



**HAL**  
open science

# L'indicialité fonctionnelle des interfaces haptiques : : : une imagination machinale en action

Julien Honnorat, Xavier Lambert

## ► To cite this version:

Julien Honnorat, Xavier Lambert. L'indicialité fonctionnelle des interfaces haptiques : : : une imagination machinale en action. Presses Universitaires de Nancy. Action/enaction : L'Émergence de l'Œuvre d'Art, 2015. hal-03967230

**HAL Id: hal-03967230**

**<https://univ-tlse2.hal.science/hal-03967230v1>**

Submitted on 1 Feb 2023

**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.

JULIEN HONNORAT

« L'indicialité fonctionnelle des interfaces haptiques :  
une imagination machinale en action »

---

Contribution à l'ouvrage collectif

*Action/enaction : l'émergence de l'œuvre d'art,*  
sous la dir. de Xavier Lambert

**À paraître**

# L'indicialité fonctionnelle des interfaces haptiques : une imagination machinale en action

Julien Honnorat

“Ce n'est que l'émotion et la sincérité du sentiment de la nature qui conduit notre main. Et si cette émotion est parfois si forte que l'on travaille sans s'en rendre compte – et si parfois les traits de pinceaux viennent à la suite, rapidement et se joignent comme les mots dans un dialogue ou dans une lettre – alors il ne faut pas penser qu'il en a toujours été ainsi et, dans le futur, beaucoup de jours accablants viendront certainement, dépourvus de toute inspiration”.

Vincent Van Gogh<sup>1</sup>

Qu'est-ce qui se soustrait aux images numériques ou, du moins, n'y participe pas ? Ce sont les traces organiques déposées par notre corps sur les interfaces haptiques : souris, clavier d'ordinateur, pavé ou écran tactiles de téléphone portable ... Bien entendu, on peut tout de suite relativiser la nouveauté de cette soustraction. Car, pas plus que l'image numérique, une photographie argentique, une peinture ou une sculpture ne vont rendre compte des traces laissées par le corps de l'artiste sur son boîtier photographique, sur son pinceau ou sur son ciseau. Cette indicialité-là est juste fonctionnelle. En effet, ce n'est que dans l'objectif de déclencher la cellule, toucher la toile ou tailler le bloc que l'artiste dépose sur ses outils des indices. Mais cette indicialité fonctionnelle n'est-elle pas la dernière touche – fût-elle machinale – du corps imaginant à une époque numérique où les images ne sont plus indicielles ? Le fait que ces traces soient transparentes suffit-il à les disqualifier et les désarticuler vis-à-vis des mouvements du corps qui les font advenir ? Une image a peut-être lieu ailleurs que là où les images technologiques se font. N'y a-t-il pas dans l'expérience esthétique fonctionnelle du toucher, le terreau d'une sémiotique remontant vers le corps et résistant à la désubstantialisation informatique ? L'hypothèse est que parallèlement au passage subtil de la première à la seconde interactivité, on assisterait non pas à une désertification analytique du Réel mais bien à une épaisseur, un dépôt, une consistance, une usure technologique. Nous serions à l'âge de la seconde indicialité ; une tracabilité qui ne se ferait plus dans l'image mais dans l'outil et qui viendrait redéfinir les contours de l'imagination.

---

<sup>1</sup> Citation extraite de *L'art au vingtième siècle. Peinture. Sculpture. Nouveaux Médias. Photographie*, sous la dir. de Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke et Honnef, première partie : peinture, par Karl Ruhrberg, chap. Premiers pas vers l'art moderne, Köln, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2000, p. 19.

Pourquoi le fait que les appareils, les instruments, les outils sont “affectés<sup>2</sup>” par le corps de l’artiste ne compte-t-il pas ? L’hypothèse avancée ici est que nul ne sert d’avoir recours à cette indicialité fonctionnelle tant que l’image technique produite porte en elle une dimension indicielle. Et qu’il s’agisse de la touche de pinceau – pêle-mêle ajoutons le coup de crayon et la taille du sculpteur –, ou de l’empreinte photo-sensible, les images analogiques enregistrent un lien physique avec le corps : gestes du peintre, du dessinateur, du sculpteur ou impact du corps photonique sur la pellicule. On observe, des empreintes faites à la main à celles faites par l’appareil photographique, un glissement de l’indicialité du corps producteur vers celle du corps physique en général. Mais l’articulation dynamique ou contiguë entre la présence (indice) et la ressemblance (icône) est maintenue au sein de l’image. *Grosso modo*, on ne voit pas, en toute logique, pourquoi l’appareil corporel irait s’occuper des traces qu’il laisse sur ses appareils techniques de représentation tant que ceux-ci sont capables d’être des appareils à empreinte : cela n’est pas parce que la fabrication d’images s’éloigne du fait-main qu’elle perd la puissante continuité entre impact physique et profondeur spéculaire des représentations humaines. Au contraire, plus les techniques de reproduction et d’enregistrement du réel s’améliorent, plus cette continuité gagne en flux, en énergie. Le cinématographe et la vidéographie sont deux exemples d’une extériorisation réussie du mouvement physique par lequel la vision photo-sensible est capable de produire un récit. Dans un cas, le montage des photogrammes imbrique des liens iconiques de plus en plus complexes à la structure indicielle pelliculaire, dans l’autre, la transformation des particules photo-sensibles en ondes électromagnétiques, via le tube à vide, accélère cette dynamique sémiotique : “tout est connecté, un système dynamique, vivant, un champ d’énergie. Il n’y a pas un instant de discontinuité, d’immobilité dans le temps<sup>3</sup>”. À tel point que la vitesse de transformation des indices en icônes est peu à peu devenue un paramètre fondamental qui influence la fabrication des images, mobiles ou immobiles.

Le temps de ré-action de l’outil à l’image devient presque plus important que la préservation de quelque *chose* du geste de départ dans la forme d’arrivée : si les technologies numériques ont rendu plus rapide encore le passage qui va du corps à une représentation sensible, cette rapidité n’est plus de l’ordre de la *transformation* de ce qui adhère au monde en

---

<sup>2</sup> On utilise ici la terminologie de Peirce : un indice est “un signe qui renvoie à l’objet qu’il dénote parce qu’il est réellement affecté par cet objet. (...) Dans la mesure où l’indice est affecté par l’objet, il a nécessairement quelque qualité en commun avec l’objet, et c’est eu égard à ces qualités qu’il peut avoir en commun avec l’objet qu’il renvoie à cet objet”. Charles Sanders Peirce, *Écrits sur le signe*, choix et traduction de Gérard Deledalle, Paris, Le Seuil, 1978, p. 150.

<sup>3</sup> Bill Viola, cité par Florence de Mèredieu dans *Histoire matérielle et immatérielle de l’art moderne*, V. L’immatériel, L’espace, le temps la vitesse, L’espace-temps de la vidéo, Bordas, Paris, 1994, p. 340.

langage, mais de l'ordre de la *conversion* des données analogiques en données numériques. C'est la vitesse de cette conversion qui assure à l'expérience perceptive de l'interactivité homme-machine une dynamique sémiotique. Et même s'il y a, entre moi et l'image informatique, une "parenthèse indicielle"<sup>4</sup> – celle instaurée par la conversion du contact corporel sur l'interface en matrice de chiffres –, voire une coupure phénoménologique – entre le toucher "chosal" du clavier ou de la souris et la vision énonciative qui s'affiche à l'écran –, cette image réussit tout de même à m'affecter en *inter-agissant* avec moi : l'ordinateur *répond à mes mouvements* par l'apparition visible d'images. Par éléments caractérisant ce qui est imaginaire, le philosophe Alain entend "le mécanisme du corps" capable d'y faire "sentir sa puissance", "une émotion forte", "sentie et perçue" comme "inséparable des mouvements corporels", et en même temps "une croyance vraisemblable"<sup>5</sup>. Ce sont des éléments qu'on peut retrouver dans les représentations informatiques. Et c'est pour cela qu'il y a bien un imaginaire numérique. En effet, si les contenus diffusés sur l'espace internet débouchent sur une certaine vraisemblance – notre profil sur *face book* par exemple – alors que les images informatiques sont coupées de nous et ne peuvent que nous seconder ou nous dédoubler virtuellement, c'est d'abord parce qu'en informatique, tout va très vite : ce qui se passe à l'écran est *inséparable*, dans le temps quasi-immédiat de l'interactivité, des mouvements de notre corps.

Pour autant, pouvons-nous réduire l'enaction entre le corps et l'ordinateur – ou ce qui a lieu de l'imagination visuelle au cours du contact du corps avec l'appareil informatique – à ce que propose l'imaginaire numérique ? Le fait qu'à l'époque informatique, le phénomène de l'empreinte ne soit plus considéré comme une dimension constitutive des images visuelles condamne-t-il le faiseur d'images à désarticuler ou disjoindre ses traces corporelles de sa définition du lieu de l'œuvre ? Pour le dire mieux, si l'image numérique traduit un certain nombre de mouvements du corps interfacé, pouvons-nous séparer ces mouvements de leur lieu d'impacts sans risque de nous tromper sur "le réel de l'imagination"<sup>6</sup> : peut-on trier ce que fait le corps, ne garder que ce qui se traduit en données numériques sans risque d'oublier la texture de ce que fait le corps sur l'interface en autant de caresses, de frappes, d'affleurements particuliers stratifiés ? Pourquoi celui qui affirme que "l'imagination (...)

---

<sup>4</sup> Nous empruntons volontiers ce terme à P.Barboza, *Du photographique au numérique : la parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, coll. Champs visuels, 1996.

<sup>5</sup> Alain, *Système des Beaux-Arts*, Livre premier. De l'imagination créatrice, chap. Premier. La folle du logis, *Les Arts et Les Dieux*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, nrf, 1958, 2002, p. 224.

<sup>6</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Deuxième Leçon, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, *op. cit.*, p. 481.

consiste (...) dans les mouvements du corps humain<sup>7</sup>” rajoute aussi que c’est avec l’aide de “l’empreinte du geste dans les choses<sup>8</sup>” qu’il est sans doute possible de situer le parcours de l’imagination ? Doit-on, sous prétexte que l’indicialité n’imprègne plus visuellement les images, abandonner la synchronie des deux conditions suivantes de l’imagination : “l’une est la forme et la structure de notre corps (...), l’autre est la forme et la résistance des corps environnants<sup>9</sup>” ? La réponse numérique aux mouvements du corps suffit-elle à l’imagination ? Ou suffit-il que ne se manifeste plus dans les images des empreintes de corps pour que l’homme abandonne l’idée de sentir, sous ses mains, le réel lui résister de façon à ce que naissent des œuvres ; “moules en creux<sup>10</sup>” nées (ou enactés) de la rencontre entre l’action humaine et la résistance que la nature oppose à cette action ?

La transparence de toutes ces traces salissant nos interfaces empêche de voir que le mouvement de notre imagination continue d’être, bon gré mal gré, articulé à la matière qu’il impacte. Mais que dire de cette articulation qui a lieu à la surface même des appareils ? Qu’en dire puisqu’elle ne se voit pas et qu’elle n’est jamais rentrée dans le cadre ni de l’image analogique qui allait chercher son indicialité ailleurs que sur l’appareil, ni de l’image numérique qui déplace l’attention du phénomène de l’empreinte vers l’expérience de l’interactivité ? Comment se débrouiller pour voir ce qui, dans *le mouvement machinal du corps imaginant* au contact de l’appareil informatique, n’est pas pris en charge – c’est-à-dire converti en données numériques – par ledit appareil ? En d’autres termes, est-il possible de re-définir l’imagination incarnée sachant que nous allons nous trouver face à un geste qui "colle" à l’outil sans pour autant marquer ce dernier d’une visibilité particulière dans laquelle nous pourrions nous projeter ?

L’indicialité fonctionnelle des interfaces haptiques – ces “tracés réels” que nous déposons avec nos doigts sur la surface des claviers, des souris, des écrans tactiles – est d’autant plus “désimagée<sup>11</sup>” ou soustraite à l’image numérique que cette dernière est non-indicielle. En effet, à la différence de ce qui se passe entre l’appareil et l’image analogiques, il n’y a pas dans la représentation numérique une présence spectrale qui relaye le contact

---

<sup>7</sup> Alain, *Les Arts et Les Dieux, Les Dieux, op. cit.*, p. 1206.

<sup>8</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts, Première Leçon, op. cit.*, p. 474.

<sup>9</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts, Deuxième Leçon, op. cit.*, p. 481.

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> Nous empruntons ces expressions à Alain Badiou. Dans un séminaire qui se déroula le 21 novembre 2001, et qui s’intitulait *Images du temps Présent*, le philosophe, s’exprimant à propos de la pièce de théâtre de Jean Genet *Le Balcon*, utilisa le terme de “désimagé” pour qualifier “les tracés réels de ce qui se soustrait à l’image”. Pour Badiou, la thèse manifestée par *Le Balcon* est celle-ci : “Comment un présent réel, vital, peut-il ne pas mourir dans les images, comment peut-il se garder de l’image ?” Tous ces termes ont été notés par Daniel Fischer, une personne qui assistait au séminaire. Ils n’engagent en rien le philosophe. On peut trouver le compte-rendu de ce séminaire par Daniel Fischer à l’adresse url suivante : <http://www.entretiens.asso.fr/badiou/01-02.2.htm>

fonctionnel d'un corps sur l'appareil. Le dépôt organique de mes doigts sur l'interface haptique est esseulé ; du moins en apparence et rien qu'en apparence. Car cette solitude est aussi une manière d'isoler et de *repenser la question de l'imagination incarnée* en dehors de la signalétique imposée par les nouvelles technologies ; c'est tout le problème qui nous intéresse : mêmes transparentes, ces traces sont le fruit d'un mouvement qui n'a donc pas lieu dans le vide, qui *ne peut pas être dissocié de sa relation au monde environnant*.

En parallèle avec Alain écrivant, à propos du mime, que “le heurt, le frottement, la pression de mon corps sur les corps environnants complètent une scène imaginaire où rien n'est imaginaire<sup>12</sup>”, on va postuler, à propos du mouvement du corps interfacé, qu'il fait persister une couche ou une pellicule d'imagination sur une zone, celle de la surface de l'appareil, où les formes et les volumes proposés n'ont rien d'imaginaire *stricto sensu*. Car les interfaces ne sont pas modelées ou fabriquées par le corps imaginant mais par des machines qui matérialisent en images tridimensionnelles des fichiers informatiques. “La forme n'est alors plus la trace d'un mouvement mais la représentation d'un projet qui conserve un caractère abstrait, étranger à la vie. Le produit industriel étant conçu par l'homme dans l'abstraction des conditions humaines et matérielles de sa réalisation, toute valeur se concentre alors dans l'idée ou le concept et sa réalisation n'en est plus qu'une traduction formelle, une virtualité solide et sans valeur<sup>13</sup>”. Autrement dit, à l'époque des appareils designs modélisés qui font du poste de travail le décor d'un imaginaire numérique formaté, il y a une inversion fondamentale à faire pour saisir *le lieu réel* de l'imagination : le fait que le visible soit colonisé par la modélisation numérique, bi ou tri-dimensionnelle, iconique ou objectale, ou, corrélativement, le fait que les dépôts réels de l'imagination sur les surfaces informatiques ne soient pas apparents, implique de penser autrement les repères poétiques par lesquels l'action de l'artiste dans la matière *prend forme*.

Nous avons pour habitude de définir l'imagination plastique à partir des formes visuelles que projette l'être percevant dans l'espace. Lorsqu'on ne dispose plus de la visibilité de ces formes, il reste, et ce n'est pas rien, ce qui s'opère entre le corps et l'outil. Comment penser en tant que tel ce lien qui colle et décolle la main à la surface de l'interface : lorsque je ne réduis plus mes gestes sur l'interface à leur résultat visuel obtenu à l'écran ou sur toute autre interface de sortie, je ne règle plus le mouvement de l'imagination en fonction de la forme visible que permet d'obtenir ce mouvement. Est-ce pour autant que je ne suis pas en

---

<sup>12</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Deuxième Leçon, Paris, *op. cit.*, p. 477.

<sup>13</sup> Stéphane Gruet, *L'œuvre et le temps*, Tome III. Génétique, Toulouse, Editions Poïesis, 2006, p. 60.

train de constituer une épaisseur ? Et cette dernière n'est-elle pas l'accumulation de la totalité de mes gestes sur l'interface – y compris ceux qui ratent la zone précise à presser ou ceux qui se reposent un moment sur une partie de la surface caressée –, plutôt qu'une sélection d'opérations fonctionnelles activant telle ou telle partie d'un logiciel ou d'un programme informatique ? Pour être plus direct, ne plus s'intéresser à ce que le corps produit de conséquences *visibles* – différées ou converties par l'appareil informatique –, ne permet-il pas d'*accéder à une sensorialité machinale*, particulière à chacun, qui semble faire le poids face à la standardisation ou la stéréotypie des comportements suscités au cours de l'interactivité homme–machine ? Ne plus prendre la question de la création imaginaire incarnée à partir de la forme ou quitter les sentiers phénoménologiques de l'image visuelle n'est-ce pas redécouvrir l'épaisseur sensorielle de l'acte de créer ? En étant transparent, c'est-à-dire en se dispensant d'apparaître ou de se manifester comme un phénomène visible, le réel de l'imagination qui nous intéresse mêle inextricablement l'épaisseur du dépôt organique à celle des habitudes du corps machinal. Peut-on voir le réel machinal de l'imagination ? Il y a ici un paradoxe : alors qu'elle s'insère “sur une base de pratiques machinales liées en profondeur (...) avec l'appareil physiologique<sup>14</sup>” – viscéral, intime –, l'esthétique fonctionnelle, par *nature particulière* à chacun, est amenée à créer des stéréotypes ; l'idée étant que plus l'appareil corporel particulier répète machinalement des gestes, plus il aboutit à des formes de plus en plus standards. Que devient ce paradoxe lorsqu'on met de côté la question de la forme ergonomique fonctionnelle visible, désormais technologique et non-indicielle, au profit de ce qui nous reste, à savoir le geste et la trace fonctionnels ? Ou comment voir que, sur les formes stéréotypées de l'imagination, se superpose une autre scène de l'imagination ? Et quelles sont les caractéristiques de cette scène ? Comment trouve-t-elle le moyen de se dissocier dans un premier temps des codes établis des formes visuelles pour, dans un second temps, s'y confronter, voire proposer une nouvelle phénoménalité ?

Le réel de la transparence semble tout de même avoir gardé du phénomène de l'empreinte la relation d'adhésion perceptive du corps à la surface avec laquelle ce dernier rentre en contact. Sinon, on pourrait dissocier l'épaisseur qui, du corps, se dépose sur l'outil de celle qui appartient au corps propre. En fait, lorsqu'on quitte le rapport visuel "corps-image" ou qu'il ne nous reste que le rapport tactile "corps-outil", abandonne-t-on pour autant

---

<sup>14</sup> André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, Tome II. La mémoire et les rythmes, Troisième partie. Les symboles ethniques, Chap. 10. Introduction à une paléontologie des symboles, le comportement esthétique, Paris, Bibliothèque Albin Michel, Sciences, 1964, p. 83.



la possibilité de faire une image *avec* son corps : n'est-ce pas ce "avec" qui, du "voir avec"<sup>15</sup> la surface visuelle au "toucher avec" l'interface tactile, garantit l'exercice d'un possible travail de l'artiste au contact de la matière ? L'écueil à éviter est en effet de réduire la question de la sensibilité fonctionnelle éprouvée par le corps au contact de l'appareil à son extériorisation, voire son objectivation, dans des formes et des expériences stéréotypées – qu'il s'agisse de la virtualité solide des objets constituant le poste informatique (ergonomie) ou de la boucle interactive dans laquelle le mouvement du corps se connecte avec le temps algorithmique. Car, comme on l'a déjà dit, il y a une quantité de gestes et de matière qui ne traverse pas les interfaces.

Parce qu'elle ne se limite pas à la phénoménologie du tableau et qu'elle ne se réduit pas non plus à la forme esthétique fonctionnelle dactylographique, la notion de "touche" est un intercalaire intéressant : on peut bien ne pas voir ce qui se dépose sur une touche de clavier d'ordinateur, on peut toujours *imaginer* que la présence pelliculaire de nos empreintes digitales sur cet objet constitue la trace d'un comportement dactylographique particulier. Chacun, en effet, frappe et tape à *sa manière* sur le clavier. C'est un petit peu comme si la touche de l'artiste était remontée d'un cran, du tableau à la surface de l'appareil, du conscient au machinal aussi. On est toujours avec la matière mais on ne se le représente plus. De toutes les façons, nous ne sommes plus au temps du passage indiciel du geste s'explorant et se découvrant dans la représentation. Nous sommes à l'époque saturée du "second degré" où l'image, condamnée à être toujours "image d'image", est "perpétuellement différée par le dispositif de son annonce"<sup>16</sup>. L'ordinateur est un dispositif qui gouverne l'émergence des images non seulement parce qu'il génère des représentations visuelles mais encore, et surtout, parce que l'expérience interactive qu'il réclame et sa matérialité ergonomique sont elles aussi par avance préparées et imaginées. Dans cet environnement qui va jusqu'à stéréotyper le toucher digital via des interfaces, la touche de l'artiste a-t-elle disparu ? Il y a peut être une délocalisation du vocabulaire de l'image vers celui de l'outil. Plus précisément, la temporalité de l'acte machinal du corps se définirait en dehors d'un décor visuel informatique qui ne

---

<sup>15</sup> "Je serais bien en peine de dire où est le tableau que je regarde. (...) Je vois selon ou avec lui plutôt que je ne le vois". Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Paris, Edition Gallimard, 1964, p. 23.

<sup>16</sup> Ces expressions sont tirées d'un dossier d'*art press* intitulé « Existe-t-il une image contemporaine ? ». Catherine Millet y explique qu'actuellement, toute image "sait qu'elle est déjà image d'image en une ère du second degré". Et Nicolas Bourriaud ajoute qu'à l'heure actuelle, toute image est "perpétuellement différée par le dispositif de son annonce". *art press*, Paris, numéro 180, Mai 1993. Enfin, dans le même ordre d'idées, citons ce propos d'un artiste contemporain, Thoms Demand, sur lequel nous aurons l'occasion de revenir : "Je pense qu'il y a aujourd'hui plus d'images dans le monde que de réalité même". Thomas Demand, cité par Jean-Max Colard, « l'ère du soupçon » in *Qu'est-ce que l'art aujourd'hui*, numéro spécial, édition augmentée, Beaux-arts Magazine, mai 2002, p. 114.

permet pas de faire apparaître la substantialité de cet acte dans son intégrité sensorielle, particulière, intime et maladroite. La transparence de l'espace interfacé a beau empêcher de voir les tracés du corps qui s'y déposent, la masse rythmique et pesante de ce dernier se manifeste et s'épaissit dans le temps de la touche. Ce n'est pas parce qu'il n'y a pas une phénoménologie de l'appareil informatique par laquelle se manifesterait "l'ouverture sans retrait"<sup>17</sup> du corps au monde, qu'il n'y a pas un lien ou un ancrage phénoménologique du corps à l'appareil : l'appareillage, le moment où le corps touche l'interface reste un contact instaurateur en attente de visualité.

En fait, la posture poïétique de l'artiste réclame de ne pas rester passif devant l'état d'absentement dans lequel l'imaginaire numérique nous plonge : même si nos gestes sont machinaux ou au service de la production d'une représentation qui ne les prend pas totalement en charge, ils continuent de constituer un moment tangible. Au cours de ce dernier, le corps particulier s'exprime pendant qu'une autre partie de ce même corps s'oublie dans les images que l'écran informatique lui propose. La difficulté reste là encore d'inverser et de ne pas croire que le machinal serait uniquement au service d'une conscience imageante qui se réaliserait, entre autres, dans des projections skiagraphiques<sup>18</sup>. Car cette croyance repose sur une définition phénoménologique de la vision. Et cette définition n'est plus valide aujourd'hui puisque les formes numériquement produites que nous voyons sont coupées de l'impact physique de nos gestes. Accorder une valeur esthétique à l'expérience machinale du corps qui touche consiste à ne plus considérer que les habitudes gestuelles contractées au contact de l'appareil informatique sont au service d'une forme visuelle qui n'en porte plus les traces. Le machinal est peut-être un territoire de l'imagination dont les images seraient à inventer. C'est en ce que la sensibilité fonctionnelle échappe à la forme stéréotypée que l'imagination produirait des œuvres ou des images qui lui seraient particulièrement propres. Cela revient à définir autrement le lien entre imagination et image, entre mouvement du corps et surface de représentation.

---

<sup>17</sup> Martin Heidegger procède au remodelage épistémologique du mot latino-chrétien "vérité" qui vient du grec *αληθεια* signifiant "ouvert-sans-retrait" ; remodelage sur lequel le philosophe insiste bien en transformant *αληθεια* en *α-ληθεια* de manière à ce que l'*α* privatif initial, ainsi détaché, montre dans sa forme même la portée phénoménologique de cette ouverture *sans* retrait. *Être et Temps*, (1927), trad. de l'allemand par H. Corbin, R. Boehm, A. De Waelhens, J. Lauxerois, C. Roëls et F. Vezin, Paris, Gallimard, nrf, 1986, p. 271 et p. 581 (lexique).

<sup>18</sup> *Skiagraphia* : terme grec signifiant "peinture/écriture de l'ombre".

Dans cette remontée de la forme visuelle vers les habitudes tactiles qui lui permettent d'advenir, il y a une solidité plastique qui s'instaure à même le corps : si la scène imaginaire informatique n'accepte pas de montrer le dépôt du corps, la surface de la peau du corps machinal imaginant se densifie de corne calleuse au fur et à mesure que l'habitude du geste percuteur se fait sentir. Changer de point de vue sur l'imagination, passer de la vision idéale à la tactilité machinale, permet de passer de la relation industrielle "forme-fonction" à la relation particulière "sensibilité fonctionnelle-forme plastique" : ce n'est plus dans la visualité qui émane du corps que l'on observe l'image mais dans la visualité qui s'inscrit en négatif sur le corps lui-même. Pour pouvoir regarder la fonction avant la forme, nous parlerons de dactylo-phonie : l'idée que, bien en amont des apparences photo-digiales, une épaisseur dactyle se constitue sur le corps percuteur, s'ancre aussi dans le bruit que peut faire le corps au contact de l'interface. Il y aurait un ancrage dactylo-phonique de l'imagination à confronter à la photo-digitalité.

Pour arriver à voir le dépôt organique ou la touche machinale à l'époque des immatériaux, il faut passer par le détour de la sensibilité fonctionnelle. Comment faire une différence entre le réel fonctionnel de l'empreinte et sa forme visuelle digitale ? La mise en forme d'une imagination tactile est difficile. Déjà, il y a dans le comportement machinal du corps, une absence de charge mentale : "par l'exercice répété ou prolongé, nous apprenons à proportionner la quantité d'efforts et à en choisir le point d'application conformément à la fin que nous voulons atteindre ; et en même temps s'efface la conscience de l'effort<sup>19</sup>". Et cet effacement (sémiotique ?) est à l'opposé du travail de l'œuvre qui est, pour l'artiste, l'expression intentionnelle de sa sensibilité : le machinal ne peut pas être une expression artistique à proprement parler mais il peut en être le matériau moteur. En effet, qu'est-ce que taper sur une lettre pour écrire un mot ou que vient dire le geste de sculpter au milieu de l'espace mental de l'écriture ? Il faut réévaluer, à l'aune d'une imagination fonctionnelle et viscérale, les formes dématérialisées ou les capacités de l'être à s'oublier dans des représentations ? Le modèle de la métaphore et les principes de l'ergonomie ne doivent-ils pas être reconsidérés à partir d'un *réel machinal de l'imagination* ? Et quelles conséquences peut avoir cette réévaluation sur la possible résistance d'une phénoménalité aveugle, mais bien présente, au sein des visualités contemporaines ? Y aurait-il une partie de l'expérience sensorielle qui ne serait pas traduisible en termes industriels ? Face à la modélisation de

---

<sup>19</sup> Félix Ravaisson, *De l'Habitude* (1837), Paris, Payot et Rivages, 1997, p. 35.

l'environnement, cette partie serait-elle confinée à l'intérieur de l'être qui machinalement s'éprouve ? La remarque suivante de Jean-Louis Déotte peut ici interpeller : "dans la difficile distinction entre le machinal et le mécanique, il faut comprendre" que la "mécanicité est matérielle et non bijonctive"<sup>20</sup>. Car, en résistance à une mécanicité industrielle, standard, on peut alors se demander si l'imagination trouverait dans sa corporéité machinale une bijonction ; celle-là même qui peut amener un simple geste de frappe dactylographique vers l'étendue poétique et esthétique de la sculpture : frapper, percuter, palper, n'est ce pas déjà sculpter<sup>21</sup> ? Face à un monde bi et tri-dimensionnel photo-digital, se sculpterait, à l'intérieur du corps interfacé, toute une expérience de la tactilité ; avec derrière cette idée que ce n'est pas parce qu'il n'y a plus d'images indicielles qu'il n'y a plus d'imagination incarnée. La pratique tactile des utilisateurs de l'informatique est peut-être un modèle poétique intéressant pour comprendre des notions esthétiques comme la caresse ou l'habitude. En tous les cas, elle est certainement la richesse particulière de l'individu à partir de laquelle se comprend ou se conçoit l'ouverture des configurations ergonomiques. Il y a une symétrie ou une synchronie aux collaborations inter-connectives permises par des poétiques numériques : celle du vécu intra-connecté du corps solitaire qui devant et/ou avec les interfaces informatiques, devient une sorte de sculpteur, ordinaire. La venue et l'échange des images non-indicielles s'effectuent grâce à l'enracinement de l'expérience d'absentement dans la masse rythmique du corps percuteur. *Il y a bel et bien un couplage structurel entre les images de l'appareil informatique et l'imagination machinale de l'appareil corporel.* Pourquoi devient-il de plus en plus courant de toucher machinalement un écran visuel pour communiquer : serait-ce la fin d'une croyance dans l'autonomie du langage des formes visuelles ou le début d'un nouveau milieu d'expression, d'une nouvelle enaction déplaçant le signe-trace dans l'expérience appareillée de "tracer" ? En tous les cas, les tâtonnements fonctionnels que déploie le toucher au moment d'appareiller vers l'optique numérique font désormais dépendre la visualité – pour qui veut la comprendre comme trace de la pensée, et c'est l'ambition de l'œuvre – de ce qui échappe aux domaines du langage et des idées. En deçà du code *visuel* et au contact d'un *visible* en quête d'idéal, l'esthétique fonctionnelle et viscérale du corps ramène les objets du geste *plastique* à leur intégrité : le corps machinal pense, déclenche le plan numérique et, au cours de ce mouvement répété et épaissi dans l'habitude, s'instaure – pour qui sait trouver à cette épaisseur vécue une extériorisation – le réel de l'imagination.

---

<sup>20</sup> Jean-Louis Déotte, *Appareils et formes de la sensibilité*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 171.

<sup>21</sup> "Palper c'est déjà sculpter. (...) C'est une chose perçue, une chose réelle, qui est tout l'objet de l'imagination". Alain, *Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade nrf, 1958, 2002, pp. 474-499 et p. 604.