

# Des écrits de travail vidéographiques

Sophie Dalle-Nazébi<sup>1</sup>

## Résumé

Observer des personnes en situation de conception collective, manipulant des documents graphiques et simulant des requêtes face à un document multimédia à créer, invite à l'utilisation de la vidéo, pour consigner comme pour exposer ce qui est au coeur d'un tel travail : la mise en action par des gestes et des paroles de différents documents graphiques. Que se passe-t-il lorsque la langue utilisée est gestuelle, sans écriture propre, et mobilisant en permanence le regard ? La vidéo s'articule au bloc-notes, et se voudrait, pour l'observateur comme pour les locuteurs (sourds), un mode d'écriture et de communication à distance.

C'est en s'intéressant à l'univers de l'écrit, aux pratiques d'inscriptions graphiques de linguistes, d'informaticiens puis de concepteurs de sites et de documents bilingues, que s'est imposé, dans ce travail de recherche sociologique, le recours à l'outil vidéo. C'est en effet à de l'écrit « en friche » (peu évoqué en tant que tel dans les études ethnographiques de la science) que nous avons eu affaire, de l'écrit produit et manipulé dans des réunions par des personnes exploitant tout particulièrement des ressources spatiales et gestuelles. Des documents graphiques sont ici mobilisés pour jouer différents scénarios, penser et tester collectivement une procédure d'analyse, un dispositif informatique ou la structure et les usages d'un document multimedia. Ces pratiques confrontent l'observateur à de réelles difficultés d'écriture et d'analyse, l'invitant de fait à explorer des alternatives au bloc-notes.

On se propose ici d'évoquer l'intérêt d'un tel regard sur les pratiques de production et de manipulation de documents graphiques dans des activités de conception collective. On évoquera dans ce texte le travail d'informaticiens s'exprimant en français et travaillant à la conception d'un éditeur de transcription de corpus vidéo pour des linguistes. On souhaite de cette manière évoquer d'une part l'intérêt d'inscriptions vidéographiques, et introduire d'autre part le terrain d'observation que l'on place au cœur de notre analyse, plus difficile à exposer ici pour impliquer une langue elle-même visuo-gestuelle. Un tel site d'observation met tout particulièrement en difficulté ce scribe qu'est le sociologue. C'est avant tout comme mode de prise de notes que la vidéo a été initialement investie, bien plus que pour équiper l'observation. Bien sûr, la manipulation de cet outil par la néophyte que je suis, accompagne « une reconversion du regard » (Rosenfeld, 1994), et révèle de manière inattendue certaines caractéristiques du terrain. Mais c'est essentiellement sous ce registre de l'écriture que la vidéo s'est imposée et que les personnes observées tentent elles-mêmes de l'investir. L'entreprise concernée (WebSourd) cherche en effet à développer des technologies vidéos de publication et de communication à distance, à l'extérieur comme dans ses propres relations de travail.

L'articulation entre manipulations de l'écrit, expression visuo-gestuelle et exploration vidéographique constituera ainsi le fil de notre propos. On évoquera également le poids de l'écriture scriptographique venant imposer sa logique jusque dans les expérimentations d'alternatives à ce média. Mais revenons d'ores et déjà à notre point de départ, à savoir l'importance des pratiques d'inscription, qui concerne aussi bien ces terrains d'observation que nos propres activités de recherche.

### ***L'écrit dans des activités de conception.***

La focalisation sur l'écrit dans l'analyse de pratiques scientifiques est à rattacher à l'histoire récente des recherches ethnographiques sur la « science en train de se faire ». En suivant la chaîne des inscriptions graphiques, leurs auteurs ont permis d'entrer dans le contenu des savoirs scientifiques et de prendre en compte le caractère situé et interactif de leur production. Les chercheurs intéressés par le design et l'innovation technologique ont également montré l'importance des documents graphiques dans l'articulation de différentes étapes d'une chaîne de production et dans le dialogue entre différents corps professionnels. C'est cette image d'un media neutre destiné à conserver et faire circuler des informations construites « ailleurs », qui se trouve ainsi déconstruite. Publications et documents graphiques sont des espaces organisés balisant les procédures d'observation, les opérations d'analyses et les pratiques de validation de recherches scientifiques.

Nous avons cependant tendance à penser le rapport à l'écrit à partir d'un contexte qui reste exceptionnel dans le monde du travail : le livre « est d'une certaine façon son propre univers, le lecteur y est « pris », absorbé, (...) il vit dans le livre qui devient momentanément son contexte. (...) Or ce rapport-là à l'écrit est peu courant au travail. (...) car souvent les écrits de travail ne peuvent être interprétés sans le recours à des éléments situationnels » (Fraenkel, 2001, p. 126). La (re)définition du statut des documents graphiques participe pleinement des activités de conception collective des informaticiens nous avons observés. La réappropriation ou l'évaluation d'un outil informatique est susceptible de conduire à sa décomposition ou re-conception. Le document graphique le représentant n'incarne plus alors aux yeux de ces informaticiens que des données temporairement virtuelles. À l'inverse, la représentation figurative d'une interface informatique pourra être « abordée » comme l'élément d'un objet réel, pour simuler le « comportement » d'un outil pourtant encore en construction. On voit dans ce cas de figure toute la relativité du statut prétendument stable et décontextualisé de l'écrit. On comprend par ailleurs l'importance de la prise en compte du travail de production et de mise en scène de documents graphiques.

### ***Des graphismes en action et en situation : le travail du geste et de la parole.***

La dimension gestuelle des échanges est peu prise en compte dans ces analyses. Cette modalité d'expression est pourtant un recours décisif pour donner une dynamique et une histoire à un graphisme figé, comme peut l'être le schéma d'un processus physique (Ochs & al. 1994) ou le plan d'un bâtiment et de ses

espaces de circulation (Murphy, 2003). Comme en témoigne le travail des informaticiens évoqués, les « mises en action » d'inscriptions graphiques sont des formes d'expérimentation du fonctionnement d'objets encore en cours de conception. Ces chercheurs simulent la manipulation d'une interface informatique par des linguistes. Les opérateurs informatiques sont décrits comme des agents échangeant des ordres, des informations ou des « objets ». Les informaticiens simulent ponctuellement leurs actions, comme celles des linguistes, en interaction avec d'autres acteurs ou programmes. Ils cherchent de cette manière à penser autant qu'à tester le fonctionnement de leur outil. Ceci leur permet également de penser des « opérations fantômes » en localisant, dans la structure générale du dispositif, les opérateurs qu'ils ne savent pas encore programmer et qui sont chargés de répondre à certaines requêtes des linguistes. Le problème dit « de la référence », par exemple, concerne toutes les situations où l'informaticien doit permettre, face à un document vidéo, la description d'une entité dans l'image observée de façon relative à une autre, issue du même corpus mais éloignée dans le temps. Comme l'extrait suivant le montre, c'est à la suite de telles explorations que ces informaticiens peuvent préciser puis localiser le problème sur un diagramme de classe.

{Informaticien 3} Tout est implémenté au niveau de la structure de données. Ce qui n'est pas fini d'implémenter, c'est l'accès d'un point de vue de l'interaction heu... (...)

{1} Est-ce que les valeurs peuvent faire référence à d'autres valeurs ? Est-ce que vous avez des références ? « ça » puis après je vais dire « là ».

*{Il indexe face à lui des éléments d'un document vidéo fictif et simule une interaction entre un linguiste, qu'il incarne, et le dispositif informatique permettant de faire défiler un corpus et de l'annoter. La référence à des images vidéo antérieures à celle en cours se fait par des indexations sur la gauche}*

Je ne sais pas « degré d'ouverture de la bouche », *{en s'adressant à l'ordinateur fictif}* « même, comme l'autre là » « Même valeur que celle que j'ai déjà mise ». « Là, c'est comme ça ». C'est-à-dire que je fais référence à une valeur... (...) Si tu voulais dire que... la main est à la même position. *{Il illustre par ses deux mains dans l'espace face à lui, qu'il regarde alternativement}* La main de la main droite se lève à la même position que la main gauche. Tu vois ? C'est des trucs comme ça que je voulais dire. Donc j'ai mis la main gauche à une certaine position, en hauteur.

{3} Si tu as un paramètre hauteur de la main, tu dis la hauteur c'est tant, soit par rapport au corps.

{2} Oui mais ça gère pas... « C'est la même que la gauche »

{1} Je veux pas dire que celle-là est aussi à mm hauteur, je voudrais dire que c'est la même que ça. Ce qui fait que je peux faire « ça » par exemple sans avoir à le redire. *{Il indexe l'espace sur la gauche}*

{2} Non, on ne l'a pas fait ça. (...) C'est nos histoires de référence. Ce n'est pas du tout réfléchi dans ce schéma là. *{Il regarde le diagramme de classe, sur la table}* Donc tout ça c'est encore à bien mettre dans ce plan... (...)

{3} Il faudrait faire un lien entre ce segment là ou cette valeur là, *{en localisant du doigt sur le document graphique}* non, ce segment là, et heu... un autre segment, avec une signification.

{2} C'est pour ça que j'ai mis une boucle ici.

{3} Ouais mais il manque une information. Parce que là, c'est... tu peux dire il y a une référence, mais il faut que tu dises quelle référence.

{2} Il te dit « il faut quelque chose », hein ? Bon ça on en reparlera une autre fois parce qu'à mon avis c'est pas...

{3} à moins que ça *{en indexant sur le document}*, c'est un autre paramètre.

{1 2} Peut-être ouais. Peut-être ouais. Je note là pour m'en rappeler et y réfléchir. »  
Cet exemple illustre les difficultés d'exposition de ces pratiques dans une publication. Il montre également qu'en l'absence de l'observateur, il ne restera aucune trace de cette activité de conception. La lecture des modifications réalisées au crayon sur le diagramme demande systématiquement aux informaticiens des efforts de recontextualisation de ces marques dans une histoire et une problématisation particulière. Ici les pratiques d'écriture en cours, ou la mise en action de graphismes, sont plus importantes que les inscriptions produites, qui sont pourtant les seules que le papier puisse conserver.

### ***Quand la parole est gestuelle : le poids de l'écrit dans un monde visuel.***

Réaliser ces activités de conception dans une langue gestuelle (comme dans l'entreprise WebSourd), accentue leur logique spatiale et visuelle. Comme ces interactions se font autour de documents graphiques, ceux-ci doivent être rassemblés en un lieu, quitte à investir tables et murs du site de travail. Parce que la langue des signes mobilise le regard en permanence, on assiste ici à une exploitation intensive des simulations et explications à même les documents (sur papier, écran, affiche ou projection), à une insertion en quelque sorte de l'écrit et de l'image dans des prises de parole gestuelle. Le caractère perturbant de la prise de notes devient patent. Lorsqu'elle n'est pas réalisée collectivement ou aménagée dans le temps, elle rompt purement et simplement la communication. Se pencher sur son bloc-notes, c'est perdre des informations autant que faire preuve d'impolitesse. L'observateur se trouve ainsi pris à défaut dans ses propres pratiques d'écriture. La production de traces écrites, de bilans vidéo ou de représentations visuelles mobilise le collectif et structure ses échanges. Chaque intervenant tente de se réappropriier ces documents qui constituent alors tout particulièrement des espaces de médiation et d'apprentissages croisés. La transformation d'une représentation graphique en une autre donne autant à voir un processus de conception en cours, qu'un travail de négociation et de traduction entre des collaborateurs de formation et de culture différente.

La description d'interaction en réunion n'épuise cependant pas les situations de conception collective dans cette entreprise. Une partie des relations de travail en LSF se joue à distance, par le biais de postes de visioconférence, de chat et d'emails vidéo. Ce premier média limite le partage de documents. Son usage s'apparente ici au téléphone. Le courrier électronique et la messagerie instantanée autorisent quant à eux une communication en LSF et l'envoi de fichiers vidéo. Ces échanges concernent les images mises en ligne, des comptes-rendus de réunion en LSF ou des discussions sur des manières de dire dans cette langue résolument orale. L'écrit implique ici une opération de traduction, dans un contexte d'illettrisme important. Ces pratiques de communication et d'écriture vidéographiques restent pourtant limitées. Non seulement elles sont nécessairement introduites par de l'écrit mais elles suscitent bien souvent une réponse et des commentaires écrits, limitant de fait certains échanges. On évoque souvent à propos des limites de la vidéo, son caractère mobile et nécessairement incarné : « L'écriture permet, en effet, au chercheur qui a archivé une à une ses pièces à conviction, d'énoncer une généralité et de passer à l'abstraction. Il lui est facile de se débarrasser du caractère individuel

et singulier des expériences qui ont contribué à forger sa conviction, alors que le cinéaste reste, si l'on peut dire, avec le corps de ceux « à qui les choses arrivent » sur les bras. » (Colleyn, 1999, p.24). Il apparaît ici que la vidéo échappe surtout aux pratiques de manipulation permettant de commenter ou de se réappropriier des éléments d'un tel document. Comme les efforts de ces travailleurs le montrent, une intertextualité vidéo reste à inventer, permettant d'appréhender un document vidéo dans un univers visuel et dynamique. L'usage d'une langue gestuelle met ainsi en exergue certaines caractéristiques de ces situations de travail comme des conditions de leur observation. Elles révèlent certaines limites culturelles et technologiques rencontrées par ces travailleurs comme par le chercheur dans l'investissement de la vidéo.

## Références

- COLLEYN J.P., 1999, « L'image d'une calebasse n'a pas le goût de la bière de mil ; L'anthropologie visuelle comme pratique discursive », *Réseaux* n°94, pp23-42.
- FRAENKEL B., 2001, « La résistible ascension de l'écrit au travail », dans BORZEIX A. & B. FRAENKEL (coordination), *Langage et Travail ; Communication, cognition, action*, CNRS Communication, éd. CNRS, pp.113-142.
- MURPHY K. M., 2003, « Further Notes on the Synthesis of Form: Gestures, Talk, and Graphic Thinking in Architectural Practice », in *Proceedings of the First Congress of the International Society for Gesture Studies*.
- OCHS E., S. JACOBY, P. GONZALES, 1994, « Interpretive Journeys : How Physicists Talk and Travel through Graphic Space », in *Configurations* 1994, 1, pp 151-171.
- ROSENFELD J. M., 1994, « Filmer : une reconversion du regard », dans *Du film ethnographique à l'anthropologie filmique*, textes rassemblés et présentés par Claudine de France, éd. des Archives Contemporaines, pp.43-58.

---

<sup>1</sup> Cers-Cirus (UMR 5193) Université Toulouse 2, [dalle@univ-tlse2.fr](mailto:dalle@univ-tlse2.fr)