Le corps à l'épreuve des applications : des « petits gestes » éprouvants ?

Inès Garmon

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/3102>

DOI : 10.4000/lcc.3102

ISSN : 2430-4247

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Référence électronique

Inès Garmon, « Le corps à l'épreuve des applications : des « petits gestes » éprouvants ? », *Les chantiers de la création* [En ligne], 12 | 2020, mis en ligne le 01 avril 2020, consulté le 27 avril 2020.

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/3102> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lcc.3102>

Ce document a été généré automatiquement le 27 avril 2020.

Tous droits réservés

Le corps à l'épreuve des applications : des « petits gestes » éprouvants ?

Inès Garmon

« Les mains [qui] sont un peu notre âme faite
chair »

Marcel Jousse, *Mimisme humain et Style Manuel*

- 1 Dans *l'Adieu au corps*, David Le Breton fait le constat suivant :

Le corps n'est plus seulement dans nos sociétés contemporaines l'assignation à une identité tangible, l'incarnation irréductible du sujet, son être-au-monde mais une construction, une instance de branchement, un terminal, un objet transitoire et manipulable susceptible de maints appariements. (Le Breton 29-30)

- 2 Considérant le numérique et les industries du web mobile et marchand, force est de constater que la miniaturisation des appareils les colle si bien au corps que l'utilisateur « ferait corps » avec son *smartphone*. C'est en tout cas une représentation vive et une critique adressée à ces nouvelles industries, par exemple mise en scène dans une œuvre attribuée à l'artiste Banksy où le corps de l'utilisateur est hybridé et enchaîné au téléphone (Figure). Nous intéressant aux normes de fonctionnement techniques, sociales et culturelles des dispositifs mobiles usuels, nous proposons d'explorer cette hypothèse d'un corps éprouvé par le numérique, appareillé, prolongé, mais aussi outillé et instrumentalisé.

« Mobile addiction »

Graff attribué à Banksy

Source : https://www.mac4ever.com/actu/93257_quand-banksy-denonce-l-addiction-aux-smartphones

- 3 Articulant du corporel, du sémiotique et du calcul, des enjeux sociaux, économiques et anthropologiques, les gestes de manipulation des interfaces tactiles permettent d'observer la façon dont l'industrie et le numérique engagent les corps et les éprouvent. Ce sont des artefacts imposés aux utilisateurs. Mais aussi, ils engagent le corps entier dans l'action et non uniquement les doigts qui en permettent l'usage – il suffit d'observer les postures et les corps des usagers pour constater à quel point c'est tout le corps qui est pris dans l'interaction. Nous proposons, pour les qualifier, le terme de *digipulation*¹ pour souligner la place du pouce ou de l'index dans l'activité. Ces gestes, tels que le *swipe*, le *scroll*, le *tap*, ou le *pinch*, sont une médiation et une articulation entre le corps, la technique et l'industrie, et permettent d'étudier aussi bien le corps réel et virtuel de l'utilisateur, que celui projeté ou figuré dans ces écrans.
- 4 Considérant ensuite le numérique comme de l'écriture², soit un texte s'écrivant à l'écran et dans les couches de calcul, ces gestes sont bien plus que des gestes. Permettant la lecture du texte numérique et son activation, il s'agit des formes de ce qu'Yves Jeanneret a défini comme de la *lecture gestualisée* :
 Modalité de lecture propre aux médias informatisés et aux écrits d'écran. Après la lecture à haute voix et la lecture silencieuse, il s'agit d'une forme de lecture qui se traduit par un geste d'activation des signes. *Lorsque nous cliquons sur une icône, nous interprétons ce signe comme un moyen d'agir sur le texte et attendons que quelque chose apparaisse.* (Jeanneret Lexique)
- 5 Nous avons posé le terme de « petit geste » comme lieu où s'articulent une procédure gestuelle et une « petite forme » (Candel, Jeanne-Perrier, Souchier 24) sémiotique reconnaissable ; une définition opératoire visant à les dénaturer et à comprendre leur complexité. Dès lors, nous proposons d'observer dans quelle mesure le corps est sollicité, éprouvé et « in-formé » par ces petits gestes de *digipulation*.
- 6 Parmi les gestes réalisés quotidiennement sur l'écran, on peut distinguer ceux permettant l'usage du système (par exemple passer d'un écran à l'autre, faire défiler ses photos, paramétrer son agenda ou un réveil) de ceux proposés dans le cadre de plateformes de réseaux sociaux, d'applications e-commerce ou encore d'information : les gestes permettant la manipulation des industries du numérique sont en effet, du point de vue de leur forme gestuelle (Candel 122), identiques aux premiers mais varient dans leurs formes sémiotiques. Il peut s'agir de gestes auxquels ont été rajoutés des contenus spécifiques (une forme de cœur pour déclarer apprécier un profil, par exemple, pour le *swipe* de Tinder ou le *tap* sur un cœur dans de nombreuses applications). Mais surtout, ils présentent des enjeux industriels spécifiques, comme

récolter des informations comportementales sur l'utilisateur ou encore engager des appropriations sociales étonnantes (tels que le *scroll* de Facebook ou d'Instagram, qui passent pour addictifs et infinis).

- 7 A l'aide d'une analyse sémio-anthropologique³ de cas typiques et des discours qu'ils donnent à produire, on observera ce que le numérique et ses industries font au corps et aux gestes, ce qu'ils leur font et leur font faire. Pour apporter des éléments de réponse, nous proposons donc une réflexion sur ces petits gestes des interfaces : le *swipe*, le *scroll* et le *tap* ; dans le cadre d'applications de type Facebook, Instagram, Tinder, Amazon, La Matinale du Monde, etc.
- 8 Nous verrons que, loin d'abolir le corps, le numérique l'engage pleinement. C'est même un *hacking* du corps qui s'opère, au bénéfice de ces industries culturelles et marchandes. Enfin, morcelé et fétichisé, le corps de l'utilisateur semble porter les stigmates sensibles de l'industrie, formes de traces de son usage et de son branchement.

Le corps sollicité et mis en mouvement par les écrans

- 9 Médiation avec la technique sollicitant le corps et l'esprit pour leur réalisation, ces gestes fournissent du matériel symbolique, sensoriel et affectif à l'expérience médiatique. Mais, alors que les discours autour de « l'intuitivité » des interfaces laissent penser qu'ils ne nécessiteraient aucun effort pour leur adoption, un apprentissage du corps est tout de même nécessaire pour les maîtriser.

Le corps, la chair et l'esprit mis en mouvement

- 10 La mise en marche de ces dispositifs requiert la présence physique et l'activité de l'utilisateur : c'est son corps, mais aussi sa chair et son esprit qui sont, par l'actualisation de ces gestuelles, mis en mouvement.
- 11 Outre la vue, stimulée par les écrans jouant de formes animées, colorées et dynamiques, le sens du toucher est de toute évidence engagé dans la *digipulation* : le touché du geste sur l'écran déclenche l'activité technique et algorithmique des applications. Le moindre geste participe à l'écriture du texte numérique – toucher l'écran est susceptible d'activer la géolocalisation pour l'appareil et effleurer une forme d'enclencher sa validation. C'est de la qualité du toucher et de la pression du doigt, du nombre de doigts mobilisés, de la direction sur l'écran et du sens que dépendent toutes les opérations techniques. La chair est impliquée et ce n'est que sur le sens du toucher que comptent par exemple les gestes à retour haptiques, avec une vibration sur la pulpe du doigt pour informer de l'opérativité d'une procédure – soit par un *feedback* sensoriel et non plus visuel. La dimension tactile de ces gestualités est en effet très impliquante, dans la mesure où le toucher est considéré comme :

Le sens même du corps tout entier : par lui pénètrent en nous les impressions du dehors, par lui se révèle toute souffrance intérieure de l'organisme, ou bien, au contraire, le plaisir de l'acte de Vénus. (Lucrèce, cité par Le Breton 175)
- 12 Cette qualité tactile favorise une relation intense à la machine, rendant l'activité elle-même plaisante. Par-là s'explique en partie la manie, « routine quotidienne », d'allumer

et d'éteindre son écran : ils donnent une contenance, sont rassurants, et sont quelques fois même à peine conscients.

- 13 Ensuite, la mise en mouvement du corps met en mouvement l'esprit. Alignant l'œil, la main et l'écran, la *digipulation* engage différentes opérations de *sémiose* en série presque insensibles mais nécessaires. Chaque geste a en effet un sens contextuel, selon le contenu sémiotique élaboré par la conception dans les diverses applications. Par exemple, réalisant un *tap* sur une petite forme de cœur, l'utilisateur se trouve d'abord confronté à une forme métaphorique usuelle, un cœur, qu'il reconnaît comme une métaphore de l'amour ou de l'intérêt. Il lit d'abord la proposition de *like*, puis l'interprète comme une proposition activable, par exemple pour déclarer apprécier un contenu ou quelqu'un sur Tinder ; puis activant et actualisant cette déclaration d'intérêt, il interprète sa propre action. Chaque actualisation demande donc d'associer l'interprétation d'un geste technique sur une petite forme sémiotique, elle-même symbole ou métaphore d'une activité. L'utilisateur doit faire l'effort, désormais devenu insensible par leur « rejeu », d'interpréter la proposition gestuelle à associer à la forme et à la proposition de l'écran. Partant en effet des observations de l'anthropologue du geste Marcel Jousse, le « rejeu » continu d'un geste – ici de gestes aux variations limitées – facilite leur mémorisation :

On a la mémoire de telle interaction, de telle autre interaction, c'est-à-dire que nous ne savons pas tout ce qui s'interactionne autour de nous, mais nous savons ce qui, en interactionnant, s'est im-primé en nous et s'ex-prime. C'est cela le Rejeu et c'est cela la Mémoire dans son mécanisme vivant et gestuel qui est le seul mécanisme de la Mémoire. (Jousse, 1974, 62-63)

- 14 Désormais « infra-ordinaires » (Souchier, 2012, 3), ces gestes mettent pourtant bien l'esprit en marche. Celui-ci est mis en mouvement, mais en plus sur lui s'impriment ces petits gestes dont la signification se déploie et s'impose de façon presque insensible par l'imitation corporelle.
- 15 Corps et esprit sont étroitement liés dans la *digipulation* : c'est deux, voire trois ou plus opérations de *sémiose* qui s'articulent et dont le corps est le « foyer » ou le « substrat » (Fontanille 16).

Une prétention à un couplage sensoriel et moteur

- 16 Tout vise ensuite à faciliter la projection corporelle dans l'écran et dans l'action, dans l'espace représenté. Cette impression d'évidence et sa naturalisation passe par un travail des interfaces et de leurs dynamismes par les concepteurs.
- 17 Un travail de construction des écrans semble répondre aux « schémas corporels »⁴ (Head & Holmes 1911, cités par Julien & Warnier 20) et cognitifs de l'utilisateur. D'un point de vue kinésique et de la maniabilité, les écrans semblent construits pour que l'utilisateur ait la sensation d'avoir un pouvoir de localisation étendu au bout du doigt et jusque dans l'écran. Il est manipulable à l'aide de l'articulation du pouce ou de l'index si l'on préfère se servir d'une seule main. Quant aux formes sémiotiques, leurs dimensions sont pensées pour être activables à bon escient et réduire le nombre d'erreurs. Elles s'appuient en outre sur une rhétorique symbolique et culturelle pour éviter tout contresens de l'utilisateur – une icône ou un mot. La mémoire corporelle et culturelle de l'activité de lecture est même plus largement stimulée par les interfaces et leurs figurations : le *swipe* rappelle la lecture en feuillets et le *scroll* de Facebook,

Instagram, Twitter ou Amazon, celui du rouleau, le « rotulus » (Souchier, 1999, 36). De la sorte, les concepteurs s'assurent une prise en main rapide et un minimum d'erreurs d'interprétation de la part des utilisateurs.

- 18 C'est ensuite une forme de couplage que cherchent à opérer ces interfaces. Etudiant les jeux-videos, Etienne Pereny propose, à partir de l'approche cybernétique, la notion de « couplage sensori-moteur » (166) pour décrire la relation de l'utilisateur à l'image interactive (et jouable dans son cas). Si on élargit cette notion aux écrans d'applications de consommation ou de socialisation⁵, on observe que ceux-ci ont « prétention » (Jeanneret Lexique) à se coupler au corps de l'utilisateur et à prolonger ses sens de la même façon ou presque que le jeu vidéo. « Le cercle de l'image jouable » (Pereny 139) est peu étendu dans ces écrans, mais toutefois intense puisque, s'il est bien développé, il répond de façon synchronique aux actions de l'utilisateur, cherchant le plus de rapidité et de précision. Cette prétention repose sur les manières d'élaborer ces interfaces et sur un travail pour les rendre les plus réactives possibles pour l'œil. L'impression est donnée d'avoir une prise sur l'écran, la main dessus. Celle-ci passe par la disparition de la médiation : la *fluidité* sémiotique des gestes est en effet une préoccupation du développement. Plus le geste paraît *liquide*, *smooth*, comme le disent les développeurs pour insister sur cette sensation recherchée sous les doigts par l'image en action, plus l'utilisateur a l'impression que la *digipulation* est quelque chose de naturel. Ces métaphores visent cette sensation de matérialité et d'immédiateté : quelque chose se passe entre la vue et le toucher, si bien que l'utilisateur paraît commander l'écran.
- 19 Stimulés, les sens sont captés et optimisés pour rendre la *digipulation* compréhensible et agréable. On se trouve alors face à une forme de kinésie jouant de la synesthésie, de kinesthésie : c'est bien toute la relation œil/ main/ écran qui participe du sens donné à l'action.

Un ajustement et une adaptation nécessaire

- 20 Le travail de conception est donc mis au service de cette prétention à un couplage et la mémoire corporelle participe de l'interprétation de l'utilisateur et en guide le sens. Cependant, un ajustement corporel est induit pour leur réalisation, passant par une forme de dressage des gestes et de la gesticulation.
- 21 Beaucoup de ces gestes sont aujourd'hui routinisés. Le corps cependant, de façon insensible, a dû fournir un effort pour les maîtriser. Cet apprentissage des procédures est renouvelé régulièrement avec les mises à jour impliquant que l'utilisateur s'adapte et modifie ses procédures gestuelles. Ensuite, il doit adapter sa posture, tenir l'écran d'une certaine façon, en position de surplomb la plupart du temps. Tout cela en gérant sa propre présence au monde et son corps dans l'espace réel (le bus, la salle de classe, le travail, etc.). On peut alors parler avec Yves Jeanneret d'une forme de « skyzokinésie » (63) au sens où une dissociation constante est à opérer pour l'utilisateur entre l'action à l'écran, l'activité de calcul et l'action réalisée du point de vue du projet de communication.
- 22 En outre, si ces gestes s'appuient sur la mémoire corporelle, leur interprétation demande sans cesse une adaptation cognitive de l'utilisateur, dans la mesure où chaque application ou presque propose son univers formel, gestuel et sémiotique. Cela se traduit par une différence du sens proposé à l'interprétation (par exemple, le *like* de

Tinder permettant de sélectionner des candidats à la rencontre diffère de celui de Facebook permettant de déclarer apprécier un *post* ; et par des variations sémiotiques qui les rendent reconnaissables tout en les distinguant. Du fait des variations nombreuses auxquelles est confronté l'utilisateur combinant ces interfaces, il y a sans cesse un recadrage à opérer de ce qu'impliquent certains gestes et de la vision du monde proposé.

- 23 Ces médiations soumettent l'intellect à un double « apprentissage » (Béguin 128) : l'utilisateur intègre la relation médiatique et opère les processus de *sémiose* enclenchés par l'interface, tout en fournissant un effort pour apprendre les subtilités entre les gestes et les bonnes postures pour tenir son *smartphone*.
- 24 Prétendant prolonger le corps et capitalisant les sens pour encadrer l'activité cognitive, ces modalités de lecture du numérique visent à opérer un couplage sensoriel qui ne peut donc se passer d'un ajustement corporel de l'utilisateur. L'engagement est provoqué par un travail des concepteurs pour que la technique se greffe et se coule dans les schémas sensori-moteurs ; ils sont aujourd'hui incorporés, c'est pourquoi ils passent inaperçus.

Le corps *hacké* par les écrans et les industries marchandes

- 25 Le corps n'est ni inerte, ni passif dans la *sémiose* : il est au contraire « d'emblée une intelligence du monde » (Merleau-Ponty 272). Touchant le corps et le travaillant, les médias informatisés et marchands jouent de cette localisation corporelle de la lecture des phénomènes et de leurs compréhensions pour mettre en œuvre leurs programmes économiques, qui sont ceux du Big Data.

Des « petits gestes » équipant l'esprit

- 26 Ces « petits gestes » sont « organisateurs du lire » (Béguin 148) et plus encore, du faire. La métaphore de l'équipement proposée vise à souligner le caractère artéfactuel de ces gestes instrumentant l'esprit, mais qui sont aussi imposés : cet outillage, inopérant pour la machine mais opératoire pour l'utilisateur et à sa seule destination, participe au fonctionnement du dispositif (et même de plusieurs de ces applications mises en réseaux).
- 27 Considérant les écrans de ces interfaces, l'abondance des formes sémiotiques, des couleurs et des variations saute aux yeux. Tout ce qui y figure est pensé et travaillé, et, toutes ensembles, ces formes sont de riches propositions à l'interprétation. Cette abondance de matériau sémiotique, visuel et sensoriel attire et retient l'œil, fixe l'attention. En un sens, ces industries capitalisent sur la tendance de l'homme à transformer les objets en signes et à les interpréter. Il est, pour reprendre l'expression de Boris Cyrulnik, ensorcelé : « L'homme est deux fois ensorcelé, nous dit-il, par l'évolution qui façonne son monde et suscite la pensée qui façonne son monde » (13). En un sens, ces gestes, objets de l'évolution technique façonnant le monde, participent à susciter une pensée propre, celle de la forme associée à la procédure gestuelle.
- 28 L'utilisateur ensuite doit faire bouger ses cadres de pensée pour les faire coïncider avec ceux imposés : en adoptant le geste, il en adopte l'axiologie et cela est facilité par la

mise à disposition de formes figuratives aux sens plus ou moins fixés. Les formes des « petits gestes » sont souvent stéréotypées (un cœur, une enveloppe, un ascenseur pour le *scroll* etc.). Autorisé par cette dimension stéréotypée à développer une forme de liberté d'interprétation (chacun peut y mettre une variation symbolique, personnelle, contextuelle), l'utilisateur doit tout de même accepter une certaine représentation, qui est une manière de voir le monde et de s'y tenir. Si cette représentation n'est pas tout à fait arbitraire - elle doit assurer la bonne interprétation, par l'utilisateur, des propositions « digipulables » à l'écran - elle reste tout de même construite et résulte d'énoncés de *design*, de normes techniques et ergonomiques. C'est pourquoi, à partir des travaux de Gregory Bateson, nous proposons le terme « d'éco-ergonomie » de l'esprit, c'est-à-dire d'écologie de l'esprit par la main (et en un minimum de gestes). Au service de cette éco-ergonomie : le nombre limité de gestes, l'usage de formes symboliques et stéréotypées et des métaphores qui proposent une forme de structure pour la pensée - comme l'ont montré les travaux de Lakoff et Johnson (1985).

- 29 C'est donc une construction de l'esprit et une façon de voir le monde, comme des lunettes par les mains, qu'opèrent ces gestualités.

Une techno-accoutumance à l'industrie

- 30 Le doigt incarne désormais le numérique : ses représentations, mais aussi des expressions comme « en un clic », « d'un seul clic » soulignent le pouvoir immense s'incarnant dans le doigt dans les esprits. Le terme proposé de *digipulation* cherche d'ailleurs à rendre sensible le changement anthropologique du passage de l'outil à prendre en main, mis en évidence et étudié par André Leroi-Gourhan, à l'outillage du doigt pour agir sur le monde.
- 31 Nous nous sommes habitués à ces gestualités et les utilisons sans même nous en rendre compte, leur déléguons une partie de notre mémoire des formes et des interactions : c'est via leur mise en œuvre que s'opère une des formes de la mise en écriture de l'humain, de son action et de sa mémoire. Par l'accoutumance de ces gestes passe celle à être capté⁶ et une insensibilité croissante envers les enjeux d'écriture sous-jacents. Il semble que cette accoutumance-délégation passe par une « ingénierie de l'enchantement » (Lallement, Winkin, 118) symbolique et formelle de l'interface. Du point de vue de l'expérience, ces gestes semblent en effet créés pour enchanter et rendre agréable l'usage. On peut leur attribuer une valeur et un rôle de divertissement de type spectaculaire. Mais contrairement au spectacle vivant, au théâtre ou à la télévision, l'utilisateur est mis en position « d'agir sur les signes » (Béguin 147), ce qui augmente encore le plaisir et le divertissement ainsi que les enjeux de pouvoir que peuvent octroyer ces gestes performatifs.
- 32 Dès lors, les prouesses techniques et l'imaginaire de l'enchantement entourant ces écrans, produisent pour le spectateur un spectacle technologique dont il semble être le magicien. Tout semble fait pour qu'il éprouve un plaisir à voir ces signes s'activer, à se penser agent de l'action et à l'interpréter.

Le corps au cœur d'enjeu de pouvoir.

- 33 Le fonctionnement sous-jacent de ces dispositifs engage enfin des formes de travail du corps invisibles mais pourtant intenses.

- 34 D'une part, ils permettent d'opérer diverses modalités de présentation et de représentation de soi. Ces dispositifs autorisent en effet des formes de (re-)travail de soi à travers la constitution de profils, les déclarations d'intérêts, les prises de parole, etc. Leur apparente profusion est une promesse pour l'utilisateur d'une multiplication des signes de présentation à disposition. Tout est fait pour qu'il l'ajuste sans cesse grâce à ces multiples formes activables, appropriées comme vecteurs d'identification et de visibilité. Une « fabrique de soi » (comme le montre Gomez-Mejia dans son ouvrage au titre éloquent : *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le web*) et du réel s'opère via ces outils d'écriture, mais dans les limites du dispositif.
- 35 D'autre part, la profusion des modes d'écriture de soi, aussi ludiques que multiples, rend opaque une couche invisible, la couche du calcul. Celle-ci ne fait pas l'objet, ou peu, d'une sémiotisation et les formes à l'écran en cachent, pour le dire rapidement, l'existence. Or, au moment où l'utilisateur est captivé par les signes, occupé à les interpréter et à les activer, le dispositif est capable d'enregistrer une grande quantité de données. Celles-ci sont destinées au fonctionnement de ce dernier, ou constituées en profils statistiques et compilées dans des bases de données monétisables. Dès lors, plus l'utilisateur « digipule » des signes, engage son corps dans l'action, plus le dispositif enregistre d'informations :
- Là où l'internaute pourrait croire qu'il est simplement invité à exprimer son appréciation subjective sur un contenu, d'un point de vue industriel on sait bien que le clic vaut annexion nominative et iconique du sujet à une audience, une *fanbase* ou un fichier client. (Gomez-Mejia 112)
- 36 Le corps, même passif est donc transformé en fournisseur de données et son engagement sert autant l'interprétation par l'utilisateur des propositions de la machine que l'économie de ces plateformes. Enfin, c'est à des données dont les utilisateurs ne soupçonnent pas même l'existence qu'accèdent ces dispositifs. Loin d'être naturel, l'algorithme est en effet une construction arbitraire : en ce sens, les données enregistrées, dont le sens peut même être attribué à posteriori, sont tout à fait détournées.
- 37 Au niveau interprétatif, infra-ordinaire et économique, c'est un *hacking* du corps qui s'opère. L'analogie avec cette pratique frauduleuse permet de convoquer une image forte pour décrire le rapport de ces dispositifs sur le corps. Il y a *hacking* en ce qu'il y a des formes de détournement du corps et des gestes à des fins industrielles.

Le corps morcelé et fétichisé de l'utilisateur

- 38 Enfin, fragmenté à l'écran, le corps l'est également dans les couches de ces dispositifs. Alors que, d'une part, le corps est par fragments encodé, d'autre part, il est fétichisé par les discours qui entourent ces gestualités et leurs applications.

Le corps encodé

- 39 Il y a d'abord fragmentation au sens où il y a encodage du corps : le vivant est bien transformé en signes.
- 40 Le corps pour commencer, malgré son apparente harmonie avec la technique, est éclaté par la discrétisation typique de ces écritures. S'appropriant les fonctionnalités des plateformes, l'utilisateur certes « fait corps » en écriture (Gomez-Mejia 118), c'est-à-

dire se retrouve et se reconnaît, après retraduction des propositions figuratives. Cette continuité entre le corps et ces représentations sont souvent plaisantes. Cette impression de maîtrise est cependant illusoire, dans la mesure où, contraint de se glisser dans la peau de « l'utilisateur modèle » (Deni 82) ou plutôt du gesticulateur modèle, son appropriation ne le distingue en rien pour la machine. S'opère ainsi une forme de neutralisation du sujet dans l'écriture, dans ce corps standardisé proposé par ces services. Le corps, présent dans les grammaires normatives, y est en effet proposé et construit : les représentations, construites discursivement par la conception, se trouvent actualisées dans chaque gestualité. Le corps y est encapsulé, déjà pris. La posture de l'utilisateur de ces services révèle en partie la normativité de ces objets, tandis que les gestes, eux, manifestent un style de gesticulateur.

- 41 Enfin, le corps, sous sa forme numérique et encodé, est revendu sous la forme de données monétisables, intégré à des bases de données ou des profils statistiques. Seul ce qui intéresse ces plateformes – soit ce qui sera utile pour les recommandations par exemple – est désigné comme digne d'être intégré et vendu, désignant par la même ce qui constitue le corps de l'utilisateur. Capables de produire des représentations formelles détachables du corps, ces dispositifs participent à le fragmenter et à en faire un objet technique lui-même. Dès lors, on peut dire avec Colloc et Bonenfant que :

Il y a [...] transduction machinique du corps réduit à un ensemble de données sans identité et devenu partie prenante du système configurant les technologies du Big Data. Le corps/esprit du client n'est alors rien de plus qu'une partie de la machine, faisant ainsi un pas de plus vers le corps synthétique imaginé par les transhumanistes (107).

- 42 Ce constat de la transformation du corps du patient clinique s'applique nous semble-t-il au traitement du corps de l'utilisateur par le web marchand.

Le corps fétichisé

- 43 Traité, représenté à l'écran et dans la couche algorithmique, le corps de l'utilisateur est également fétichisé par les discours normatifs produits par la conception.

- 44 Les discours des concepteurs insistent en effet sur la liberté retrouvée grâce au numérique. Il y aurait, à en croire les publicités et les discours d'escorte de ces applications, un décuplement des interactions et des possibilités ; une libération du corps. Avec toujours une prétention à être de véritables adjuvants au bonheur, le tout s'appuyant sur une rhétorique euphorique, visuelle et linguistique. En ce sens, le corps est fétichisé au sens où :

L'objet devient fétiche par projection de valeurs ajoutées dans l'objet puis par incorporation de l'objet et de ses qualités. L'individu acquiert les qualités de l'objet par cette causalité magique qui caractérise le fétichisme. (Assoun, cité par Martin-Juchat 74).

- 45 Le fétiche se caractérise par les valeurs ajoutées à l'objet se transférant aux individus. L'euphorie de la publicité, renforcée par le biais des petites formes euphoriques à l'écran, occupe ainsi l'esprit de l'utilisateur. Facilité, simplicité, ludicité, mais aussi toute puissance et action inédite sur le réel sont des qualités se transférant des écrans aux utilisateurs. Face à un mode de conception que l'utilisateur *lambda* ignore, la magie affleure et confirme cette prétention fétichiste des écrans et de leurs gestes en permettant à l'utilisateur un mode d'action inédit et un peu magique. Enfin, leur nom même les rend insaisissables : pour les désigner, des anglicismes sont souvent employés

et peu traduits. Ceux-là ne disent rien, sinon la procédure gestuelle, c'est-à-dire de glisser (*swipe*), faire défiler (*scroll*), appuyer (*tap*), pincer (*pinch*), etc. à effectuer.

- 46 Entre standardisation et créativité, les gestes ne sont ni tout à fait les mêmes, ni tout à fait différents d'une application à l'autre, ce qui rend leur compréhension fuyante et les termes génériques de *swipe*, *scroll* ou *tap* « utiles » pour les évoquer.

Quelles traces de l'industrie sur le corps ?

- 47 Ce sont enfin plusieurs éléments de réponse que nous pouvons apporter à cette question des traces laissées par l'industrie, ou encore des stigmates de l'incorporation de ces gestualités.

- 48 D'une part, on observe une explosion des faits de communications et des gestes de leurs réalisations. Cependant, ces actualisations sont tissées d'enjeux économiques et réduites en micro-procédures qui, loin d'abolir le corps, le programment tout à fait, et cela via la codification des affects produite. Les discours publicitaires participent en effet à les programmer, en encourageant des pratiques affectives. Nous avons observé (2019) qu'ils en préparaient l'usage en présentant les affects possibles et les émotions suscitées par ces types de dispositifs. Des termes comme « agréable », « jouissif », « surprenant », « infini », « intense », participent à construire les émotions à ressentir, à les définir et à les programmer. Le corps est donc préparé à être déjà attaché à ces objets et à recevoir un flux intense d'émotions. Une fois face à l'écran, celles-ci, selon les utilisateurs et avec plus ou moins d'intensité, peuvent se réaliser pleinement. Construites, ces émotions sont aussi pour beaucoup vécues :

Le passage des représentations mentales aux réactions corporelles est un fait [...], les représentations fictionnelles suscitent des pleurs et des rires authentiques. Mais la mise en conditions convenables du corps [...] induit aussi des affects et des représentations. (Cosnier, 1994, cité par Martin-Juchat 71)

- 49 Le corps mis en condition, les représentations mentales gagnent en efficacité et assurent une actualisation corporelle. Leur forme linguistique métaphorique participe même à produire des représentations mentales, sensibles dans les discours des utilisateurs : beaucoup font de l'activité de *scrolling* une activité pour elle-même et sans fin, typique et reconnaissable ; ou déclarent *swiper* les personnes comme ils *swipent* les profils.
- 50 Enfin, cette question des traces laissées par l'industrie pose celle de l'identité.
- Tout geste contribue à [nous] faire en retour [...] Tous les mouvements que j'accomplis contribuent à me façonner (*fingere* : tout à la fois façonner et feindre) (Citton 36).
- 51 Les gestes participeraient pour conclure à programmer des styles qui nous deviennent propres.
- 52 En engageant le corps dans des activités intimes et constituantes, ces objets participent à façonner les styles et les identités des utilisateurs.

Conclusion

- 53 Nous avons démontré que, travaillés par la conception, les « petits gestes » des interfaces tactiles, tels qu'ils sont mis en œuvre dans les applications et services

mobiles courants, servent les intérêts de ces plateformes numériques au détriment du corps malmené de l'utilisateur. Détournés par la conception et ses enjeux économiques, ses gestes, son corps et son esprit, sont instrumentalisés et industrialisés.

- 54 Enfin, la question de la relation corps-identité, posée par Yves Citton, est également posée par Galinon Méléneec et Dula :

La matière corps laissée pour morte continue à se transformer et passe par des états que les sens de l'Homme vivant ne reconnaît pas comme faisant partie de son « corps propre ». (Galinon Méléneec, Dula 36)

- 55 De la même façon, les objets étudiés abolissent le corps propre de l'utilisateur : il en est dépossédé et son corps circule, indépendamment de ses volontés et connaissances. Le corps de l'utilisateur représenté à l'écran, tout en n'ayant rien à voir avec son corps réel, vaut et circule pour lui. Nous en serions si bien dépossédés que, comme elles l'affirment, nous ne pouvons éviter notre propre corps. Indispensable et inévitable, la *digipulation* soutient définitivement l'industrie de la trace caractéristique de l'économie du Big Data.

BIBLIOGRAPHIE

Béguin, Annette. « Le corps dans les lectures à l'écran ». *Spirale. Revue de recherches en éducation*. N°28, 2001 : 145-162.

Candel, Étienne. « 10. L'édition du texte informatisé, une pratique de lecture ». *Design & innovation dans la chaîne du livre. Écrire, éditer, lire à l'ère numérique*. Paris: Presses Universitaires de France, 2017.

Candel, Étienne, Valérie, Jeanne-Perrier, Emmanuël, Souchier. « Petites formes, grands desseins : d'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures ». *L'économie des écritures sur le web*. Paris : Hermès - Lavoisier, 2012.

Chasseray-Peraldi, Pauline, Yves, Jeanneret. « Partout et nulle part. Le corps in absentia des dispositifs épiphoniques ». *L'Homme-trace. Des traces du corps au corps-trace*, Paris : CNRS, 2017.

Citton, Yves. *Gestes d'humanité. Anthropologie de nos expériences esthétiques*. Paris : Armand Colin, 2012.

Cyrułnik, Boris. *L'ensorcellement du monde*. Paris : Odile Jacob, 1997.

Deni, Michela. « Les objets factitifs ». *Les Objets au quotidien*, Limoges : Pulim, 2003.

Ertzcheid Olivier. « Le corps comme interface : d'une économie de l'attention à une économie de l'occupation ». *L'Homme-trace. Des traces du corps au corps-trace*, Paris : CNRS, 2017.

Fontanille, Jacques. *Soma et séma : figures du corps*. Paris : Maisonneuve & Larose, 2004.

Galinon, Méléneec, Béatrice, Daiana, Dula. « Des "traces du corps" au "corps-trace". Du dedans au dehors et vice et versa ». *L'Homme-trace. Des traces du corps au corps-trace*, Paris : CNRS, 2017.

Gomez-Mejia, Gustavo. *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le Web*. Paris : MkF éditions, 2016.

- Jeanneret, Yves. *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Le Havre : Éditions non standard, 2014.
- Jousse, Marcel. *L'Anthropologie du geste*. 1974. Paris : Gallimard, 2008.
- Jousse, Marcel. *Mimisme humain et Style Manuel*. Librairie orientaliste Paul Geuthner, Paris, 1936.
- Julien, Marie-Pierre, Jean-Pierre, Warnier (dir.). *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*. Paris : L'Harmattan, 1999.
- Krippendorff, Klaus. « Le discours et la matérialité des artefacts ». Trans. Allan Bahroun, Etienne Cande. *Communication & langages*. N°173, 2012 : 17-42.
- Lakoff, Georges, Mark, Johnson. *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Paris : Editions de Minuit, 1985.
- Lallement, Emmanuelle, Yves, Winkin. « Quand l'anthropologie des mondes contemporains remonte le moral de l'anthropologie de la communication ». *Communiquer*. N°13, 2015 : 107-122.
- Leroi-Gourhan, André. *Le geste et la parole, vol. 1. La mémoire et les rythmes*. Paris : Albin Michel, 1965.
- Le Breton, David. *L'adieu au corps*. Paris : Editions Métailié, 2013.
- Martin-Juchat, Fabienne. *Le corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. 1re éd. Bruxelles : De Boeck Supérieur, 2008.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 1945.
- Perény, Etienne. *Images interactives et jeu vidéo de l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris : Editions questions théoriques, 2013.
- Souchier, Emmanuël, Etienne, Candel, Valérie, Jeanne-Perrier, Gustavo, Gomez-Mejia. *Le numérique comme écriture - Théories et méthodes d'analyse : Théories et méthodes d'analyse*. Malakoff : Armand Colin, 2019.
- Souchier, Emmanuël. « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique ». *Communication & langages*. N°107, 1996 : 105-119.
- Souchier, Emmanuël. « Histoires de page et pages d'histoire », *L'aventure des écritures, La page*, Paris : Bibliothèque nationale de France, 1999.
- Souchier, Emmanuël. « La lettrure à l'écran. Lire & écrire au regard des médias informatisés ». *Communication & langages*. N° 174, 2012 : 85-108.
- Souchier, Emmanuël. « La mémoire de l'oubli : éloge de l'aliénation. Pour une poétique de "l'infra-ordinaire" », *Communication & langages*. Vol. 172, N°2, 2012 : 3-19.

NOTES

1. Par contraction de digital, de *dictus* et de *manipulation*.
2. Nous nous situons ici dans une approche par les écrits d'écran considérant la manipulation des écrans des médias informatisés comme de l'écriture : « L'activité physique et cognitive requise pour utiliser les médias informatisés est avant tout une activité d'écriture-lecture » (Souchier, Candel, Gomez-Mejia 25).
3. L'approche consiste plus spécifiquement ici en l'articulation d'une analyse des interfaces dans leurs dimensions technique et sémiotique avec les situations et les pratiques qu'ils donnent à produire et, plus largement, de leur inscription dans leur environnement.

4. Il s'agit d'images mentales de soi, de son corps et de ses possibles actions, de sa localisation dans l'espace.
 5. Nous nous fondons ici sur la capacité de ces gestes à rendre l'image interactive : tout l'écran ne s'anime pas à l'instar d'un jeu vidéo, toutefois, l'activation des formes sémiotiques d'écriture rend dynamique et interactif l'écran, le met en mouvement avec le corps.
 6. « Le résultat [du] passage d'une économie de l'attention à une économie de l'occupation est une baisse globale de notre seuil de vigilance aux logiques de surveillance et de captation de nos données, ainsi qu'un renforcement de l'aliénation qui nous lie à ces processus de collecte par l'injonction permanente à interagir ou à être mesuré, à être occupé, à être à la tâche. » (Ertzcheid 147).
-

RÉSUMÉS

Les gestes de manipulation des interfaces tactiles composent une culture médiatique incorporée, mobilisée par les industries numériques : nous réalisons du bout du doigt beaucoup de nos activités quotidiennes. Opérant divers services, ces gestes en apparence minuscules sont une médiation problématique entre l'utilisateur et le dispositif : gestes caméléons, une grammaire limitée opère des actions hétérogènes ; engageant le corps, ils favorisent une expérience affective ; artefacts, ils participent du branchement au corps par l'industrie. Ce texte vise ainsi à apporter des éléments pour la compréhension de ce que les industries culturelles et numériques mobiles font au corps de l'utilisateur.

Tactile interfaces' manipulation motions are nowadays an incorporated media culture, integrated by digital industries: we accomplish with one finger a lot of our daily activities. These seemingly tiny motions, carrying out various services, are a problematic mediation between the user and the device: multi-purpose motions, heterogeneous actions are operated by a limited grammar ; engaging the body, they promote an affective experience; artifacts, they participate in the industrial plugging of the body. This text aims to provide elements for the understanding of what cultural and digital mobile industries do to the user's body.

INDEX

Mots-clés : Écrans, Application, Écriture numérique, petit geste

Keywords : Screens, Mobile App, digital writing, small gestures

AUTEUR

INÈS GARMON

GRIPIC (CELSA – Paris Sorbonne)

inesgarmon[at]hotmail.com