "en direct", puisque cette catégorie n'a de sens que par rapport à un contraire possible. Le théâtre grec antique, par exemple, n'était pas en direct pour les Grecs puisqu'il n'y avait aucune possibilité de l'enregistrer. [...] Selon le *Oxford English Dictionary*, les premiers emplois connus du mot anglais "liv" ("en direct") en référence à une performance datent de 1934, soit bien après l'avènement des technologies d'enregistrement du son dans les années 1890 et le développement de la radiotélévision dans les années 1920. Si cette histoire du mot est complète... il en découle que le concept de performance en direct est né non pas lors de l'apparition de technologie d'enregistrement de base (qui ont rendu possible ce concept), mais seulement lors de l'évolution de la société médiatisée elle-même. <sup>467</sup>

La réflexion originale de Philip Auslander renverse un paradigme figé dans le cadre historique et ontologique, nous aidant par là à repenser la distinction entre le direct et l'enregistrement ou, plus

---

<sup>466</sup> *Ibidem*. p. 17. « La notion de "programme de vérité", élaborée par l'historien Paul Veyne, est à cet égard utile pour rappeler qu'une vérité n'est jamais que ce qui est conceptualisable et acceptable au sein d'un certain programme, d'un certain cadre idéologique. Ce qui caractérise celui-ci, c'est que certaines propositions peuvent y être inventées pour être soumises à discussion en vue de devenir des vérités ou d'être rejetées comme fausses, tandis que d'autres, qui seront éventuellement plus tard reconnues comme des vérités au sein d'un autre programme, ne peuvent tout simplement pas venir à l'existence » p. 18. Voir P. Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leur mythes ?*, Paris, Seuil, 1983

<sup>467</sup> P. Auslander, « Le direct numérique », dans J. Féral, E. Perrot, *op. cit.*, p. 81-82



généralement “le médiatisé”. C’est pourquoi dans les pages qui suivent, nous prendrons en compte les formes de présences numériques à la lumière de sa recherche. C’est incontestablement à l’époque du cinéma et de la reproductibilité technique de l’œuvre d’art que la question de la présence immédiate et directe est posée. Au sujet du cinéma, Walter Benjamin, en confirmant ce que nous avons dit plus haut, caractérisait le cinéma ainsi : “le cinéma n’est pas seulement la manière dont l’homme se présente à l’appareil de prise de vue, c’est aussi la façon dont il se représente, grâce à cet appareil, le monde qui l’entoure», car

Grâce au gros plan, c’est l’espace qui s’élargit; **grâce au ralenti, c’est le mouvement** que prennent de nouvelles dimensions. Le rôle de l’agrandissement n’est pas simplement de rendre plus clair ce que l’on voit “de toute façon”, seulement de façon moins nette, mais il fait apparaître des structures complètement nouvelles de la matière; **de même, le ralenti ne met pas simplement en relief des formes de mouvement** que nous connaissions déjà, mais il découvre en elles d’autres formes, parfaitement inconnues»<sup>468</sup>.

Dans son ouvrage, Benjamin fait une critique de la notion d’aura, la valeur inséparable de la présence physique, celle de l’acteur de théâtre qui est mise en lumière par l’aliénation supposée propre à l’acteur de cinéma, qui vivrait «**en exil** », pour le dire avec Pirandello cité par Benjamin. Pirandello, qui comme personne a su interroger et mettre en crise le rôle de l’acteur et son rapport fictionnel au personnage, écrit à propos du cinéma :

Les acteurs de cinéma se sentent comme en exil. En exil non seulement de la scène, mais encore d’eux-mêmes. Ils remarquent confusément, avec une sensation de dépit, d’indéfinissable vide et même de faillite, que leur corps est presque subtilisé, supprimé, privé de sa réalité, de sa vie, de sa voix, du bruit qu’il produit en se remuant, pour devenir une image muette qui tremble un instant sur l’écran et disparaît en silence [...] La petite machine jouera devant le public avec leurs ombres, et eux, ils doivent se contenter de jouer devant elle<sup>469</sup>.

Dans le cinéma l’homme doit agir sans aura, affirme Benjamin, pour lequel ce qui s’oppose à toute forme de reproduction technique c’est le théâtre, considéré comme le sanctuaire de la présence naturelle, authentique, directe. Cette idée selon laquelle la présence authentique serait quelque chose de non médié (ou médiatisé) est exactement l’idée à l’encontre de laquelle nous allons dans le présent travail. L’idée de la présence de l’acteur comme étant la seule présence immédiate et donc

---

<sup>468</sup> W. Benjamin, *L’œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique*, (1939), éd. fr. Paris, Gallimard, 2000. (Pour une mise à jour de cette problématisation, voir Y. Maignien, « L’œuvre d’art à l’époque de sa reproduction numérisée », *Bulletin des bibliothèques de France*, ENSSIB, 1996)

<sup>469</sup> *Ibidem*. p. 29

authentique, est magistralement exemplifiée par Henri Gouhier, qui en fait l'essence même du théâtre — ainsi que nous l'avons vu ici dans notre *Introduction*.

« Le fait dramatique, c'est donc l'acteur. [...] Avec l'acteur, le mystère du théâtre est celui de la présence réelle avant même d'être celui de la métamorphose. Mystère profane dont une expérience quotidienne nous révèle les effets, qu'elle justifie la supériorité ou l'infériorité, selon les cas, de la conversation sur la correspondance, de l'interrogation orale sur l'examen écrit», soutient Gouhier. Et plus loin il affirme que « La donnée immédiate de la présence est aussi un don. Parce qu'il est là, je sais de cet homme ce qu'aucun document, aucune description, ni aucune photographie ne m'apprendra »<sup>470</sup>. Pour Gouhier, jamais le cinéma ne pourra produire des effets de présence comparables, quant à leur intensité, à ceux de l'acteur théâtral :

Toute la différence du théâtre et du cinéma est là. Rien ne l'effacera jamais. Lorsque le cinéma donnera les couleurs et le relief, lorsque l'illusion optique sera parfaite, une illusion ne nous sera jamais donnée : celle de nous sentir les contemporains de la silhouette qui se meut sur l'écran, celle de respirer le même air dans le même morceau d'espace, au même instant<sup>471</sup>.

La lecture de Gouhier de la situation théâtrale est donc assez claire : la synchronie et la *syntonie* liant acteur et spectateur posent les conditions, les seules conditions, d'une véritable présence. Pourtant, ainsi que nous l'avons observé dans le chapitre précédent, la mise en scène connaît toujours plus d'interventions technologiques qui recréent, chez les spectateurs comme chez les acteurs, des points de vue photographiques et cinématographiques. Ces hybridations nous obligent à considérer autrement la différence entre présences en direct, celle de l'acteur, du performeur, et présences enregistrées, celle de la photographie et du cinéma. La théorie du « live » de Philip Auslander nous aide à concevoir une nouvelle façon de penser l'être en direct. La réflexion de cet auteur sur les performances démêle bien la confusion entre régimes de présences différents, dont il parcourt à grands pas l'évolution. Traditionnellement, lorsque nous parlons de performance « en direct », nous faisons référence généralement à l'événement qui se déroule en présence des performeurs et des spectateurs, qui partagent un même endroit au même moment. Ensuite, nous avons pu utiliser le mot « live » en faisant référence à des performances qui s'émancipent petit

---

<sup>470</sup> Gouhier 2002 *op. cit.*, p. 16-18

<sup>471</sup> *ibidem.*, p. 18

à petit de cette contrainte spatio-temporelle. Avec les technologies de diffusion — radio et télévision —, nous pouvons parler de diffusion en direct («live broadcast») : dans cette modalité performative, les performeurs et les spectateurs partagent la présence sous un profil temporel, étant donné que la performance est observée pendant qu'elle *a lieu*, mais ce lieu n'est pas le même pour ceux qui agissent et pour ceux qui écoutent ou regardent. Puis, on est arrivé à concevoir l'«enregistrement en direct», et sur cette notion l'analyse de Auslander démontre son intérêt et son originalité. Dans son article sur le «direct numérique», par rapport à l'emploi de la définition «enregistré direct» on peut lire :

cette expression est encore plus contradictoire en elle-même : comment quelque chose peut-il être à la fois enregistré et en direct ? [...] Ce que l'expérience de l'écoute ou du visionnement d'un tel enregistrement a de direct est essentiellement d'ordre affectif : les enregistrements en direct apportent à l'auditeur la sensation de participer à une performance spécifique par public interposé — une sensation que ne procurent pas les productions en studio. Les locutions «diffusion en direct» et «enregistrement en direct» suggèrent que la définition du direct s'est élargie bien au-delà de son champ sémantique initial au moment même où ce concept a été appliqué aux technologies naissantes. Le processus s'est poursuivi parallèlement au développement technologique<sup>472</sup>.

Auslander s'approprie la distinction entre deux formes de direct opérée par Nick Couldry<sup>473</sup>, à l'instar duquel nous pouvons reconnaître le «direct en ligne», et le «direct de groupe» : dans les deux cas, plateformes et applications de messagerie abritent et font circuler des effets de présence via un contact perpétuel au sein de discussion de groupe et groupes de discussion. «Comprise en ce sens, l'expérience du direct n'est pas limitée à des interactions spécifiques entre performeurs et spectateurs, mais correspond à la sensation d'être relié en permanence à d'autres personnes, connues et inconnues, par une coprésence continue et technologiquement médiatisée»<sup>474</sup>. La médiation technologique est nécessaire donc pour ce type de coprésence : elle ne l'obscurcit pas, au contraire, elle crée un milieu dense d'effets de présence. Ce milieu socio-technologique caractérise une culture et une époque entière : ce milieu transforme nos idées et nos

---

<sup>472</sup> Auslander 2013, *op. cit.* p. 64

<sup>473</sup> Cf. N. Couldry, «Liveness, reality and the mediated habitus from television to the mobile phone», en *The Communication Review*, n° 7, 2004,

<sup>474</sup> Auslander, p. 67

pratiques de la présence. La capacité de la technologie de recréer les conditions culturelles auxquelles accepter un programme de vérité est théorisée par Benjamin là où il compare cinéma et théâtre. La longue citation est nécessaire pour rendre d'une façon éclairante l'exhaustivité du propos :

Le tournage d'un film, et surtout l'enregistrement d'un film parlant, offrent un spectacle qu'on n'aurait jamais pu imaginer auparavant. Il n'existe en effet aucun point de vue permettant à l'observateur d'oublier tout ce qui est ici étranger au jeu des acteurs : appareils de tournage, éclairages, équipe d'assistants, etc. (À moins que la pupille de l'observateur ne se confonde pas avec l'objectif de la caméra). Plus que toute autre, cette circonstance rend superficielle et sans importance toute analogie qu'on pourrait relever entre le tournage d'une scène en studio et son exécution au théâtre. C'est le principe même du théâtre de disposer d'un point d'où il est impossible de s'apercevoir du caractère illusoire des événements. Un tel point n'existe pas vis-à-vis de la scène d'un film qu'on tourne. La nature illusoire du cinéma est une nature au second degré ; **elle est le** fruit du montage. En d'autres termes, les appareils, sur le plateau de tournage, ont pénétré si profondément la réalité elle-même que, pour la dépouiller de ce corps étranger que constituent en elle les appareils, il faut recourir à un ensemble de procédés techniques particuliers : choix de l'angle de prise de vues et montage réunissant plusieurs suites d'images du même type. Dépouillé de ce qu'y ajoutent les appareils, la réalité est ici la plus artificielle que l'on puisse imaginer et, au pays de la technique, le spectacle de la réalité immédiate s'est transformé en fleur bleue introuvable<sup>475</sup>.

Cette page de Benjamin est riche d'implications théoriques, parce qu'elle évoque, entre autres, un double paradigme : d'un côté, celui de la nature illusoire de la médiation face à la non-médiation de la présence théâtrale, et de l'autre côté celui de la pénétration du réel de la part d'une technologie dominante qui épuise ce réel en le modifiant de l'intérieur, à travers l'insertion de couches de médiations techniques qui font disparaître une réalité soi-disant immédiate. Ce que la technologie ajoute à la formation du réel, lui devient vite indispensable : la réalité technologiquement la plus équipée (au sens le plus artificiel) est la seule possible, car l'immédiateté (au sens de l'absence de médiation) n'est nulle part, rien d'immédiat n'existe hors du leurre produit par la médiation. Lorsque nous disons que le numérique est espace de raccordement de tous nos espaces, et qu'il agit comme un révélateur de certaines structures et dynamiques de la réalité sociale et de nos relations aux choses, en nous faisant voir les composantes et *phases*, nous voulons dire exactement cela : au titre de révélateur, le numérique nous fait voir les médiations à l'œuvre dans notre milieu. En outre, par sa pénétration dans le réel, le numérique subsume l'existant dans son processus

---

<sup>475</sup> Benjamin, *op. cit.*, p. 37

fondamental, qui est celui de la virtualisation. Nous empruntons le mot virtualisation à Pierre Lévy, qui a théorisé cette évolution dans son ouvrage incontournable *Qu'est-ce que le virtuel ?*

La virtualisation peut se définir comme le mouvement inverse de l'actualisation. Elle consiste en un passage de l'actuel au virtuel, en une «**élévation à la puissance** » de l'entité considérée. La virtualisation n'est pas une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré : au lieu de se définir principalement par son actualité (une «**solution** »), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique. Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité de départ comme réponse à une question particulière. <sup>476</sup>

Un des exemples plus importants de virtualisation est celui de «**l'hypertextualisation** » qui transforme un texte en une «**réserve textuelle** » comme l'écrit Lévy : par le biais d'un texte initial et de l'activité d'un navigateur, considéré comme «**machine à afficher (réaliser) des messages** (textes, images, etc.) à partir d'un dispositif computationnel déterminant un univers de possibles» <sup>477</sup>, le texte se transforme en «**problématique textuelle**» <sup>478</sup> :

En effet, l'hypertexte ne se déduit pas logiquement du texte source. Il résulte d'une série de décisions : réglage de la taille des nœuds ou des modules élémentaires, agencement des connexions, structure de l'interface de navigation, etc. dans le cas d'une hypertextualisation automatique, ces choix (l'invention de cet hypertexte-là) seront intervenus au niveau de la conception et de la sélection du logiciel. <sup>479</sup>

Ainsi, l'hypertexte s'insère dans l'histoire d'artificialisation de la lecture : celle-ci se développe comme sélection et schématisation d'un réseau de références externes et de renvois internes au texte, selon une régénération incessante d'une mémoire personnelle qui s'alimente d'images et de mots. L'hypertexte est une forme de virtualisation de la lecture, à la lumière de la numérisation et de l'affichage du texte comme de l'activité humaine de lecture et d'interprétation. Un autre exemple très significatif de virtualisation, c'est celui du corps, considéré dans son rapport à l'image et à l'imagerie, médicale et socio-technologique :

Chaque nouvel appareil ajoute un genre de peau, un corps visible au corps actuel. L'organisme est retourné comme un gant. L'intérieur passe à l'extérieur tout en restant dedans. Car la peau, c'est aussi la limite entre soi et le dehors. Par les systèmes d'imagerie médicale, un feuilletage de

---

<sup>476</sup> P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998, p. 15-16

<sup>477</sup> *Ibidem.* p. 38

<sup>478</sup> *Ibidem.* p. 39

<sup>479</sup> *Ibidem.* p. 40

pellicule foisonne vers le centre du corps. Par la téléprésence et les systèmes de communication, les corps visibles, audibles et sensibles se multiplient et se dispersent au-dehors.<sup>480</sup>

À travers la mise en images et en réseau de son corps, ce qui se crée est, à son avis, un hypercorps, un corps « collectif », « hybride », « mondialisé » qui « étend ses tissus chimériques entre les épidermes, entre les espèces, par-delà les frontières et les océans, d'une rive à l'autre du fleuve de la vie ». <sup>481</sup> La notion de virtualisation se révèle utile pour interroger les propriétés du numérique relative à la présence sous un plan psychologique. Serge Tisseron évoque cette notion en faisant référence au virtuel psychique, voire à la capacité de virtualiser propre à notre psyché : tout comme la virtualisation décrite par Levy comporte le passage d'une solution particulière à une problématique générale, déterritorialisée et désynchronisée, « la virtualisation, écrit le psychanalyste, permet de s'abstraire d'une situation présente pour se projeter dans un devenir » <sup>482</sup>. Dans *Rêver, fantasmer, virtualiser*, on peut lire :

Notre rapport privilégié à l'image psychique d'un objet est parfois si forte qu'elle nous fait oublier la relation à l'objet réel qui y correspond *en sa présence même*. Il ne s'agit plus de prolonger nos images du dedans dans des images matérielles de telle façon que le monde environnant soit le reflet de notre monde intérieur, mais du mouvement exactement opposé : investir nos images du monde contre le monde. Ce n'est pas la même chose que tenter d'utiliser un objet — ou une image — pour voir ce qui n'est plus ou n'a jamais été, au risque de se détourner du monde réel comme dans le fétichisme. C'est préférer l'image qu'on a d'un objet à cet objet concret et alors même qu'il est présent devant nous et à portée de main. C'est par exemple préférer entrer en contact avec son voisin par webcam interposée plutôt qu'aller sonner à sa porte. Mais c'est aussi éventuellement le croiser, lui parler, et pourtant ne pas le voir, ne pas l'entendre, et n'avoir affaire, somme toute, qu'à la représentation très partielle que nous en avons. Ce désir ne guide en effet notre rapport aux écrans que parce qu'il habite déjà nos relations à nos images du dedans<sup>483</sup>.

Ce désir nous amène à investir plus facilement la représentation mentale d'un objet alors que nous sommes en présence de l'objet. C'est le « vouloir voir absent », car le réel peut encombrer. Trop de corps, trop d'immanence pourrait-on dire.<sup>484</sup> Il ne faut jamais oublier qu'il suffit d'un clic pour disparaître lors d'une conversation, ou pour arrêter un échange de textos. C'est pourquoi nous

---

<sup>480</sup> *Ibidem* p. 28

<sup>481</sup> *Ibidem*. p. 29

<sup>482</sup> Tisseron, 2012, *op. cit.* p. 43

<sup>483</sup> *Ibidem* p. 44

<sup>484</sup> Tisseron, *Virtuel mon amour*, Paris, Albin Michel, p. 11

considérons le numérique comme ce qui ajoute une distance entre nous et les choses, la virtualisation même conduit à cette distanciation par rapport à l'impact que les choses ont habituellement sur nous.

Ailleurs, le même auteur, quelques années auparavant écrivait que la forme de relation à laquelle nous pouvons avoir accès à travers le numérique est différente à la fois de la confrontation réelle avec un interlocuteur présent «**en chair et en os** » et de la relation imaginaire avec un interlocuteur rêvé. Dans une confrontation réelle, la mise en présence est matérielle et corporelle et les cinq sens sont impliqués. Nous pouvons voir, entendre et, lorsque les conventions sociales nous autorisent, toucher les personnes avec lesquelles nous entrons en relation. Au contraire, remarque-t-il, lorsque nous imaginons un interlocuteur, nous n'avons avec lui aucun lien de sensorialité. Nous ne pouvons pas le voir avec nos yeux, ni l'entendre avec nos oreilles, ni le toucher avec nos mains. La relation virtuelle, elle, n'est ni réelle ni imaginaire; **elle est une troisième forme de relation appelée à prendre de plus en plus d'importance dans nos vies** <sup>485</sup>. Ainsi qu'on peut aisément le voir, Tisseron situe la relation induite par la technologie numérique entre les deux, dans un interstice où notre présence peut *faire* jeu. La virtualisation généralisée du quotidien, passe par ce que Tisseron définit «**relation à des objets numériques** » pour la distinguer de la «**relation d'objet virtuel** » avec laquelle désigner une attitude psychique. Dans une page particulièrement dense de *Rêver, fantasmer et virtualiser*, le psychanalyste cite Gilles Deleuze là où le philosophe pointait que l'objet virtuel est «**planté, fiché, et ne trouve pas dans l'objet réel une moitié que le comble, mais témoigne au contraire dans cet objet de l'autre moitié virtuelle qui continue à lui manquer**». Avec Lévy, Tisseron dirait «**actuel** » là où Deleuze dit réel (parce que le réel se compose *infiniment* de virtuel et actuel), mais cela ne change rien quant à son avis au sujet de l'objet virtuel qui a la capacité d'être et de ne pas être présent à la fois : «**l'objet virtuel ne manque pas seulement de quelque chose par rapport à l'objet réel, mais il manque de quelque chose en lui-même, car il n'est toujours qu'une moitié de soi dont il pointe et révèle l'autre moitié comme absente.** [...] L'objet virtuel est toujours manquant, ou plutôt il est

---

<sup>485</sup> Ibidem p. 161

toujours désigné à la place où il manque par des énigmes et des devinettes qui en indiquent la place d'où il échappe toujours»<sup>486</sup>. Le psychanalyste relève une continuité entre le virtuel psychique et nos relations aux écrans : «**les objets de nos écrans sont donc au carrefour du virtuel et de l'actuel exactement comme nos objets psychiques. C'est pourquoi le monde des écrans nous fascine autant : les processus de notre monde du dedans — notre réalité intérieure — y trouvent un miroir**»<sup>487</sup>. Cet être présent et absent à la fois marque une différence phénoménologique majeure entre ce que, avec Tisseron, nous appelons objet numérique, voire objet à l'écran, et les objets physiques, dont les personnes devant nous en chair et en os. Les deux manières dont les objets peuvent apparaître sont en train d'empiéter de plus en plus l'une sur l'autre, dans l'expérience, plus ou moins numérisée, que nous faisons du monde. Cette croissante virtualisation du monde modifie donc notre rapport au monde, qui est toujours rapport à autrui. Dans le chapitre précédent, nous avons affirmé, à l'aide de la réflexion de Frédéric Worms, que penser ne peut qu'être penser à l'autre. Ici, nous pouvons affirmer que même dans le cas où l'objet de notre requête est un objet de consommation quelconque, notre requête touchera de toute façon autrui, sans exclure des formes d'altérité plus automatisées, comme celles gérées par des robots nous envoyant régulièrement des courriels ou des messages. La cible dernière des outils vidéo photographiques de mise en relation, plus ou moins algorithmisés, est notre rapport à autrui. Son être présent et absent à la fois n'est que le résultat de la technicisation de notre rapport avec lui

. La présence de l'autre, dans sa phénoménalité propre, n'a rien de naturel, elle est toujours techniquement produite. C'est ce que nous appelons l'autrui-phanie, c'est-à-dire la manière dont l'autre nous apparaît et se donne à nous dans l'expérience vécue en fonction de critères techniques. Ce qui semble au premier abord incommensurable avec la technique, à savoir le fait même d'être autrui, possède en réalité une technicité transcendante, du moins du point de vue de l'expérience phénoménologique qu'en fait le sujet. L'autrui-phanie n'est donc pas l'altérité, mais seulement sa dimension phénoménale. Elle désigne l'ontophanie d'autrui, c'est-à-dire le résultat de la production phénoménoteknique de l'altérité.<sup>488</sup>

### **3.14 Les propriétés du numérique : la ludogénéité**

---

<sup>486</sup> Tisseron, 2012, *op. cit.*, p. 39

<sup>487</sup> *Ibidem.*, p. 72

<sup>488</sup> S.Vial, *L'être et l'écran.*, Paris, PUF, (2013) 2017, p. 226



La portée phénoménologique et culturelle du numérique, comme étant un nouveau système de pratiques, de vision et aussi, nous l'avons dit plus haut, de pratiques de la vision, consiste dans sa capacité, à la fois, à envelopper la réalité et à la pénétrer. Maintenant, nous voulons nous arrêter plus en détail sur les modifications que génère le numérique sur notre façon d'habiter le monde. La transversalité de la virtualisation et la diffusion granulaire de la technologie numérique doivent être considérées, plus en détail, dans leur capacité d'affecter notre existence jusqu'à modifier certaines de ses propriétés.

Une tentative de systématisation des propriétés numériques, mises en relation avec notre existence quotidienne, est celle opérée par Stéphane Vial, dans un travail inspiré d'une approche phénoménologique au numérique. Les propriétés de la technologie numérique sont décrites selon leur impact sur notre expérience du monde, dans le but de montrer leur capacité de modifier et structurer cette expérience même. Ici nous pensons pouvoir systématiser ultérieurement sa modélisation autour de la notion de performance et de fiction. À notre avis, la limite de son modèle phénoménologique est qu'il semble considérer le numérique comme un fait fondamentalement visuel, où tout acte n'est que l'après-coup de l'expérience de la vision du monde considérée comme étant l'expérience primordiale.

L'interpénétration entre outils et existence, que nous avons décrite à l'œuvre dans les gestes et dans l'espace socio-numérique, est théorisée au prisme du concept bachelardien de « **phénoménotechique** ». C'est sur la base de la thèse sur la technicité de l'existence que Vial justifie et développe sa phénoménologie du numérique.

[...]... La qualité de notre expérience d'exister dépend des appareils qui nous entourent et de la manière dont, en tant qu'instruments phénoménotechiques, ils font le monde et ils nous le donnent. Dans ces conditions, celles et ceux qui ont la charge de concevoir ces appareils doivent être considérés comme philosophiquement responsables de l'expérience, c'est-à-dire de tout ce qui s'offre à être perçu, vécu, éprouvé<sup>489</sup>.

Le philosophe propose une liste de propriété de ce qu'il définit « **onto** -phanie numérique » : à travers la « **fabrication** » de cette innovante « **ontophanie** » (« **c'est** -à-dire la manière dont les

---

<sup>489</sup> Vial, *op. cit.*, p. 192

êtres (*ontos*) apparaissent (*phaino*)», **comparaissent dans le monde des êtres naissants**, des choses inédites qui font partie de notre monde et le transforment en transformant notre perception et, enfin, notre capacité d'action et d'interaction. Le noumène numérique accède à sa phénoménalité grâce aux appareils informatisés, qui fonctionnent comme des intermédiaires entre le niveau mathématique de l'information calculée et l'expression phénoménale (sensible) de l'interface utilisateur. Dans la plus rigoureuse perspective phénoménologique, la perception est considérée comme étant expérience originaire de notre être-au-monde, l'expérience depuis laquelle tout s'ensuit. Les interfaces de navigation intensifient et multiplient notre rapport perceptif au monde :

Qu'elles soient graphiques (modalité visuelle), en ligne de commande (modalité textuelle) ou tangibles (modalité gestuelle), les interfaces sont les appareils de l'apparaître numérique : ce sont elles qui permettent de phénoménaliser le noumène numérique et d'en faire un phénomène visible et perceptible.<sup>490</sup>

Dans la théorisation de Vial, l'interface (que nous préférons appeler interface de navigation, comme synonyme de logiciel ou de navigateur) semble totaliser, ou presque, l'expérience numérique du monde que pourtant nous avons déjà vu se dérouler aussi *ailleurs*, dans la rue comme dans les maisons : partout notre façon d'habiter le monde à travers nos gestes et nos postures a changé et, en outre, nos rapports aux choses et aux personnes relève toujours, d'une manière ou d'une autre, de leur référence numérique. La performativité de notre présence numérique ne se limite pas au graphisme des interfaces de navigation, elle se situe et s'épanouit plutôt *entre* ces formes de présence informatisées et les autres présences possibles. Lorsque l'on parle de l'apparaître numérique, nous devons faire toujours le lien avec l'action et le lieu où cela se passe : voir le monde à travers les interfaces ne veut pas dire le regarder comme on regarde un tableau. Voir le monde sous l'angle de l'interface signifie agir dans le monde en passant, aussi, par cette interface de navigation englobée dans notre espace social.

Nous parlions des propriétés du numérique : le numérique est programmable, étant donné que «**tout ce qu'un ordinateur peut faire qu'il s'agisse d'un ordinateur grand système, d'un micro -**

---

<sup>490</sup> Vial, *op. cit.*, p. 147

ordinateur, d'un serveur Web ou d'une tablette tactile, est engendré par des lignes de code, c'est-à-dire par des langages de programmation»<sup>491</sup> et interactive, car chaque action de l'utilisateur comporte une réaction de la part de la machine, réaction renvoyée à l'utilisateur qui à ce moment-là réagit à la réaction : «**les appareils numériques ne pouvant être utilisés qu'à l'aide d'interfaces** (qu'elles soient volumiques, logicielles, visuelles, tactiles ou gestuelles), la nature et l'expérience opérationnelle qu'ils offrent à l'utilisateur n'est pas de l'ordre de l'action mécanique, mais de l'interaction algorithmique»<sup>492</sup>.

Cette interactivité marque le rapport au numérique, bien sûr, et par là au réel plus en général. En comparant les images des écrans numériques avec les images de la télévision et du cinéma, à l'instar de Vial, ainsi qu'on l'a fait déjà dans le chapitre précédent avec Comolli, nous pouvons nous rappeler que les images cinématographiques ne sont nullement interactives, car la séquence de photogrammes de la pellicule est inchangeable. Le téléphone non plus, ce n'est pas interactif, car il n'ajoute rien à l'échange entre les interlocuteurs. L'interactivité dont fait preuve le numérique démontre un extraordinaire pouvoir de capter notre attention et de solliciter nos actions, elle rend notre relation au numérique particulièrement attractive et, comme le dit Vial, « *plaisante* », car elle étend à toute action un facteur, ludique et compétitif à la fois, propre du jeu. C'est à notre avis la propriété onto-phénoménologique fondamentale : le numérique est jouable, ainsi que l'écrit Vial, et cela déjà pour une raison historique touchant à l'évolution des jeux vidéo qui pendant longtemps ont été considérés comme étant l'activité principale parmi celles rendues possibles par cette technologie. Aujourd'hui, tout en sachant que le numérique a dépassé les frontières des jeux vidéo (qui demeurent de toute façon une activité importante auprès du public plus jeune) pour englober notre quotidien, nous observons comment ce glissement du jeu vers le non-jeu, en réalité ne s'est pas réalisé sans transporter le jeu même dans la dimension quotidienne que la technologie

---

<sup>491</sup> *Ibidem.* p. 152

<sup>492</sup> « Autrement dit, l'utilisateur agit et la machine réagit. Je clique sur un bouton et le titre de mon texte s'affiche en gras, je clique sur un lien et mon navigateur Web me transporte sur la page demandée, ou encore je presse quelques touches et ma console de jeux me fait vivre une expérience de conduite automobile. Là réside l'interactivité. Parce qu'interagir c'est précisément réagir à une réaction, ce qui provoque une nouvelle réaction à laquelle on doit à nouveau réagir... Vivre dans les interactions, c'est donc vivre une relation potentiellement infinie avec la matière calculée, comme si elle était un interlocuteur qui "renvoi" toujours quelque chose *Ib.* p. 158-159

numérique investit de plus en plus, et qui de plus en plus est affectée par une aptitude ludique, par la dynamique même à la base du jeu. Le terme *gamefication* désigne justement cette extension métaphorique du jeu à presque tous les domaines de la communication et de l'agir, tout comme à la dimension de la réflexion et de l'éthique.

Le jeu vidéo exporte de plus en plus ses codes et sa culture, aussi bien dans les autres ensembles et filières du système technique numérique que dans les pratiques sociales les plus diverses. [...] Quoiqu'elle s'observe dans la consommation en ligne, la communication, la publicité ou encore la formation professionnelle, la *gamefication* fait l'objet de sérieuses critiques, dans la mesure où elle tend à transposer dans nos vies la seule systématique formelle de jeux (games), comme le fait des points (« *pointification* »), sans engendrer nécessairement de fun, c'est -à-dire de plaisir ludique authentique (play).

Notre attitude ludique est de plus en plus mobilisée par des plateformes qui ne sont pas des jeux vidéo : dans ce cas-là il serait plus approprié de parler de « ludicisation », comme le fait Sébastien Genvo<sup>493</sup>. Facebook, par ailleurs, ne fait pas de mystère sur sa tendance à rendre « l'interface » et « l'expérience » « plus ludiques » à chaque « mise à jour », ainsi qu'il le dit explicitement dans son annonce adressée aux inscrits. « Avec une interface, il suffit d'un rien pour que l'utilisateur adopte un comportement de *player*, au sens où, en anglais... le play désigne l'activité plaisante du jeu (en tant qu'expérience vécue), par opposition au *game*, qui se rapporte au système formel du jeu (en tant qu'ensemble de règles et mécanismes) ». Dans la gamefication et la ludification sont à l'œuvre plus généralement la fluidification, l'accélération, la simplification de nombreuses tâches et activités quotidiennes qui concourent à susciter le sentiment du jeu numérique : jouer, c'est jouir, c'est se réjouir d'avoir fait, d'avoir réussi, d'avoir *déjà* ce qu'il faut. Les autres propriétés du numérique peuvent en réalité converger toutes dans une ludogénéité générale propre au numérique qui rend possibles la performance sociale et la fiction<sup>494</sup>. Faire *comme si*... Comme si c'était un jeu, ce qui ne l'est pas. Le numérique est instable, le système peut se planter, le bug peut toujours arriver et sans que cela soit nécessaire pour s'apercevoir de la relative fragilité de la matière calculée, nous savons que parfois il nous faut redémarrer notre appareil, ou ré-ouvrir une application si elle vient de se fermer sans aucune raison apparente. Le

---

<sup>493</sup> S. Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003

<sup>494</sup> *Ludogène* est un néologisme de Stéphane Vial pour définir le facteur ludique caractéristique du numérique.

numérique est instable, et cette instabilité crée elle aussi une coupure ; dans cette instabilité, il y a du jeu, aussi parce que nous pouvons à tout moment l'invoquer pour nous justifier d'un oubli quelconque : *excuse moi, ça ne marchait plus !* Cette instabilité, pourtant structurelle du réseau de réseaux, est encore méconnue ou peu comprise<sup>495</sup>.

Une autre propriété « **plaisante** » du numérique est l'instantanéité de la reproduction de tout ce qui est copiable. Cela simplifie et encourage notre expérience culturelle du monde à chaque fois il s'agit de télécharger un fichier quelconque, écrit, vidéo ou audio. Le nombre des copies des photos, courriels, livres que nous pouvons envoyer est potentiellement infini. Pour le processeur, toute « **chose** » n'est qu'une suite de 0 et 1, alors que pour nous, la possibilité d'envoyer à X personnes la photo qu'on vient de prendre, au même moment, avec un seul clic, constitue une jouissance évidente. L'efficacité d'un envoi multiple, son retentissement auprès de plusieurs contacts, produit un impact et un retour immédiat que seule la technologie numérique peut rendre possible sur la distance. Et encore, au sens expérience, le numérique est réversible : nombreuses sont les circonstances où nous pouvons revenir en arrière sans que ce que l'on vient de faire, et que l'on veut effacer ou modifier, nous conditionne au moment de la modification. Le numérique, au moins avant l'envoi d'un courriel ou d'un message à une autre personne, nous permet d'annuler : « **nous** sommes tellement accoutumés que nous regrettons parfois, comme par réflexe, de ne pas pouvoir en disposer dans le monde physique classique ». <sup>496</sup> Cette réversibilité trouve son contrepoids dans l'annulabilité, la néantisation d'un document numérique. Au moins au niveau de l'expérience de la personne, un fichier supprimé disparaît, même de la corbeille si nous la vidons. Il n'est pas que transformé, il n'existe plus, et c'est tout... Ce qui se réalise là, du point de vue du monde vécu, est « **un glissement instantané et presque miraculeux de l'être vers le néant** ». Cette néantisation, vue comme un risque dont, parfois, pour une détresse quelconque nous pouvons

---

<sup>495</sup> « En vérité, nous acceptons mal qu'une matière aussi puissante soit à la fois aussi fragile : plus les ordinateurs sont rapides et connectés en haut débit, plus nous voulons que la machine réponde immédiatement à nos attentes. Cela nous rend de plus en plus intolérants aux bugs alors même qu'ils font partie de la nature de la matière calculée. Il manque encore une éducation à la versatilité numérique ; il faudrait apprendre à nos enfants à vivre avec les bugs et à essayer d'en accepter les effets et d'en contourner les préjudices — voire d'en tirer des bénéfices : il peut y avoir des bugs heureux comme parfois, dans la création, des hasards heureux ». *ibidem*. 165

<sup>496</sup> *Ibidem.*, p. 175

payer le prix, engendre une sensation intrigante, celle de flirter avec la disparition, de pouvoir faire à tout moment une très grosse faute et perdre des documents, des photos, des informations importantes. Les deux sentiments donc cohabitent dans notre esprit : l'illusion de la réversibilité totale, l'expérience possible de perdre des heures de travail aux causes d'une coupe de courant. En général, avec le numérique nous avons ajouté de la souplesse là où les choses opposent d'habitude une résistance. Le numérique amoindrit le poids des choses à faire : ce qui était lent et laborieux devient rapide et presque instantané.

Bien que comportant des contraintes dues aux outils, à leur alimentation en énergie, par exemple, à leur cadre de fonctionnement, à la puissance et stabilité de différents types de connexion et de plusieurs options d'abonnement ; **bien que n'étant pas gratuit, encore moins lorsqu'on se trouve à l'étranger**, bien qu'impliquant nombreuses opérations demandant souvent une aisance précise, quoiqu'acheminée par l'intuitivité des dispositifs, le numérique apporte indéniablement de la souplesse et de la simplicité à notre existence, car il banalise certaines procédures — et notre expérience du monde peut être considérée comme étant « **une somme de procédures, c'est -à-dire d'actions accomplies ou à accomplir** » <sup>497</sup>. La réflexion de Vial nous permet de regarder à la totalité de la *condition numérique*, et voir finalement d'une façon cohérente comment le numérique réorganise notre existence :

... tout ce qui peut être accompli l'est de manière plus légère et fluide — que ce soit l'envoi de messages, la réservation de billets d'avion, l'achat de musique, le paiement de factures, la déclaration d'impôt, la retouche photographique, l'édition de livres... Avec le numérique, toutes les procédures de l'existence sont plus simples et aisées » <sup>498</sup>.

Modifier les procédures en revient à modifier la *praxis* de notre être au monde, et cela avec un impact totalisant. C'est dans son ensemble que le numérique, favorisant les choses à faire, engendre non seulement une *façon* différente de vivre, mais aussi une vision différente de la vie. « Notre époque est de plus en plus attirée par l'amusement et l'enjouement, soit par des formes ludiques d'existence qui reposent principalement — et sans cesse plus — sur des appareils

---

<sup>497</sup> *Ibidem* p. 182

<sup>498</sup> *Ib.* 181-182

numériques, sans qu'il s'agisse nécessairement de jeux vidéo. Avec la ludicisation, « le jeu sur support informatique ne peut plus se résumer aujourd'hui aux productions identifiées comme étant issues de l'industrie vidéoludique », car nous sommes face à de « multiples mises en forme du ludique »<sup>499</sup>. Nous avons évoqué à plusieurs reprises les deux acceptions du terme jeu, faisant référence à la théorie winnicottienne selon laquelle jouer veut dire créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans, et, dans cet espace, fictionner le réel en faisant comme si.... La ludogénéité numérique correspond parfaitement à la tension exprimée par Cailliois que nous avons citée plus haut dans ce chapitre : le jeu vaut dans son périmètre de règles et des rôles, tout en fusionnant avec la dimension de la réalité sociale qui lui est externe, mais qui ne lui est pas étrangère, car elle aussi fonctionne *comme* un jeu. La ludogénéité numérique nous fait agir pouvant dire « c'était (juste) un jeu », alors que si c'est un jeu cela veut dire que c'est réel, mais d'une autre façon. Le jeu sait prendre du recul par rapport à l'immersion dans le réel, son espace d'action étant justement intermédiaire il est alors, partiellement au moins, *ailleurs* bien qu'étant ici. Jouer la réalité ne signifie pas la nier ou la quitter, mais plutôt l'interpréter (au sens étymologique du terme renvoyant à la négociation entre deux instances), la vivre d'une *autre* façon, et de *cette* façon la changer. Nous croyons que les effets de confiance propre de plateformes et d'applications telles que BlaBlaCar, Air B&B, Tinder, Uber, Trip Advisor, Kel prof dépendent de leur ludogénéité, ludogénéité graphique et opérationnelle. Si la chose se passe un peu comme si c'était un jeu, nous pourrions plus facilement faire confiance. Nous expliquons avec ludogénéité cette disponibilité à nous fier *aux inconnus*.<sup>500</sup> Les applications que nous venons de citer sont des milieux particuliers évidemment ouverts au réel que nous habitons : tout apparaissant comme des jeux, ils modifient certaines structures sociales de nos espaces quotidiens. L'anthropologie culturelle, dans sa réhabilitation des aspects mimétiques et gestuels de nos actions sociales, saisit la performativité des jeux, avec des mots qui résonnent avec ceux de Schechner — pour lequel la

---

<sup>499</sup> *Ibidem.* p. 186

<sup>500</sup> M. Douehi, J. Domenicucci (sous la direction de), *La confiance à l'ère numérique*, Boulogne Billancour, Berger Levrault, 2018

performance sociale consiste dans le jeu— et Callois, qui théorise que toute civilisation est élaborée, entre autres, dans les espaces du jeu. Wulf et Gebauer expliquent cela :

Ce sont, dans la mesure où ils se réfèrent à un monde donné, en un sens logique, des mondes subordonnés. Il est absolument possible qu'un jeu naisse tout en faisant un avec le quotidien auquel il se réfère. Cela ne veut pas dire que les jeux sont de simples images ou reflets du monde social. [...] En raison de leur structure fondamentale paradoxale, ils ne font aucune déclaration claire sur le monde pré-ordonné, ils ne donnent ni leur accord ni leur refus de ce monde. Il y a des jeux dont les principes d'organisation ressemblent à ceux qui règlent l'agir quotidien? **Dans ces cas naît un rapport réaliste** entre les deux mondes. Avec une expression tirée des lettres, on peut nommer ce caractère réaliste des jeux un « **effet** de réel » <sup>501</sup>.

Si le numérique, en tant que phénomène total, structure aujourd'hui notre existence, lui donnant les distances, les mesures, les temps et les lieux pour *ex ire* – sortir d'elle-même, aller ailleurs, aller dehors — ainsi que nous l'avons théorisé tout au long du présent travail, et si la façon dont le numérique induit à l'action est celle du jeu, nous affirmons alors que le numérique nous fait vivre comme un jeu ce que nous vivons à travers lui. Ce jeu, maintenant au sens fictionnel du terme évoqué dans les prolégomènes à ce chapitre, est faire *comme si*... comme si la voiture que je vois arriver sur *Uber*, comme dans une bande-dessinée ou dans un dessin animé, arrivait pour de vrai : et, en fait, elle arrive.

Le jeu du *comme si* n'est pas qu'une métaphore de l'existence : il est à la base de notre *présentation* dans l'espace social que nous habitons. Nous nous appuyons ici, encore une fois, sur la philosophie de Sartre et sur la sociologie de Goffman.

Les deux acceptions du terme jeu sont à l'œuvre dans la théorisation sartrienne. Chez Sartre, la non-coïncidence entre les plans de notre action et de notre situation peut être palliée seulement avec une approche fictionnelle, celle d'une position réflexive. L'homme doit faire être ce qu'il est : il n'y a pas de coïncidence, aucune identité n'est possible. C'est au sein d'une « **désegrégation** » que l'homme peut affirmer son existence. Celle-ci, est de l'ordre du faire, exister signifie faire, sans ce « **faire** » il n'y a pas d'« **être** » : s'« **il faut nous faire être ce que nous sommes** », « **que sommes-nous** —, se demande Sartre, si nous avons l'obligation constante de nous faire être ce que

---

<sup>501</sup> Gebauer, Wulf *op. cit.* p. 173



nous sommes, si nous sommes sur le mode d'être du devoir être ce que nous sommes? ». À cette question, Sartre répond avec la célèbre description d'un garçon de café : sa description nous invite à reconnaître la fonction que des notions sur lesquelles nous nous sommes penchés ici, à savoir gestes, style, forme et façon, ont dans la performativité générale de l'existence de l'homme, le plus « mimeur » des animaux comme le définit Jousse, celui qui ne peut que jouer à faire ce qu'il fait, pour le faire *vraiment*.

Considérons ce garçon de café. Il a le geste vif et appuyé, un peu trop précis, un peu trop rapide, il vient vers les consommateurs un peu trop empressement, sa voix, ses yeux expriment un intérêt un peu trop plein de sollicitude pour la commande du client, enfin le voilà qui revient, en essayant d'imiter dans sa démarche la rigueur inflexible d'on ne sait quel automate, tout en portant son plateau avec une sorte de témérité de funambule, en le mettant dans un équilibre perpétuellement instable et perpétuellement rompu, qu'il rétablit perpétuellement d'un mouvement léger du bras et de la main. *Toute sa conduite nous semble un jeu*. Il s'applique à enchaîner ses mouvements comme s'ils étaient des mécanismes se commandant les uns les autres, sa mimique et sa voix même semblent des mécanismes; *il se donne la prestesse et la rapidité impitoyable des choses. Il joue, il s'amuse.*<sup>502</sup>

Les observations de Sartre saisissent l'aspect inévitablement performatif de l'agir du garçon : sa conduite semble un jeu, nous dit-il, et en fait elle est un jeu, elle consiste dans ce jeu même. A l'instar de Qing Chen, nous disons que les pratiques performatives sont toujours des pratiques d'*autofiction*, dans lesquelles nous nous-jouons<sup>503</sup> : dans cette perspective, lorsque nous avons décrit –dans le premier chapitre– de façon beaucoup moins littéraire et plus rapide, les pratiques performatives, voire les gestes, d'une personne en train d'écrire avec son Smartphone dans le wagon d'un métro, nous pensions exactement aux pratiques d'autofiction propres à ce garçon de café et, par là, à nous tous. La différence *technique* entre ces pratiques performatives d'autofiction se situe dans l'appareillage à disposition : dans les deux cas il s'agit de *faire avec*, devant les autres, entre soi et soi-même. Le jeu n'est pas accessoire ou ornemental, ce garçon ne fait pas semblant de jouer : il joue *vraiment*, il est tout dans son jeu, avec la panoplie des gestes qui lui sont propres et grâce auxquels il s'amuse. L'effet ludique du jeu, de cette espèce particulière de jeu consistant à jouer à faire ce qu'on fait, est intrinsèque et n'a pas besoin d'être organisé davantage.

---

<sup>502</sup> Sartre [1943], 2017, *op. cit.* p. 110 (c'est nous qui soulignons)

<sup>503</sup> Q. Chen, *Mise en scène d'un corps performatif. Entre identité et altérité*, Paris, L'Harmattan, 2017

Lorsqu'on joue, on s'amuse toujours. Mais, au juste, à quoi joue-t-il, ce garçon de café? « Il ne faut pas l'observer longtemps pour s'en rendre compte : il joue à **être** garçon de café, affirme Sartre. Il n'y a rien là qui puisse nous surprendre : le jeu est une sorte de repérage et d'investigation. L'enfant joue avec son corps pour l'explorer, pour en dresser l'inventaire ; le garçon de café joue avec sa condition pour la **réaliser** »<sup>504</sup>. L'existence, comme étant toujours un aller vers, une sortie, une fuite, comporte une non-coïncidence inéluctable : la non-coïncidence du non identique, la **rupture** de l'être toujours **entre**, de l'être toujours dans l'**inter**, dans la «**différence** » pour récupérer la définition de Méchoulan. Nous existons, au sens transitif du verbe, dans le jeu, nous jouons pour pouvoir exister. Nous jouons alors, et jouer veut dire toujours se voir le faire, savoir qu'on est en train de le faire, à l'instar de la notion flüsserienne de «**distance ironico** -théorique», **c'est** -à-dire la position réflexive de la conscience qui, étant toujours **de** quelque chose, est conscience de ce qu'on est en train de faire, ce que nous sommes en train de faire être et qui nous échappe.

[...]... Je ne suis jamais aucune de mes attitudes, aucune de mes conduites. Le beau parleur est celui qui **joue** à parler, parce qu'il ne peut **être parlant** : l'élève attentif qui veut être attentif, l'œil rivé sur le maître, les oreilles grandes ouvertes, s'épuise à ce point à jouer l'attentif qu'il finit par ne plus rien écouter. Perpétuellement absent à mon corps, à mes actes, je suis en dépit de moi-même cette «**divine absence** » dont parle Valéry. Je ne puis dire ni que je suis ici ni que je n'y suis pas, au sens où l'on dit «**cette** boîte d'allumettes est sur la table » : ce serait confondre mon «**être** -dans-le-monde» avec un «**être** -au-milieu-du-monde». **Ni que je suis debout ni que je suis assis** : ce serait confondre mon corps avec la totalité idiosyncrasique dont il n'est qu'une des structures. De toute part j'échappe à l'être et pourtant je suis.<sup>505</sup>

Cette distance transcendante s'incarne dans les rôles sociaux qui sont reconnaissables dans un contexte donné : ce que Jean Louis Comolli affirme à propos du filmer, à savoir que filmer quelqu'un signifie se confronter à sa mise en scène, peut être plus généralement appliqué à la rencontre. Rencontrer quelqu'un signifie confronter notre mise en scène et la sienne, la rencontre advenant au croisement de ces deux mises en scène. Sartre n'évoque pas cette notion, mais lorsqu'il parle de «**poli tesse**» et de «**cérémonie** », **c'est de mise en scène au sens de Comolli** (et au sens de Goffman) qu'il parle en réalité. À propos des commerçants, Sartre écrit que «**leur**

<sup>504</sup> Sartre [1943], op. cit., p. 111

<sup>505</sup> Ibidem. p. 112-113

condition est toute de cérémonie, le public réclame d'eux qu'ils la réalisent comme une cérémonie, il y a la danse de l'épicier, du tailleur, du commissaire-priseur, par lequel ils s'efforcent de persuader à leur clientèle qu'ils ne sont rien d'autre qu'un épicier, qu'un commissaire-priseur, qu'un tailleur. Un épicier qui rêve, dit-il, est offensant pour l'acheteur, parce qu'il ne plus tout à fait un épicier» : la cérémonie, la mise en scène, a ses règles, ses contraintes, ses exigences. Nous savons et ne savons pas que l'épicier a sa vie, que le garçon du café habite quelque part, qu'il vit aussi ailleurs. Lorsque nous sommes là, et que nous observons les gestes de sa cérémonie, nous sommes dupes, et là encore une fois nous savons et ne savons pas être dupe d'être devant une *façade* et un *rôle* — pour citer deux concepts de Goffman. Ce que Sartre appelle politesse n'est que le respect des normes, des codes, des coutumes et des pratiques qui forment et performent notre présence au sein d'un contexte social donné. Dans un récit, comme dans une fiction manifestement assumée telle que celle d'un film, tout un engrenage de conditions et de facteurs rend possible notre illusion, celle du comme si....

«La politesse de l'épicier, écrit Sartre, exige qu'il se contienne dans sa fonction d'épicier, comme le soldat au garde-à-vous se fait chose-soldat avec un regard direct, mais qui ne voit point, qui n'est plus fait pour voir, puisque c'est le règlement et non l'intérêt du moment qui détermine le point qu'il doit fixer». La philosophie sartrienne du *comme si* a sa traduction sociologique chez Goffman : «les relations sociales ordinaires sont elles-mêmes combinées à la façon d'un spectacle théâtral, par l'échange d'actions, de réactions et de répliques théâtralement accentuées, écrit le sociologue. Un scénario, même si on le confie à des acteurs inexpérimentés, peut prendre vie parce que la vie elle-même est quelque chose qui se déroule de façon théâtrale»<sup>506</sup>. Goffman n'explique pas la structure de la joue comme étant expression de la mauvaise conscience, mais il cite le garçon du café de Sartre pour clarifier le concept de rôle : «Il est possible de mener certaines représentations à bon terme par des procédés parfaitement malhonnêtes, et d'autres au contraire en toute honnêteté; mais d'une façon générale pour les représentations, ces solutions extrêmes ne sont ni l'une ni l'autre indispensable et sont peut-être même à déconseiller d'un point de vue

---

<sup>506</sup> Goffman, op. cit., p. 73

dramaturgique»<sup>507</sup>. Jouer un rôle, en revient à être quelqu'un, dans un jeu où nous pouvons et savons changer de rôle lorsque la situation nous le demande. Nous sommes capables de familiariser avec la routine des gens avec lesquels nous vivons et sur cette base ajuster notre comportement. La performativité sociale du faire comme si, voire du jouer un rôle, est explicitée là où Goffman introduit la longue citation du garçon du café sartrien :

... être réellement un certain type de personne, ce n'est pas se borner à posséder les attributs requis, c'est aussi adopter les normes de la conduite et de l'apparence que le groupe social y associe [...] Un statut, une position, une situation sociale ne sont pas des choses matérielles que l'on puisse posséder et donc exhiber. Ce sont des modèles pour une conduite appropriée, cohérente, élégante, et bien articulée. Exécutés avec aisance ou avec maladresse, consciemment ou non, de bonne foi ou par hypocrisie, ces modèles constituent néanmoins quelque chose qui demande à être actualisé et qu'il faut réaliser<sup>508</sup>.

Dans le garçon du café décrit par Sartre, tout comme dans les rôles auxquels réfléchit Goffman, nous relevons deux aspects cruciaux dans notre théorie de l'être en ligne : la distance entre soi et soi-même, le jeu au sens de l'expression *il y a du jeu*, et le plan fictionnel qui est, avant toute chose, réflexif. Le garçon de café se voit en train de jouer le garçon de café, de cette façon il se donne un style : l'accent qu'il met sur certains gestes caractérise sa présentation et fait de lui un garçon du café à ses yeux et par là aux yeux des autres. La stylistique de l'existence théorisée par Marielle Macé à partir des techniques du corps de Marcel Mauss, que l'on a considérée dans le premier chapitre, trouve ici sa concrétisation. Dans le milieu socio-technologique numérique, nous sommes toujours dans la position réflexive, car être en ligne, comme l'expérience de la honte décrite plus haut, revient à être devant quelqu'un. Cette réflexivité structurelle se réverbère dans une gestuelle qui performe nos relations sociales avec un style particulier, qui refaçonne nos manières de parler, d'écrire, de lire, de nous regarder dans les jeux les uns les autres, de nous prendre en photo. Ce gestuel produit des effets de présence comme étant effet de style, effet de manière, effet d'une certaine façon d'être. L'homme, que, à l'instar de Marcel Jousse, nous avons déjà qualifié de *mimeur*, le plus mimeur des animaux **est** dans les gestes qu'il accomplit. C'est là

---

<sup>507</sup> *Ibidem*, p. 72

<sup>508</sup> *Ibidem*, p. 76. Pour réfléchir à l'adoption goffmanienne de la théorie de Sartre, voir C. Bonicco-Donato, *Rôle social, représentation et mauvaise foi chez Erving Goffman. Variations sur un thème sartrien*, Alter. Revue de phénoménologie, Alter 2009, Le monde social, 17 (disponible en ligne sur HAL)

que le numérique le touche, et lui permet de se présenter dans son espace social, un espace qui est créé, entre autres, par ces mêmes gestes. La distanciation du « **comme si...** » est implicite dans le concept de distance ironico-théorique que, à l'instar de Flüsser, nous avons affirmé être propre aux gestes, et notamment à celui d'écrire. Je me vois écrire alors que je suis en train d'écrire : faire comme si..., ici, ne signifie pas faire comme si était vrai ce qu'il ne l'est pas (comme dans la tradition épistémologique de la philosophie du comme si)<sup>509</sup>, mais faire comme si était vrai ce qu'il est vraiment. Cet apparent paradoxe se situe, à notre avis, au cœur du fictionalisme numérique.

---

<sup>509</sup> Cf H. Vaihinger, *La philosophie du comme si*, [1911], Paris, Kimé, 2008 ; C. Bouriau, *Le « comme si »*, Paris, les éditions du cerf, 2013

## Conclusions

Dans les conclusions nous voudrions relancer notre problématisation, et approfondir ce paradoxe. Ainsi, au lieu de conclure nous pourrions ouvrir de réflexions possibles. La question des effets de présence peut ouvrir à plusieurs questionnements. Elles croisent la problématique du *digital labor*<sup>510</sup>, car, en définitive, les sollicitations et les messages qui nous ciblent nous poussent à agir. Ces actions alimentent les plateformes de commentaires, des contacts, d'inscrits : nos actions et réactions produisent une valeur économique, elles sont, donc, un travail. Un travail qui n'est pas rémunéré. Réfléchir au *digital labor* au prisme de la notion d'effets de présence, nous permettrait de comprendre, d'un point de vue phénoménologique, la puissance des algorithmes et des protocoles, du design et de la messagerie dans les effets d'attente et dans l'injonction à l'action que cela comporte.

Tout en nous apercevant l'intérêt d'un développement théorique pareil, ici nous posons plutôt, en guise de conclusion, une question ontologique, qui, dans une perspective existentialiste, nous semble inéludable. Faire comme si, comme si c'était réel ce qui est réel. Qu'est-ce que cela veut dire ? C'est à partir d'un poème de Pessoa que nous travaillons ce concept. Fernando Pessoa écrit que « le poète est un simulateur. Il simule si totalement qu'il arrive à faire comme si c'était une douleur, la douleur qu'il ressent pour de vrai »<sup>511</sup>.

Lorsque Pessoa dit « poète », il fait référence à l'activité prioritaire du poète, voire l'écriture. L'écriture, chez Pessoa, est par excellence l'activité qui décompose l'unité psychophysique de la personne : pendant que nous écrivons, nous sommes, selon Pessoa, plusieurs personnes à la fois, car la réflexivité du geste d'écrire fait de nous, à la fois, les lecteurs de ce que nous écrivons, ceux qui pensent à ce qu'ils sont en train d'écrire et qui se voit comme étant en train d'écrire, ceux qui ont chaud ou froid, et qui touchent des objets, des matières différentes avec des formes différentes.

---

<sup>510</sup> Pour la question du digital labor, voir, pour se borner au domaine francophone, D. Cardon, A. Casilli, *Qu'est-ce que le digital labor ?*, Paris, INA, 2015

<sup>511</sup> F. Pessoa, *Àutopsicografia*, [1942], trad. it., dans À. Tabucchi (dir), *Una sola moltitudine*, trad.it., Milano, Adelphi, 1979

Le geste d'écrire est geste de fiction comme étant geste de coupure, pour le dire avec Cassou-Nogués : la main est organe primordial de la fiction.<sup>512</sup> Nous appliquons l'intuition de Pessoa à la gestuelle numérique, car, à l'instar de Louise Merzeau, nous soulignons encore une fois que les pratiques numériques sont surtout pratiques scripturales visuelles. Le numérique alors opère une fiction du réel, fiction qui n'est pas de l'ordre de la simulation déréalisatrice et néantisante : c'est la fiction qui defictionne, car elle nous permet de prendre du recul et de la distance par rapport au trop de présence des choses. L'écriture numérique, dans la perception que nous avons, est de plus en plus écriture sur écran : suite à la bascule de la mobilisation, écrire en revient à écrire selon la technologie *touch*. L'écriture numérique étant écriture d'écran<sup>513</sup>, c'est toujours l'écran le point d'appui provisoire d'où s'envoler vers une recherche ontologique visant le rapport entre numérique et réel. L'écran a comporté un dépistage, pour lequel, pendant longtemps, les sciences humaines ont considéré le numérique comme un système de représentation du réel — ainsi que nous l'avons analysé dans le deuxième chapitre. Lorsque nous avons réfléchi aux écrans numériques comme étant écrans de la réalité et facteurs, à la fois, de l'opacité et de la transparence, nous avons remarqué leur capacité à fusionner avec l'espace social dans lequel nous vivons. Maintenant, avec Jacopo Bodini et Slavoj Žižek, que nous avons déjà cités dans le deuxième chapitre, disons que « **l'opacité fait voir, et la transparence cache. Il cache le Réel dans son être irréprésentable, et le montre, il le fait apparaître. En faisant écran à ses caractères plus perturbants. Il ne faut pas, pourtant, croire au réel comme un Au de-là de l'écran, comme une sorte de chose en soi. *Le réel n'est pas un référent ultime, mais plutôt le premier écran qui fait obstacle et déforme notre perception de référent.* Le Réel c'est l'écran** »<sup>514</sup>. Le milieu socio-technologique numérique est caractérisé par la présence des écrans et par le flux d'information. La notion d'information nous amène à réfléchir au rapport entre réel et numérique sous un autre angle d'attaque. Dans la droite ligne de Luciano Floridi et de sa notion de *infosphère*, Paul

---

<sup>512</sup> Cf, Cassou-Nogués, *op. cit.* p. 67

<sup>513</sup> En faisant référence à l'expérience de l'écriture à l'écran, nous n'oublions cependant pas d'autres couches d'écriture numérique qui ne s'affichent sur notre écran (par exemple, le code).

<sup>514</sup>J. Bodini, *op. cit.* p. 225 L'auteur cite S. Žižek, *Dello sguardo e altri soggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi*, édition italienne dirigée par D. Cantone, L. Chiesa, Pasian di Prato, Campanotto, 2004, p. 191

Mathias attire notre attention sur la réalité des informations : « l'information est le réel...l'organisation de la vie dans son ensemble est comme perfusée de flux informationnels qui n'en constituent pas de simples outils mais l'architecture et la dynamique effectives »<sup>515</sup>.

Fictionner le réel signifie l'interroger. Une théorie du jeu numérique, du jeu de l'être en ligne comme étant fiction du réel, nous amène à notre rapport au réel tel qu'il est façonné par la technologie numérique. Celle-ci n'est pas constituée que d'écrans, c'est pourquoi le discours sur l'écran ne serait qu'une base de départ : les serveurs n'ont pas d'écrans, les protocoles ne sont pas des écrans, mais ils apparaissent à l'écran sous la forme de leurs implémentations graphiques ; **les** algorithmes ne sont pas des écrans, mais ils déterminent ce que nous pouvons *voir*. Vivre dans le milieu socio-technologique numérique ne veut pas dire vivre dans les écrans, mais *parmi les écrans*. Si notre travail phénoménologique ambitionne d'évoluer en une ontologie de l'être-en-ligne il doit interroger plus en profondeur la structure qui, dans sa démarche, s'inspire des travaux de deux philosophes contemporains qui nous offrent deux points de vue assez divers et pourtant compatibles. Nous sommes en train de parler de Clément Rosset et Alain Badiou. « **Rien de plus fragile** que la faculté humaine d'admettre la réalité, d'accepter sans réserve l'impérieuse prérogative du réel, écrit Clément Rosset. Cette faculté se trouve si souvent prise en défaut qu'il semble raisonnable d'imaginer qu'elle n'implique pas la reconnaissance d'un droit imprescriptible — celui du réel à être perçu — mais figure plutôt une sorte de *tolérance*, conditionnelle et provisoire. Tolérance que chacun peut suspendre, souligne Rosset, à son gré, sitôt que les circonstances l'exigent [...]... le réel n'est admis que sous certaines conditions et seulement jusqu'à certains points : s'il abuse et se montre déplaisant, la tolérance est suspendue. Un arrêt de perception met alors la conscience à l'abri de tout spectacle indésirable. Quant au réel, s'il insiste et tient absolument à être perçu, il pourra toujours aller se voir *ailleurs* »<sup>516</sup>. Pour aller là où le réel se révèle, nous devons faire une hypothèse, « **l'hypothèse sur le réel** » comme l'écrit Alain Badiou. Qu'est-ce que le réel? **se demande le philosophe dans À la recherche du réel perdu**, là

---

<sup>515</sup> Mathias, *op. cit.*, p. 32

<sup>516</sup> C. Rosset, *Le réel et son double*, Paris, Gallimard, (1974), 1976, p. 7-8



où il remarque comment « aujourd’hui le réel, comme mot, comme vocable, est essentiellement utilisé de manière intimidante, car nous sommes comme investis par une opinion dominante selon laquelle il existerait des réalités qui sont contraignantes au point qu’on ne peut imaginer une action collective rationnelle dont le point de départ subjectif ne soit pas d’accepter cette contrainte ». Dans sa recherche le philosophe vise un geste théorique nouveau qui soit apte à nous approcher de la révélation du réel :

« [...] s’agissant du réel, on ne peut pas commencer par une définition rigide qui se construirait philosophiquement à distance de toute épreuve, mais on ne peut pas non plus commencer par se laisser prendre à l’idée d’une rencontre sensible de l’exception, qui nous ouvrirait tout à coup la porte du réel. Ni l’arrogance du concept ni la provocation du scandale ne portent en eux-mêmes une révélation du réel. Il faut s’y prendre autrement »<sup>517</sup>.

La démarche originale de Badiou vise d’abord une anecdote, celle de la mort de Molière. Comme nous le savons tous, Molière est mort sur scène, en train de jouer le *Malade imaginaire*. Sa mort, observe Badiou, se découvre « dans les conditions d’une maladie qui est non seulement jouée, mais qui déjà à l’intérieur du jeu est présentée comme imaginaire. [...] la maladie mortelle qui va emporter Molière se manifeste au cœur même du semblant, c’est-à-dire au moment où Molière est en train de jouer réellement — parce que le jeu en tant que jeu prend part au réel — le semblant de la maladie »<sup>518</sup>. Que nous apprend cet épisode céléberrime au sujet de notre investigation sur le réel?

“Dans cette anecdote, le réel, c’est ce qui déjoue le jeu. Ou le réel, c’est le moment où le semblant est plu réel que le réel dont il est le réel : le malade imaginaire est joué par un malade réel, et la mort de l’un emporte l’impossibilité de la mort de l’autre. [...]... le réel vient frapper le personnage du malade imaginaire, tel que l’acteur réel Molière l’incarne sur scène, et le réel vient aussi hanter non seulement ce semblant-là — le personnage du malade imaginaire — mais aussi le semblant de ce semblant, c’est-à-dire l’acteur Molière, faisant semblant d’être le semblant de la maladie. Il est évidemment très frappant de voir que celui qui fait semblant d’être le semblant de la maladie meurt d’une maladie réelle<sup>519</sup>.

---

<sup>517</sup> À. Badiou, *À la recherche du réel perdu*, Paris, Fayard, 2015, p. 4

<sup>518</sup> *Ib.*, p. 24

<sup>519</sup> *Ib.*, p. 25

Dans *Six personnages en quête d'auteur*, Luigi Pirandello (le dramaturge que par ailleurs Badiou mentionne comme étant un excellent exemple de questionnement du réel par le biais de la fiction théâtrale) fait dire aux six personnages qui en chair et en os arrivent sur scène pendant la répétition d'une pièce d'un certain Pirandello, qu'ils ont besoin de jouer et rejouer encore une fois ce qui s'est passé, ce qui s'est réellement passé, pour que ce qui est réel en tant que fait, histoire, événement passé, le redevienne *encore une fois*. Le directeur de la compagnie est, d'abord, abasourdi et fâché, puis il comprend l'exceptionnalité de la circonstance :

**Le Directeur** (affectant une stupeur ironique) : *Ainsi donc vous-mêmes, et toutes ces personnes qui vous entourent, vous seriez nés personnages ?*

**Le Père** : *Exactement, Monsieur. Et vivant, comme vous le voyez.*

Et encore, face aux rires des acteurs :

**Le Père** : *Je regrette que cela vous fasse rire parce que, je vous le répète, nous portons en nous un drame douloureux : vous pouvez le deviner en voyant cette femme voilée de noir.*

Ce drame douloureux, une histoire sordide d'inceste, misère et tromperies, n'est pas terminé à tout jamais : il frappe à la porte du théâtre et du présent pour être joué encore une fois. Pour savoir ce qui s'est passé, il faut le mettre en scène : l'espace de la scène est présenté comme un espace de fiction dont le réel a besoin pour être toujours réel. Pour le dire avec Jacques Rancière, le réel est ce qui demande à être fictionné, voire à être vérifié dans un dispositif narratif. En cherchant une généralisation de l'anecdote, Badiou parvient à faire l'hypothèse que « tout réel s'avère dans la ruine d'un semblant... qu'il n'y a pas non plus d'accès direct au réel, mais qu'il y a toujours cette nécessité indirecte que ce soit dans la ruine d'un semblant que le réel se manifeste. [...] Ainsi le réel serait toujours quelque chose que l'on démasque, auquel on arrache son masque, ce qui veut dire que ce serait toujours au point du semblant qu'il y a une chance de trouver le réel, étant entendu qu'il faut bien aussi qu'il y ait un réel du semblant lui-même : que le masque existe, qu'il soit un masque réel ». Il y a donc un réel du semblant et un semblant du réel selon Badiou, c'est

pourquoi la conclusion, dont l'importance dans notre discours est capitale, est que « tout accès au réel en est la division ». Nous avons affirmé plus haut que la présence en ligne divise la présence et, pour ainsi dire, contrôle en même temps cette division pour qu'elle ne soit pas simple dispersion, mais plutôt une division de ce qui *se tient*. La présence numérique *est* cette division, elle consiste dans cette diffraction et dans son agencement, elle est la somme de nos présences possibles. Badiou écrit qu'« il n'y a pas le réel qu'il s'agirait d'épurer de ce qui n'est pas lui, puisque tout accès au réel est immédiatement, et de façon nécessaire, une division, non pas seulement du réel et du semblant, mais du réel lui-même, au vu de ce qu'il y a un réel du semblant. C'est l'acte de cette division, par lequel le semblant est arraché et en même temps identifié, que l'on peut décrire comme étant le processus d'accès au réel ». Ce qui chez Badiou divise, dans l'ontologie de Clément Rosset double : et pourtant la valeur ontologique des deux modifications révélatrices du réel nous semble être la même. « Le privilège du double est de poser de la manière la plus aiguë la question du réel, écrit Rosset, de la réalité de ce qu'on se représente comme le réel : d'en être un *révéléteur*, à peu près dans le sens photographique du terme, soit d'un liquide dans le bain duquel la neutralité inexpressive de la feuille blanche se transmue progressivement en image visible et déterminée. Ainsi, conclut-il, le réel en vient-il à se révéler par l'intermédiaire du double qui en suggère l'invisible unicité, offrant une réplique improbable et inespérée à un objet par nature non réfléchissant »<sup>520</sup>. La dialectique du réel et du semblant, dans la théorie de Rosset devient celle entre original et copie : « l'ensemble des événements qui s'accomplissent — c'est-à-dire la réalité dans son ensemble — ne figure qu'une sorte de 'mauvais' réel, appartenant à l'ordre du double, de la copie, de l'image : c'est l'autre que ce réel a biffé qui est le réel absolu, l'original véritable dont l'événement réel n'est qu'une doublure trompeuse et perverse », affirme Rosset<sup>521</sup>. En faisant référence au parricide et à l'inceste de l'histoire d'Œdipe, Rosset écrit que « c'est l'événement réel qui est, finalement, l'autre », car il n'*aurait* pas dû avoir lieu bien qu'ayant été prévu comme étant incontournable. « L'autre c'est ce réel-ci, soit le double d'un autre réel qui serait lui le réel même, mais qui échappe toujours et dont on ne pourra jamais rien dire ni rien savoir. L'unique, le réel,

---

<sup>520</sup> C. Rosset, *L'objet singulier*, Paris, Les éditions de minuit, [197]/1985, p. 16

<sup>521</sup> Rosset, 1976, *op. cit.* p. 45

l'événement possèdent donc cette extraordinaire qualité d'être en quelque sorte l'autre de rien, d'apparaître comme le double d'une 'autre réalité qui s'évanouit perpétuellement au seuil de toute réalisation, au moment de tout passage au réel »<sup>522</sup>. Ce que Badiou appelle hypothèse du réel, est définie ici *théorie* du réel, pour souligner l'idée de la pensée et du théâtre, le deux ayant en commun « un regard occasionnel, obtenu aux dépens du double par l'entremise de sa propre impertinence »<sup>523</sup>.

L'asymétrie entre les deux paradigmes élaborés par les deux philosophes n'est qu'apparente : nous pourrions parler de division et multiplication cellulaire pour fusionner les deux modèles qui, seulement dans une acception mathématique sont objectivement opposés. Cette division qui, double, est, dans son ensemble, un concept adapté à expliquer la façon dont le réseau et le Web modifient le réel. Le numérique, après avoir été considéré comme un simple *jeu*, a été ressenti aussi comme un monde parallèle et alternatif, un *double* au sens que le terme a chez Rosset : le double de l'aliénation théorisé, entre autres, par Baudrillard. L'hypothèse ontologique à laquelle nous pourrions travailler sur la base de la recherche phénoménologique développée dans ces pages, serait une autre, serait l'hypothèse que le numérique divise et double l'espace social, obligeant le réel à se faire voir ailleurs, c'est-à-dire — *entre*, entre les plusieurs plans d'accès au réel même. Cette dimension du double est une dimension éminemment performative et théâtrale, car c'est dans la scène que la présence se décompose dans celle de l'acteur, celle du personnage, celle du spectateur. Le numérique multiplie les espaces d'action en tant que scènes, il nous met en scène : la scène n'est pas que dans l'écran, les scènes sont partout, et parfois elles sont trompeuses. Le théâtre de Schechner démasque les fictions par le biais d'une autre fiction : dans la mise en scène du manque de mise en scène, aucune fusion entre acteur et personnage n'est sauvegardée. Dans son dispositif scénique, on permet au public de voir les acteurs s'habiller et se changer : transparence et opacité, tout comme dans le milieu numérique, tricotent leur intrigue. Le paradigme fictionnel du *comme si* numérique... trouve la même résonance dans la tendance à

---

<sup>522</sup> Ibidem p. 45

<sup>523</sup> Rosset 1979/1985, op.cit., p. 25

doubler et diviser. Le comme si numérique est division et double : il divise l'unicité de la chose, la comparant, par le biais du *comme*, à une autre, et la chose dans cette distance, dans cette conjecture, dans cette sorte d'hésitation et de distanciation, devient plus maîtrisable, plus docile, plus facile. Médier le réel pour pouvoir y être : le numérique nous révèle la fragilité ontologique du réel, dans un questionnement philosophique, forcément inachevé, qui ne pourrait pas être plus passionnant.

# Bibliographie thématique

## Ouvrages cités et consultés

### **B1. Action et espace social**

Agostini-Marchese Enrico, « Les structures spatiales de l'éditorialisation. Terre et mer de Carl Schmitt et l'espace numérique », *Sens Public*, 10 mars 2017 (disponible en ligne <http://sens-public.org/article1238.html>)

Arnaud Jean-Luc, *Analyse spatiale, cartographie et histoire urbaine*, Marseille, Editions parenthèses, 2008

Augoyard Jean-François, *Pas à pas*, Paris, Seuil, 1979

Bachelard Gaston *La poétique de l'espace*, [1957], Paris, PUF, 2012

Beaude Boris, *Internet. Changer l'espace, changer la société*, Limoges, Fyp France, 2012

Berthoz Alain, *Les Sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 2013

Cauquelin Anne, *L'invention du paysage*, Paris, PUF, 2013

Cochoy Franck, Licoppe Christian, « Présentation », dans F. Cochoy, C. Licoppe (dir), *Le sujet et l'action à l'ère numérique*, *Réseaux*, nov-déc 2013

De Certeau Michel, Giard Luce, Mayol Pierre, *L'invention du quotidien 2. Habiter, cuisiner*, Paris, Gallimard, 1994

De Gaulejac Vincent, « Le travail aujourd'hui : nouveaux espaces, nouveaux enjeux. Entretien avec Christophe Niewiadomski », dans Delory-Momberger Christine (dir), *Le sujet dans la cité*, n° 2, octobre 2011, Paris, Téraèdre, 2011

Durpaire François, Kaddouri Mokhtar, Muxel Anne, Noiriel Gérard, Wulf Christoph (entretien avec), dans *Le sujet dans la cité*, n° 2, octobre 2011, Paris, Téraèdre, 2011

Foucault Michel, « Des espaces autres. Hétérotopies » (conférence au cercle d'études architecturales, 14 mars 1967) dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984

Gadol, John-Kelly, *Leon Battista Alberti. Homme universel de la Renaissance*, trad. fr., Paris, Les Éditions de la Passion, 1995,

- Ghitalla Franck, Lenay Charles, « Les territoires de l'information. Navigation et construction des espaces de compréhension sur le web », *Les Cahiers du numérique* 2002/3 (Vol. 3)
- Greenfield Adam, *Every[ware]. La révolution de l'ubimedia*, [2006], trad. fr., Limoges, Fyp, 2007
- Hazan Eric *L'invention de Paris. Il n'y a pas de pas perdus*, Paris, Seuil, 2002
- Heidegger Martin, *Bâtir habiter penser*, dans *Essais et conférences* [1954], trad. fr. Paris, Gallimard, (1958), 2016
- Heidegger Martin, « La chose » [1954], dans *Essais et conférences*, trad. fr., Paris, Gallimard (1958), 2016
- Herouard Florent, « Habiter et espace vécu : une approche transversale pour une géographie de l'habiter », dans T. Paquot, M. Lussault, C. Younès (sous la direction de), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, 2007
- Lefebvre Henri, *Critique de la vie quotidienne* [1947], Paris, L'Arche, 2009
- Lefebvre Henri, *La production de l'espace*, Paris, Anthropos, (1974), 2000
- Lefebvre-Côté Béatrice, « Produire l'espace du quotidien. Compléments d'objets de Cécile Portier », Sens Public, 19-07-2018
- Levy Jacques, Lussault, Michel (sous la direction de), *Dictionnaire de la Géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Editions Belin, 2013
- Licoppe Christian, « Mobilités et rencontres dans les espaces publics urbains à l'âge des médias positionnels », *Réseaux*, 2016/6, n° 200
- Lussault Michel, *L'homme spatial*, Paris, Seuil, 2007
- Lussault Michel, « Où est passé le temps ? Dans l'espace ! », dans J. Birnbaum (dir.), *Où est passé le temps ?*, Paris, Gallimard, 2012
- Lussault Michel, *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*, Paris, Seuil, 2017
- Lussault Michel, « Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain », dans T. Paquot, M. Lussault, C. Younès (sous la direction de),

*Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, 2007

Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, [1945], 2015

Mongin Olivier, *La condition urbaine*, Paris, Seuil, 2005

Perec George, *Espèces d'espaces*, [1974], Paris, Galilée, 2000

Pélegrin-Genel Elisabeth, *Des souris dans un labyrinthe*, Paris, La Découverte, 2012

Preciado Beatriz, *Pornotopie*, [2010], Paris, Flammarion, 2011

Severo Marta, Romele Alberto, *Traces numériques et territoires*, Paris, Presses des Mines, 2015

Stock, Mathis, « L'hypothèse de l'habiter polytopique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles », *Espacetemps.net*, Lausanne, février 2006

Stock Mathis, « Théorie de l'habiter. Questionnements », dans T. Paquot, M. Lussault, C. Younès (sous la direction de), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, 2007

Stock Mathis, « Habiter avec l'autre : identités et altérités dans les styles de l'habiter polytopiques », dans Delory-Momberger Christine (dir), *Le sujet dans la cité*, n° 2, octobre 2011, Paris, Téraèdre, 2011

Younès Chris, « Jean-Jacques Rousseau : l'espace ou la tentation de l'infini », dans T. Paquot, C. Younès sous la direction de), *Espace et lieu dans la pensée occidentale. De Platon à Nietzsche*, Paris, La Découverte, 2012

Vitali-Rosati Marcello, *On Editorialization. Structuring Space and Authority in the Digital Space*, Amsterdam, Institut of Network Culture, 2018

Vitali-Rosati Marcello, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », 02/ 2016, *Sens Public*. (disponible en ligne)

## **B2. Algorithmes, protocoles et pratiques numériques**

Alloing Camille, Pierre Julien, *Le web affectif*, Paris, INA, 2017

Andreoli Vittorino, *La vita digitale*, Milano, BUR, 2007



- Bachimont Bruno, « Du texte à l'hypotexte : les parcours de la mémoire documentaire », dans C. Lenay, V. Havalange (dir), *Mémoire de la technique et technique de la mémoire*, Toulouse, érès éditions, 1999
- Bachimont Bruno, *Le sens de la technique. Le numérique et le calcul*, Paris, Encre marine, 2010
- Bardeau Frédéric, Danet Nicolas, *Lire, écrire, compter, coder*, Limoges, Fyp, 2014
- Beaude Boris, *Les fins d'Internet*, Limoges, Fyp France, 2014
- Cardon Dominique, « Dans l'esprit du Page-Rank. Une enquête sur l'algorithme de Google », *Réseaux*, 177/2013
- Cardon Dominique, *A quoi rêvent les algorithmes*, Paris, Seuil, 2015
- Cardon Dominique, Casilli Antonio, *Qu'est-ce que le digital labor ?*, Paris, INA, 2015
- Caron Daniel-J., *L'homme imbibé*, Paris, Hermann, 2014
- Casilli Antonio, *Les liaisons numériques*, Paris, Seuil, 2010
- Doueih Milad, *La grande conversion numérique*, Paris, Seuil, 2008
- Doueih Milad, *Pour un humanisme numérique*, Seuil, Paris, 2011
- Doueih Milad, Louzeau Frédéric, *Du matérialisme numérique*, Paris, Hermann, 2017
- Doueih Milad, Domenicucci Jacopo, (sous la direction de), *La confiance à l'ère numérique*, Boulogne Billancour, Berger Levrault, 2018
- Fogel Jean-François, Patino Bruno, *La condition numérique*, Paris, Grasset, 2013
- Galloway Alexander, *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, Cambridge, 2004
- Galloway Alexander, Thacher Eugene, *The Exploit. A theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007
- Guédon Jean-Claude, "Google : une mémoire en trompe-l'œil", dans *Intermédialités*, n°18, Automne 2011

- Jenkins Henry, *La culture de la convergence* [2006], trad. fr., Paris, Armand Colin-INA, 2014
- Latour Bruno, « *A Cautious Prometheus ? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)* », Falmouth, e-books, Universal Publishers, 2009
- Magué Jean-Philippe, “Les protocoles d’Internet et du web”, dans M. Sinatra, M. Vitali-Rosati, *Pratiques de l’édition numérique*, Montréal, PUM, 2014
- Martin Olivier, Dagiral Eric (sous la direction de), *L’ordinaire d’internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Paris, Armand Colin, 2016
- Méchoulan Eric, « Introduction. Des archives à l’archive », dans *Intermédialités*, n 18, Automne 2011
- Perriault Jacques, *La logique de l’usage*, Paris, L’Harmattan, [1989], 2008
- Proulx Serge, « La sociologie des usages, et après ? », dans *Revue Française des Sciences de l’information et de la communication*, 6/2015 (disponible en ligne)
- Sadin Eric, *La société de l’anticipation*, Paris, éditions inculte, 2011
- Sadin Eric, *La vie algorithmique*, Paris, éditions l’échappée, 2015
- Shklar Leon, Rosen Richard, *Web Applications. Architecture. Principes, Protocoles and Practices*, Chichester, John Wiley et Sons, 2003
- Stiegler Bernard, « Du psychopouvoir au neuropouvoir », dans *Le sujet digital*, Dijon, Les presses du réel, 2015
- Stiegler Bernard, « La société automatique », dans F. Jutand (dir.), *La métamorphose numérique*, Paris, Alternatives, 2013
- Stiegler Bernard, « Le bien plus précieux à l’époque des sociotechnologies », dans B. Stiegler (dir), *Réseaux sociaux*, Limoges, Fyp France, 2012
- Tricot André, Rouet Jean-François, *Les hypermedias. Approches cognitives et ergonomiques*, Paris, Hermes, 1998
- Wormser Gérard, « Les modèles économiques de l’édition numérique », dans M. Sinatra, M. Vitali-Rosati, *Pratiques de l’édition numérique*, Montréal, PUM, 2014

Articles de journal et forums en ligne :

<https://siecledigital.fr/2018/01/12/algorithmes-de-facebook-evolue-au-profit-des-profils-et-non-des-pages/>

<http://www.mac4ever.com/iphone/article?id=110994&app=true>

<http://www.liberation.fr/futurs/2016/03/02/facebook-on-sait-tout-de-vos-nuits>

<https://magnier.io/facebook-espionner-amis> ; [www.quora.com/Can-facebook-have-a-false-active-now-status](http://www.quora.com/Can-facebook-have-a-false-active-now-status) ;

[www.Google.fr/amp/s/jdrch.wordpress.com/2013/04/18/ignore-facebook-messenger-active-now-or-online-presence-info-its-inaccurate/](http://www.Google.fr/amp/s/jdrch.wordpress.com/2013/04/18/ignore-facebook-messenger-active-now-or-online-presence-info-its-inaccurate/) amp

<http://www.commentcamarche.net/forum/affich-31024198-etre-actif-sur-messenger-et-fb-alors-qu-on-dort-possible>

### **B3. Autrui, attention et émotion**

Allard Laurence, Alloing, Camille, le Behec Marianning, Pierre Julien, « Introduction », *Emergences. Les affects numériques*, *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 11/2017(en ligne : <http://rfsic.revues.org/2870>)

Bonitto-Donato Céline, *Rôle social, représentation et mauvaise foi chez Erving Goffman. Variations sur un thème sartrien*, Alter. Revue de phénoménologie, Alter 2009, Le monde social, 17

Calin Rodolphe, Sebbah François-D., *Le vocabulaire de Levinas*, Paris, Ellipses, 2011

Boltanski Luc, *La souffrance à distance*, [1993], Paris, Gallimard, 2007

Buber Martin, *Je et tu*, [1923] trad. fr Paris, Aubier, (1969) 2012

Citton Yves, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014

Dastur Françoise, *La phénoménologie en questions. Langage, altérité, temporalité, finitude*, Paris, Vrin, 2011

Dumouchel, Paul, *Emotions. Essai sur le corps et le social*, [1995], Le Plessis Robinson, Institut Synthélabo, 1999

- James William, *La théorie de l'émotion* [1903], trad.fr. Paris, Elibron Classics, 2006
- Julien François, « Faisons confiance au déroulement face au devancement », dans J. Birnbaum (dir.), *Où est passé le temps ?*, Paris, Gallimard 2012
- Macherey Pierre, *Identités*, Lille, De l'incidence éditeur, 2013
- Lévinas Emmanuel, *Totalité et Infini*, La Haye, Martinus Nijhoff, 1961
- Lévinas Emmanuel, *Entre nous. Essais sur le penser-à-l'autre*, Paris, Grasset, [1991], 2014
- Lévinas Emmanuel, *Les temps et l'autre*, Paris, PUF, 1983
- Lévinas Emmanuel, *Altérité et transcendance*, Paris, Fata Morgana, 1995
- Maquestiaux François, *Psychologie de l'attention*, Bruxelles, De boeck, 2013
- Patoska Joan, *Papiers phénoménologiques*, trad. fr., Grenoble, J. Million, 1965
- Petit Jean-Luc « Empathie et intersubjectivité », dans A. Berthoz, G. Jorland, (sous la direction de), *L'Empathie*, Odile Jacob, Paris, 2004
- Rizzolati Giacomo, Sinigaglia Corrado, *Les Neurones miroirs* [2006], trad. fr., Odile Jacob, Paris, [2008], 2011
- Sartre Jean-Paul, *L'être et le néant*, Paris, Gallimard [1943], 2012
- Sartre Jean-Paul, *Esquisse d'une théorie des émotions*, [1938], Paris, Hermann, 1995
- Sartre Jean-Paul, *La transcendance de l'ego*, Paris, Vrin, 1965
- Sebbah François David, *Levinas et le contemporain*, Besançon, Les solitaires intempestifs, 2009
- Tisseron Serge, *Le jour où mon robot m'aimera. Vers l'empathie artificielle*, Paris, Albin Michel, 2015
- Valery Paul, *Tel Quel*, Paris, Gallimard, [1941-1943], 2014
- Worms Frédéric, *Penser à quelqu'un*, Paris, Flammarion, 2014

## **B4. Corps et geste**

Anzieu Didier, *Le Moi-peau*, [1985], Paris, Dunod [1995], 2006,

Bergson Henri, *L'âme et le corps* [1912] Paris, PUF, 2011

Bernand Michel, *Le corps*, Paris, Seuil, 1995

Casilli Antonio, « Technologies capacitantes et "disability divide" : enjeux des usages numériques dans les situations de handicap », dans J. Gaillard, B. Andrieu (dir), *Vers la fin du handicap ?*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010

Cavallari Peppe, « Les affect dans l'environnement numérique : la ponctuation des affects », *Revue Française des sciences de l'information et de la communication*, n.11/2017 (disponible en ligne)

Citton Yves, *Gestes d'humanités*, Paris, Armand Colin, 2012

Dagognet François, *Le corps* [1992] Paris, PUF, 2008

Declerck Gunnar, *Résistance et tangibilité. Essai sur l'origine phénoménologique du corps*, Argenteuil, Le cercle herméneutique, 2014

Dolto Françoise, *L'image inconsciente du corps*, Paris, Seuil, 1984

Flüsser Vilem, *Pour une philosophie de la photographie*, trad. fr., Belval, Circé, 1996

Flüsser Vilem, *Les Gestes*, [1999], Bruxelles, Cahier du MIDI/Al Dante+ Aka, 2014

Godart Elsa, *Je selfie donc je suis*, Paris, Albin Michel, 2016

Goetz Benoît, *Théorie des maisons*, Lagrasse, Verdier, 2011

Guerin Michel, *Philosophie du geste*, Actes Sud, Paris, [1995], 2011

Harper Richard, « Une certaine idée du corps », dans B. Stiegler (dir), *Réseaux sociaux*, Limoges, Fyp France, 2012

Jousse Marcel, *L'Anthropologie du Geste*, Paris, Gallimard, [1974], 2008

Le Breton David, *La sociologie du corps*, Paris, PUF, 1992

Le Goff Jacques, Truong Nicolas, *Une histoire du corps au Moyen Age*, Paris, Liana Levi, 2003

Leroi-Gourhan André, *Le geste et la parole. Technique et langage*, [1965], Paris, Albin Michel

Lichtenszstejn Agathe, *Le selfie. Au frontières de l'égoportrait*, Paris, L'Harmattan, 2015

O'Gorman Marcel, « Introduction à la démence digitale », trad. fr, dans C. Larsonneur, A. Regnaud, P. Cassou-Noguès, S.Touiza (sous la direction de), *Le sujet digital*, Les presses du réel, Dijon, 2015

Marzano Michela, *La philosophie du corps*, Paris, PUF, 2007

Mauss Marcel, « Les techniques du corps », [1936], dans *Sociologie et anthropologie*, [1950], Paris, PUF 2013

Macé Marielle, *Styles. Critiques de nos formes de vie*, Paris, Gallimard, 2016

Méchoulan, Eric, « Un geste très simple et très irréparable : gestes et dispositifs dans *Les Doulos* de Jean-Pierre Melville (à paraître)

Pennac Daniel, *Journal d'un corps*, Gallimard, Paris, [2012], 2016

Morin Catherine, *Schéma corporel, image du corps, image spéculaire*, Toulouse, érés éditions, 2013

Schindler Paul, *L'image du corps*, [1950], tr.ad. fr, Paris, Gallimard, (1968), 2016

Nietzsche Friedrich, *Crépuscule des Idoles*, in *Œuvres philosophiques complètes*, vol. VIII, trad. Jean-Claude Hémery, Gallimard, Paris, 1974

Nova Nicolas, *Curious Rituals*, [curiousrituals.files.wordpress.com](http://curiousrituals.files.wordpress.com)

Vitali-Rosati Marcello, *Corps et virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2009

Wigdor Daniel, Wixon Dennis, *Brave Nui World. Designing Natural User Interfaces For Touch And Gesture*, Burlington, Morgan Kaufmann, 2011

## **B5. Jeu et fiction**

Aarseth Espen J., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et

- Londre, The Johns Hopkins University Press, 1997
- Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, (1981), 2011
- Baudrillard Jean, *La guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Paris, Galilée, 1991
- Bouchardon Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermes Science Publication, 2009
- Bouchardon Serge, Volckaert Vincent, *Déprise*, [deprise.fr](http://deprise.fr)
- Bourassa Renée *Les fictions hyper-médiatiques. Monde fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier éditeur, 2010
- Bouriau Christophe, *Le « comme si »*, Paris, Les éditions du cerf, 2013
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, [1958, 1967], 1991
- Cassou-Noguès, Pierre, *Mon zombie et moi. La philosophie comme fiction*, Paris, Seuil, 2010
- De Martino Ernesto, *La terre du remords* [1961], trad.fr. Paris, Gallimard, 1966
- Freud Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir* [1920], trad. fr., Paris, Payot, 1968
- Fédida, Pierre *L'absence*, Paris, Gallimard [1978], 2012
- Gebauer Gunter, Wulf Christoph, *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, [1998], trad. fr. Paris, Anthropos, 2004
- Genvo Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003
- Goffman Erwin, *La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi*, trad.fr. Paris, Les Editions e minuit, 1973
- Lambert Frédéric, *Je sais bien mais quand même*, Paris, Editions non standard, 2013
- Monjour Servanne, Vitali-Rosati Marcello, Wormser Gérard, « Le fait littéraire au temps du numérique : pour une ontologie de l'imaginaire », *Sens Public*, décembre 2016
- Niney François, *Le documentaire et ses faux-semblants*, Paris, Klincksieck,

2009 ; *L'épreuve du réel à l'écran : essai sur le principe de réalité documentaire*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, 2002

Niney François, *L'épreuve du réel à l'écran*, Bruxelles, De boeck, 2004

Pessoa Fernando, *Una sola moltitudine*, [1942], trad.it., Milan, Adelphi, 1979

Pessoa Fernando, *Le livre de l'intraquillité*, trad. fr., Christian Burgois éditeur, 1988

Pirandello Luigi, *Six personnages en quête d'auteur*, [1921] trad. fr., Paris, Flammarion, 1994

Queau Philippe, *Eloge de la simulation*, Seyssel, Chmap Vallon, 1986

Rancière Jacques, *Le partage du sensible*, Paris, La fabrique éditions, 2000

Rosset Clément, *Fantasmagories*, Paris, Les Editions de Minuit, 2006

Schaeffer Jean-Marie, « Quelle vérités pour quelle fictions ? », *L'Homme, Revue française d'anthropologie*, 175-176, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociales, 2005

Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999

Tisseron Serge, « La réalité de l'expérience de fiction », dans *L'Homme, Revue française d'anthropologie*, 175-176, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociales 2005

Vaihinger Hans, *La philosophie du comme si*, [1911], Paris, Kimé, 2008

Winnicott, Donald W., *Jeu et réalité* [1971], trad. fr., Gallimard, Paris [1975], 2016

Veyne Paul, *Les Grecs ont-ils cru à leur mythes ?*, Paris, Seuil, 1983

## **B6. Phénomène, perception et existence**

Alloa Emmanuel, *La résistance du sensible. Merleau-Ponty critique de la transparence*, Paris, Kimé, 2008

Barbaras Renaud, *Le désir et la distance. Introduction à une phénoménologie de la perception*, Paris, Vrin, 2006



Binswanger Ludwig, *Introduction à l'Analyse existentielle* [1947], trad. fr. paris, Les éditions de Minuit, 1971

Colette Jacques, *L'existentialisme*, Paris, PUF

Fabris Adriano, *Essere et Tempo. Introduzione alla lettura*, Roma, Carrocci, 2000

Fédier François, *Entendre Heidegger et autre exercices d'écoute*, Paris, Le Grand Souffle, 2008

Hatwell Yvette, « Introduction », dans Y. Hatwell, A. Streri, E. Gentaz (sous la direction de), *Toucher pour connaître*, PUF, Paris, 2000

Heidegger Martin, *Etre et Temps*, [1927], trad. fr., Paris, Gallimard, 1986

Heidegger, Martin « La thèse de Kant sur l'être » [1946], trad.fr, *Questions II*, Gallimard, Paris, 2000

Husserl Edmund, *L'idée de la phénoménologie* [1907] trad. fr. Paris, PUF, 1992

Husserl Edmund, *Idées directrices pour une phénoménologie* [1913] trad. fr. Paris, Gallimard, 1950

James William, *La théorie de l'émotion* [1903], trad.fr. Paris, Elibron Classics, 2006

James William, *Philosophie de l'expérience* [1909], trad. fr. Paris, Les empêcheurs de penser du nord, 2007

Lenay Charles, « C'est très touchant », La valeur émotionnelle du contact, dans P. Steiner, J. Stewart, Philosophie, technologie et cognition, *Intellectica*, 53-54, 2015

Levinas Emmanuel, *En découvrant l'existence avec Husserl et Heidegger*, Paris, Vrin, [1949], 2006

Liotard Jean-François, *La phénoménologie*, Paris, PUF, 1954

Merleau-Ponty Maurice, *Le primat de la perception*, [1934], Lagrasse, Verdier, 2014

Merlaeau-Ponty Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964

Merleau-Ponty Maurice, *L'oeil et l'esprit*, [1964], Paris, Gallimard, 2016

Minkowski Eugène, *Le temps vécu*, [1933], Brionne, Monfort 1988

Sebbah François-D., *Levinas*, Paris, Perrin, 2010

Sartre Jean-Paul, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard, 1996

Stiegler Bernard, *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, Paris, Flammarion, 2010

## **B7. Performativité et médiation**

Agamben Giorgio, *Che cos'è un dispositivo ?*, Roma, Nottetempo, 2006

Azéma Marc, *La préhistoire du cinéma*, Paris, Éditions Errance, 2011

Alloa, Emanuel, « Introduction. Au milieu des choses : une petite phénoménologie des médias », dans F. Heider *Chose et medium*, [1926], (trad. fr.), Paris, Vrin, 2017

Auslander Paul, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, London and New York, Routledge, [1999], 2008,

Auslander Paul, « Le direct numérique », dans J. Feral, E. Perrot (sous la direction de), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, PUR, 2013

Austin John L., *How to do Things With Words*, Oxford, Oxford University press, 1962

Bay-Cheng, Sarah ; Kattembelt Christian ; Lavender Andy ; Nelson, Robert *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010

Bolter, Jay David ; Grusin, Richard, *Remediation*, Cambridge, The MIT Press, 1999

Carrier-Lafleur Thomas, Gaudreaul Andre, Monjour Servanne, Vitali-Rosati Marcello, « L'invention littéraire des médias », *Sens Public*, 9 avril 2018 (disponible en ligne)

Cavallari Peppe, Vitali-Rosati Marcello, « Mouvement et cristallisation : l'actuel entre mythologie, cinéma et théorie du web », *Cahiers Sens Public* (à paraître)

Couldry Nick, « Liveness, reality and the mediated habits from television to the mobile phone », *The Communication Review*, n°7, 2004

Cuisset Anne ,« Le Performance Group et la performance selon Richard Schechner », dans G. Jolly (dir.), *Le réel à l'épreuve des arts. L'écran, la rue, la scène*, Paris, L'Harmattan, 2007

Danesi Marcel, *The Semiotics of Emoji*, New York, Boomsbury, 2017

Deotte Jean-Louis, Froger, Marion, Marinello Silvestra (dir), *Appareil et intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2007

Deotte Jean-Louis, *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*, Paris L'Harmattan, 2007

Dumouchel, Paul, *Emotions. Essai sur le corps et le social*, [1995], Le Plessis Robinson, Institut Synthélabo, 1999

Ferraris Maurizio, *Mobilisation totale*, [2015], trad.fr., Paris, PUF, 2016

Foucault Michel, *L'Ordre du discours*, Paris, Gallimard, 1971

Foucault Michel, « Le jeu de Michel Foucault », (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman), *Ornicar ?* Bulletin Périodique du champ freudien, 10/1977

Flüsser Vilem, *Choses et non choses* [1993], trad. fr , Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1996

Garcia Tristan, *La vie intense*, Paris, Autrement, 2016

Heider Fritz, *Chose et medium*, [1926], (trad. fr.), Paris, Vrin, 2017

Hess Charlotte, « La flânerie dans l'espace public : geste conceptuel et performance », dans I. Koch, N. Lenoir, *Démocratie et espace public : quel pouvoir pour le peuple ?*, Georg Olms Verlag, Zurich-New York, 2008

Larrue, Jean-Marc ; Pisano, Giusy (dir), « Introduction », dans *Les archives e la mise en scène. Hypermédialité du théâtre*, Lille, Presses universitaires du Septentrion-Centre Culturel International de Cerisy –la-Salle, Villeneuve D'Ascq, 2014

Larrue, Jean-Marc « Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale » dans J.-M. Larrue, (dir.), *Théâtre et intermédialité*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 2014

Laurel Brenda, *Computers As Theatre*, Boston, Addison-Wesley, [1991], 2014

Licoppe Christian, « Pragmatique de la notification », *Tracés*, 16/2009

Mc-Luhan, Marshall, *Pour comprendre les médias*, [1964], trad.fr., Paris, Point, 2012

Méchoulan, Eric *D'où viennent nos idées ?, Métaphysique et intermédialité*, Montréal, vlb éditeur, 2010

Schechner, Richard, *Performance*. Expérimentation et théorie du théâtre aux USA, éd. fr, Montreuil-sous-bois, Editions théâtrales, 2008

Szendy, Peter *À coups de points. La ponctuation comme expérience*. Paris, Les Éditions de Minuit, 2013

Chen Qing, *Mise en scène d'un corps performatif. Entre identité et altérité*, Paris, L'Harmattan, 2017

Treleani Matteo, «Dispositifs numériques : régimes d'interaction et de croyance », *Actes sémiotiques*, 117/2014

Turner Victor, *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, New York, Paj Publications, 1982

Turner Victor, *The Anthropology of Performance*, New York, Paj Publications, 1986

Winnicott Donald W., *Les objets transitionnels* [1969], trad. fr., Paris, Payot, (1969) 2010

Wulf Christoph, *Une anthropologie historique et culturelle. Rituels, mimésis sociale et performativité*, trad. fr., Paris, Téraèdre, 2007

Zumthor Paul, *Performance, réception, lecture*, Nantes, Préambule, 1990

## **B8. Présence et télé-présence**

Bazin André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 2011

Benjamin, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, (1939), ed. fr. Paris, Gallimard, 2000

Boal Augusto, *Legislative Theatre*, London, Routledge, 1998

- Boucher, Marc « Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté », *Archée*, revue d'art en ligne, 11/2006
- Bourassa, Renée, « De la présence aux effets de présence », dans J. Feral, E. Perrot (sous la direction de), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, PUR, 2013
- Bourdieu Pierre, *Méditations pascaliennes*, [1997], Paris, Seuil, 2004
- Brook Peter, *The Empty Space*, Londres, Mac Gibbon and Kee Ltd, 1968
- Cavallari Peppe, « Facebook ou l'utopie d'une absence », *Sens Public*, 10/2012 (disponible en ligne)
- Cavallari Peppe, « Safety Check : réseaux numériques et sentiment de sécurité », *Sens Public*, 30 novembre 2015 (disponible en ligne)
- Cavallari Peppe, « Le phonopostale et les sonorines : un échec riche d'idées », *Cahier de L'école Nationale Louis Lumière*, n. 10, 2017
- Comolli Jean-Louis, *Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Lagrasse, Verdier, 2004
- Comolli Jean-Louis, *Corps et cadre*, Lagrasse, Verdier, 2012
- Comolli Jean-Louis , Sorrel Vincent *Cinéma mode d'emploi. De l'argentique au numérique*, Lagrasse, Verdier, 2015
- De Kerckhove Derrick, *L'intelligence des réseaux* [1997], traduit de l'anglais par F. de Kerckove, Paris, Edition Odile Jacob, 2000
- Fayon David, Alloing Camille, *Développer sa présence sur Internet. Concevoir et déployer une stratégie sur les médias sociaux*, Paris, Dunod, 2012
- Feral Josette, Perrot Edwige « De la présence aux effets de présence. Ecart et enjeux », dans J. Feral (sous la direction de), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, PUR, 2012
- Gouhier, Henri *Le théâtre et l'existence*, Paris, Vrin, 1991
- Gouhier, Henri *L'essence du théâtre*, Paris, Vrin, 2002
- Ibnelkaïd Samira, « Scénographie d'une ouverture d'interaction vidéo », *La Communication à travers les écrans, Réseaux*, 194/2015

Ionesco E, Eugène *La Cantatrice chauve*, Éditions Gallimard, Paris, 1954

Licoppe Christian « Les formes de la présence », *Revue Française des Sciences de l'information et de la communication*, 1/2012 (disponible en ligne)

Licoppe Christian « Apparitions », multiples salutations et »coucou. L'organisation séquentielle des ouvertures de conversations visiophoniques Skype », dans *La Communication à travers les écrans, Réseaux*, 194/2015

Mondada Lorenza, « Ouverture et pré-ouverture des réunions visiophoniques », dans *La Communication à travers les écrans, Réseaux*, 194/2015

Nova Nicolas, *Les flops technologiques*, Limoges, Fyp, 2011

Perriault Jacques, *Mémoire de l'ombre et du son. Une archéologie de l'audiovisuel*, Paris, Flammarion, 1981

Pitozzi Enrico « Perception et sismographie de la présence », dans J. Feral, E. Perrot (sous la direction de), *Le réel à l'épreuve des technologies*, Rennes, PUR, 2013

Plasseraud Emmanuel, *L'arts des foules. Théorie de la réception filmique comme phénomène collectif en France (1908-1930)*

Sebbah François-D., « Traces numériques : plus ou moins des fantôme(s) ? », dans *Le sujet digital*, Dijon, Les presses du réel, 2015

Teste Cyril, *Festen* (adaptation théâtrale de Bo Hr. Hansen), Collectif MxM, 2015

Teste Cyril, *Festen*, performance filmique, Collectif MxM, Création Bonlieu Scène Nationale, 2017

Vitali-Rosati Marcello, « Médiatété de la présence et multiplicité ontologique », *Blog de Sens Public*, 04/2016 (disponible en ligne)

## **B9. Réseaux sociaux, Smartphones et messageries**

Allard Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Cavalier Bleu, 2010

Allard Laurence, « De l'hypertexte au « mobtexte » : les signes métissés de la culture mobile. Ecrire quand on agit », dans C. Angé (dir), *Les objets hypertextuels. Pratiques et usages hypermédiatiques*, Paris, Iste éditions, 2015

*Baromètre du numérique 2017*, Ministère de l'économie et des finances, L'Agence du numérique, Arcep, Conseil général de l'économie, de l'industrie, de l'énergie et des technologies (disponible en ligne : [www.economie.gouv.fr/cge/barometre-numerique-edition-2017](http://www.economie.gouv.fr/cge/barometre-numerique-edition-2017))

Christin Anne-Marie (dir), *Histoire de l'écriture. De l'idéogramme au multimédia*, Paris, Flammarion, 2012

Barus-Michel, Jacqueline « Une société sur écrans », dans N. Aubert, C.Haroche (sous la direction de), *Les tyrannies de la visibilité*, Toulouse, érès éditions, 2011

Cardon Dominique, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du Web 2.0 », dans *Réseaux*, vol. 26, 152/2008

Cardon Dominique, *La démocratie Internet*, Paris, Seuil, 2010

Cardon Dominique, Prieur Christophe, « Comment la conversation a façonné le web », dans O. Martin, E. Dagiral (dir), *L'ordinaire d'internet*, Paris, Armand Colin, 2016

Cardon Dominique, « L'identité comme stratégie relationnelle », dans *Traçabilité et réseaux*, Hermès 53, Paris, CRNS éditions, 2009

Christin Anne-Marie (dir), *Histoire de l'écriture. De l'idéogramme au multimédia*, Paris, Flammarion, 2012

Christine Anne-Marie, *L'image écrite ou de la déraison graphique*, Paris, Flammarion, (1995) 2009

Combes Céline, Volchaert-Legrier Olga, « SMS en Guyane et en Métropole : étude chez des adolescents de 14 ans », dans *Communication, électronique,, cultures et identités*, Actes du colloque international, Université du Havre, Klog éditions, 2014

Dalsuet Anne, *T'es sur Facebook ?*, Paris, Flammarion, 2013

*Digital in 2018 Global Overview*, We Are Social, Hootsuite (disponible en ligne : [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net))

Fauré Christian, « La pharmacologie des réseaux sociaux », dans B. Stiegler (dir), *Réseaux sociaux*, Limoges, Fyp France, 2012

Ferraris Maurizio, *T'es où ? Ontologie du téléphone mobile*, [2005], Paris, Albin Michel, 2006

Ferraris Maurizio, *Ame et iPad* [2013] trad. fr, Montréal, Parcours Numériques, PUM, 2014

Georges Fanny, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis numérique*, Paris, Université Panthéon-Sorbonne, 2007

Goody Jack, *La raison graphique* [1977], trad. fr., Paris, Les Editions de Minuit, 1979

Harper Richard, *Texture : Human Communication in the Age of Communication Overload*, Cambridge, MIT Press, 2010

Jaréguiberry Francis, « L'exposition de soi sur Internet : un souci d'être au-delà du paraître », dans N. Aubert, C.Haroche (sous la direction de), *Les tyrannies de la visibilité*, Toulouse, érès éditions, 2011

Jurgenson Nathan, "The IRL Fetish", *The New Inquiry*, juin 2012 (disponible en ligne)

Jurgenson Nathan, "The Disconnectionnist", *The New Inquiry*, novembre 2013 (disponible en ligne)

Jurgenson Nathan, "Fear of Screens", *The New Inquiry*, janvier 2016 (disponible en ligne)

Labarre Albert, *Histoire du livre*, Paris, PUF, 1985

Manguel Alberto, *Une histoire de la lecture*, [1996], trad. fr, Paris, Acte Sud, 1998

Martin Olivier, Dagiral Eric, « Sur Facebook les jeunes sont –ils dans un monde à part ? », dans O. Martin, E. Dagiral (dir), *L'ordinaire d'internet*, Paris, Armand Colin, 2016

Merzeau Louise, « Du signe à la trace : l'information sur mesure », dans *Traçabilité et réseaux*, Hermès 53, Paris, CRNS éditions, 2009

Moulier-Boutang Yann, « Les réseaux sociaux numériques : une application de la force de liens faibles », dans B. Stiegler (dir), *Réseaux sociaux*, Limoges, Fyp France, 2012

Rieffel Rémy, *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Paris, Gallimard, 2014

Serres Michel, *Petite poucette*, Paris, Le Pommier, 2012



Tisseron Serge, « Les nouveaux réseaux sociaux : visibilité et invisibilité sur le net », dans N. Aubert, C.Haroche (sous la direction de), *Les tyrannies de la visibilité*, Toulouse, éres éditions, 2011

Turkle Sherry, *Reclaiming Conversation*, Boston, Penguin Press, 2015

Vandendorpe, Christian, , *Du papyrus à l'hyper-texte*, Paris, la Découverte, 1999

Volkart Edmund H. (dir.), *Social Behaviour and Personality, Contributions of W.I. Thomas to Theory and Social Research*, New York, Social Science Research, 1951

Wolton Dominique, *Mc Luhan ne répond plus. Communiquer c'est cohabiter*, Paris, Editions de l'Aube, 2009

## **B10. Virtuel et réel**

Badiou Alain, *A la recherche du réel perdu*, Paris, Fayard

Bodini Jacopo, « Immédiation : l'écran comme écart » dans M. Carbone, A. C. Dalmaso, J. Bodini (sous la direction de), *Vivre par(mi) les écrans*, Les presses du réel, 2016

Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968

Doueïhi Milad, *Qu'est-ce que le numérique ?*, Paris, PUF, 2013

Doueïhi Milad, Louzeau Frédéric, *Du matérialisme numérique*, Paris, Hermann, 2017

Fabris Adriano, *Ethics of Information and Communication Technologies*, Springer, 2018

Floridi Luciano, *Infosfera. Filosofia e Etica dell'informazione*, Torino, Giappichelli, 2009

Jutand Francis, « La métamorphose numérique », dans *La métamorphose numérique*, Paris, Edition Alternatives, 2013

Hayat Michaël, « Écrans pour la pensée, écrans de pensée », dans *Réel-virtuel : enjeux du numérique*, n° 5, Hors écran, 2016

Lévy Pierre, *Les technologies de l'intelligence*, Paris, La Découverte, 1990

- Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998
- Maignien Yannick, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction numérisée », *Bulletin des bibliothèques de France*, ENSSIB, 1996
- Mathias Paul, *Qu'est-ce que l'internet ?*, Paris, Vrin, 2009
- Matte Blanco Ignacio, *L'inconscio come insiemi infiniti. Saggio sulla bi-logica*, Torino, Einaudi, 1981
- Matte Blanco Ignacio, *Pensare, sentire, essere*, (éd.it.) Torino, Einaudi, 1995
- Morse Margaret, *Virtualities : Television, Media Art, and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press, 1998
- Quignard Pascal, *Petits traités I*, Paris, Gallimard, 1990
- Rosset Clément, *Le réel et son double*, Paris, Gallimard, (1974), 1976
- Rosset Clément, *L'objet singulier*, Paris, Les Editions de Minuit, (1979) 1985
- Rosset Clément, *L'invisible*, Paris, Les Editions de Minuit, 2012
- Tisseron Serge, *Virtuel, mon amour*, Paris, Albin Michel, 2008
- Tisseron Serge, *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Paris, Dunod, 2012
- Turkle Sherry, *Reclaiming Conversation*, Boston, Penguin Press, 2015
- Turkle Sherry, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster Paperbacks, 1995
- Vial Stéphane, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, [2013], 2017
- Vitali-Rosati Marcello, *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012
- Vitali-Rosati Marcello, *Égarements*, Hermann, Paris, 2014,
- Zizek Slavoj, *Dello sguardo e altri soggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi*, édition italienne dirigée par D. Cantone, L. Chiesa, Pasian di Prato, Campanotto, 2004

## **B11. Vision, image, design**

- Alberti Leon Battista, *De la peinture*, [1435], trad. fr. Paris, Macula Dedale, 1992
- Aristote, *La Poétique*, dans *Ouvres complètes*, Paris, Gallimard, 2014
- Arnheim Rudolf, *La pensée visuelle* [1969], trad.fr., Paris, Flammarion, 1976
- Barthes Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957
- Baudrillard Jean, *Le système des objets*, Paris, Gallimard [1968], 2014
- Beyart-Geslin Anne, *Sémiotique des objets. La matière du temps*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015
- Belting Hans, *Une histoire du visage*, [2013] trad. fr., Paris, Gallimard, 2017
- Belting Hans, « La fenêtre et le moucharabieh : une histoire de regards entre Orient et Occident », dans E. Alloa (dir), *Penser l'image*, Dijon, Les presses du réel , (2010) 2011
- Benjamin, Walter *Petite histoire de la photographie*, Essais I, 1922-1934, Paris, Denoël-Gonthier, 1971
- Bolter Jay David, Gromala Diane, *Windows and Mirrors, MIT [2003], 2005*
- Bright Susan, *Autofocus : L'autoportrait dans la photographie contemporaine*, Paris, éditions Thames & Hudson, 2005
- Cauquelin Anne, *L'invention du paysage*, Paris, PUF, 2013
- Dagognet François, *Faces, surfaces, interfaces*, Paris, Vrin, [1982], 2007
- Dagognet François, *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989
- Debray Roger, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, (1992), 2011
- Deleuze Gilles, *Francis Bacon. Logique de sensation*, Paris, [1981], Seuil, 2002
- Didi-Huberman Georges, *Images malgré tout*, Paris, Les Editions de Minuit, 2003
- Dibi-Guberman Georges, *Rendre une image*, dans E. Alloa (dir), *Penser l'image*, Dijon, Les presses du réel, (2010) 2011
- Droillat Benoît, Wainer Marina, *Le design des interfaces numériques en 170 mots-clés*, Paris, Dunod, 2013

Galloway Alexander, *The Interface Effect*, New York, Polity Press, Malden, 2012

Gombrich Ernst H., *L'art et l'illusion* [1960], trad. fr., Paris, Phaidon, 2002

Junod Paul, *Transparence et opacité. Essai sur les fondements de l'art moderne*, Laussane, L'Age de l'homme, 1976

Kozloff Max, *Le jeu du visage. Le portrait photographiques depuis 1900*, Paris ; Phaidon, 2008

Le Brun, Charles, *Methode pour apprendre à dessiner les passion, Proposée dans une conférence sur l'expression générale et particulière*, [1702], Londre, Forgotten Books, 2015

Le Brun, Charles, *Expressions passions de l'âme, représentées en plusieurs testes gravées*, [1727], Paris, Hachette-BnF, 2016

Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, [2001], trad.fr, Dijon, Les presses du réel, [2010], 2015

Martin Cécile, « Petite histoire de l'écran, de Lascaux à l'i-Pad », Paris, Ina Global, 01/2014

Merzeau Louise, « De la face au profil : l'aventure numérique du visage », *INA Global*, 04, 2015

Nogier Jean-François, *Ergonomie du logiciel et design web*, Paris, Dunod, [2001], 2005

Norman Donald. A. , *Design émotionnel. Pourquoi aimons-nous (ou détestons-nous) les objets qui nous entourent ?*, [2004], trad. fr., Bruxelles, De boeck, 2012

Panofsky Erwin, *La perspective comme forme symbolique*, trad.fr., Paris, Les éditions de minuit, , (1975), 2014

Poivert Michel (sous la direction de), *L'événement : les images comme acteurs de l'histoire*, Paris, Hazan, Editions du jeu de Paume, 2007

Roxin Ioan, Mercier Daniel, *Multimédia : les fondamentaux*, Paris, Vuibert, 2004

Sartre Jean-Paul, *L'imaginaire* [1940] Paris, Gallimard, (1986) 2005

Szendy Peter, *Le supermarché du visible*, Paris, Les Editions de Minuit, 2017

Teste Cyril, *No Body*- performance filmique, mise en scène, Collectif MxM, 2015

Teste Cyril, *Festen* -performance filmique, mise en scène Collectif MxM, Création Bonlieu Scène Nationale, 2017

Tisseron Serge, *Le mystère de la chambre claire*, Paris, Les Belles Lettres, 1996

Treleani Matteo, « Bientôt la fin de l'écran », Paris, *Ina Global*, 01/2014

Vial Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2010

Wajcman Gérard, *Fenêtre. Chroniques du regard et de l'intime*, Lagrasse, Verdier, 2004

Wrona Adeline, *Face au portrait. De Sainte-Beuve à Facebook*, Paris, Hermann, 2012

Sur Youtube :

*Noah takes a photo of himself every day for 6 years* (en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6B26asyGKDo>)