

JACQUES COURSIL

Gerec-GIL

Université des Antilles

Jacques.Coursil@martinique.univ-ag.fr

DES GESTES ET DES COUPS

Concept et preuve de concept

Qu'est-ce qu'un coup? Cette question peut paraître futile dès lors qu'aucun sujet social n'ignore l'expérience des coups. Néanmoins, si pour savoir ce qu'est un coup, il nous faut en donner et en recevoir, on conviendra que cette connaissance purement intuitive est, somme toute, un peu faible. Quelles traces reste-t-il des coups en dehors de l'expérience sensible, quand par exemple quelqu'un d'autre que soi est concerné, ou quand on se remémore ? Sous quelle forme conceptuelle le sujet symbolise-t-il l'expérience des gestes et celle des coups?

Si nous parvenons, sans la pétition de principe de l'expérience sensible, à renseigner une machine sur les gestes et les coups, (car, à l'évidence, il ne saurait être question de lui donner des coups pour la renseigner), nous saurons, si nous disposons sur ces deux expériences d'une connaissance convenable, c'est-à-dire une preuve de concept, ou bien si nous devons nous en tenir à une connaissance simplement intuitive.

En d'autres termes, il s'agit de montrer en quoi certaines expériences du corps, les gestes et les coups, sont intrinsèquement liées à des expériences de langage et sont, par conséquent, conceptualisables et modélisables.

Expérience des coups

Pour se moquer d'un philosophe sceptique qui prétendait révoquer en doute, de manière méthodique, notre assertion de départ, selon laquelle aucun sujet n'est en dehors de l'expérience des coups, Molière, dans *Le Mariage Forcé*, met en scène deux personnages, Sganarelle et un philosophe. Le premier enferme le second dans un sac et le roue de coups avec un bâton, jusqu'à ce qu'il reconnaisse qu'il ne peut pas douter du caractère concret de certains événements du monde. En substance, le philosophe (de bonne foi et donc en quelque sorte sans contrainte) finit sous les coups par conclure à la certitude de son existence.

Expérience du langage

Une seconde assertion complète la précédente : aucun sujet n'est en dehors de l'expérience du langage. Ce type d'expérience manifeste son caractère concret par les contraintes de langues qui limitent l'emploi, c'est-à-dire la compatibilité des signes entre eux. Par exemple, un sujet francophone reconnaît que " donner un coup " est une expression valide, mais que " donner un geste " est un amalgame de signes.

- | | | |
|---|-----------------------|------------|
| 1 | elle a donné un coup | valide |
| 2 | elle a donné un geste | non-valide |

Il reconnaît également que “ un coup violent ” est un coup concret, alors qu'un “ coup dur ” est un trope.

- | | | |
|---|-----------------|-------------|
| 3 | un coup violent | cas concret |
| 4 | un coup dur | trope |

Les contraintes de langue ont un caractère impératif. Sous la diversité et souvent la confusion des discours, ces contraintes signifiantes du langage structurent l'intelligence sociale du sujet. Prenons pour exemple de ces contraintes le terme de “ corps ”.

“ Avoir un corps ” ou “ être un corps ”

Le maniement des verbes “ être ” et “ avoir ” découvre l'opposition qui suit. D'un sujet, quel qu'il soit, on peut dire qu'il “ a ” un corps ; d'une chose, on dira que “ c'est ” un corps. On dira par exemple d'un homme, d'un cheval, d'un lézard ou d'un moustique qu'ils “ ont ” un corps ; des choses, des astres, des rochers ou des arbres, on dira que “ ce sont ” des corps, sans pouvoir dire qu'ils “ ont ” un corps. “ Avoir un corps ” est, dans la langue, un attribut de sujet animé, uniquement : chiens, chats, poulets, dindons, pourceaux ont un corps. Par contre, la lune est un corps céleste, mais n'a singulièrement pas de corps. Mieux encore, quand on dit d'un sujet que “ c'est un corps ”, c'est que la vie l'a quitté : d'un cadavre, on ne dit pas qu'il a un corps parce qu'à ce stade, il n'est plus qu'un corps.

- | | | |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 5 | l'homme a un corps | valide |
| 6 | l'homme est un corps | non-valide |
| 7 | un cadavre est un corps | valide |
| 8 | un cadavre a un corps | non-valide - trope macabre |
| 9 | le moustique a un corps | valide |
| 10 | le moustique est un corps | non-valide |
| 11 | un rocher a un corps | non-valide |
| 12 | un rocher est un corps | valide |

Par ces contraintes, la langue opère une distinction dont on déduit que “ avoir un corps ” est une propriété constitutive de sujet animé. On en tire les formules paradoxales ci-dessous.

- | | | |
|----|---|--------|
| 13 | un corps n'a pas de corps : seul un sujet peut avoir un corps | valide |
| 14 | le sujet n'est pas un corps puisqu'il a un corps | valide |

Faire-corps

Avant de commencer notre analyse des gestes et des coups, soulignons un point qui résume la position du problème : langage et corps font-corps, mais pourtant, tout les distingue fonctionnellement. Par exemple, contrairement au corps, le langage n'entretient pas de causalité directe avec le monde physique. Avec des paroles, je peux faire pleurer mon ennemi, mais je ne peux pas lui crever un oeil ; je peux faire danser les sages de mon village, mais je ne peux pas faire tomber la pluie. Certes avec des “ sésame ouvre-toi ”, certains prétendent avoir le pouvoir d'ouvrir des portes, mais en principe et plus sérieusement, l'activité de langage et celle du monde physique ne sont pas mécaniquement liées. Les effets du premier sur le second ne transitent pas par causes efficientes. Les exceptions sont éloquentes à cet égard :

- | | | |
|----|------------------------|-----------------|
| 15 | fiat lux | trope religieux |
| 16 | qu'il se casse le coup | souhait |

Les injonctions n'ont guère plus d'effet. Le fait de dire ne déclenche pas d'action.

- | | |
|----|--|
| 17 | salive, plie les genoux, relaxe-toi, rappelle-toi et pense |
|----|--|

Coup et geste : ponctualité et inchoativité

Considérons les deux concepts, celui de geste et celui de coup. Un coup correspond à la fin d'un geste et suppose ce geste arrêté : le geste est un mouvement, le coup, un mouvement interrompu. De même qu'un choc correspond à l'annulation d'un espace entre deux objets, le coup est un mouvement coupé. Quand le coup est porté, le geste n'est plus. Il semble donc que ces deux concepts appartiennent à des topiques distinctes bien que le second ne soit pas détachable du premier.

On note que le geste s'inscrit dans une durée, mais que le coup s'inscrit dans le temps comme un point : le geste est inchoatif, le coup est ponctuel. Ainsi, si les mouvements et les gestes sont parallèles à la flèche du temps, les chocs et les coups appartiennent, selon le mot de Bachelard, à l'intuition de l'instant.

Gestes et ossature

L'ossature est un dispositif mécaniquement clos. De cette clôture et de son caractère articulatoire s'élabore une symbolique du geste, car tout geste, en principe, se décrit comme une chaîne répétable de dispositions du corps. Par exemple dans les pratiques des arts libéraux, la décomposition d'un geste se réduit à une chaîne de postures, et l'ossature en mouvement s'apparente à une géométrie variable.

Dans le parcours du geste il n'y a pas de coup. Ainsi, le geste contient un point, le coup, qu'il ne peut construire : en d'autres termes, une représentation par gestes analysés ne suffit pas à décrire la valeur “ coup ”. En effet, le geste est silencieux et visible, le coup est sonore,

mais n'a pas de forme ; le geste ne laisse pas de trace, le coup laisse un impact. On peut dire d'un geste qu'il est fluide, mais cela ne peut se dire d'un coup.

L'impact d'un coup correspond à la coupure d'un geste, mais non pas à sa fin, car dans le parcours du geste, il peut advenir trop tôt ou trop tard : trop tôt, il n'a pas de puissance, trop tard il est faible. Ce qu'on désigne par "frappe", "touché", "tact" procède de ce réglage précis où le geste disparaît en coup : il y a donc des paramètres du coup, notamment la longueur du geste et sa vitesse.

Le principe de causalité et son renversement

Il est évident qu'il faut du mouvement pour qu'il y ait choc, et partant, un geste pour qu'il y ait coup ; dans cet univers purement physique, le principe de causalité l'exige. Mais qu'en est-il du principe de causalité lui-même?. Certes, il n'y a pas d'effet sans cause, mais on sait que la cause est toujours évoquée après l'effet, par abduction, comme discours justificateur. Ainsi, de même que le père, cause de l'enfant, implique un enfant qui le fait père (le père naît après l'enfant), le geste qui cause le coup vient après-coup à la connaissance du sujet.

Les coups comme récits et les gestes comme discours

Les coups sont des faits : or, des faits, nous ne connaissons que les effets ou les récits. Par contre, les gestes associés à ces coups ne comptent pas comme des faits, mais comme des formes. Pendant le concours, les coups sont comptés, mais pas les gestes (sauf les " vilains gestes "). A l'entraînement par contre, les coups ne comptent pas comme de vrais coups, car ce sont les gestes qui sont pris en compte. Ainsi, si les coups réels sont des objets de récits, les gestes, en ce qu'ils permettent la simulation des coups, s'apparentent à des discours génériques : le geste est la forme symbolique du coup.

Du sujet qui donne le coup - Règle de l'agent

Le concept de coup implique celui de " sujet qui le donne ", le récepteur du coup n'étant pas nécessairement un sujet. Par exemple, un taureau peut donner un coup de corne dans une palissade, un cheval, un coup de sabot contre un mur, un homme, un coup de raquette dans une balle, ou un coup de poing contre un sac de sable, etc.

Je peux recevoir un coup de marteau s'il vient d'un sujet, mais si le marteau heurte ma tête en tombant d'une étagère, cela ne sera pas considéré comme un coup de marteau ; je peux recevoir un coup de bâton, mais si c'est une branche qui tombe d'un arbre ou d'un toit, cela ne pourra pas non plus être considéré comme un coup. Si un joueur de golf est heurté accidentellement par une balle, on pourra dire qu'il a reçu un choc, mais non pas un coup car de coup, personne ne lui en a donné : pour qu'il y ait " coup ", il faut un agent sujet. L'agent doit être un sujet : ni les objets ni les instruments de donnent de coups, même les machines les plus dangereuses. Par exemple, " un retour de manivelle " n'est pas équivalent à " un coup de manivelle ".

Certes, deux bêtes à cornes peuvent se donner et recevoir des coups, les chiens peuvent se mordre et les coqs s'entre-tuer à coups de bec et d'ergots, etc. En bref, l'échange de coups et d'orions n'est pas l'apanage des sujets de langage. Ainsi, la langue ne paraît nullement nécessaire à l'idée de coup. En effet, les comportements animaux semblent montrer que toutes les actions décrites ne procèdent pas du langage.

Mais la question est autre. Il ne s'agit pas de savoir comment on donne et reçoit des coups, question purement fonctionnaliste, mais comment on en donne et reçoit quand on possède le langage. Par exemple, les animaux humains et certains autres exécutent des actions semblables, mais on sait que pour bien grimper aux arbres, le langage constitue parfois un handicap non-négligeable.

L'intelligence du moustique

Le moustique pratique la piqûre et l'esquive. Albert veut tuer un moustique en frappant des deux mains (geste), et le manque (coup manqué) : le moustique est intelligent (il lit entre les lignes) : les bruits du geste dans l'air, les changements brusques d'ombre, de lumière ou de couleurs, l'informent qu'il est dans la trajectoire d'un coup. L'esquive du moustique consiste à changer de trajectoire au moment opportun. Ainsi, entre le geste d'Albert et l'esquive du moustique, il y a, non pas une chaîne de causalités mécaniques, mais une transformation de données physiques en données interprétées. Entre l'action d'Albert et la réaction du moustique, un système cognitif se substitue au chaînon manquant du modèle causal : le moustique n'est pas une machine.

L'esquive n'est possible que lorsque le coup est annoncé : la réaction appropriée consiste à sortir d'une trajectoire dangereuse dans un temps limité (le moustique, lui aussi, peut manquer son coup). L'annonce du coup est une information, mais cette information n'est pas un message qu'Albert envoie au moustique ; nous savons qu'elle n'est pas émise, mais qu'elle se forge dans le transfert.

En fait, Les données qui naissent de la transmission sont transformées en informations, et ainsi la source se trouve très largement tenue dans l'ignorance du " message " réalisé par l'entendant. Cet entendant transpose des données en valeurs pertinentes pour lui. Bien qu'il y ait une chaîne de causalités physiques entre l'action de frapper dans ses mains et le changement d'état de l'environnement du moustique, on constate qu'entre ce changement d'état et la réaction d'esquive, il n'y a pas de mécanisme causal, mais une réaction d'un sujet (moustique) en intelligence avec son environnement.

La réaction du moustique n'est pas mécanique : s'il esquive le coup, c'est qu'il peut le prévoir. Même si son intelligence s'arrête là, elle est néanmoins patente, et parfaitement distincte d'une simple cause efficiente. Certes, on dira qu'il s'agit là d'une motricité réflexe et non pas réfléchie : néanmoins s'il bouge et change de trajectoire, cela ne peut être qu'un acte émanant de lui seul via une " lecture " appropriée des données présentes. Ainsi, parce qu'il n'est pas une chose, on dira du moustique qu'il " a un corps " et non pas que " c'est un corps ".

Esquive

Le sac de sable ne rend ni n'évite les coups dit-on dans les salles d'entraînement (et au cinéma). En clair, le jeu des coups commence avec l'autre. Face au coup, l'art de l'autre consiste en l'esquive¹ : comme pour le moustique, il s'agit de sortir d'une trajectoire d'impact en temps opportun. Cette esquive correspond à un geste, geste qui compte dans l'économie du jeu. Ici, le geste n'est plus un discours, mais se donne avec le récit du coup en montrant l'art de l'athlète. Ainsi, le coup et le geste d'esquive forment un couple de valeurs alternes : une esquive manquée par l'un correspond à un coup réussi pour l'autre.

Le geste d'esquive est motivé par un geste de coup. Dans les sports de touches (boxes, escrimes, etc.), l'esquive participe de l'art d'un sujet et non d'un mécanisme réflexe : ne pas

¹ On peut emprunter d'autres stratégies de parade, soit en déviant la trajectoire, ou bien encore, en contre, en frappant l'adversaire avant que sa trajectoire n'aboutisse.

être atteint par un coup, sans intention d'évitement, ne constitue pas une esquive de ce coup. Pour esquiver, il faut être en éveil et s'attendre au coup, le voir venir.

Ainsi, dans l'esquive, il n'y a pas d'interaction causale, mais un sujet du jugement. Le geste du coup constitue une information visuelle pour l'esquivant. Cette information, comme telle, ne peut être la cause ni matérielle ni efficiente d'aucun mécanisme rétroactionnel, comme nous l'avons vu plus haut. Elle "informe" le système de valeurs, qui se transforme et se reforme selon des stratégies fondées sur la vitesse, la masse et la géométrie du corps.

L'esquive réussie est asymptotique. Le geste d'esquive, qui peut avoir une géométrie très complexe, doit être exécutée à la perfection, à une vitesse appropriée, sinon, c'est le coup ! Il faudrait insister sur l'art des gestes de parade dont l'exécution met en jeu des capacités cognitives sans réel rapport avec un modèle de réactions par réflexes ou par causalité efficiente.

Corps métonymique

La position holistique selon laquelle le corps est symboliquement indivisé, position emprunte d'un certain mysticisme, masque l'intelligence divisée du sujet. Car selon le paradoxe cité plus haut, si le corps est " Un " alors c'est un corps, c'est-à-dire un objet sans sujet ; le pire, sans doute, serait de valider la conjonction de corps et de sujet comme dans les exemples suivants :

19	mon corps et moi vont bien ensemble		non-valide
20	mon corps + moi	= moi	valide
21	mon corps + moi	= mon corps	non-valide
22	mes bras + mes jambes + mon corps	= moi	non valide
23	mes bras + mes jambes + mon corps	= mon corps	valide

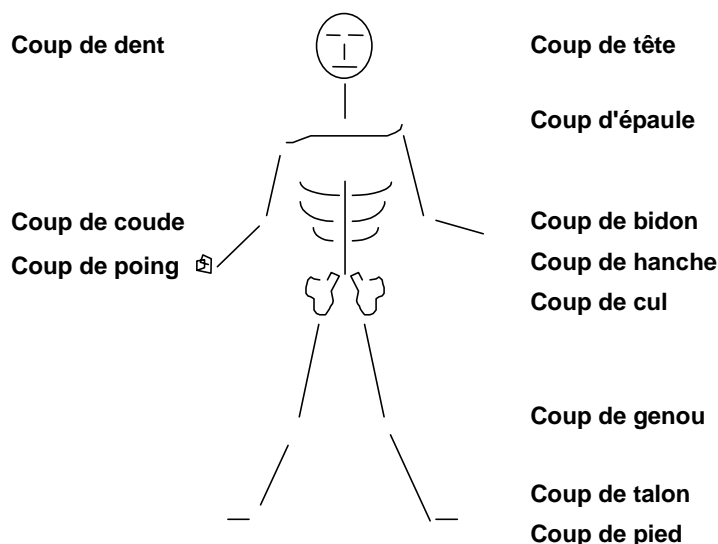
Pour mieux saisir cette règle linguistique, observons un autre jeu d'exemples: " j'ai deux maisons ", " j'ai deux moutons ", " j'ai deux jambes ". Ces trois expressions sont grammaticales, mais leur coordination sémantique n'est pas correcte. On dira " j'ai deux maisons et deux moutons ", mais pas " j'ai deux maisons et deux jambes ", ni " j'ai deux moutons et deux jambes ".

24	j'ai une maison		valide
25	j'ai un mouton		valide
26	j'ai un corps		valide
27	j'ai une maison et un corps		non-valide
28	j'ai un mouton et un corps		non-valide

Le système du langage structure notre représentation du monde. Ainsi, quand on dit que le sujet a un corps, on dit tout à fait autre chose que lorsqu'on dit qu'il a une maison ou un mouton. Ma tête, mon cou, mes épaules, mes bras, mes jambes, ne sont pas des objets du monde, mais, par détachements métonymiques, des objets de langage. Quand on a une douleur à la jambe, c'est tout l'être qui boite, et non pas simplement la jambe. On dira qu'Albert boite de la jambe gauche, mais non pas que sa jambe gauche boite ni même qu'il boite d'une jambe (pléonasme), à l'instar de ce personnage biblique de Victor Hugo nommé Mésibophet, qui soit-disant boitait des deux jambes.

Inventaire

L'image que le sujet de langage a de son corps n'est pas unaire, mais métonymiquement divisée en parties: le langage divise le corps. Ainsi, le corps pensant est à la fois divisé et absorbant. On remarque en effet que les emplois de l'expression " donner des coups " sélectionnent avec précision certaines parties du corps avec lesquelles on frappe. Bien qu'il paraisse évident qu'on puisse donner des coups avec toutes les parties du corps, la langue sélectionne certaines zones qui peuvent donner des coups, à l'exclusion de toutes les autres.



Commentaire de l'inventaire

" Un coup de poing " est un coup réel, mais " un coup de main " est un trope : " donner une gifle ", à plat ou à revers, n'est pas un " coup de main ", car dans la langue, le coup de main n'est pas un coup. Ainsi, le poing et la main distinguent le concept de " coup ".

29	elle m'a donné un coup de poing et une gifle	2 coups réels
30	elle m'a donné un coup de poing et un coup de main	1 coup réel

On dit donner un " coup de griffe " mais plus difficilement un " coup de doigts " ou un " coup d'ongles ". Pareillement, on dit donner un " coup de coude " ou un " coup d'épaule ", mais non pas un " coup de bras ". Ainsi, les " griffes " et les " coudes " permettent de donner des coups, mais non pas les " bras " et les " doigts ". Un " coup de poignet " est un trope parce que c'est un " coup à prendre ".

31	elle donne des coups de bras	non-valide
32	elle donne des coups avec son bras	valide
33	elle donne des coups de doigts	non-valide
34	elle donne des coups avec son doigt	valide
35	elle donne des coups de ventre	non-valide
36	elle donne des coups avec son ventre	valide

On ne dit pas “ coup de ventre ”, car le coup de ventre engage le mouvement du corps tout entier ; toutefois, la langue verte permet le “ coup de bidon ”. De même, “ coup de fesses ” est rare, mais “ coup de cul ” est courant et, bien sûr, ambigu (coup de chance). On dit “ coup de rein ” pour un mouvement brusque, mais qui n’est ni un coup réel ni un trope. Il n’y a aucune contradiction à dire :

37 elle l’a renversé d’un coup de rein, c’était un coup magnifique, mais elle n’a donné aucun coup

On dit donner un “ coup de tête ” ou un “ coup de boule ”, mais déjà les emplois deviennent figurés. L’expression “ Il a quitté le ring sur un coup de tête ” est ambigu selon qu’il a reçu un coup de tête ou qu’il a pris une décision non-préméditée. Avec “ coup de boule ” (langue relâchée) l’ambiguïté disparaît.

On dit “ coup de poitrine ”, mais non pas “ coups de seins ”. Mais là encore, la langue verte ne se gêne guère, et n’hésite pas à dire “ coups de nichons ”. Les musiciens, pour leur part, parlent de “ coup de langue ”, qui est un coup réel de la langue sur l’embouchure ou le bec d’un instrument à vent. Ainsi, la langue, celle qu’on a dans la bouche, peut donner des coups.

On peut marquer un but en frappant le ballon avec sa cuisse, mais la langue répugne à dire “ coup de cuisse ”. On donne des “ coups de hanches ”, des “ coups de genoux ”, des “ coups de pied ”, des “ coups de talon ”, mais non pas des “ coups de mollets ”, des “ coups de chevilles ”, “ des “ coups d’orteils ”, ni non plus des “ coups de jambe ”.

On dit également “ coup de dent ” pour des coups réels, mais “ coup de mâchoire ” paraît moins clair. Néanmoins dans ce cas particulier, il faut prendre en compte le fait que les humains sont les seuls animaux qui montrent leur dents pour sourire, c’est-à-dire pour être aimables : en principe, ils ne s’agressent pas en découvrant leurs dents.

Pour rester dans les bonnes manières, je passe tous les emplois du mot “ coup ” dans les rapports amoureux. Ces emplois sont tous, on s’en doute et on l’espère, purement des tropes. On remarque également que “ avoir le coup de foudre ” est un emploi uniquement amoureux, car pour une maison ou un arbre, on dirait “ frappé par la foudre ”.

Tel est l’inventaire minimal des coups réels portés par un sujet de langage. Ce qui apparaît comme crucial dans cette sélection est que le corps pris comme un tout s’en trouve exclu : on peut donner des coups avec certaines parties du corps, mais non pas avec le corps tout entier.

38 elle lui ai donné un coup de pied valide

39 elle lui ai donné un coup de corps non-valide

Le corps (entier) ne donne pas de coup et se trouve exclu de l’inventaire. Par exemple “ bousculer quelqu’un ”, ou bien “ le pousser ” sont des chocs, mais ne sont pas des “ coups de corps ”, car ici le corps est impliqué tout entier dans l’action, sans le soutien de la partition métonymique imposée par la langue.

Métonymie du geste

Un traitement analogue peut être appliqué au concept de “ geste ”. Comme le coup, le geste ne peut impliquer le corps tout entier. Ainsi, s’il y a des “ gestes de main ”, des “ gestes de tête ” ou des “ gestes de pied ”, il n’y a pas ni ne peut y avoir de “ geste de corps ” : “ geste du corps ” est un pléonasme, “ geste de corps ” et “ coup de corps ” sont fautifs. Les pirouettes, les sauts, y compris les plongeurs, ne sont pas considérés comme des gestes dans la langue, parce qu’ils impliquent le corps comme un tout et d’un seul élan. “ Nager ” n’est ni réductible à un geste, ni ne consiste à “ faire des gestes de nage ” : un débutant peut

consciencieusement exécuter les gestes qu'on lui enseigne et couler au fond du bassin. De même " plonger " ne consiste pas à faire un " geste de plongeur ", car " faire le geste de plonger ", c'est précisément ne pas plonger. Ainsi, exécuter une pirouette ou un saut, nager, courir, ou marcher ne sont pas des gestes, parce qu'ils ne supposent pas la partition métonymique du corps.

Le jeu " coup, geste "

Même si un sujet est opposé à plusieurs adversaires en même temps, il ne peut les frapper qu'un par un. Personne ne peut abattre plusieurs adversaires d'un seul et unique coup, sauf au cinéma. A l'inverse, de l'autre côté, il va sans dire que le sujet peut tomber sous une " pluie " de coups. En reprenant le point de vue de l'actant, on note que le coup ne suppose qu'un et un seul patient à la fois, de telle sorte que dans le jeu, un coup implique, au plus et au moins, un couple de sujets.

40	elle a donné un coup de poing à une personne	1 fois 1 coup
41	elle a donné un coup de poing à deux personnes	2 fois 1 coup
42	elle a donné deux coups de poing à une personne	2 fois 1 coup
43	elle a donné deux coups de poing à deux personnes	4 fois 1 coup
44	elle a donné un coup de poing à trois personnes	3 fois 1 coup
45	elle a donné trois coups de poing à trois personnes	9 fois 1 coup

Représentation métonymique du corps

On sait que les représentations du corps sont historico-culturelles et peuvent varier à l'infini ; néanmoins, elles semblent toutes ordonnées par un principe de partition métonymique.

46	elle tourne la tête
47	elle tend le bras
48	elle allonge les jambes

La tête, le bras, les jambes ajoutées au corps font métonymiquement corps. Ce n'est pas amputés du corps que la tête se tourne, le bras se tend et les jambes s'allongent. Ainsi, le sujet conçoit métonymiquement son corps, et pareillement le corps des autres et tous les objets du monde : le dos, le devant, le côté, le dessous, etc.

Certes, la peau semble définir un extérieur du corps: chaque touche, chaque contact l'atteste. Mais la peau, elle aussi, est un détachement tropique.

49	elle a une belle peau	valide
50	sa peau est douce	valide
51	sa peau la fait souffrir	valide
52	la peau de son corps	non-valide
53	mon corps me fait souffrir	détachement métonymique
54	je souffre	valide

C'est en effet le sujet qui souffre et non le corps.

55	mon corps est troublé	détachement métonymique
56	mon esprit est troublé	détachement métonymique
57	je suis troublé	valide

Ainsi, c'est sous forme métonymique que le corps appartient au dialogue.

Le sujet entendant n'est ni corps ni esprit. L'esprit est un objet tropique au moyen duquel on représente le sujet sans corps : détachés par métonymie, le "corps" et "l'esprit" sont toujours représentés sans sujet.

Règle des coups instrumentaux

Avec quels types d'instrument peut-on donner des coups ? Existe-t-il une règle simple qui les sélectionne ? Dans un domaine bien concret, on sait qu'un "coup de pistolet" peut vous tuer net, c'est-à-dire "sur le coup", bien que ce ne soit pas un coup réel contrairement à un "coup de crosse de pistolet", coup réel, qui, sans être inoffensif, est bien moins dangereux. Les coups de canon ou de fusil, quoique meurtriers, sont donc des tropes (il y a des tropes qui tuent).

La condition des coups instrumentalisés est donc la suivante :

Pour qu'il y ait "coup", l'instrument qui frappe ne doit pas être détaché du corps

Ainsi, "Coup de raquette", "coup de bâton", "coup de pioche", "coup d'épée", "coup de lance", "coup de cravache", "coup d'éperon", "coups de crampons", "coups de carres" sont des coups concrets. En revanche, "coup de fourchette" est ambigu, de même que "coup de clairon", ou "coup de téléphone", "coup de chapeau", etc. On peut ajouter à cet inventaire tout ce qui peut tomber par hasard sous la main et qui répond à la règle de non-détachement : "coup de bouteille", "coup de tabouret", "coup d'aiguille à tricoter", "coup de torchon", "coup de guitare électrique" ou "coup de dictionnaire Larousse". Mais dès lors que ces objets sont lancés, il peut être question de "chocs", mais il n'est plus question de coups. L'exemple qui suit est ambigu, selon que les protagonistes gardent les pavés en mains (coups réels) ou qu'ils les lancent (trope).

58	ils s'affrontent à coups de pavés	trope
----	-----------------------------------	-------

On dispose donc d'un inventaire quasi complet qui distingue les emplois tropiques de ceux qui ne le sont pas. La concrétude des coups, contre toute attente, est donc encadrée par la langue.

Des coups qui n'en sont pas

Pour ne pas révoquer en doute la différence entre un coup concret et un trope, point n'est besoin de l'épreuve du sac de Sganarelle. Chacun peut, sans bâton, faire l'expérience que les règles d'usage sont des contraintes d'entendement imposées par la langue. Ainsi, nombreux sont les emplois où le mot "coup" ne désigne pas un coup réel. Les "coup de soleil", "coup de gueule", "coup de coeur", "coup au coeur", "coup de chance", "coup du sort", "coup dur", "coup fourré", "coup tordu", "coup d'oeil" ne sont pas des coups. De même, "être dans le coup" ne suppose aucun coup. En effet, ces expressions ne répondent ni aux critères de sélection métonymique, ni au critère d'instrumentalité indiqués plus haut.

Réponse à la question “ renseigner un registre symbolique sur les gestes et les coups ”

Le geste est au coup ce que le mouvement est au choc. Un choc implique préalablement un mouvement, et de même, un coup implique un geste qui le donne. Ce parallélisme se présente comme un schéma d'interprétation. D'un stricte point de vue physique, un coup n'est rien de plus qu'un choc. Par exemple, si, pour un boxeur, les coups sont des coups, pour l'arbitre, ce sont des points, et pour le médecin, ce sont des chocs. Entre choc et coup, il y a un transfert du domaine physique au domaine symbolique d'un sujet de langue. Ainsi, les “ coups ” ne sont pas des données brutes, mais des chocs avec des conditions symboliques en sus : les coups sont des chocs intelligents.

Les “ gestes ” et les “ coups ” sont des manières d'être dans le monde des signes, de certains phénomènes physiques. La langue, en distinguant les usages, se donne les moyens de rendre intelligibles les phénomènes sensibles. Dans leur domaine signifiant, les gestes sont des formes génériques conceptualisées, et les coups des récits comptabilisés. On peut donc concevoir une réponse positive à la question posée “ comment renseigner un registre symbolique sur ce qu'est un coup? ”, question qui s'ouvre à une autre plus générale portant sur la symbolisation des événements concrets.