



**HAL**  
open science

# Mobilité sociale technologique ou réelle solitude territoriale ?

Julien Honnorat, Franck Cormerais

► **To cite this version:**

Julien Honnorat, Franck Cormerais. Mobilité sociale technologique ou réelle solitude territoriale ?. Poétique du Numérique 3, Imaginaire et Scènes Nouvelles des Villes, Éditions L'Entretemps, 2015. hal-03967272

**HAL Id: hal-03967272**

**<https://univ-tlse2.hal.science/hal-03967272>**

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

« Mobilité sociale technologique ou réelle solitude territoriale ? »

---

Contribution au Colloque

*Poétique du numérique 3 : valeur de l'imaginaire –  
mobilité/fixité et territorialité*

Sous la dir. de Franck Cormerais (Mica. Bordeaux) et Jacques Gilbert (TLI/MMA. Nantes)

Actes à paraître aux éditions Entretemps fin 2013

# De la phénoménalité artificielle des échanges numériques à la fixation indicielle de l'imagination sur la paroi haptique : *mobilité sociale technologique ou réelle solitude territoriale ?*

Julien Honnorat

“Nous n’avons pas encore quitté l’espace des corps, même si nous voyons à présent leurs images nous échapper et que nous préférerions nous retrouver dans des corps virtuels, qui ne sont eux-mêmes que des images, quoique nous prétendions les appeler des corps”.

Hans Belting<sup>1</sup>

Que l’on soit d’accord ou pas avec la thèse indicielle qui établit un lien ontologique entre l’image et le corps, on peut difficilement s’en passer lorsqu’il s’agit de comprendre en quoi la technologie numérique redéfinirait la territorialité de l’imagination. Car pendant que le milieu cybernétique établit des formes imaginaires ainsi que des modes de partage et d’échange de plus en plus désubstantialisés, le processus esthétique fonctionnelle de territorialisation des images s’origine et s’achève ou se fixe encore et toujours dans l’espace réel des corps percevants. On va donc voir ici comment fonctionne la relation entre la notion phénoménologique de territoire imaginaire et la notion de milieu socio-numérique. En quels sens l’entreprise de captation de l’imaginaire par le dispositif informatique interactif modifie-t-elle le schéma du mode expressif individuel et relationnel d’extériorisation de l’être imaginant au sein de la matière du monde ? La mobilité numérique des réseaux sociaux se construit-elle sur un détournement ou un appauvrissement de la mobilité réelle des corps : les contacts réels, les traces de doigts sur l’interface tactile sont-ils pour l’imagination une fixation territoriale (viscérale, machinale, spatiale) du corps résistant à l’artifice d’un imaginaire numérique ou uniquement le reste fonctionnel, le marquage « déphénoménologisé », abandonné dans le réel, d’un élan créateur informatique coupé de son empreinte dans les choses et de sa relation indicielle aux autres ? Que l’on parle de phénoménalité artificielle des échanges numériques ou de séparation entre le corps touchant-imaginant et le monde des images informatiques, il faudra se demander, en s’appuyant sur quelques exemples d’œuvres cinématographiques, plastiques et de design contemporains, si la

---

<sup>1</sup> *Pour une anthropologie des images*, chap. 3. Images du corps, vision de l’homme, une représentation en crise, Paris, Gallimard, 2004, p.149

redéfinition territoriale de l'imagination provoquée par l'arrivée du numérique ne se fait pas plus sur un repli de notre ancrage sensori-moteur dans le réel que sur l'obéissance de notre schéma perceptif au principe de l'interactivité homme-machine. Car en confisquant notre attention aux phénomènes, le milieu imaginaire numérique laisse derrière lui un "réel de l'imagination<sup>2</sup>" à l'état brut, un "départ du corps<sup>3</sup>", un contact entre le corps et l'outil où se redessine peut-être la territorialité archaïque de l'appareil corporel faite de repères réels, d'intervalles objectales et d'habitudes tactiles : maniements des téléphones portables, des tablettes, des ordinateurs, déplacement autour du poste de travail. Et plutôt que d'opposer le corps solitaire s'absentant machinalement dans l'ustensilité numérique à la socialité des cyber-communicants – ce qui reviendrait à opposer artificiellement l'activité du corps à celle de l'esprit –, on va tenter de faire émerger les conditions de visibilité et le potentiel socio-anthropologique du territoire physique rituel d'une sorte d'imagination fonctionnelle dans un monde où l'esthétique relationnelle de la mobilité numérique a pour corollaire un cadre domotique désocialisant, isolant les individus les uns des autres.

## I

Quelle que soit son expansion dans l'espace numérique, la notion poétique de territoire imaginaire doit pouvoir commencer dans le monde phénoménal si elle veut porter le nom de territoire : ce dernier se définit par des limites perceptibles, des repères sensoriels ou émotifs que l'on peut mentalement réunir. Physique et psychique, il est une représentation prédominante : qu'il s'agisse d'un agencement organisationnel d'éléments sur une étendue physique ou de son devenir métaphorique, les processus de territorialisation structurent la perception. Si cette structure ne se réduit pas à un marquage sensoriel du monde par un corps qui a une origine animale quadrupède<sup>4</sup>, les représentations territoriales s'ancrent au moins dans une phénoménologie de la perception. Elles se construisent initialement sur la continuité indicielle entre le corps percevant et le monde phénoménal, "celui où le soleil

---

<sup>2</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Deuxième Leçon, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, nrf, 1958, 2002, p. 481.

<sup>3</sup> "Le jeu de l'imagination (...) consiste (...) dans la succession d'états corporels (...). Le geste, le départ du corps font toute la vision sans doute". Alain, *Les Arts et Les Dieux, Système des Beaux-Arts*, Livre premier : De l'imagination créatrice, Bibliothèque de la Pléiade, *op. cit.*, pp. 222-232.

<sup>4</sup> À l'origine, il y avait "une relation continue entre la vue et le toucher que l'homme a perdu lorsqu'il s'est relevé du sol". Sigmund Freud, *Malaise dans la civilisation* (1930), Paris, Puf, 1971, p. 50.

tourne d'un horizon à l'autre, sur la terre ou sur la mer<sup>5</sup>”, et celui où, même à travers une canne nous sommes capables de sentir le sol et de nous repérer<sup>6</sup>. Cette continuité est la garante d’une interaction entre le corps et son environnement sans laquelle il ne peut y avoir d’empreintes et donc de repères territoriaux : la lumière du soleil sur ma peau, la trace de mon pied dans le sable, le timbre vocal de la personne qui me parle, le poids d’un objet, l’endroit où je le place... Tous ces signes me permettent de me positionner (me territorialiser) par rapport au monde physique et social, comprendre où je suis, la distance qui me sépare de tels éléments. Et c’est à l’intérieur de ce système perceptif<sup>7</sup> que, de trace en trace, l’imagination s’exprime. Ce qui fait dire à Alain que “c’est une chose perçue, une chose réelle, qui est tout l’objet de l’imagination”. Cette dernière est un “mouvement du corps<sup>8</sup>” qui trace dans le monde un territoire imagé où les êtres humains se reconnaissent et se transmettent des manières d’apprivoiser le réel : “une table est polie par l’usage. L’arc porte la trace en creux de la main (...) Par quoi on voit que l’imagination donne aussi des objets à la vue et souvent durables ; et l’on peut aussi toucher ces traces. Une poignée d’outil façonnée par ma main, ma main la reconnaît<sup>9</sup>”.

On peut poursuivre en ajoutant que le tableau et l’empreinte photographique sont des territoires imaginaires par la rencontre indicielle qu’ils permettent entre la touche de l’artiste ou le regard du photographe et le corps percevant du spectateur. L’œuvre analogique ou emprunte du geste de l’artiste transporte ou rend mobile dans l’espace et dans le temps l’imagination de son créateur. La territorialité de cette œuvre est ouverte car basée sur l’échange sans cesse renouvelé entre ce qu’a laissé l’artiste et ce que projette le spectateur dans ces traces. Que devient ce processus indiciel et relationnel de territorialisation de l’imagination lorsque la médiation technique entre le corps et les images passe d’un

---

<sup>5</sup> Augustin Berque, *Les raisons du paysage, de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris, Hazan, 1995, p. 105.

<sup>6</sup> “Maintenant donc que j’ai dans la perception la chose même, et non pas une représentation, j’ajouterai seulement que la chose est au bout de mon regard et en général de mon exploration”. Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l’invisible*, Paris, Gallimard, 1964 (réédition collection Tel, 1986), pp. 21-22.

<sup>7</sup> “Chaque objet est le miroir de tous les autres (le dos de la lampe n’est rien d’autre que la face qu’elle « montre » à la cheminée). Je peux donc voir un objet en tant que les objets forment un système ou un monde et que chacun d’eux dispose des autres autour de lui comme spectateurs de ses aspects cachés et garantie de leur permanence”. Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Première partie : le corps, Paris, Edition tel Gallimard, 1945, 1987, pp. 82-83.

<sup>8</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Première Leçon, *op. cit.*, p. 475 et p. 477.

<sup>9</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Deuxième Leçon, *op. cit.*, p. 478.

mécanisme analogique à “une matrice de nombres simulant le réel<sup>10</sup>” au lieu d’en garder la trace ?

A l’inverse des empreintes analogiques qui sont autant de repères pour l’être dans l’espace et les échanges physiques, l’interaction homme-ordinateur intercale entre le geste et la représentation, une “parenthèse indicielle<sup>11</sup>” qui semble dénaturer le schéma phénoménologique perceptif de l’empreinte du geste dans les choses : sauf dispositif spécifique de capteurs haptiques qui de toute façon reconvertiraient la pression de mon corps en données digitales, j’aurai beau par exemple appuyer plus fort sur ma souris, mon clavier ou mon écran tactile, la lettre qui s’affichera à l’écran n’en sera pas plus foncée. L’image informatique reconvertit des données, elle n’enregistre pas une trace du monde. En même temps, ce n’est pas parce qu’il y a entre moi et cette image une coupure indicielle, qu’il n’y a pas constitution d’un imaginaire numérique. On constate la production d’un peuple d’avatars, de cyborgs, de jeux vidéo car même si le monde numérique ne m’implique pas, il réussit tout de même à m’affecter en interagissant avec moi : l’ordinateur *répond à mes mouvements* par l’apparition visible d’images. Par éléments caractérisant ce qui est imaginaire, Alain entend “une émotion forte”, “sentie et perçue” comme “inséparable des mouvements corporels<sup>12</sup>”. Et, en effet, ce qui se passe à l’écran est *inséparable*, dans le temps quasi-immédiat de l’interactivité, des mouvements de notre corps.

Il semblerait que la boucle interactive numérique capte le schéma psychomoteur action-réaction habituellement situé dans le monde réel tout en excluant de ce schéma sa substance indicielle. En fait, *a priori*, en observant la croissance des échanges cybernétiques et la constitution d’un *milieu* numérique, la phénoménalité artificielle ou desubstantialisée de l’appareil informatique prouverait que la forme relationnelle réussirait à se déterritorialiser-reterritorialiser<sup>13</sup> dans l’espace numérique. De là à dire que l’indicialité n’est pas nécessaire au mouvement de l’imagination, il y a un seuil qui est *a posteriori* difficile de franchir. Cela

---

<sup>10</sup> Edmond Couchot, *Médias et Immédias* (1986), in *Connexions-Art-Réseaux-Médias*, sous la direction d’Annick Burreaud et Nathalie Magnan, Paris, ENSBA, 2002, p. 189.

<sup>11</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>12</sup> Alain, *Système des Beaux-Arts*, Livre premier. De l’imagination créatrice, chap. Premier. La folle du logis, *Les Arts et Les Dieux*, Bibliothèque de la Pléiade, *op. cit.*, p. 224.

<sup>13</sup> Nous empruntons volontairement ces expressions créées par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans leur trilogie sur le *Capitalisme et schizophrénie* (*Anti-Œdipe*, *Mille Plateaux* et *Qu’est-ce que la philosophie ?*) : “Chez les animaux nous savons l’importance de ces activités qui consistent à former des *territoires*, à les abandonner ou à en sortir, et même à refaire territoire sur quelque chose d’une autre nature (...). A plus forte raison l’humain : dès son acte de naissance, il déterritorialise sa patte antérieure, il l’arrache à la terre pour en faire une main, et la reterritorialise sur des branches et des outils.” Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu’est-ce que la philosophie ?* Paris, Minuit, 1991, p. 66.

reviendrait à séparer le temps de l'interacteur de l'espace du corps percevant. Pourtant, c'est sur cette séparation que se constitueraient corrélativement d'une part la topologie cognitive du réseau numérique (à partir du temps de l'interacteur), d'autre part le temps machinal ou appareillé de l'imagination (à partir de l'espace réel où évolue le corps interfacé), chacune des deux polarités, temps numérique de l'interaction ou espace indiciel de l'appareil, se retrouvant distincte l'une de l'autre. Après avoir compris que le phénomène numérique tel qu'il est notamment assimilé par certains films contemporains de science-fiction, inaugurerait peut-être une séparation entre l'esthétique relationnelle des images et l'esthétique fonctionnelle d'une imagination appareillée, nous verrons ensuite avec certains plasticiens et designers comment se dessine le territoire des corps dans une socialité désaffectée.

## II

Si l'interactivité homme-machine, la sensibilité des interfaces et la rapidité des échanges numériques constituent le socle phénoménal du milieu numérique, la désubstantialisation des représentations et des images échangées empêche l'espace relationnel informatique (le site web, le forum, le blog, ...) d'accéder à une dimension territoriale. À moins que l'on considère – et c'est la manière par laquelle l'ergonomie cognitive approche le concept anthropologique d'extériorisation<sup>14</sup> –, que l'architecture organisant les échanges d'un milieu humain soit l'extériorisation d'un fonctionnement cérébral. Et de ce point de vue qui fait la part belle à la dimension immatérielle des relations humaines (sentiment, respect, dialogue, ...), la structure hyperlien et a-topologique des réseaux sociaux serait plus proche de la quintessence de l'acte relationnel que celle du milieu réel dans lequel évoluent les corps. On voit là pointer l'idéologie cybernétique qui définit la nature signalétique de la communication et voit philosophiquement des correspondances énergétiques entre le mouvement synaptique de l'activité du cerveau et le fonctionnement rhizomique végétale. La nature idéologique de la dimension « hyper-réelle » du milieu numérique se révèle on ne peut mieux dans ses excès avec le film de science-fiction *Matrix*<sup>15</sup> : pour fonctionner sur le mode

---

<sup>14</sup> “L'outil n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace”. André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, Tome II, La mémoire et les rythmes, deuxième partie. Mémoire et technique, chap. 8. Le geste et le programme, Paris, Bibliothèque Albin Michel, Sciences, 1964, p. 35.

<sup>15</sup> Réalisé par Larry et Andy Wachowski en 2000.



d'une ontologie non plus "chosale" mais "signalétique"<sup>16</sup> (énergie encodée), le monde comme représentation<sup>17</sup> que constitue la matrice implique de limiter le rôle du corps physique à une masse endormie qui donne littéralement son temps et son énergie à une simulation numérique du réel. Pour mieux faire croire à une territorialité logicielle capable de reconstituer ce dernier, on immobilise et isole le corps connecté. Cette dualité mobilité numérique/fixité analogique ou socialité imaginaire/solitude réelle rythme les séquences du film où, à chaque fois que *Néo* vit un moment relationnel numérique intense – comme un combat par exemple –, un plan de coupe montrant en gros plan son corps au repos tressaillant sur le fauteuil de connexion vient nous rappeler au réel.

Comparons l'image organique du lien ombilical<sup>18</sup> utilisé par Roland Barthes – à propos de la continuité indicielle entre le corps de la chose photographiée et celui du regardeur – et l'image du corps donnant son organisme à la matrice numérique tel qu'on le voit dans *Matrix* : deux conceptions de la lumière apparaissent et aide à mieux comprendre les conséquences d'une « désindicialisation » de l'imaginaire sur la solitude actuelle du corps imaginant. Car, si la lumière d'une empreinte photographique est un milieu charnel qui transmet à nos yeux la lumière émise par le corps photographié, la lumière d'une photographie numérique ne vient pas du sujet photographié. Elle est générée par la machine et vient nous capturer. Et lorsque je regarde cette photographie de l'autre, je vois un spectre désindicialisé – qui n'appartient pas à l'espace corporel et relationnel de l'imagination –, avant de croire en une prise de vue. Je me retrouve d'abord seul dans le milieu numérique avant d'accéder à une image du réel. D'ailleurs, substantiellement coupées de leur dehors, les images numériquement échangées (courriels, photographies, images vectorielles) ou les réalités virtuelles sont-elles encore des images ? “ Rien n'est moins certain, car une image convoque toujours un dehors, ce qu'elle présente au regard est toujours comme en dehors d'elle-même. Or notre époque ne souffre-t-elle pas, précisément, d'un manque de dehors ?<sup>19</sup>”

---

<sup>16</sup> Alain Renaud, “L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible”, in *Esthétique des Arts médiatiques : interface et sensorialité*, sous la dir. de Louise Poissant, Cierec, Montréal, Presses universitaires du Québec, 2003, p.72.

<sup>17</sup> L'homme “ possède (...) l'entière certitude de ne connaître ni un soleil ni une terre, mais seulement un œil qui voit ce soleil, une main qui touche cette terre ; il sait, en un mot, que le monde dont il est entouré n'existe que comme représentation dans son rapport avec un être percevant, qui est l'homme lui-même”. Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Livre premier, Le monde comme représentation, premier point de vue, trad. en français par A. Burdeau, Paris, Quadrige/puf, 2008, p.25.

<sup>18</sup> “Une sorte de lien ombilical relie le corps de la chose photographiée à mon regard : la lumière, quoique impalpable, est bien ici un milieu charnel, une peau que je partage avec celui ou celle qui a été photographiée”. Roland Barthes, *La Chambre Claire*, Paris, Seuil Gallimard Cahiers du Cinéma, 1980, pp. 126-127.

<sup>19</sup> Frédéric Neyrat, *L'image hors-l'image*, Paris, Lignes et manifestes, 2003, p. 21 et quatrième de couverture.



Doit-on pour autant conclure à une anesthésie et une désocialisation du corps interfacé ? Sortons de l'idéologie : pendant que, sur la toile et dans nos têtes, l'imaginaire d'une socialité numérique se met en place dans une sorte de dispositif rituel élargi<sup>20</sup>, l'absentement du sujet interfacé l'empêche-t-il de se mouvoir imaginativement dans le milieu réel ? Que devient ce qui du mouvement corporel ne se convertit pas en données numériques et continue d'user la matérialité des interfaces ? La puissance indicielle de l'imagination, celle qui ne se contente pas d'affecter<sup>21</sup> énergétiquement un milieu mais qui est aussi en interpénétration<sup>22</sup> avec l'espace réel, celle qui préfère le territoire où vit le geste à l'espace sans limite de l'interactivité, ne tient-elle pas dans une résistance de notre sensibilité viscérale et fonctionnelle à la société des immatériaux ? En autant de traces de doigts salissant nos écrans tactiles, l'empreinte du geste dans les choses demeure même si elle est transparente et non reliée au milieu numérique. "Désimagée"<sup>23</sup>, l'imagination continuerait de s'exprimer dans une ustensilité machinale, chaque individu jouant à sa manière une partition rythmique avec la paroi réelle des outils informatiques. Plutôt que le signe d'un réel désocialisé, cette imagination fonctionnelle est peut-être l'expression d'un processus enfoui de "tracéologie"<sup>24</sup> territoriale, une sorte de danse quotidienne des corps nous rassemblant bien plus que la communauté numérique ?

Ce serait assez simpliste d'opposer le mouvement machinal et les échanges réels des corps dans l'espace indiciel à la topographie hyper-réactive des réseaux sociaux numériques. Du programme et de la réponse binaire à des interfaces de plus en plus sensorielles, toute

---

<sup>20</sup> L'expression est de Marc Augé, *Pour une anthropologie des mondes contemporains, nouveaux mondes*, Paris, Édition Champs Flammarion, 1994, pp. 177-178.

<sup>21</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>22</sup> "Un indice est un signe ou une représentation qui renvoie à son objet, non pas tant parce qu'il a quelque similarité ou analogie avec lui, ni parce qu'il est associé avec les caractères généraux que cet objet se trouve posséder que parce qu'il est en connexion dynamique (y compris spatiale) (...) avec l'objet individuel d'une part et avec les sens (...) de la personne pour laquelle il sert de signe, d'autre part". Peirce C. S., *ibid.*, p. 158.

<sup>23</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>

<sup>24</sup> Le terme est emprunté à Bernard Stiegler qui parle de "tracéologie de l'énergie libidinale" in *De la misère symbolique*, 2. La catastrophe du sensible, Paris, Galilée, 2005, pp. 258-259.

l'histoire de la technologie informatique montre que le milieu numérique n'est pas pensé uniquement du point de vue du langage et de l'espace relationnel qu'il instaure, mais aussi du point de vue de l'espace fonctionnel du corps. Un appareil comme le *smartphone* ou la tablette numérique montre cette évolution de l'ergonomie informatique vers un équilibre entre mobilité cognitive et mobilité sensorielle de son utilisateur. Celui-ci peut communiquer dans l'espace relationnel du web tout en se déplaçant sur un territoire physique. Pendant que le corps marche dans la rue, s'assoit dans le métro, les doigts glissent et pressent l'écran tactile, comme si, des mouvements de tout notre être à ceux de nos doigts, le rythme réel de notre corps au monde s'engouffrait dans l'espace numérique : il est de plus en plus fréquent d'observer des individus aux allures automatiques tout absorbés qu'ils sont dans la synesthésie que requièrent les appareils numériques. En se miniaturisant et en fusionnant les interfaces tactiles et optiques dans l'écran tactile, le numérique a franchi un cap dans sa quête de s'immiscer au sein du réel. Après s'être attaqué au territoire du poste de travail en étalant horizontalement, verticalement et circulairement sa phénoménalité artificielle, le dispositif interactif s'invite dans nos déplacements quotidiens. Mais pendant que cette stratégie esthétique fonctionnelle d'insertion du milieu numérique dans le monde va jusqu'à paradoxalement isoler, par un échange virtuel, l'individu dans la foule, les traces organiques laissées par cet individu sur l'appareil – qui appartiennent au même monde que celui des traces laissées par les marcheurs sur le trottoir – nous parlent d'une territorialité fonctionnelle qui échappe au “design de nos existences<sup>25</sup>”.

Lorsque la technologie arrive à ce que “toute matière” soit “déjà une forme<sup>26</sup>”, l'esthétique fonctionnelle qui s'insérait “sur une base de pratiques machinales liées en profondeur (...) avec l'appareil physiologique<sup>27</sup>” perd son territoire viscéral et peut-être son identité. Pouvons-nous vraiment développer un imaginaire numérique sans ce territoire ? C'est du moins la question que posent conjointement les deux films de science-fiction *Bienvenue à Gattaca*<sup>28</sup> et *Existenz*<sup>29</sup>. Dans le premier, Vincent, le héros du film, monte une

---

<sup>25</sup> Bernard Stiegler, *Le design de nos existences à l'heure des technologies numériques*, Paris, Mille et une nuits, 2008.

<sup>26</sup> Dans le contexte “*hypermatériel*” de la société post-industrielle, “*la matière est déjà une forme*”. Bernard Stiegler, *Economie de l'hypermatériel et psychopouvoir*, entretien avec P.Petit et Vincent Boutems, Paris, mille et une nuits, 2008, quatrième de couverture.

<sup>27</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, *op. cit.*, p. 83.

<sup>28</sup> Réalisé par Andrew Niccol en 1998.

<sup>29</sup> Réalisé par David Cronenberg en 1999.

stratégie indicielle pour intégrer un centre de recherche où les individus, génétiquement modifiés avant leur naissance, sont parfaits. Dans ce centre, par une simple empreinte digitale, un cheveu ou une goutte de sang, des machines sont capables de lire, en transparence, la totalité du séquençage génétique de chaque individu : peau synthétique au bout des doigts, frottage systématique de son corps avant d’aller travailler pour ne pas laisser de particules d’épiderme sur son poste de travail, nettoyage de son clavier d’ordinateur, tout est bon pour se dissimuler dans un univers où toutes traces accidentelles lui seraient fatales ... Il va même jusqu’à laisser traîner des cheveux ou des poils de la personne génétiquement parfaite pour laquelle il se fait passer. Dans le second, des joueurs de jeux vidéo sont reliés à un monde virtuel grâce à une console technologique appelée *pod* et qui a une texture biologique.

En réfléchissant à la manière dont est différemment traitée dans ces deux films la relation entre monde organique et monde numérique, on distinguera le dépôt réel des corps sur la paroi informatique de la projection organologique imaginaire permettant leur rencontre : par leur transparence, les traces organiques fonctionnels de l’utilisateur sur la paroi haptique des interfaces sont dans une couche territoriale qui est en dehors du milieu matériel de l’objet *smartphone*, de la souris ou du joystick, sortes de virtualités solides<sup>30</sup> ou d’images tridimensionnelles *designant* des modes de communication.

Est-ce un hasard si on observe, en dehors de la modélisation des comportements, des stratégies d’attaches territoriales (de l’imagination au réel) : action fétichiste qui consiste à donner un surnom affectueux à son ordinateur<sup>31</sup>, marquages socio-individuels telle la customisation (autocollants, gravure manuscrite) de la coque de son *smartphone* ou stratégies artistiques tel ce simulacre d’ordinateur Mac fabriqué en terre cuite émaillée par Bruno Peinado (*Computer Cosmos*, 2001). Pourtant, ces « prises » de position de l’imagination dans le réel « tapent à côté » ou déplace dans un imaginaire analogique ce qui du geste informatique n’est pas entré dans l’imaginaire numérique : la fixation substantielle du corps sur la paroi haptique ne s’image pas dans la customisation manuelle du *smartphone* car l’élan

---

<sup>30</sup> Nous empruntons cette expression à Stéphane Gruet pour expliquer que 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”. *L’œuvre et le temps*, Tome III. Génétique, Toulouse, Editions Poësis, 2006, p. 60.

<sup>31</sup> “Je passe plus de temps en compagnie de Saint-John Perse (surnom affectueux que j’ai donné à mon Mac) qu’avec mes amis (...). J’ai la sensation d’être face à une présence sensible, vague mais palpable, qui squatte mon bureau”. Allucquère Rosanne Stone, *Le corps réel pourrait-il se lever ?*, dans *Connexions-Art-Réseaux-Médias*, sous la direction de Annick Burreaud et Nathalie Magnan, *op. cit.*, p. 465.

de l'imagination qui a laissé des traces dactyles sur l'écran digital avait comme destin une image numérique et non analogique.

A l'époque actuelle, les traces du corps ne sont que reste et invisibilité. Relégué au rang d'une indicialité fonctionnelle transparente, nos empreintes organiques se « désimageraient » ou le réel de l'imagination s'isolerait pendant que le virtuel de l'imagination se fictionnaliserait dans l'esthétique relationnelle du milieu numérique. Ou, à titre de reste fixant dans l'épaisseur du réel le mélange entre des pressions haptiques conditionnées par le dispositif numérique et des tracés d'hésitation ou de tâtonnements particuliers sur l'écran tactile, la patine du corps sur la paroi interfacé serait un modèle plastique pour imaginer la marge de manœuvre de la sensibilité rythmique du corps percuteur particulier à l'intérieur de son guidage sur la paroi de l'interfaçage sensoriel. Certes, les mouvements habituels du corps peuvent devenir « une idée substantielle<sup>32</sup> ». Mais comment cette substantialité qui *a priori* n'a plus d'autre support que le corps peut-elle garantir une territorialité réelle au sein de ce vaste décor organologique moulant nos pas dans la société de contrôle<sup>33</sup> ? Lorsque le dessin du corps de l'utilisateur n'exerce pas un impact visible sur la scénographie des appareils dans l'espace réel, le risque n'est-il pas de perdre un territoire archaïque de reconnaissance des corps, un milieu humain faits de regards, d'attitudes proxémiques et d'isoler l'individu dans une relation psychotique à son milieu domotique ? Si la désindicialisation du milieu relationnel ou l'absence de contact physique avec les autres est le corollaire d'une socialité numérique planétaire (*Face book* compte aujourd'hui un milliard de membres), grâce à quel comportement esthétique n'assistons-nous pas au développement de cet isolement ? Pour sortir le corps interfacé d'un espace numérique relationnel désincarné, certains artistes et designers n'ont-ils pas réussi à déplacer l'expérience esthétique de l'approche transactionnelle – interactivité, temporalité, échanges – vers l'approche territoriale au sens archaïque du terme – intervalles, espace, périphérie, frontières ... ? Quel compartiment du réel appareillé propose au corps d'autres mouvements rituels que ceux liés à la mobilité socio-médiatique ?

---

<sup>32</sup> «La fin du mouvement est une idée (...), quelque chose qui doit être, qui peut être (...). Mais à mesure que la fin se confond avec le mouvement (...) l'idée devient être, l'être même et tout l'être du mouvement (...). L'habitude est de plus en plus une idée substantielle». Félix Ravaisson, *De l'habitude* (1894), Paris, Vrin, Librairie philosophique, 1984, p. 21.

<sup>33</sup> «Les différents contrôlés sont des variations inséparables, formant un système à géométrie variable dont le langage est *numérique*. Les enfermements sont des *moules*, des moulages distincts, mais les contrôles sont une *modulation*, comme un moulage auto-déformant qui changerait continûment, d'un instant à l'autre (...). Les individus sont devenus des « *dividuels* » (...) ». Gilles Deleuze, *Pourparlers* (1972-1990), *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, Paris, Minuit, 1990/2003, pp. 242-244.

### III

Dans le monde technologique postmoderne de la totale “mise en extériorité du savoir<sup>34</sup>”, l’individu se trouve dépossédé de l’appréhension de l’espace qui l’entoure. Il s’absente dans des dispositifs énergétiques ou des organisations de capture de l’énergie (pour reprendre le schéma lyotardien ou deleuzien) “qui font désormais écran à l’expérience directe de notre environnement<sup>35</sup>”. Dans son installation *Surveillance bed* (1994) composée d’un lit métallique à baldaquin dont il ne reste qu’une partie de la structure aux quatre coins de laquelle sont perchés sur des piliers quatre moniteurs vidéo de surveillance avec quatre caméras qui surveillent le dormeur, Julia Scher superpose le lieu de la prise de vue sur celui de sa réception. Elle exprime bien ce faisant l’idée que, pris dans l’intimité de son bouclage ou l’autorité qu’il exerce sur les moindres recoins de nos vies, le dispositif vidéographique fait de l’espace réel doublement une image : lorsqu’il filme mais aussi lorsqu’il montre, la première image étant bidimensionnelle et la deuxième étant le périmètre de l’espace tridimensionnel – chambre, salon, bureau, couloir, rue, ... – susceptible d’être captivé par le rayon de diffusion de l’écran. Le fait que la technologie numérique modifie la nature de ce qui s’affiche à l’écran n’entame rien au lien entre cet affichage et le conditionnement phénoménologique et matériel qu’il déclenche en son dehors. Mieux, non seulement le dispositif interactif vient enrichir le schéma de l’aménagement spatial devant l’écran d’une dimension tactile mais en plus, comme le montre bien l’agencement des multi-moniteurs dans la pratique des infographistes (un écran pour les outils, un pour l’image de travail, un troisième pour la bibliothèque d’images), la topologie d’un environnement numérique de travail peut influencer sur la spatialisation matérielle de son ou de ses écrans.

Pour autant, le conditionnement de notre comportement imaginaire par le dispositif informatique ne se heurte-t-il pas à une territorialité viscérale du corps qui s’exprime dans la liberté que chacun a d’installer ses appareils dans l’espace réel ? “La pression de mon corps sur les corps environnants complètent une scène imaginaire où rien n’est imaginaire” dit si bien Alain<sup>36</sup>. Et lorsque les traces d’impacts corporels sur cette scène-support deviennent

---

<sup>34</sup> Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979, p. 14.

<sup>35</sup> Norbert Hillaire, “Thôt et thamous ou les jeux du proche et du lointain dans l’art et la culture à l’âge numérique”, dans *Dialogue sur l’art et la technologie* (autour d’Edmond Couchot), sous la dir. de François Soulages, Paris, l’Harmattan, 2001, pp. 88-90.

<sup>36</sup> Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Première Leçon, *op. cit.*, p. 477.

transparentes, ces impacts restent visibles dans l'influence qu'ils exercent sur la place qu'occupe dans le réel les éléments impactés. La marque territoriale archaïque de l'homme est autant matérielle que spatiale et repose sur une relation naturelle ou directe au monde. Le travail du designer Isao Hosoe sur la forme circulaire du bureau cherche à inscrire l'ergonomie des éléments fonctionnels du lieu matériel informatique dans une appréhension de l'espace intervallaire du réel qui renvoie soit à une domestication ancestrale des formes naturelles par notre appareil sensori-moteur si l'on suit Leroi-Gourhan (espace rayonnant ou itinérant que l'homme sédentaire ou nomade tirerait de l'observation des oiseaux ou des animaux terrestres<sup>37</sup>), soit à une interzone primitive à l'intérieur des dispositifs du langage fait d'objets et de représentations si l'on s'inspire de l'analyse que fait Nicolas Bourriaud de *One and Three chairs* de Joseph Kosuth<sup>38</sup> (célèbre installation présentant dans un même espace, une chaise avec sa photographie et sa définition écrite). En tous les cas, il ne s'agit plus d'une "simple étude ergonomique, réductible à un calcul précis des distances et des fonctions, mais la donnée anthropologique de notre corporéité, qui n'engage pas moins l'univers culturel que l'univers physique. Dans les structures profondes de notre mouvement dans l'espace se niche un schéma archétypique rituel, un système dynamique qui exprime des figures cérémonielles précises, dont la signification se perd dans les aubes brumeuses de notre conscience historique et affleure de nouveaux dans les gestes, les intervalles et les postures que le corps dessine dans les situations les plus petites et quotidiennes<sup>39</sup>".

A l'époque de la mobilité socio-numérique, la situation territoriale dans laquelle ce type de design nous met<sup>40</sup> doit nous alerter non seulement sur la nécessité d'introduire dans la boucle interactive des respirations venant de l'agencement réel de l'espace mais aussi sur le risque de vider cet agencement de son sens socio-anthropologique si, à l'instar de l'identité machinale du corps particulier qui se dépose sur la paroi haptique, il se réduit à ne concerner que le milieu solitaire de l'imaginant face à son appareil numérique. Certes, la dimension intra-perceptive de l'imagination peut permettre à cette dernière de "continuer à s'exercer sans produire une projection". Simondon observe en effet que "la crainte de manquer de nourriture, au lieu de se projeter en images d'ogres ou de monstres, peut s'exprimer par

---

<sup>37</sup> Voir *Le geste et la parole*, Tome II. La mémoire et les rythmes, Troisième partie. Les symboles ethniques, Chap. 13. Les symboles de la société, *op. cit.*, pp. 155-157.

<sup>38</sup> Selon Bourriaud, entre l'objet, sa représentation photographique et sa définition linguistique, la parfaite circularité du matériau "langage" appelle "une faille, un point aveugle", une "interzone". Nicolas Bourriaud, *Joseph Kosuth, Entre les mots*, Artstudio, Paris, n°15, Hiver 1989, pp 96-102.

<sup>39</sup> Maurizio Vitta, Métaphysique du mouvement, Momotaro Office System, Revue L'ARCA International, revue internationale d'architecture, de design et communication visuelle, n°55, Paris, nov-déc 2003, p. 80.

<sup>40</sup> Nous nous appuyons ici sur l'expression d'Andréa Blum intéressé par "la situation sociale dans laquelle le design" nous met, *Le design au prisme de l'art*, Art press, Paris, sept 2003, n°293.



l'amasement indéfini de réserves alimentaires<sup>41</sup>». Mais en perdant le contact physique à l'autre, le danger de la territorialité tactile et spatiale que met en place le réel de l'imagination face à l'espace virtuel de la socialité numérique n'est-il pas d'ordre schizophrénique, l'individu s'enfermant dans une relation solitaire (au réel) et psychotique (au virtuel) ?

Le risque d'un «déficit attentionnel<sup>42</sup>» provoqué par la pratique de l'interface est peut-être plus de l'ordre d'une rupture avec le réel humain qu'avec le réel sensoriel : *L'ère du vide*<sup>43</sup> dont parle Gilles Lipovetsky concerne un individu qui serait peut-être d'autant plus ancré dans son territoire esthétique fonctionnelle qu'il ne serait plus perturbé dans sa perception par la présence et le regard de l'autre ; un autre remplacé par une vie sociale virtuelle. Nous pensons que la ville imaginaire que propose de parcourir l'artiste Jeffrey Shaw dans son installation *The Legible city* (1989-1991), est une belle illustration de cette problématique d'un espace social réduit au langage et d'un espace réel réduit à l'expérience du corps solitaire. La part du contact avec l'interface qui est tournée vers l'assise du corps sur la selle plutôt que vers le mouvement du pédalier déclenchant le paysage numérique, est-elle condamnée à être dans la solitude d'un territoire fonctionnelle désimagée ? Où, étant donnée ce phénomène de l'interfaçage qui détourne vers l'espace numérique la contiguïté prothétique de l'appareil corporel au réel, on interrogera la pertinence époquale des gants à rallonge permettant à Rebecca Horn d'explorer le sol (*Finger Gloves*, 1972) ou des *Socles à réflexion* (2002) de Philippe Ramette, sorte d'échasses servant à mieux contempler l'étendue d'un paysage : du point de vue de ce qui du corps percevant ne s'absente pas dans le dispositif interactif, le toucher d'interface n'ouvre-t-il pas une dimension dans le réel qui serait à l'échelle du corps machinal et sur laquelle pourrait s'imaginer de nouvelles et authentiques formes de paysages relationnels<sup>44</sup> ?

---

<sup>41</sup> Gilbert Simondon, *Imagination et invention* (1965-1966), Paris, Les éditions de la transparence, 2008, p. 45.

<sup>42</sup> Bernard Stiegler, *Prendre soin, de la jeunesse et des générations*, Paris, Flammarion, 2008, p. 157.

<sup>43</sup> Gilles Lipovetsky, *L'ère du vide*, Essais sur l'individualisme contemporain, Paris, Gallimard, 1983.

<sup>44</sup> Nous reprenons ici la notion de forme relationnelle telle que la définit Bourriaud : «Les œuvres ne se donnent plus pour but de former des réalités imaginaires ou utopiques, mais de constituer des modes d'existence ou des modèles d'action à l'intérieur du réel existant (...)». Nicolas Bourriaud, *La forme relationnelle, esthétique relationnelle*, *op. cit.*, pp.13-21.