

# Seneve 2008

## Le corps à l'épreuve du numérique

Nous échapperons ainsi à la fausse nécessité de choisir entre *optimisme* et *pessimisme* sur l'évolution de la technique à l'heure du numérique.

### Sommaire


<i>L'évolution de la technique et l'imaginaire du corps</i>	1
<i>Vivre dans son corps à l'âge du virtuel : du hacker à l'avatar</i>	2
<i>« Le manifeste Cyborg », quel humanisme ?</i>	4

### L'évolution de la technique et l'imaginaire du corps

Dans un entretien sur l'histoire du corps dans la culture technologique, **Georges Vigarello**, historien, note l'influence décisive que les modèles technologiques ont pu exercer sur la représentation du corps. Il marque plusieurs étapes dans l'information de l'imaginaire du corps par la technologie :

- *l'alambic* et son modèle de la distillation et de l'épurement à la Renaissance donne à penser l'affinement des humeurs censées devenir plus aériennes, plus subtiles au niveau du cerveau.
- Plus tard, le corps-machine cartésien triomphe dans les images de la mécanique développée au XVIIe : *automates, horloges, systèmes de pompes...*
- Par la suite, *la machine à vapeur* au XIXe siècle enracinera le thème de « l'entraînement » dans le rapport au corps : l'athlète sera alors un modèle, lui qui par l'exercice de son corps parvient à la parfaite maîtrise de ses mouvements.

Mais la découverte de l'équivalent mécanique de la chaleur dans les années 1820, les mouvements et fonctions deviennent des effets. Le monde des machines à feu est alors un monde suppléant, dans une certaine mesure, le corps de l'ouvrier : *le corps lui-même se trouve décentré par la technique*, et bientôt on ne peut plus penser les capacités du corps sans leur supplément d'âme technologique. Tous ces apports techniques **modifient effectivement le rapport au corps**. Avec l'apparition de l'électricité, un nouveau modèle se met en place.

 1956, Le Travail en miettes, Georges Friedmann

« les qualités de coordination, d'ajustement, de dépense nerveuse vont s'imposer par exemple dans le monde du travail, comme dans d'autres milieux : l'obsession portera sur la synchronisation des gestes, leur équilibre, leur ajustement, leur mise en harmonie. L'arrière plan devient ici l'image de la machine nerveuse. »



Cela montre bien que la **coordination des gestes** est au cœur de l'ergonomie. :

« Le dispositif demeure ici dominé par la commande : celle censée coordonner les gestes, les impulser, les diriger. Cette machine ne fait que rendre circulables les instructions d'un système nerveux central : elle privilégie la dynamique allant du centre à la périphérie ».

Tout change avec les **micro-ordinateurs**, ceux-ci « font remonter l'information, centralisent ce qui vient de la périphérie pour mieux le faire remonter vers le centre. ». Cette dynamique n'apparaît que dans les années **80-90**. Un **nouveau rapport au corps** se dessine alors, centré sur la **notion de flux** : flux de la commande et de l'information.

« Des flux d'information innombrables viennent vers nous et il faut les gérer. [...] Si dans le système de la coordination nerveuse, nous devons parvenir à adapter une gestualité pour répondre à une stimulation, dans le système informationnel nous devons « prendre conscience » des messages avant de réagir pour mieux s'adapter. »

Voilà ce que devient l'**ergonomie** : il s'agit **d'apprendre à interpréter un écran**. Dans cette situation, le rapport du sujet à son *corps propre* se trouve modifié, au-delà même de ses activités. L'auteur suggère que notre corps est essentiellement en « situation d'écoute ».

Avec l'informatisation et le progrès, nous sommes **de plus en plus déterminés par la limite de notre corps**. Ces limites représentent de plus en plus ce que l'individu est.

Plus loin, l'auteur récuse l'idée que la machine prenne la place du corps. Contrairement à ce qu'annonçait toute une littérature, le **numérique** n'est pas « l'adieu au corps » redouté ; le numérique porte avec lui « la tentative de percevoir les messages du « dedans », les percevoir de mieux en mieux, les percevoir jusqu'à l'extrême, jusqu'à l'illusion sans doute même. ». De même, le phénomène récent des « avatars » (c'est-à-dire un personnage représentant l'utilisateur : l'avatar peut se réduire à un portrait, comme sur un forum ou dans une messagerie instantanée, ou encore être un véritable acteur interactif, contrôlé par l'utilisateur dans des jeux vidéos) marque bien que les personnages numériques, tout idéalisés qu'ils sont, **restent incarnés**. On pourrait même dire que c'est le « *corps propre* » (l'expression est de Merleau-Ponty) qui est recherché à travers ces technologies.

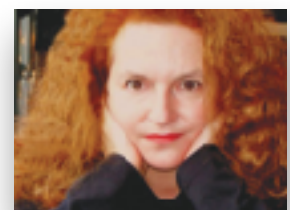
## Vivre dans son corps à l'âge du virtuel : du hacker à l'avatar

Dans un autre article, **Patrice Flichy**, sociologue, poursuit cette réflexion. Il examine la question du *corps dans le numérique* à travers trois usages de l'informatique.

**Les hackers tout d'abord** : chez ces jeunes capables de passer des jours et des nuits sur leurs machines, on assiste à un désir de **transfigurer** le corps dans la machine.

📖 **1993, Les Synthérétiques, Pat Cadigan**

Ainsi, dans un roman son roman cyberpunk, *Pat Cadigan* montre comment Mark, un jeune constamment branché sur le réseau, malgré les faibles signaux que lui envoie son corps qui lui demande de revenir, a toujours plus de mal à **rejoindre la réalité**. Un jour, à la suite d'une « *surchauffe intercrânienne* », sa conscience est *transférée sur le réseau*. Il peut ainsi quitter définitivement son corps qu'il exècre.



*« Mais derrière cet abandon du corps de chair se cache en fait une volonté de faire corps avec la machine, de fusionner avec elle. [...] En substituant une machine à son corps, le hacker se débarrasse des limites imposées par la chair, il démultiplie ses possibilités d'action, amplifie ses sensations. En prenant la place de la machine, il peut même espérer devenir immortel »*

Mais toutes ces possibilités ne sont que toujours passives, comme disait W. Gibson un auteur de cyberpunk, ce n'est plus que *« le passager derrière ses yeux. »*.

On a un autre **rapport à l'informatique** qui prend en compte la **totalité** de la personne. C'est le travail informatique sur le graphisme qui permet cette prise en compte. Ainsi, il faut savoir que les interfaces graphiques wysiwyg *-what you see is what you get-* et accessibles sous Apple ou Windows, ont des pointeurs qui sont manipulés directement par notre main grâce à la souris, marquent un véritable tournant.

👉 Ces manipulations font que l'engagement du corps de l'utilisateur est aujourd'hui réel, ce qui n'était pas le cas autrefois. C'est le résultat de toute une tradition de recherche venant notamment de **Donald Norman** qui a souhaité *« défendre les attributs humains à l'époque de la machine. »*.

L'informatique engage le corps dans un **nouveau type de communication**, dans ce *Second life*, ce monde virtuel dans lequel chacun peut circuler avec ses avatars. Se dégagent ici deux grandes oppositions entre l'identité et l'altérité d'une part, et entre l'anonymat et la vie sociale de l'autre.

D'un côté, on voit que l'expérience du numérique est très 🇨🇪 paradoxale:

cela oscille entre les deux extrêmes que sont l'invention d'un corps d'avatar **complètement déconnecté** de la réalité du joueur d'une part et l'**identité radicale** de l'avatar et du joueur d'autre part.

On voit davantage d'expériences mixtes :

- les un(e)s n'hésitant pas à se rajeunir, où à changer de couleur de cheveux
- quand les autres utilisant les codes vestimentaires en vigueur dans leur travail pour recréer dans le virtuel un milieu où pourront aussi s'échanger des informations professionnelles.

D'un autre côté, on voit un large éventail s'ouvrir entre d'une part le choix de l'anonymat complet qui permet de développer des interactions sans aucun contrôle social, en fonction des désirs seuls et d'autre part les occasions de sociabilité qu'offre le monde virtuel. Mais là encore, pas d'opposition frontale.

Dans le numérique, tous les paramètres tendent à être réversibles. Il n'y a plus de règle du jeu, le jeu est précisément d'inventer toujours de nouvelles règles.

L'auteur peut alors conclure :

*« Sur l'internet, le corps est l'instrument d'une hybridation entre le réel et le virtuel. »*.

## « Le manifeste Cyborg », quel humanisme ?

 1985, *Manifeste Cyborg*, Donna Haraway

Le concept de cyborg « *cybernetic organism* » est né dans les années 60, pour désigner le possible -et aujourd'hui réel- mélange d'organisme et de technique que constituera l'homme de demain. Dans son *Manifeste*, D. Haraway prend acte de l'advenue d'une monstruosité dont elle voudrait faire le lieu d'un nouvel humanisme.



En situant sa réflexion dans l'imaginaire collectif qu'est la science-fiction d'un « ailleurs » D. Haraway déplace la frontière entre le « soi » et « les autres ». Le rapport au corps est donc considérablement transformé. La figure du cyborg se situe dans un au-delà des corps et de leurs ancrages naturels, un au-delà du sexe mais aussi de la régulation hétérosexuelle de la reproduction [...]. D. Haraway voit dans ce déplacement des limites et capacités dites « naturelles » de l'encorporation une issue nouvelle pour la capacité d'agir et de transformer le monde.

La réflexion d'Haraway se veut aussi socialiste, en livrant un diagnostic sur le capitalisme fin de siècle. Elle parle d'un nouveau stade du capitalisme marqué par la place de l'économie du travail à domicile et l'apparition d'un nouveau prolétariat. Mutation des corps, essor des technologies, déplacement des frontières, vont de pair avec de nouvelles formes d'exploitation. Mais la spécificité de l'apport de D. Haraway est de pointer la dimension quasi organique de cette métamorphose.

Elle défend les nombreux mouvements militants dans le domaine de l'informatique et du logiciel libre, de la santé ou de l'écologie au nom d'un « cyborg féministe, fluide, perméable et hybride ». D. Haraway voit finalement dans ces années une sorte d'apothéose de l'humanisme technologique qui pose la question de la place anthropologique de l'humain dans ce New order Inc. où la nature devient une marque déposée et où l'homme prétend s'autogérer.

Il s'agit bien de promouvoir un humanisme plus seulement dans le cadre de la nature, mais dans l'altérité produite par la technologie. Dès lors ce nouvel humanisme va se fonder sur la notion de connexion pensée comme « parenté » : il s'agira d'être responsables de nos machines, du vivant, de nos « compagnons d'espèces ». D. Haraway veut « provoquer des effets » de connexion d'incarnation, de matérialisation et de responsabilité »

Loin des obligations du sang (famille, race) ou du gène, il s'agit d'inventer la possibilité d'un monde partagé qui repose sur le fait d'être « responsables les uns des autres », dans une acception de ce qui compte comme les « uns et les autres » élargie. La revendication d'un artifactualisme — les organismes ne sont pas nés, ils sont fabriqués dans les pratiques technoscientifiques ; il n'y a pas de dénaturaion mais des formes de productions historiques et particulières de la nature — permet de considérer la nature comme le lieu où reconstruire une « culture publique » ou un « espace commun ». La nature n'est plus alors autre chose que la culture même.

N'est ce pas là une tentative ultime pour une ultime mise en connexion? Une tentative ultime pour une ultime lecture humaniste de la société technoscientifique et la définition des mondes possibles et communs pour ceux qui y coexistent ? Il s'agit de savoir si le *Manifeste*, de par sa forme littéraire hautement périssable, sa provocation et son ton prophétique, peut être autre chose qu'une tentative d'une « utopie monstrueuse » risquant à tout moment de sombrer dans la plus sombre dystopie.