



HAL
open science

Du geste technique au geste technologique : l'influence des technologies sur les conduites corporelles

Élia Nectoux

► **To cite this version:**

Élia Nectoux. Du geste technique au geste technologique : l'influence des technologies sur les conduites corporelles. Art et histoire de l'art. 2016. dumas-01432542

HAL Id: dumas-01432542

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01432542>

Submitted on 11 Jan 2017

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.

Élia Nectoux
sous la direction de Françoise Parfait

Paris 1 - Panthéon-Sorbonne
UFR4 Arts plastiques et Sciences de l'art

DU
GESTE
TECHNIQUE
AU
GESTE
TECHNO-
LOGIQUE

**L'influence
des technologies
sur les conduites corporelles**

2015
2016

Mémoire de master 2 recherche
design, médias, technologies
option art et médias numériques

Il existe deux versions de ce travail,
une version de référence en .PDF
et une version papier.

SOMMAIRE

Introduction 7

Préambule : Calligraphie, le geste incarné 11

Du mouvement au geste 17

I L'évolution du geste 21

1 La différence entre technique et technologie
et son impact sur les conditions du geste 21

2 Le langage du corps 22

3 Le geste équipé 24

L'écosystème des gestes 24

Standardisation et sous-traitance du geste 28

II La manipulation de l'impalpable 35

1 Le corps comme interface 35

Miniaturisation et nouvelle corporalité 35

Interface tangible 37

Propriété du geste 44

2 Adaptation au milieu technologique 45

Du savoir-faire au geste d'utilisation 47

Prescription et contrôle de l'activité humaine 49

Reprendre la main sur les technologies 51

Le problème temporel 53

3 La main à l'ère du tactile 55

Technologies cognitives 58

III Rejouer le geste 63

1 L'archivage du geste 64

2 De la trace du geste à sa notation 65

Conclusion 75

Iconographie 79

Sources 121

Annexe 129

Entretien avec Anne Dubos :

À propos du geste technique et du geste augmenté 131

Projet *Gestual speech* 149

Vilém Flusser, *Les gestes*, (1948-1990), Paris,
Al Dante, 2014, p.185

INTRODUCTION

Introduction

INTRODUCTION**Le geste**

« Mouvement du corps (principalement des bras, des mains, de la tête) volontaire ou involontaire, révélant un état psychologique, ou visant à exprimer, à exécuter quelque chose. [...] Simple mouvement expressif ou caractéristique. [...] Acte, action. »¹

¹ DÉFINITION DU PETIT ROBERT, PARIS, DICTIONNAIRE LE ROBERT, 2000

Le geste revêt différents rôles. Il peut avoir un rôle fonctionnel ou encore rôle expressif. Le geste dit « technique » est lié à une pratique. Il n'est pas directement employé dans les relations humaines, mais plutôt dans les rapports qui lient l'homme à son environnement matériel. Il concerne toute action sur la matière et entraîne souvent l'usage d'un outil. Le geste technique peut s'exprimer dans l'exercice d'un savoir-faire souvent spécifique à une profession, comme celle de peintre ou de chirurgien .. Mais le geste technique peut-il combiner les rôles fonctionnel et expressif ?

Dans les domaines de la création, est accordée une place privilégiée à ce geste dit « technique ». Celui-ci semble avoir changé au contact des poussées technologiques. Les gestes mis au monde par les technologies ont-ils reconfiguré le langage de notre corps ?

Au regard des technologies dont nous faisons aujourd'hui usage, peut-on toujours parler de geste technique ?

Ou devons-nous opérer une mise à jour et introduire la notion de geste technologique ?

On constate actuellement dans nos usages une primauté accordée aux technologies. Le design graphique, par exemple, est enseigné quasiment exclusivement au travers des logiciels Adobe. L'enseignement de cette discipline, cernée par l'omniprésence de l'ordinateur, a quelque part exclu la fonction expressive dans mon sentiment du geste. Dans l'élaboration d'un projet de design, nous sommes

aujourd'hui cernés par l'omniprésence des appareils et machines. Ceux-ci devenant souvent des fins plus que des moyens.

En tant que designer graphique, j'ai été bousculée par l'apprentissage de la calligraphie chinoise. Mon incursion chinoise au sein de la Suzhou art and design technology institute, isolée de mes pratiques habituelles, m'a questionnée sur ma pratique graphique. Au contact d'un maître calligraphe et d'une maître peintre qui m'ont enseigné ces savoir-faire ancestraux, j'ai saisi l'importance du geste technique mais surtout son rôle expressif.

Ici, le geste est incarné. Il relève d'un souffle vital.

Il est conditionné par une codification corporelle : position du bras, des doigts qui tiennent le pinceau, inclinaison verticale du pinceau.

L'expression de cet art hautement spirituel marque un temps d'arrêt où l'on donne une part de soi. Et le pinceau devient un outil d'expression formidable, nécessitant un véritable savoir-faire, un véritable entraînement du corps.

Nous semblons aujourd'hui avoir délaissé ce génie vital.

La rencontre de cette discipline, m'a questionnée sur ma condition de créative en design graphique. J'en viens à me demander si ce que je produis avec les technologies relève du geste. Il devient nécessaire de questionner les outils et dispositifs qui constituent aujourd'hui l'écosystème des gestes.

Dans l'usage, les objets techniques et technologiques effectuent de plus en plus les opérations techniques. Quelle est la nature des gestes que l'homme applique à ces objets ? S'agit-il d'ailleurs de gestes ? La machine et le geste entretiennent des rapports conflictuels, l'une ayant pour vocation de remplacer l'autre.

La machine assume l'efficacité technique à la place du geste.

Alors, si le geste n'est plus technique, quelle est la nature de ce qu'applique l'homme aux objets technologiques ?

Faisons-nous toujours usage du geste au nom de l'art et du design ?

CALLIGRAPHIE

Le geste incarné

L'art chinois entretient une relation particulière avec le geste. Expérience que j'ai eu la chance de vivre au contact d'un maître calligraphe, le temps de la peinture est un temps suspendu et hautement spirituel. Les gestes émanent du for intérieur, ils matérialisent la pensée, l'esprit. Ils métamorphosent la pensée en image spatiale. François Cheng utilise la notion de « tout-organique ». Les souffles vitaux animent la peinture. La calligraphie intègre les notions de souffle, de rythme. La calligraphie est un art à part entière en Chine, le calligraphe

² **FRANÇOIS CHENG,**
VIDE ET PLEIN,
LE LANGAGE PICTURAL
CHINOIS, PARIS, SEUIL,
1991, P.76

y engage tous les niveaux de son être.

« En la pratiquant, le calligraphe a l'impression de s'impliquer en entier, c'est un engagement à la fois du corps, de l'esprit et de la sensibilité. »²

Niveau physique en premier lieu, allant de la précision microscopique aux grands formats impliquant de grands mouvements. Lors de l'exécution, l'artiste mobilise son corps en entier au travers de l'encre qui imprègne le papier de tout le souffle dont son corps est animé. La calligraphie n'autorisant pas la retouche, elle se meut dans l'instantanéité. Au regard de ces notions et de la citation suivante, issue de *Vide et plein, Le langage pictural chinois*, la calligraphie se place comme un art exemplaire dans l'expression de la gestualité humaine.

Le calligraphe « (...) refuse de considérer l'art comme une fuite devant la réalité ou comme le fruit d'une recherche purement esthétique, préférant voir dans le geste de l'artiste une forme concrète d'accomplissement pour l'homme. »³

L'artiste doit ainsi intégrer une grande technicité et pratiquer un entraînement régulier pour incarner dans le trait un relief et une harmonie rythmique.

La peinture chinoise et la calligraphie sont des arts très codifiés, nécessitant un long apprentissage. La première étape est d'assimiler la technique de préhension pour tenir le pinceau entre le pouce d'un côté, l'index et le majeur de l'autre. La tenue

³ *IBID, P.37*

du pinceau exprime la concentration du souffle *qi* (élan vital) à l'intérieur de la main (en liaison avec la respiration) qui selon sa contraction permettra de réaliser grâce au jeu du poignet les différents traits. Le pinceau, par l'intermédiaire de la main de l'homme, représente la liaison entre le ciel et la terre.

De façon traditionnelle, le geste s'enseigne de maître à élève. Pour recevoir ce savoir-faire, l'élève doit être accepté par le maître pour recevoir son enseignement et son expérience. Ces gestes calligraphiques et picturaux ont valeur de transmission. Il s'en dégage une intention, un symbolisme au-delà du savoir-faire technique. Le calligraphe intègre alors un répertoire de gestes sophistiqués. Cependant, le geste doit émaner d'un for intérieur. « En la pratiquant, la calligraphie a l'impression de s'impliquer en entier, c'est un engagement à la fois du corps, de l'esprit

⁴ *IBID*, P.76 et de la sensibilité. (...) l'exécution d'un tableau se fait de façon spontanée et sans retouches ; l'artiste maintient en peignant le rythme des gestes, afin de ne pas rompre le rythme. »⁴

Selon Cheng Yao-T'ien, « [l]e Vide agit à tous les niveaux du corps lorsqu'on calligraphie (ou peint). À chaque niveau, le plein, une fois mûr, cède au vide, et cela dans l'ordre suivant :

⁵ *IBID*, P.80 les membres inférieurs → les membres supérieurs → la partie gauche du corps → la partie droite du corps → l'épaule droite → le bras droit → le poignet → les doigts → le Pinceau ... Le Vide à double effet : grâce à lui aussi, la force du Trait pénètre le papier jusqu'à le traverser ; grâce à lui aussi, tout s'anime à la surface du papier, étant mû par le Souffle. »⁵

Le *lung-mai*, la notion fondamentale de la peinture chinoise se traduisant par « les artères de dragon » renvoie au souffle vital, traduit par le vide et le plein en peinture. La peinture ne vise pas à être un simple objet esthétique, elle cherche à former un microcosme recréant à la manière du macrocosme, un espace où s'incarne la vie. « [P]ar son plein et son délié, son concentré et son dilué, sa poussée et son arrêt, le trait est à la fois forme et teinte, volume et rythme, impliquant la densité fondée sur l'économie de moyens et la totalité qui englobe les pulsions mêmes de l'homme. »⁶

⁶ *IBID*, P.75

C'est dans ce contexte philosophique et esthétique qu'intervient l'élément fondamental de la peinture chinoise : le trait. Au regard du peintre chinois, le trait de pinceau constitue le trait d'union entre l'homme et le surnaturel. Les variations du trait en peinture chinoise portent des termes émanant eux-même de la nature tels que « tête de rat », « queue de serpent » et « nuage enroulé ». L'art du trait du pinceau s'est inspiré des caractéristiques organiques de la nature. Les traits se combinent comme dans le monde vivant. Et c'est au moyen du vide (opposé au plein) que le peintre fait sentir les pulsations invisibles.

⁷ *IBID*, P.79 Selon le peintre Ching Hao, « Le pinceau possède quatre substances : muscle, chair, os, souffle. »⁷

Vide et plein : l'expression du souffle

La peinture chinoise se découpe en plusieurs disciplines, toutes prenant pour inspiration les éléments de la cosmologie chinoise (Wuxing), concept fondamental de la tradition chinoise : le métal (金, jīn), le bois (木, mù), la terre (土, tǔ), le feu (火, huǒ), et l'eau (水, shuǐ). Ces éléments de la cosmologie sont le cœur du sujet de la peinture de paysage. C'est au travers de la relation de ces éléments que s'exprime l'âme.

⁸ *IBID*, P.72 La peinture ou la calligraphie tendent à devenir un « microcosme recréant, à la manière du macrocosme, un espace ouvert où la vraie vie est possible. »⁸ La théorie de la peinture cherche à trouver un équilibre entre les éléments naturels au travers de binômes se découpant en cinq niveaux. Les voici dans l'ordre : Pinceau-Encre, Yin-Yang, Montagne-Eau, Homme-Ciel, La Cinquième Dimension. Ces niveaux ne sont pas séparés, ils forment un tout organique. Dans cet ensemble, le Vide part du centre et circule de niveau en niveau et observe un mouvement en spirale, selon François Cheng, comme pour dénouer un nœud. Cette théorie met en place des parallèles avec le corps humain. La notion d'organicité traverse et imprègne cette discipline.

Les comparaisons nombreuses avec le corps humain nous rappellent « [...] que la peinture, au lieu d'être un exercice

purement esthétique, est une pratique qui engage tout l'homme, son être physique comme son être spirituel, sa part consciente aussi bien qu'inconsciente.»⁹

Avec les notions de souffle et de rythme, s'instaure un rapport d'instantanéité. En calligraphie, le temps n'a pas la même valeur qu'ailleurs. À partir de l'époque de Wu Tao-tzu (dynastie de T'ang), l'exécution d'un tableau se fait de manière spontanée et sans retouches, l'artiste suit son élan vital. Bien entendu, pour atteindre cette aisance, le peintre a du suivre un long apprentissage pour maîtriser la palette des traits représentant les multiples types d'être dont la forme a résultée d'une minutieuse observation du monde. Avant de peindre, il faut posséder le monde. C'est uniquement lorsque le peintre a saisi la vision et les détails du monde extérieur qu'il commence à peindre. L'expression, instantanée et rythmique devient alors une projection des figures du réel et de l'intériorité de l'artiste. Le poète du XI^{ème} siècle Su Tong-Po disait : «Avant de peindre un bambou, il faut que votre bambou pousse en votre for intérieur. C'est alors que le pinceau en main, le regard concentré, la vision surgit devant vous. Cette vision, saisissez-là aussitôt par les traits de pinceaux, car elle peut disparaître aussi subitement que le lièvre à l'approche du chasseur.»¹⁰ La rapidité et la spontanéité se condense dans un tempo de maturation.

La peinture, comme la calligraphie, sont le temps et le lieu d'une expression hautement spirituelle. D'après le philosophe Fang Tung-Mei, selon Confucius, l'homme est un homme du temps, et selon Lao-Tzu, l'homme est un homme de l'espace. Pour un chinois, le papier est un espace vital, il s'y meut comme dans l'univers. Ce que l'artiste trace est un ensemble d'idéogrammes qui figurent charnellement les éléments de l'univers vivant. Le système idéographique est une "mise en relation" ou une "mise en signe" de l'univers vivant. Qu'il s'agisse de peinture ou de calligraphie, c'est l'art du trait. «Traits pleins ou traits déliés, abrupts ou tendres, secs ou éclaboussés d'encre, contrôlés ou déchaînés, autant de "traits

d'union" entre les désirs de l'homme et les mouvements de l'univers.»¹¹

Pour Chang Yen-Yuan, un trait tracé à la règle est un trait mort. «Seule est vraie la peinture où le pinceau est guidé par l'esprit et se concentre sur l'un.»¹²

L'encre est une matière vivante que seul le pinceau peut rendre vivante. Par les jeux de pleins et de déliés, de concentré et de dilué, la poussée et l'arrêt, se crée une expression formée par le rythme et le volume insufflée par les pulsions de l'homme. En la pratiquant, le calligraphe a l'impression de s'impliquer en entier, c'est un engagement à la fois du corps, de l'esprit et de la sensibilité.

Les rapports d'introspection, pour tendre vers l'incarnation et donc vers un processus d'extériorisation, de temporalité, avec l'instantanéité et de spatialité démontrent à quel point cet art est tourné vers l'homme. Le geste comme nous le verrons ensuite, témoigne d'une intention, il est ici porteur de sens, une vision de l'homme transmis sur le papier. En ceci, après vécu personnel et analyse de cette discipline, le geste calligraphique se place selon moi comme un art exemplaire en matière de geste dans cette recherche et sera un élément de référence essentiel pour le développement.

DU MOUVEMENT AU GESTE

Le mouvement appartient aux choses comme aux hommes. Il ne faut alors pas confondre la motricité avec le geste. Tandis que l'animal fait des mouvements, l'homme est capable de gestes. Il se trouve que les capacités dont nous serions par nature morphologiquement dotés vont au-delà de la cueillette. L'homme met au bout de ses mains des intermédiaires entre lui et le monde qui sont donc des outils et occasions de test. Et ce qu'il produit avec, ce sont des gestes. Pour comprendre les gestes que nous faisons, il faut dissocier motricité et gestualité. Toute une tradition philosophique aura associé ou impliqué la notion de geste à la notion d'intention. Leroi-Gourhan établit des liens de parenté entre le geste et la parole qui pour lui relèvent de l'envisagement. Dans ses actions, se love la capacité à envisager quelque chose qui n'est pas encore là. Le geste supposerait une intentionnalité, ce que la motricité n'implique pas. Dans l'étymologie du mot geste, il y a gestation. Et la gestation implique l'idée d'une portée préalable, comme l'accouchement est la fin d'une gestation, au sens que quelque chose mûrit en interne avant de s'exposer. Le geste n'existerait authentiquement qu'en raison d'une gestation. L'analyse de la motricité en tant que telle n'implique pas qu'on s'intéresse aux mobiles, aux intentions.

On relève pour autant un problème de qualification. On a tendance à appeler geste ce qui n'est finalement qu'un mouvement. La question doit alors se poser. Ce que je fais, est-ce que ce sont des gestes ? Et cette question s'ouvre avec la technologie. La nature de ce que j'applique à la technologie relève-t-elle du geste ou du mouvement ? Tout le raisonnement posera cette question fondamentale. Qu'est-ce que cet objet ou ce dispositif attend de moi ? Des gestes ou des mouvements ? Si cela attend de moi des mouvements, il s'agirait plutôt d'un appareil. Si cela attend de moi des gestes, c'est-à-dire quelque chose qui va au moins

mentalement, appeler le geste et la parole, et qui n'est pas de l'ordre d'un mouvement automatisable, alors c'est ouvert au geste. Les appareils sont ouverts aux gestes et les instruments non.

PART. I

L'évolution du geste

I L'ÉVOLUTION DU GESTE

1 La différence entre technique et technologie et son impact sur les conditions du geste

La réflexion et la définition de la distinction entre technique et technologie et sur l'outil à venir repose sur la pensée de Tim Ingold dans l'article *L'Outil, l'esprit et la machine : Une excursion*

dans la philosophie de la « technologie ».¹³

Les propos cités seront issus de cet article.

Selon Ingold, la technique se tient dans l'expérience de l'humain qui donne forme à des choses précises.

«La technologie est un corpus de savoirs objectifs et généralisés, incarnée dans la structure de la machine et manifestée dans son exécution.»¹⁴

La technique place le sujet au centre du faire tandis que la technologie se détache de la subjectivité humaine dans sa force de production.

L'auteur souligne un contraste majeur que Mitcham

relève : « les outils ou les instruments manuels

ont tendance à engendrer les techniques,

et les machines des technologies... La technique

est plus impliquée dans la formation du corps

et de l'esprit humain [...] tandis que la technologie

est concernée par l'aspect extérieur des choses

et leur manipulation rationnelle [...]. Les techniques

dépendent beaucoup de l'intuition, moins de la pensée

discursive. Les technologies, a contrario, sont plus étroitement associées à l'articulation consciente des règles et des principes.

[A]u cœur de la technologie, il semble se trouver un désir de transformer l'heuristique de la technique en algorithmes de la pratique».¹⁵

Nous sommes progressivement passés d'un positionnement

humaniste à des programmations déshumanisées où la machine est automatisée et l'homme ne s'implique plus aussi pleinement.

De ces changements, se pose une question essentielle

¹³ TIM INGOLD, "L'OUTIL, L'ESPRIT ET LA MACHINE : UNE EXCURSION DANS LA PHILOSOPHIE DE LA « TECHNOLOGIE », "TOOLS, MINDS AND MACHINES: AN EXCURSION IN THE PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY" IN *TECHNIQUES & CULTURE*, TRADUCTION DE ARUNDHATI VIRMANI [EN LIGNE], 12 | 1989, MIS EN LIGNE LE 16 JANVIER 2006, CONSULTÉ LE 24 MARS 2016. URL : [HTTPS://TC.REVUES.ORG/805](https://tc.revues.org/805)

¹⁴ *IBID*

¹⁵ CARL MITCHAM, *TYPES OF TECHNOLOGY, RESEARCH IN PHILOSOPHY AND TECHNOLOGY*, 1978, P.236

sur le rôle du geste dans la création. Celui-ci est depuis toujours intrinsèque à la création : il produit des formes, trace avec des outils et de la matière, décrit un usage ... Les inventions étoffent au quotidien notre répertoire de gestes et de ce fait altèrent nos comportements de création. Il devient nécessaire de répertorier et qualifier les nouveaux gestes de création et de production par machine et de mesurer l'implication corporelle dans l'usage des dispositifs.

Julien Prévieux fait l'actualité au centre Pompidou avec l'exposition *Des corps schématiques*. Il questionne ces gestes technologiques, commandés par les machines, sont-ils naturels pour l'homme ? L'homme s'en empare certes, s'y habitue très vite même. Le *slide to unlock* et le *zoom in* sur un écran tactile sont intégrés par l'homme comme s'ils allaient de soi depuis des siècles. Mais toutes les technologies sont-elles adoptées si facilement par les usagers ? Notre relation ambivalente aux technologies produit deux comportements : l'émancipation d'une part et l'asservissement d'autre part.

S'induit alors un rapport d'ambiguïté entre corps humain et corps technologique. Pour comprendre ceci, il faut porter un regard sur le glissement de l'outil vers la machine et de ses conséquences sur notre gestuelle. Regard porté par le travail de Julien Prévieux qui accompagnera les notions abordées et ponctuera d'exemple le fil du raisonnement.

2 Le langage du corps

Pour l'anthropologue et ethnologue Marcel Mauss, « Le corps est le premier et le plus naturel instrument de l'homme.

¹⁶ MARCEL MAUSS (1950), « LES TECHNIQUES DU CORPS », IN *SOCIOLOGIE ET ANTHROPOLOGIE*, PARIS, QUADRIGE/PUF, 1983, P.372

Ou, plus exactement, sans parler d'instrument, le premier et le plus naturel objet technique, et en même temps moyen technique, de l'homme, c'est son corps».¹⁶

En somme, le corps est le premier outil de l'homme.

Marcel Mauss référence un certain nombre de «techniques du corps» telles que la marche, la course, la nage, l'escalade, ou encore la danse. Mais le corps n'exécute pas simplement ces fonctions triviales, il est aussi un moyen d'expression,

il est communicant. Il est une interface vivante par laquelle transitent des informations entre les hommes et, de plus en plus, entre homme et machine. La main est un des organes principaux

¹⁷ CHARLES HACKS, *LE GESTE*, PARIS, FLAMMARION, 1892, PP. 354-355

pour la communication et l'expressivité, les gestes de la main sont très codifiés. Pour le médecin Charles Hacks, «[I]a paume de la main fait tous les gestes, elle exprime toutes les idées. C'est elle qui donne, qui reçoit, qui repousse ou attire, qui explique, qui supplie, qui accompagne de son geste tout acte ou toute pensée, qui résume l'humanité»¹⁷.

Celle-ci est essentielle dans le geste technique, elle est l'organe de préhension de l'outil. «La main a vocation d'organe

¹⁸ ANDRÉ LEROI-GOURHAN, *LE GESTE ET LA PAROLE, LA MÉMOIRE ET LES RYTHMES*, PARIS, ÉDITIONS ALBIN MICHEL, 1965, P.121

de fabrication (...)»¹⁸ Et c'est en notre capacité à produire le geste et la parole qu'André Leroi-Gourhan définit notre condition humaine. «La liberté de la main implique presque forcément une activité technique

¹⁹ ANDRÉ LEROI-GOURHAN, *LE GESTE ET LA PAROLE, LA MÉMOIRE ET LES RYTHMES*, PARIS, ÉDITIONS ALBIN MICHEL, 1965, P.33

différente de celle des singes et sa liberté pendant la locomotion, alliée à une face courte et sans canines offensives, commande l'utilisation des organes artificiels que sont les outils. Station debout, face courte, main libre pendant la locomotion

et possession d'outils amovibles sont vraiment les critères fondamentaux de l'humanité»¹⁹.

La prise en main est au fondement de la condition humaine.

On le voit à l'image dans dans la première séquence de 2001 :

L'Odyssée de l'Espace²⁰ où Stanley Kubrick met en scène

²⁰ STANLEY KUBRICK, *2001: A SPACE ODYSSEY (2001 : ODYSSÉE DE L'ESPACE)*, PROD. METRO-GOLDWYN-MAYER, 1968, NÉGATIF 65 MM, SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, 2H21

l'aube de l'humanité. Un homme préhistorique, prend en main un os et s'aperçoit qu'il peut l'utiliser comme une arme renforçant la force

de frappe de son bras. Une autre séquence formera une ellipse dans l'histoire des techniques, avec à l'image une transition de l'os vers un satellite en orbite.

3 Le geste équipé

Le geste est un médiateur fertile entre l'homme et la matière, la pensée et l'outil.

Selon Vilém Flusser, «les mains de l'homme étant, de même que celle du singe, des organes destinés à manipuler (affaire de programmation génétique), outils, machines et appareils peuvent être considérés comme des simulations de la main, des prothèses qui la prolongent et donc ajoutent à l'information reçue par héritage génétique une information acquise : culturelle.»²¹

L'écosystème des gestes

Pour mesurer la part de geste, il nous faut comprendre la nature de ce que nous tenons en main (si d'ailleurs prise en main il y a) et la nature de ce que nous lui appliquons. Il devient nécessaire de qualifier les types d'objets ou de dispositifs dont l'homme fait usage.

L'instrument est un adjuvant, un auxiliaire provisoire à un corps qui a des limites. Il est l'objet le plus primaire dont nous allons nous emparer, comme l'animal se saisirait d'un bâton. L'outil est bien plus que cela. Il suppose une mémorisation qui dépasse la structure de l'individu, sa durée de vie. Il est vecteur de transmission comme peut l'être l'écrit. Il est extension de la main.

On parle de machine lorsque la force motrice de l'outil n'est pas le corps. Les machines commencent donc lorsque la motricité appartient à quelque chose qui n'est pas un corps humain.

On connaît aujourd'hui une notion plus ambiguë qui est celle de l'appareil. Est-ce que ce sont des outils ? Est-ce que ce sont des machines ? L'appareil se place comme objet intermédiaire qui peut fonctionner en plusieurs sens. Il peut être instrumenté de façon plurivoque, c'est-à-dire réglé. L'homme va opérer des réglages pour l'utiliser de telle ou telle manière, à telle ou telle fin.

Il va déterminer son usage, son sens. On peut citer en exemple la caméra ou l'appareil photographique.

On peut alors se demander si les machines sont univoques.

²² GILBERT SIMONDON,
DU MODE D'EXISTENCE
DES OBJETS TECHNIQUES,
(1958) PARIS, AUBIER, 2012

Gilbert Simondon²² dit que non. On peut plutôt parler de machine-outil, dans le sens où les machines produisent à condition d'être réglées. Et si elles sont réglables, elles ont plusieurs sens d'utilisation. C'est dans cette possibilité de réglage que s'ouvre ou se ferme une porte pour le geste.

Pour Tim Ingold, il n'est pas simple de définir la machine, le terme ayant subi des modifications sémantiques au cours du temps et ce depuis l'antiquité. Au départ, elle était un instrument dont la force était utilisée pour soulever des poids lourds, par un procédé de la roue ou de l'essieu ou du levier et du plan incliné. À ce stade, elle était actionnée par le corps humain. Dans son sens moderne, la machine s'éloigne de l'outil puisant sa source de pouvoir en dehors du corps humain et cette force n'est pas opérée manuellement.

L'outil, dans sa définition, a fini par conserver le sens d'un dispositif mis en œuvre par l'action de l'homme, tandis que la machine, selon les mots de Mitcham «désigne habituellement un instrument dans son indépendance vis-à-vis de l'homme, ou au moins l'aspect du dispositif qui ne dépend pas de l'homme.»²³

²³ CARL MITCHAM,
TYPES OF
TECHNOLOGY,
RESEARCH IN
PHILOSOPHY
AND TECHNOLOGY,
1978, P.236

Mumford soutient cette distinction entre machine et outil qui «réside dans le degré d'indépendance dans l'opération de l'habileté et la force physique de l'opérateur: l'outil se prête à la manipulation, la machine à l'action automatique.»²⁴

²⁴ LEWIS MUMFORD,
TECHNIQUE
ET CIVILISATION
(1946), MARSEILLE,
LA PARENTHÈSE,
2015, P.10

Si le «degré d'indépendance» énoncé par Mumford est pris comme variable, une continuité peut exister entre le pôle du corps humain, qui exécute les opérations sans aide extra-corporelle, et le pôle de l'automate où la force motrice et les contraintes opérationnelles sont incluses dans le même système artificiel. On peut parler d'outil-machine lorsque ces deux pôles s'entrechoquent. Ingold prend l'exemple de la perceuse électrique, qui nécessite une manipulation habile

par un opérateur même quand elle est opérée à partir d'une source de pouvoir externe.

Dans l'usage de l'outil manuel, la main qui tient l'outil guide le mouvement à travers «un exercice de la vision.»²⁵ La vision permet de calibrer et mesurer la zone de travail et d'intervention.

²⁵ RONALD BRUZINA, « ART AND ARCHITECTURE, ANCIENT AND MODERN », RESEARCH IN PHILOSOPHY AND TECHNOLOGY, 1982 P.171

Il se produit un exercice de projection. L'esprit imagine ce que la main va façonner avec l'outil. L'automate remplace les fonctions humaines par l'appareillage tandis que l'outil-machine, recevant toutefois des forces extérieures, opère sous une contrainte d'habileté. Cependant,

dans le cas de machines opérées par l'homme, la situation se renverse car la contrainte est mécanique tandis que les êtres humains fournissent seulement la force motrice, en actionnant avec une pédale ou en tournant une manivelle par exemple.

Dans son analyse de la grande industrie, Marx fait la distinction entre main-d'œuvre et contrainte d'habileté dans le but de différencier les machines des outils. La distinction essentielle se trouve «entre un homme en tant que simple force motrice

et un ouvrier qui manie réellement les outils.»²⁶

²⁶ KARL MARX, CAPITAL, VOL. I, 1930 (TRANS. E. AND C. PAUL FROM 4TH GERMAN EDITION OF DAS KAPITAL (1890) (1ST ED. 1867). LONDON: DENT., P.395

Marx conclut qu'à «partir du moment où le fait de manier l'outil est transféré d'un être humain à un mécanisme, une machine a pris la place d'un simple outil.»²⁷ Dans son sens, la machine n'est plus maniée par la main lorsque la main n'exerce plus que la force musculaire et ne répond plus à une habileté, ni à un exercice de la vision.

²⁷ *IBID* P.394

Ingold relève certains dispositifs qui échapperaient à cette classification. Il cite en exemple la roue du potier actionnée par une pédale. Ici, le potier fournit la force motrice et modèle la matière avec ses doigts sans l'aide d'instrument. Bien qu'aidé de ce dispositif, c'est l'artisan qui exerce le travail de force et d'habileté. Ce dispositif réunit un paradoxe qui rend

complexe sa qualification. En manœuvrant sa roue, le potier travaille simultanément avec deux systèmes. Le premier actionné par les pieds qui enclenche le mouvement circulaire et ne demande aucune compétence (à part peut-être un contrôle de vitesse). Le deuxième système totalement humain qui coordonne les fonctions manuelles, visuelles et mentales. Ainsi, la roue est techniquement une machine, opérée en lien avec un système corporel qui se trouve être la main. L'analyse de ce système témoigne du paradoxe que peut introduire les automatismes dans la mesure de l'implication corporelle. Il peut avoir un rôle d'adjuvant, un rôle autonome ou encore les deux.

Le maniement des outils par l'artisan est donc guidé par sa propre perception tandis que les mouvements de la machine, ou de n'importe quel outil qui lui est fixée, sont à l'inverse, prédéterminés.

Vilém Flusser opère une analyse du geste d'écrire très pertinente, il y établit des parallèles comme Leroi-Gourhan entre le geste et la parole. Il décrit le geste d'écrire, manuel et dactylographique. Dans le cas de l'écriture manuelle, il expose la thèse selon laquelle le changement de structure bouleverserait la pensée. Pour lui, la technique d'écriture collabore au processus de pensée. Selon lui, nous sommes apparemment plus libres avec le stylo qu'avec la machine à écrire. La structure qui programme nos pensées linéaires nous détermine davantage si nous frappons. Elle est plus matérielle que dans le cas du crayon. Selon lui, la technique nie l'acte d'écrire. Écrire depuis son origine mésopotamienne c'est inscrire, venant de la gravure, c'est un geste pénétrant. L'écriture est un geste culturel qui nécessite un apprentissage.

²⁸ VILÉM FLUSSER, LE GESTE D'ÉCRIRE IN LES GESTES, P.3, VOIR ANNEXE

Pour lui, taper à la machine c'est revenir au geste élémentaire de taper contre une surface.

On fait ce qu'il appelle le «geste de la pensée».²⁸

Le dactylo par exemple, est pour lui aliéné, il suit le programme d'autrui. Flusser démontre lui aussi que le geste est guidé par l'intention. Sans intention, il n'y a pas de geste.

Standardisation et sous-traitance du geste

Après la dénonciation de l'industrialisation et du taylorisme par Chaplin dans *Les Temps modernes* ²⁹, Tati interroge les vices de la croissance et de la modernisation au travers du parcours de Monsieur Hulot, spectateur désemparé d'un monde

²⁹ **CHARLIE CHAPLIN,**
MODERN TIMES,
(LES TEMPS MODERNES),
FILM CINÉMATOGRA-
PHIQUE, SON MONO-
NOIR ET BLANC, 1936,
PROD. CHAPLIN -
UNITED ARTISTS, 87 MIN

en mutation. Le réalisateur porte un regard de sociologue parodiant une société en perte d'authenticité.

Le taylorisme, passage obligé de cette étude sur le geste, a introduit la notion primordiale de rythme. Les œuvres cinématographiques

de Tati et de Chaplin défendent l'homme, avili par la cadence de la machine. Corps technologiques et corps biologiques ne peuvent se synchroniser car la machine dépend de la cadence tandis que l'homme vit de rythmes. En dénonçant l'aliénation générée par la société capitaliste, les réalisateurs, et notamment Chaplin avec l'usine comme symbole, affichent la possibilité que l'homme soit dépassé par les technologies qu'il met au monde. Jacques Ellul analyse la manière dont le système technicien a altéré le travail de l'homme : «le travail artisanal était

³⁰ **JACQUES ELLUL,**
LE SYSTÈME
TECHNICIEN (1977),
PARIS, LE CHERCHE
MIDI, 2012, P.57

un ensemble complexe de gestes et d'opérations indivisé qui d'une part exprimaient l'individu travaillant et d'autre part produisaient un tout complet : une "œuvre". Avec la division du travail

puis la taylorisation, on arrive à une plus grande efficacité, à une interchangeabilité, mais au prix de l'éclatement et de la division en unités gestuelles parfaites et insécables. Le geste de travail est parfaitement séparé de la personne du travailleur et existe par soi.»³⁰

«La plupart de nos gestes sont à la fois machinés,

³¹ **YVES CITTON,**
GESTES D'HUMANITÉS,
ANTHROPOLOGIE SAUVAGE
DE NOS EXPÉRIENCES
ESTHÉTIQUES
PARIS, ARMAND COLIN,
COLL. « LE TEMPS DES
IDÉES », 2012, P.65

en ce qu'ils s'inscrivent dans des séries d'opérations programmés à l'avance, et machinants, en ce qu'ils utilisent les programmes en question pour intervenir

de façon intentionnelle sur le déroulement des événements.»³¹

Est-ce qu'un ouvrier qui travaille à la chaîne dans une usine fordiste fait des gestes ? La réponse est non. Parce qu'il y a quelque chose qui manque, ou plutôt, il y a quelque chose qui oblige radicalement les mouvements de son corps. Il est asservi à des mouvements prédéterminés, autrement dit il est interdit de geste. Les ingénieurs Taylor essayent d'empêcher le geste, mettent en place une rationalisation des mouvements de l'ouvrier, évacuant les gestes inutiles ou chronophages. Ils réduisent voire interdisent le travail à un emploi du temps dans lequel des mouvements mécaniques, des mouvements machinaux, sont effectués. Quelque chose manque pour que ce soit véritablement des gestes. La machine se rend indépendante de l'homme, elle remplace des gestes physiologiques, même de survie, dans un souci de gain de temps comme à l'image lors de la pause déjeuner dans *Les Temps Modernes*. En serré dans la machine à nourrir, Charlot doit suivre le rythme du repas imposé par la machine. Soustrait de ce geste primaire, on vient menacer la condition même de l'homme.

Chaplin, lors du discours final dans *Le dictateur*, nous appelle à porter un regard sur la technologie que nous produisons, qui, dans ce cadre historique nous ont poussé à la dérive :

« Nous avons développé la vitesse pour nous enfermer en nous même. Les machines qui nous apportent l'abondance nous laissent dans l'insatisfaction. Notre savoir nous a fait

³² **CHARLIE CHAPLIN,**
THE DICTATOR,
(LE DICTATEUR), 1945, FILM
CINÉMATOGRAPHIQUE, SON
MONO, N:B, PROD. CHARLES
CHAPLIN PRODUCTIONS, 2H06

devenir cyniques, nous sommes inhumains à force d'intelligence.

Nous ne ressentons pas assez et nous pensons beaucoup trop.

Nous sommes trop mécanisés

et nous manquons d'humanité. Nous sommes trop cultivés et nous manquons de tendresse et de gentillesse. Sans ces qualités humaines la vie n'est plus que violence et tout est perdu. Les avions, la radio nous ont rapproché

les uns des autres. Ces inventions ne trouveront leur vrai sens que dans la bonté de l'être humain. »³²

Les poussées technologiques servent-elles notre humanité ? Pour Chaplin elles nous asservissent.

Jacques Ellul relève un effacement et une perte de repère de la figure humaine au contact des machines. «Le milieu technicien est [...] caractérisé par la croissance de l'abstraction des contrôles. Il est évident que dans ces conditions le milieu technicien est peu favorable à la spontanéité, à la créativité, et ne peut connaître les rythmes vivants (essentiellement liés, de toute évidence, au milieu naturel) [...]»³³

Présentée par le musée des arts décoratifs de Paris 29 mars au 3 avril 2016, l'exposition *L'empreinte du Geste* met à l'honneur le savoir-faire des métiers d'art. Son commanditaire, l'Institut National des métiers d'art, cherche à moderniser l'image des métiers d'art. Cette démarche témoigne de la nécessité actuelle de revalorisation du geste humain, avalé par l'omniprésence de la production industrielle.

La typographie Tribute créée pour l'identité visuelle de l'exposition, rappelant la forme ciselée, fait analogie au savoir-faire de l'artisan. Très ciselée avec des empattements larges, elle rappelle l'intervention de l'artisan sur la matière, comme si elle était gravée dans de la cire, du bois ou du métal.

Les graphistes Violaine et Jérémy ont tenté de montrer à travers les différents supports de communication le rapport ambiguë qui existe entre technique ancienne et modernité des artistes exposés.

Autre témoin et alerteur que Charlot perdant la tête devant les écrous, Monsieur Hulot est gauche et désorienté devant les rouages de l'usine Plastoc de son beau-frère, dont il détraque accidentellement les machines en scène dans *Mon Oncle*.

La dénomination «Plastoc» n'est pas anodine, cela coïncide avec l'apparition de nouvelles technologies et de nouveaux

matériaux comme le transistor ou le plastique. Dans *Playtime*³⁴,

³⁴ JACQUES TATI, *PLAYTIME*, 1967, FILM CINÉMATOGRAPHIQUE SON STÉREO, COULEUR, PROD. JACQUES TATI, 124 MINUTES

Monsieur Hulot évolue dans un Paris gris, recréé de toutes pièces, aux allures impersonnelles et standardisées. Il met

en scène la maison intelligente qui donne à voir un monde où tout le monde exécute les mêmes gestes. Se pose alors une question : le geste peut-il devenir un mouvement ? Par phénomène de répétition, ce qui aura été un geste peut se sédimenter en mouvement. L'économie des objets techniques (le capitalisme) et en même temps l'économie de la technique au sens de se passer d'une richesse, de se passer d'une capacité, consiste à chercher à faire sortir le geste en direction du mouvement donc à l'appauvrir. L'industrie tend alors parfois à atrophier voir faire disparaître le geste en le transformant en protocole automatisé et en supprimant la figure humaine. Ce qui était geste s'aupauvrit et devient mouvement.

Pascal Krajewski développe cette idée :

«[t]ous les appareils domestiques sont devenus uniformément commandables par une poignée de boutons. Le moulin à café devait se mouliner, la plaque de gaz devait s'allumer par une

étincelle ; leurs descendants modernes s'activent sur

³⁵ PASCAL KRAJEWSKI, « LA GESTE DES GESTES (EXTRAIT) », APPAREIL [EN LIGNE], 8 | 2011, MIS EN LIGNE LE 07 NOVEMBRE 2011, CONSULTÉ LE 21 MAI 2016. URL : [HTTP://APPAREIL.REVUES.ORG/1298](http://APPAREIL.REVUES.ORG/1298)

une simple pression du doigt. À l'âge pré-industriel de la technique, il y avait une homothétie entre le geste et l'action menée. Le geste convoqué était l'homologue de l'outil en usage. La technique industrielle a soulagé l'homme de la fourniture d'énergie nécessaire à l'opération, tout en maintenant

un degré d'analogie entre le geste déclencheur et son

action : baisser un levier, tourner une manivelle, faire rouler une pierre de silex dans un briquet. Avec la technologie, cette analogie gestuelle, devenue obsolète, a été perdue. N'importe quel geste pourra être technologique ; n'importe quel geste peut réaliser n'importe quelle action à partir du moment où il est retraité par une interface appareillée».³⁵

Pour Simondon, la machine ne remplace pas l'homme, parce qu'elle serait intrinsèquement séparée de lui, même lorsqu'elle opère de façon automatique. Simondon s'intéresse à la réalité humaine qui réside dans la machine,

³⁶ **GILBERT SIMONDON,**
*DU MODE D'EXISTENCE
DES OBJETS TECHNIQUES,*
PARIS, AUBIER, 1958,
1969, 1989, P. 138

elle serait pour lui «un geste humain déposé, fixé, devenu stéréotypie et pouvoir de recommencement»³⁶.

PART. III

La manipulation de l'impalpable

II LA MANIPULATION DE L'IMPALPABLE

³⁷ JEAN-CHRISTOPHE FÉRAUD, « ERIC SADIN : IL EST IMPÉRATIF DE CONTENIR LA PUISSANCE DU TECHNOPOUVOIR », IN *LIBÉRATION* [EN LIGNE], MIS EN LIGNE LE 22 MARS 2015 À 18:16, URL : [HTTP://WWW.LIBERATION.FR/FUTURS/2015/03/22/IL-EST-IMPERATIF-DE-CONTENIR-LA-PUISSANCE-DU-TECHNOPOUVOIR_1226071](http://www.liberation.fr/futurs/2015/03/22/il-est-imperatif-de-contenir-la-puissance-du-technopouvoir_1226071), CONSULTÉ LE 14 DÉCEMBRE 2015 À 12:05

« L'avènement de l'écran tactile a induit un rapprochement quasi fusionnel entre l'humain et la technique : le corps est devenu l'interface majeure de nos relations aux machines ».³⁷

1 Le corps comme interface

Miniaturisation et nouvelle corporalité

Mis à part quelques mutations, telles que la taille ou la robustesse du système immunitaire, l'homme a très peu évolué depuis la préhistoire. En comparaison, les techniques

ont évolué à une vitesse fulgurante.

L'usage du Portapack et du Walkman enclencha une nouvelle corporalité, par la libre déambulation, l'écoute individuelle sans l'attache à un ensemble fixe (instaurée par Sony respectivement en 1965 et 1979). Cette portabilité a induit une forme de libération du corps et un accroissement d'autonomie, contribuant ainsi au double phénomène postmoderne de l'individualisation et de la mobilité.

La miniaturisation des objets, quant à elle a favorisé l'expansion croissante de l'économie numérique en exploitant la valeur du minuscule, nous tournant ainsi progressivement vers l'exploration de la richesse virtuelle.

« La portabilité des objets que l'industrie électronique s'est efforcée de développer a participé pour une large part à l'émergence de nouvelles pratiques relationnelles, professionnelles, culturelles, et représente une dimension plus oblique mais déterminante de la révolution numérique, témoignant ici presque à l'excès de l'indissociabilité entre innovation industrielle et apparition d'usages et de comportements individuels et collectifs inédits. L'intensification continue de « l'autonomisation » des corps constitue non seulement un des phénomènes décisifs des trois dernières décennies, mais a concouru à la formation progressive d'une nouvelle anthropologie de l'espace,

³⁸ SADIN ÉRIC, *OP. CIT.*, 2013, P.58

que la généralisation de l'interconnexion universelle à la fin des années 1990 allait intensifier par le fait de l'autre élément déterminant de cette mutation globale : celui d'un saut de la « faculté interprétative et réactive » massivement franchi par la technique. »³⁸

Cette tendance à la miniaturisation, affranchie des contraintes matérielles limitatrices, a favorisé l'infiltration des technologies dans toutes les strates de nos vies. La technologie est devenue aussi transparente qu'intrusive. Au-delà de l'outil qui se place comme l'extension naturelle du corps par sa prise en main. La technologie va plus loin, comme le fait le smartphone, devenant un élément de communion et objet indispensable. Au-delà du corps, les technologies imprègnent et composent notre habitat, mobilier, vêtements et accessoires eux aussi se sont vus équipés d'éléments automatisés, intelligents ou encore communicants.

Le corps est devenu un système référent. En faisant avec les technologies, l'homme vit une étape d'évolution technique. L'artiste Eric Duyckaerts adopte en 1993 un raisonnement anthropologique, en formulant une hypothétique évolution anatomique liée à l'impact des technologies. Il imagine une main symétrique composée de six doigts dont deux pouces. Nous projetant dans une étape inconnue de l'évolution, il met le doigt sur l'influence des technologies sur nos organismes et émet l'hypothèse d'une reconfiguration de l'homme par ces dernières.

L'apparition d'un second pouce envisagée par Duyckaerts ouvre un questionnement sur l'activité physique de l'homme, nous amenant à envisager les répercussions possibles sur sa condition humaine, son développement technique et culturel. L'usage des technologies tactiles a développé chez nous une sensibilité au niveau des doigts qui est proche de celle d'un violoniste professionnel. Cette sensibilité dans le doigt, apportée par l'universalisation des smartphones et de ce fait la généralisation des technologies tactiles, a conduit à une nouvelle habileté.

Interface tangible

Le lancement par Apple du premier smartphone en 2007 a inauguré de nouveaux usages, ouvrant la porte à l'ère de l'interconnexion spatio-temporelle avec la 3G et la 4G offrant aux usagers une connexion à Internet quasi ininterrompue, dans n'importe quel temps et n'importe quel lieu. Cette condition s'est généralisée aux autres appareils. Avec la miniaturisation, les interfaces de commande des machines deviennent de plus en plus discrètes, faisant sauter les barrières matérielles entre homme et machine. Il se développe, par exemple, plusieurs alternatives au clavier classique, comme des dispositifs pouvant projeter une image laser interactive d'un clavier sur n'importe quelle surface ou encore de transformer n'importe quel support en clavier tactile grâce à des capteurs reconnaissant la signature acoustique des différentes zones sur un même matériau.

L'évolution du bouton est éclairante. Le mouvement de l'index, geste quasi unique de l'interface tangible, a été inauguré par le bouton qui fut le premier élément proto-technologique à s'imposer pour finalement en devenir le paradigme. Par son système de commande, cet objet technologique a permis la naissance de la technologie. Le bouton est l'organe qui, dans une machine, laisse passer le courant. Grâce à lui, le système passe d'un état éteint, à un état allumé. Il était alors un élément matériel. Au contact de la technologie, il a perdu de plus en plus de sa matérialité.

« [L]es télévisions avaient des boutons sobres

dont on pouvait visuellement constater l'état (éteint ou allumé), les lecteurs dvd présentent une surface quasi-plane (où le bouton est stable, n'est pas enfonçable), les nouveaux appareils *high tech* ont carrément absorbé les schèmes du bouton dans leurs entrailles en en proposant d'une toute nouvelle génération, incrusté dans un écran : l'icône. »³⁹
À la suite du bouton, l'icône incarne le nouveau

³⁹ PASCAL KRAJEWSKI, « LA GESTE DES GESTES (EXTRAIT) », APPAREIL [EN LIGNE], 8 | 2011, MIS EN LIGNE LE 07 NOVEMBRE 2011, CONSULTÉ LE 21 MAI 2016. URL : [HTTP://APPAREIL.REVUES.ORG/1298](http://APPAREIL.REVUES.ORG/1298)

paradigme du fonctionnement technologique. L'icône revêt alors deux fonctions, la première métaphorique, la seconde de commande (signifier et actionner). Devant l'appareil, l'utilisateur est réduit en un simple mouvement de l'index, son seul doigt, à opérer un protocole qu'on appellera le clic. Ce geste a priori univoque n'a plus ici qu'un rôle opérationnel. Par cette réduction progressive, on peut imaginer qu'il puisse disparaître dans le futur. La commande vocale pourrait par exemple lui être préférée.

La technologie empreinte de nouveaux canaux, elle s'efface. Privé de la préhension, le geste définit encore la configuration spatiale des « touches » du clavier. Avec les surfaces tactiles ou avec les capteurs de mouvement, l'utilisateur peut s'affranchir d'interfaces en dur pour commander ses appareils et machines. Cette innovation s'est diffusée auprès du grand public en 2006 avec la Wiimote de Nintendo. Dôtées d'accéléromètres et d'un système de capteurs optiques, elle permet à l'utilisateur d'interagir en temps réel avec le jeu en exécutant ses mouvements simplement un « manche » en main.

Ce dispositif se rapproche de la *motion capture* utilisée pour le cinéma ou la conception de jeux vidéo qui permet d'enregistrer et reproduire les mouvements du corps dans sa totalité et de ce fait un avatar fidèle. Pour autant, dans le cadre de la Wiimote, c'est un programme qui réagit au mouvement.

Et ces mouvements doivent répondre à un protocole défini par le programme. Ainsi, la machine ne permet que certains mouvements et ne réagit que si nous faisons ceux attendus. Pensant acquérir une nouvelle liberté, nous continuons d'être conditionnés par la machine. L'usage des technologies va-t-il de soi ? L'objet par sa forme, nous parle et nous invite à la saisir de telle ou telle manière. C'est ce que Donald Norman, l'homme qui conçut les interfaces graphiques du Macintosh, appelle d'un terme difficilement traduisible, l'affordance.

Comme l'a écrit Leroi-Gourhan, « [l']outil n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace »⁴⁰.

Le geste est un médiateur entre l'homme et la matière, le projet et l'outil. Cependant, au travers des poussées techniques, la machine

a pris peu à peu la place de l'outil. Depuis la révolution industrielle, le geste n'est plus une condition nécessaire au fonctionnement de la machine. La manipulation et le travail physique de la matière tendent à disparaître de notre rapport aux objets avec l'automatisation et la commande à distance.

Les machines insufflent leurs propres protocoles dans le travail de certains artistes qui y voient un moyen de générer de nouvelles formes. On a pu notamment voir l'essor de l'abstraction géométrique, la réappropriation des méthodes de production industrielle et, bien sûr, la photographie et le cinéma.

Ce que Paul Valéry abordait en 1928 dans « La conquête de l'ubiquité » prend forme. On assiste à l'ubiquité des « images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste »⁴¹.

Le *hic et nunc*⁴² en devient rare.

L'interface tangible devient aujourd'hui une alternative à l'interface graphique, rapprochant l'homme

de la réalité concrète et de son environnement. Le geste reprend une place avec l'interface tangible, tandis que l'interface classique, avec son principe de manipulation à travers l'écran, isole le geste dans l'image et délaisse son aspect concret, pourtant primordial dans l'expérience de l'utilisateur.

Le principe d'interface tangible préfère la réalité physique avec ses subtilités et ses limites à une représentation aplatie du réel. Contrairement à l'interface graphique classique, l'interface tangible tente de combiner en un seul objet les informations et le dispositif qui permet de les contrôler.

L'interface graphique met en place des idiomes

et des métaphores pour essayer de rendre intuitif et fluide l'usage

⁴⁰ **ANDRÉ LEROI-GOURHAN**, *LE GESTE ET LA PAROLE, LA MÉMOIRE ET LES RYTHMES*, PARIS, ÉDITIONS ALBIN MICHEL, 1965, P.35

⁴¹ **PAUL VALÉRY**, (1928), « LA CONQUÊTE DE L'UBIQUITÉ », IN *ŒUVRES, TOME II, PIÈCES SUR L'ART*, NRF, PARIS, GALLIMARD, BIBL. DE LA PLÉIADE, 1960, PP.1283- 1287, P.1284

⁴² **DU LATIN « ICI ET MAINTENANT »**. POUR **WALTER BENJAMIN**, « LE HIC ET NUNC DE L'ŒUVRE D'ART » EST « L'UNICITÉ DE SON EXISTENCE AU LIEU OÙ ELLE SE TROUVE » **DANS SON ESSAI L'ŒUVRE D'ART À L'ÉPOQUE DE SA REPRODUCTIBILITÉ TECHNIQUE**, ÉDITIONS ALLIA, PARIS, 2003, P. 13.

de la machine, mais elle est circonscrite à l'écran. L'écran forme un obstacle dans la relation entre l'utilisateur et la machine. Hiroshi Ishii, professeur du Tangible Media Group du MIT, l'exprime ainsi : « Sur le rivage, entre la terre d'atomes et la mer d'octets, nous devons concilier notre double appartenance aux mondes physique et numérique. Nos fenêtres vers le monde numérique ont été réduites à des écrans plats et rectangulaires et leurs pixels –'octets peints'. Mais, alors que nos sens visuels sont immergés dans la mer des données numériques, nos corps restent dans le monde physique. Les 'octets tangibles' donnent une forme physique à l'information numérique, rendant les octets directement manipulables et perceptibles. »⁴³

L'interface tangible favorise une connivence entre l'objet et le geste qui se synchronisent instantanément. « Le couplage

⁴⁴ **GILBERT SIMONDON,** de l'homme à la machine commence
DU MODE D'EXISTENCE DES OBJETS
TECHNIQUES, PARIS, ÉDITIONS à exister à partir du moment où un codage
AUBIER, 1958, 1969, 1989, P. 124 commun aux deux mémoires peut-être

découvert, afin que l'on puisse réaliser une convertibilité partielle de l'une à l'autre, pour qu'une synergie soit possible. »⁴⁴

Ce codage se tisse à partir de l'expérience gestuelle. Le geste est ici vecteur de l'appropriation de la technique, formant le lien entre l'utilisateur et la technologie.

Les innovations technologiques altèrent le répertoire technique de nos gestes. Mais elles vont si vite qu'elles ne rencontrent pas toujours leur usagers. Des gestes pensés attendent

⁴⁵ **PRÉVIEUX JULIEN,** d'être incarnés. Julien Prévieux envisage
WHAT SHALL WE DO
NEXT? (SÉQUENCE #1), avec *What shall we do next?*⁴⁵ une réappropriation
INSTALLATION VIDÉO | de ces gestes. Il s'est intéressé aux gestes
3'54", 2006-2011 du travail, à savoir comment notre environnement

où le numérique est omniprésent, altère notre gestuelle. Il analyse ce que produisent nos corps-interfaces, expression du philosophe Éric Sadin spécialiste de la révolution numérique.

Via ses recherches, Prévieux est tombé sur le site de dépôt de brevet l'USPTO (site qui recense l'ensemble des brevets

américains) et s'est donc focalisé sur les brevets qui concernaient directement les gestes. Il s'est aperçu que les nouveaux gestes que nous faisons tous les jours sur nos machines sont déjà décrits et possèdent des notations. On aurait sur ce site un réservoir de gestes potentiels en gestation. Son intérêt est de comprendre comment notre environnement de travail, aujourd'hui encadré par les appareils, influence et modifie nos gestes. Il s'est de ce fait focalisé sur les objets qui nous entourent et qui font notre quotidien, c'est-à-dire les appareils à écrans tactiles ou encore un ensemble d'outils médicaux ou industriels. Comment activer par exemple un ordinateur à distance ? Quelle gestuelle s'est inventée pour incarner ce nouvel usage ? Tout ceci forme une gestuelle

⁴⁶ **YVONNE RAINER,** très riche qu'il archive en premier lieu sous forme
HANDMOVIE, d'un film d'animation de quatre minutes qui reprend
1966, VIDÉO, N:B, à la manière d'un ready-made ces gestes trouvés.
SILENCIEUSE, 8 MM,
5:00'

On voit ainsi se succéder une série de mouvements de mains venant former une micro-chorégraphie qui évoque le *Handmovie*⁴⁶ d'Yvonne Rainer. La confrontation des deux films se fait miroir des époques. Le sujet est le même : les mouvements des mains. En 1966, Rainer n'emploie que son corps, la caméra filme les gestes de ses mains, disséqués sous un regard chirurgical. Les gestes brevetés de Prévieux donnent graphiquement une vision automatisée de la gestuelle humaine. Ces gestes sont potentiels, dans leur usage et dans leur rendu. La machine dicte les mouvements et les logiciels produisent des avatars numériques dans son film. Le traitement graphique est très épuré, gris sur fond blanc, dans une volonté schématique ayant vocation à retranscrire les protocoles dictés par les brevets. La typologie de gestes, dans sa pratique et sa retranscription, s'est altérée et le film témoigne de ces gestes que la machine pousse le corps à faire. Sa démarche démontre comment l'industrie cherche à projeter l'avenir en anticipant et en créant des besoins et en modelant l'humain. Les gestes qui ne vont pas de soi, qui sont faits pour la machine, sont décrits comme dans une notice de démarrage d'un logiciel auquel l'homme

doit se soumettre. En immergeant le spectateur dans une vision rétro futuriste du temps présent par la monstration de ces gestes, en s'intéressant aux gestes que le capitalisme élabore, Julien Prévieux donne à voir par un acte de prédiction ce que les nouveaux objets technologiques conduiront le corps à faire.

What shall we do next? est exposé comme une installation, un rétroprojecteur sur lequel est monté un écran plat transparent connecté lui-même à un lecteur multimédia. Ce dispositif de la fin des années 90, début 2000 semble à la fois comme quelque chose du futur mais qui correspond à une période passée. L'artiste dit vouloir profiter de ce réservoir de vidéoprojecteurs présent dans les entreprises, écoles et universités, objets clairement inscrits dans le monde du travail. Il joue avec cette rencontre uchronique entre cet appareil et les gestes inhérents aux technologies bien plus tardives. Avec cette installation, les mains se projettent dans l'espace et s'exposent dans un acte de démonstration.

De même que les gestes brevetés se mettent à jour régulièrement, Prévieux a enrichi son archive animée pour activer les gestes déposés. Dans son deuxième film⁴⁷, il bascule du côté de la performance où il fait appel à six danseurs. Les brevets et prototypes deviennent des contraintes de danse. Il interprète protocoles et résultats scientifiques comme des instructions chorégraphiques. La vidéo de démonstration illustre le rapport étrange entre la gestuelle imaginée et l'objet bien pensé. En voix off un narrateur explique et raconte la genèse, le développement et les anecdotes relatives à ces gestes brevetés. La chorégraphie délivre une accumulation absurde de gestes mystérieux, déconnectés de leur contexte. Selon Julien Prévieux, les gestes représentés dans les brevets sont parfois «basiques, biscornus voir monstrueux»⁴⁸.

C'est ce qu'il s'attache à montrer dans son deuxième film. Les danseurs représentent les gestes monstrueux dans les brevets par des mains crispées sur des aplats monochromes. Le tout sur une musique électronique oppressante à la cadence qui s'accélère. L'humain apparaît entravé par des inventions

contraignantes pour le corps. Le commentaire audio évoque les télégraphistes souffrant de raidissement des bras et l'apparition de divers tics, de la dystonie et l'ataxie à partir du XIX^{ème} siècle. Au XX^{ème} siècle, ils ont cessé d'être diagnostiqués comme s'ils devenaient une norme. L'anonymat de la voix off, l'effacement d'identité des danseurs, le cadrage serré sur le corps et le montage très rythmé laisse apparaître une vision alarmiste de la mutation des sociétés.

La fin de la vidéo dévoile des hommes qui ne sont plus maîtres de leur corps, se mécanisant peu à peu par des déplacements répétitifs, automatiques qui s'apparentent au bug. Puis écran noir, laissant une vision bien pessimiste.

Le premier module de performance de *What shall we do next?* s'intéresse à la gestuelle dans le cinéma hollywoodien, d'une part avec le film précurseur *Minority report*⁴⁹ et d'autre part aux films des années 50 qui mettent en scène des interfaces tactiles. Les danseurs montrent cette évolution et la façon avec laquelle elle influence le design par la ringardisation de certaines

gestuelles. Par un jeu de miroir, on laisse entendre qu'un homme peut en contrôler deux autres par les mouvements de sa main. La société dispose des hommes.

La référence à *Minority report* est éclairante.

Spielberg préfigure une société ultra informatisée, omnivoyante, dominée par les machines dans laquelle les possibilités de l'homme se réduisent. Le film donne à voir le progrès sans limite et introduit

une critique de la surveillance, par extension un système trop régi par les machines en nous alertant sur les bienfaits et les méfaits de l'avancée technologique.

À peine plus complexe que celle actuelle, la technologie à l'œuvre est une projection de ce vers quoi pourraient tendre les interfaces informatiques dans un futur proche. L'agent John Anderton (personnage principal du film) utilise un programme

⁴⁷ JULIEN PRÉVIEUX, *WHAT SHALL WE DO NEXT?* (SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K | 16'47'', 2014

⁴⁸ PROPOS DE JULIEN PRÉVIEUX *IN LE GESTE - À LA PAROLE - INTERACTIVITÉ ET TANGIBILITÉ, VIDÉO ENTRETIEN FILMÉ DE JULIEN PRÉVIEUX ET MENÉ PAR OLIVIER PONCER DANS SON ATELIER PARISIEN/ JOURNÉE D'ÉTUDE 9 AVRIL 2015, URL : [HTTP:// DIDACTIQUE-TANGIBLE.HEAR.FR/RECHERCHE-FONDAMENTALE/WHAT-SHALL-WE-DO-NEXT-SEQUENCE/](http://didactique-tangible.hear.fr/recherche-fondamentale/what-shall-we-do-next-sequence/)*

⁴⁹ STEVEN SPIELBERG, *MINORITY REPORT, FILM CINÉMA-TOGRAPHIQUE, 20TH CENTURY FOX, 2002, FILM 35 MM, SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, (2H25) (ADAPTÉ D'UNE NOUVELLE DE PHILIP K. DICK PUBLIÉE EN 1956)*

de traitement d'images lui permettant de reconstituer les scènes de crime. Équipé de gants, sur un écran concave, il peut déplacer, agrandir, examiner les images et les séquences vidéos à distance.

En manipulant des images générées par des outils multimédias, John Anderton, adopte une gestuelle comparable à celle du mime Marceau. Le langage gestuel du pantomime est très riche, il passe par l'attitude, la démarche et ce qui nous intéresse : les gestes. Bien sûr, la discipline n'a aucun rapport au monde technique et surtout technologie mais il peut peut-être nous en apprendre pour les scénarios d'interaction homme/machine. Le langage du corps offre un vivier potentiel de gestes contenant déjà ses règles et ses subtilités pouvant être adaptées à une interface graphique pour lui donner une dimension fonctionnelle.

Les utilisateurs du dispositif à l'image dans *Minority report* ont acquis un répertoire technique de gestes, que l'on pourrait assimiler à un savoir-faire. L'interface gestuelle nécessite

un apprentissage, faisant appel à la mémoire et non à la reconnaissance. S'opposant ainsi à l'interface graphique au système d'icônes comme représentations et repères métaphorique. Cette notion d'apprentissage renoue avec le geste. Toutefois, l'interface gestuelle doit opérer un mimétisme, être le miroir d'une certaine réalité pour être facilement appréhendable par n'importe quel utilisateur, répondant ainsi à des contraintes de lecture et mémorisation optimales. L'historien François Sigaut souligne un point important dans le geste technique⁵⁰. Le geste technique est toujours appris, il revêt chez Sigaut le nom de jointée.

⁵⁰ FRANÇOIS SIGAUT, "LES OUTILS ET LE CORPS" IN COMMUNICATIONS, 81, 2007. CORPS ET TECHNIQUES [NUMÉRO DIRIGÉ PAR GEORGES VIGARELLO] SOUS LA DIRECTION DE GEORGES VIGARELLO. PP. 9-30. CONSULTÉ EN LIGNE LE 12 FÉVRIER 2016 À 14:52. URL : [HTTP://WWW.PERSEE.FR/DOC/COMM_0588-8018_2007_NUM_81_1_2455](http://www.persee.fr/doc/COMM_0588-8018_2007_NUM_81_1_2455)

Propriété du geste

Le second module de *What shall we do next?* concerne Martha Graham. La voix *off* raconte le procès qui l'a opposée à sa compagnie. En devenant la propre employée de sa compagnie, la chorégraphe a perdu les droits sur la gestuelle qu'elle a inventé.

L'écriture des mouvements chorégraphiques a été reconnue comme la propriété de la chorégraphe, cependant les décors et costumes appartiennent à la Martha Graham Dance Compagny, scindant ainsi l'œuvre en deux et rendant impossible sa restitution. Ce litige donnant lieu à un combat judiciaire montre combien, la production de l'immatériel s'inscrit dans une logique de possession. Prévieux affiche une volonté de réification de la complexité que posent le droit de propriété des gestes déposés.

Les brevets de gestes pose un cas de conscience.

C'est ce que Prévieux met en lumière. Quand Apple cherche à breveter le *slide to unlock*, est appelé geste ce qu'est un simple mouvement. Et comment posséder quelque chose d'aussi naturel qu'un mouvement ? Comme si quelqu'un se mettait à breveter les lettres de l'alphabet en disant je vous interdis d'utiliser ce langage. Ce brevetage à l'excès démontre que nous sommes entrés dans une volonté de prescription de l'humain.

2 Adaptation au milieu technologique

Les technologies contemporaines imprègnent notre quotidien, notamment par la prise en charge d'opérations habituellement assignées à l'homme. Le geste d'interconnecter du vivant à des dispositifs interactifs a entraîné le corps à devenir l'une des composantes de la machine. D'une certaine façon, les interfaces numériques génèrent une dimension d'automatisation humaine, de synchronisation avec la machine. L'homme est l'envers du programme, un certain écho de la machine. «L'automatisation toujours plus autonomisée affectée aux processeurs glisse vers une aggravation de leur marge interprétative et décisionnelle, exposant une nouvelle et mouvante "cartographie des pouvoirs" entre entités humaines et artificielles. D'autre part, la libéralisation jusque-là gagnée par les corps se retourne subrepticement vers la prise en charge robotisée de leurs gestes.»⁵¹

Jacques Ellul pose le problème d'adaptation de l'homme au milieu technique. « (...) [L]orsqu'on remplace un mécanisme

naturel complexe par un mécanisme technique simple, on rend l'écosystème « plus vulnérable et moins susceptible de s'adapter ». ⁵² Il dénonce un certain inconfort pour l'homme qui doit évoluer dans un système qui n'a rien de naturel pour lui.

⁵² **JACQUES ELLUL,**
LE SYSTÈME TECHNICIEN
(1977), PARIS,
LE CHERCHE MIDI,
2012, P.5

La démarche globale du travail de Julien Prévieux tente de dénoncer cette automatisation et de doucement reprogrammer ces gestes technologiques. Son film pédagogique crée un langage de conversion pour faire tendre cette gestuelle du plan technique vers une nouvelle approche en la faisant quitter de son usage pour la faire basculer dans l'univers chorégraphique.

À l'instar d'Olafur Eliasson ⁵³ qui propose une chorégraphie du travail contemplant les gestes techniques de ses employés avec des ralentis, les gestes de création dans son studio à Berlin, Prévieux

⁵³ **OLAFUR ELIASSON,**
MOVEMENT MICROSCOPE,
HDV, 16:9, 14:15 MIN, 2011

questionne l'environnement de travail. Il porte un regard sur ce qui fait notre quotidien et sur les objets qui transforment beaucoup nos comportements, notamment la manière de travailler et ses protocoles. Ses lettres de non-motivation s'inscrivent d'ailleurs dans cette démarche en pointant du doigt les protocoles de recrutement et l'environnement de travail qui se détournent de l'humain. Par sa réappropriation des gestes, la démarche de Julien Prévieux rejoint d'une certaine idée la pratique du *hacker* qui regarderait comment fonctionne un système social. «Ouvrir le couvercle de la boîte sociale» et disséquer son fonctionnement, telle est sa démarche. Ce que j'ai dans la main, cette tablette, ce smartphone, comment est-ce devenu aussi naturel ? Ça ne l'est pas, mais à un moment ce geste se cristallise au point qu'on se dit qu'on ne pourrait plus faire sans. Comment ce geste naît ? Qui réfléchit et met au point cet objet ? Et peut-on lui donner une autre existence ? Au travers de ces questions, Julien Prévieux adopte une dimension critique en mettant ces gestes et objets à distance, les ridiculisant, et dans ce jeu de conversion les emmener vers une dimension poétique ou esthétique avec la danse, qu'il voudrait même

emmener vers des mouvements de *tai chi* dit-il. À l'image du *hacker*, Prévieux tente de pervertir des systèmes pour en faire des systèmes de création.

Du savoir-faire au geste d'utilisation

Les danseurs sont inexpressifs, lorsqu'ils rient, cela paraît forcé. Julien Prévieux dépeint au travers de ces gestes une humanité froide et désenchantée. Alors que le logiciel arbore une voix chaleureuse, l'homme agit de façon mécanique. La voix off clame :

«Est-ce que je salue plus souvent mes appareils numériques que mes amis ?» ⁵⁴. Julien Prévieux dénonce une certaine déshumanisation provoquée par l'usage des appareils.

Il expose le problème d'adaptation au milieu technologique que pose Hannah Arendt.

⁵⁴ **VOIX OFF IN WHAT SHALL WE DO NEXT? (SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K | 16'47'', 2014**

«On ne s'était jamais demandé si l'homme était

adapté ou avait besoin de s'adapter aux outils dont il se servait : autant vouloir l'adapter à ses mains. Le cas des machines est tout différent. Tandis que les outils d'artisanat à toutes les phases du processus de l'œuvre restent les serviteurs de la main, les machines exigent que le travailleur les serve et qu'il adapte le rythme naturel de son corps à leur mouvement mécanique. Cela ne veut pas dire que les hommes en tant que tels s'adaptent ou s'asservissent à leurs machines ; mais cela signifie bien que pendant toute la durée du travail à la machine, le processus mécanique remplace le rythme du corps humain. L'outil le plus raffiné reste au service de la main qu'il ne peut ni guider ni remplacer. La machine la plus primitive guide le travail corporel et éventuellement le remplace tout à fait.» ⁵⁵

⁵⁵ **HANNAH ARENDT,**
CONDITION DE L'HOMME MODERNE,
TRAD. G. FRADIER,
PARIS,
CALMANN-LÉVY,
1961-1963,
COLL. PRESSE POCKET,
PP. 199-200

La philosophe montre le basculement du faire, étant passé de l'usage des outils à l'usage des machines. L'homme donnait le tempo à l'outil. La machine soumet l'homme, bouscule son rapport au corps et au temps, quand elle ne supprime pas totalement sa nécessité absolue. On assiste à un basculement

où les éléments organiques et mécaniques s'interchangent et se confondent, où le bras devient manette. Les mouvements du corps développés par des outils technologiques viennent rapidement se mêler aux gestes naturels.

Cette démarche tend vers le travail de cyber artistes tels que le technophile Stelarc qui conduit des performances d'art corporel où il mêle le corps biologique à des composants robotiques pour créer différentes interfaces avec son corps. Le cyberartiste juge que le corps est devenu obsolète et prône le règne de la machine. Il soumet son propre corps, son identité à la machine en se mutant en cyborg.

La pensée d'Éric Sadin fait échos aux travaux de Stelarc. Il analyse les effets anthropologiques des nouvelles technologies sur notre société. Il érige une nouvelle condition anthropologique qu'il nomme «anthrologie». Le flux constant d'innovations redessine en permanence les caractéristiques de notre condition ; condition humaine toujours plus secondée ou redoublée par des robots intelligents. Il voit notre mutation du technique vers le technologique comme l'«ultime étape avant l'infiltration généralisée de puces à l'intérieur de tissus biologiques, réalisant

⁵⁶ **ÉRIC SADIN**, une connectivité permanente entre organismes
OP. CIT., P.30 et «serveurs déductifs», voués à orienter «pour

le meilleur » et en toute occasion le cours de la vie.»⁵⁶
On assiste à l'émergence d'une humanité non plus seulement interconnectée, hypermobile, mais dorénavant hybridée à des systèmes qui orientent des comportements tant collectifs qu'individuels, sous des modalités encore discrètes mais déjà prégnantes, appelées à être étendues à de nombreux champs de la société. Cette reconfiguration produit des formes inédites d'existence, redéfinissant nos rapports historiques à l'espace et au temps dont on sait depuis Kant qu'ils structurent le socle de l'expérience. « Vie jusque-là conduite par les choix incertains inspirés par une sensibilité limitée à des capacités d'appréhension relatives, désormais « augmentée » ou infléchie par des processus cognitifs en partie supérieurs et plus avisés que les nôtres. « Entrelacement toujours plus dense

entre corps organiques et « elfes immatérielles » dessinant un composé complexe et singulier appelé à évoluer sans cesse, contribuant à l'instauration d'une condition inextricablement mêlée humano-artificielle, signalant la constitution non plus ici fabuleuse, mais désormais amorcée d'une ANTHROBOLOGIE. »⁵⁷

Comme le souligne Pascal Krajewski, si on observe l'éthogramme impulsé par les appareils technologiques, tels que les ordinateurs, consoles, systèmes GPS, smartphones .. On constate que «[l]es mêmes gestes, uniques, gouvernent leur activation et leur assignation. Les enfants actuels, "nativement technologiques", n'ont aucune difficulté à s'en servir et à passer de l'un à l'autre, parce qu'ils fonctionnent tous selon la même logique. Cette logique

qui se laisse entrevoir par sa signalétique

⁵⁸ **PASCAL KRAJEWSKI**,
« LA GESTE DES
GESTES (EXTRAIT) »,
APPAREIL [EN LIGNE],
8 | 2011, MIS EN LIGNE
LE 07 NOVEMBRE 2011,
CONSULTÉ LE 21 MAI
2016. URL : [HTTP://
APPAREIL.REVUES.
ORG/1298](http://APPAREIL.REVUES.ORG/1298)

(le carré plein est la fonction "stop", le rond vide est la fonction "allumage/extinction", le triangle orienté vers la droite figure la fonction "lancer", etc.), mais celle-ci ne faisant que révéler la capacité qu'a eu la technologie de réduire des schèmes techno-technologiques à quelques fonctions très simples et limitées [...]. La foultitude de gestes

que nécessitait l'administration de l'ordre technique se trouve à présent absorbée par l'ordre technologique, qui en propose une version simplifiée mais tout aussi efficace (voire plus efficace), à travers quelques fonctions clés, convocables via un unique geste. L'ordre technologique se développe essentiellement sur la réduction de l'ensemble des gestes répondant à la fibre cognitive, autour d'un unique schème : le "mouvement infime de l'index"».⁵⁸

Prescription et contrôle de l'activité humaine

*Patterns of life*⁵⁹ réalisé dans le cadre de l'exposition *Des corps schématiques* au Centre Georges Pompidou est l'aboutissement de sa réflexion sur le geste. Il revient sur l'histoire de la capture de mouvements avec cinq danseurs de l'Opéra de Paris en proposant une version augmentée

⁵⁹ JULIEN PRÉVIEUX, *PATTERNS OF LIFE*,
VIDÉO HD/2K | 15'30", 2015

de *What shall we do next?* (Séquence #2). Les danseurs n'interagissent plus seuls dans l'espace, ils manipulent des objets contextualisant les gestes.

Les danseurs interprètent des mouvements brevetés puis s'écroulent au sol un à un. Ceci démontre-t-il que les machines nous poussent à exécuter des gestes qui éprouvent le corps humain ? Dans la séquence suivante déambulent des figurants qui décrivent des mouvements aléatoires dans lesquels s'insèrent à contre-courant les danseurs. Il évoque ainsi le caractère insaisissable de l'espèce humaine, que la machine ne saura sonder. Avec l'exemple de Georges Joachim, Prévieux montre à nouveau la défaillance des appareils et machines analysant et programmant nos gestes. Joachim, un homme disparu dans le champ de glace de Columbia, les secours utilisèrent un modèle informatique pour organiser les recherches. La taille et la localisation de la zone de recherche venaient d'un modèle statistique créé à partir de disparitions précédentes. Mais Joachim leur rappela que l'homme est imprévisible en adoptant un parcours tout autre. Dans la même orientation, il revient sur le développement du bracelet de surveillance électronique qui affiche clairement un souhait de contrôle. Lors du procès entre Mark Zuckerberg et Paul Ceglia, se disputant la paternité du réseau social Facebook. Ceglia, condamné pour escroquerie, s'est vu assigné à résidence, un bracelet électronique attaché à la cheville. Il échappa à la surveillance des autorités avant de disparaître. Lorsque la police vint perquisitionner son domicile, elle trouva un mécanisme artisanal raccordé au plafond sur lequel le bracelet GPS était suspendu. Le dispositif constitué d'un bâton relié à un moteur maintenait l'appareil en rotation continue. Les agissements de Ceglia montre que la machine ne peut pas toujours soumettre et contraindre les mouvements humains. Il dénonce à nouveau la logique de manipulation des sociétés

⁶⁰ VOIX OFF IN *PATTERNS OF LIFE*, prescriptrices de besoins. «Le modèle VIDÉO HD/2K | 15'30'', 2015 de mouvement matérialise le fait que le temps c'est de l'argent. Un geste superflu est donc de l'argent a jamais gaspillé.»⁶⁰ Il met le doigt ici sur l'administration

technologique et numérique de la société, notion développée par Éric Sadin cité plus tôt, qui s'opère progressivement.

Reprendre la main sur les technologies

Julien Prévieux développe une stratégie de contre-productivité face à un monde qui se retrouve peu à peu déshumanisé en utilisant les mécanismes et les gestes développés

⁶¹ ELIE DURING, par la société de consommation sans volonté « **CONTRE-EMPLOIS** » de rendement. On peut qualifier son approche IN *GESTION DES STOCKS*, de *low tech*, par un usage artisanal des médiums ÉD. ADERA, 2009 numériques. Le philosophe Elie During⁶¹ qualifie sa démarche de contre-emploi.

L'approche *low tech* de Julien Prévieux affiche la nécessité de considérer les technologies et les usages qu'elles appellent. Son but est de reprendre la main sur les technologies, de les disséquer, de les éprouver.

Son premier objet de recherche est l'ordinateur.

La pénétration expansive des ordinateurs tant dans la sphère privée que dans la sphère professionnelle a inauguré la notion d'assistantat assurée par la computation automatisée. On assiste à un repli du tangible au profit d'une priorité algorithmique. L'artiste reconstruit le Cray-1, une réplique artisanale du premier superordinateur conçu par Seymour Cray en 1977 pour la NSA (l'agence de sécurité nationale américaine responsable de la collecte et de l'analyse des communications). À l'époque, sa phénoménale capacité de traitement des informations et son design vitaminé et ergonomique font de lui un symbole d'utopie scientifique et l'instrument clé d'une volonté de contrôle. Avec *Have a rest*⁶², l'artiste démonte

⁶² JULIEN PRÉVIEUX, ce monstre technologique. Décoloré et vidé de tout *HAVE A REST*, 2007 contenu, la machine fantôme revêt une dimension SYCOMORE, HÊTRE, à la fois totémique et de ruine. En le récupérant CUIR, MÉDIUM, comme un simple meuble, il produit ainsi 350 X 300 X 180 CM un télescopage temporel, reflétant l'obsolescence de l'invention, utopie morte avant d'être née.

En cherchant à revenir aux origines de l'ordinateur et en le réduisant à la simple fonction de meuble, Prévieux prend une distance critique face à cet objet devenu courant et pourtant énigmatique. On utilise cette technologie au quotidien, sans pour autant la connaître. On observe la même démarche avec *Menace 2*⁶³. Le meuble aux tiroirs de mercerie se place en outil d'apprentissage,

⁶³ **JULIEN PRÉVIEUX,**
MENACE 2, CHÊNE,
CONTREPLAQUÉ, MÉTAL,
TOILE ET BILLES EN TERRE,
200 X 180 X 70 CM, 2010

objet tangible qui pourrait permettre au visiteur d'apprendre à jouer au morpion. Chaque tiroir détient une composition possible du jeu. Le meuble reproduit

l'algorithme de l'ordinateur et revient à l'épure du jeu de base. Par la manipulation d'éléments matériels, le visiteur reprend la main sur les abstractions technologiques. Prévieux calme le jeu, il produit ce que le philosophe Elie During qualifie de dilatations temporelles, le joueur joue dans un temps dilaté, à sa mesure, et non plus au tempo de la machine. C'est selon Julien Prévieux plus lent, mais pas moins intelligent que l'ordinateur. Il met en scène pour qu'on en saisisse, de façon littérale, toutes les combinaisons.

En rejouant les inventions, Prévieux enclenche un processus physique rendant les choses concrètes.

⁶⁴ **JULIEN PRÉVIEUX,**
ATELIER DE DES-
SIN - B.A.C. DU 14E
ARRONDISSEMENT
DE PARIS, DESSINS
RÉALISÉS PAR
STÉPHANE DUPONT,
BENJAMIN FERRAN,
GÉRALD FIDALGO,
MICKAËL MALVAUD
ET BLAISE THOMAS
VORONOÏ :
ENCRE SUR PAPIER
CALQUE, 65X50 CM
/EATMAPS :
PEINTURE
ACRYLIQUE
SUR PAPIER,
90X75 CM, 2011-2015

L'atelier de dessin proposé des policiers de la B.A.C. du 14^e arrondissement de Paris⁶⁴ leur fait tracer à la main des diagrammes indiquant la fréquence et la localisation des crimes. Prenant la forme de toiles d'araignées, elles se densifient selon la fréquence des crimes. Faire à la main introduit un contre-temps, ralentissant le processus et le rendant plus laborieux mais le faire ouvre à la discussion. Au-delà de mesurer les crimes, ces outils rendent compte de l'activité de la police. L'atelier a mis en lumière le fait que ces outils sont, au-delà de leur ambition officielle, des instruments

de contrôle social, mettant les agents sous pression et les poussant à travailler pour le chiffre.

Prévieux produit des moments cinétiques, rétrofuturistes et renverse les schémas habituels à but critique. L'artiste empêche l'ordinateur de travailler. Il déjoue les systèmes en place pour mettre en lumière l'influence technologique à l'échelle sociale.

Le problème temporel

Les dilatations temporelles qu'il met en scène démontrent l'importance du temps dans l'exercice du geste. Or le temps de la machine n'est pas du tout le temps de l'humain. L'artiste et anthropologue Anne Dubos, qui travaille à l'élaboration

^A **ENTRETIEN AVEC**
ANNE DUBOS, À PROPOS
DU GESTE TECHNIQUE
ET DU GESTE AUGMENTÉ,
PARIS, 21 AVRIL 2016,
P. 137 (ANNEXE)

de spectacles vivants faisant interagir danseurs et programmes en temps réel, signale ce problème de synchronisation entre corps humain et corps technologique.^A La danseuse entre en interaction avec un écran sur lequel

est projeté la trace des ses mouvements captés par un dispositif Kinect, puis enregistrés et traduits par un programme donnant forme à son avatar. Le temps de captation de la Kinect est lent. Si bien que la danseuse ne sait pas toujours si le mouvement avec lequel elle interagit est en temps réel ou un défaut de retranscription de la machine. Anne Dubos définit ce délai comme un défaut nécessaire pour rendre humaine la machine. Elle en joue pour troubler la danseuse qui en s'adaptant au rythme de son avatar, rentre dans un geste que l'artiste qualifie d'erratique. En communiquant via la trace de l'image, la machine contamine l'humain et se crée alors un jeu de synergie entre la machine et la danseuse. À propos du décalage temporel, Paul Virilio déplore que le réflexe remplace la réflexion, citant

⁶⁵ **ANNE TERESA**
DE KEERSMAEKER,
WORK/TRAVAIL/ARBEID,
26 FÉVRIER - 6 MARS 2016,
CENTRE POMPIDOU, PARIS

notamment les hommes qui suivent le tempo de l'ordinateur.

Et le geste trouve sa force dans l'instant.

La chorégraphe Anne Teresa de Keersmaeker éprouve le temps du vivant. Elle met à l'œuvre l'intensité du geste dans l'espace d'exposition. Le spectateur vit ici l'instant. *Work/Travail/Arbeid*⁶⁵

se dilate sur neuf jours d'exposition au centre Pompidou. Elle déploie un art du temps et un art de l'espace. Le dispositif scénographique met tous les acteurs en mouvement, les danseurs bien sûr, mais également les musiciens qui par instant se synchronisent avec les danseurs, et les spectateurs sont mobiles dans une libre déambulation. Les danseurs investissent l'espace en direct et adapte leurs déplacements en fonction du placement des spectateurs. Ils tracent simplement des cercles au sol à main levée appréhender et composer leurs mouvements dans l'espace au fur et à mesure. Keersmaeker a cherché à retrouver dans chaque segment de la performance la quintessence du geste chorégraphique, elle fournit ici un langage primitif du geste. On ressent la fatigue physique, la temporalité, si décisifs dans le rapport au geste ; une forme *d'hic et nunc*, comme en calligraphie chinoise.

Joséphine Kaepelin déploie un travail artistique dans cette réflexion temporelle. Pour l'artiste, les appareils sont à la fois des moyens de production et matière à réflexion.

Elle questionne l'actuelle prédominance des technologies.

Elle cherche à maintenir un état de conscience dans notre utilisation des technologies en mettant en avant des gestes et usages.

Elle reprend la main sur la machine en déclenchant des arrêts d'urgence. Elle intervient directement dans le temps, elle ne ralentit pas le tempo, elle stoppe le temps. Elle court-circuite la production, pour donner à voir le système qui la structure.

Ses derniers travaux mettent en scène un système à plus grande échelle : la société. Après avoir éprouvé son imprimante de bureau, elle collabore avec des entreprises, des artisans, des professionnels de secteurs différents pour agir sur d'autres systèmes d'activités. Elle réinjecte la présence humaine au sein

⁶⁶ **JOSÉPHINE KAEPELIN,**
APPUYER SUR PAUSE, 2012
IMPRESSION NUMÉRIQUE
JET D'ENCRE, TOILE
POLYESTER PRODUIT
SELON UN PROTOCOLE
ENVOYÉ PAR E-MAIL
PAR L'ENTREPRISE SENSZO
GROUPE À VILLEFRANCHE
S/SAÔNE, 160 X 1200 CM

des procédures d'un système de production en prise avec la cadence des machines.

En 2012, elle réalise *Appuyer sur pause*⁶⁶ en réaction à l'arrêt temporaire des hauts fourneaux de Florange, une mise en veille

de l'outil de production, faute de commande suffisante. En réaction à ce fait de société, elle commande l'arrêt complet de la machine en plein processus de production. Elle met le doigt sur la possibilité d'action, du «faire» par l'homme dans un système réducteur. Sa démarche de contre-emploi qui fait dévier la finalité d'un programme peut être assimilée à un acte de résistance. Par cet acte de sabotage, elle crée un temps et un espace de recul et de réflexivité sur ce que l'on produit et comment on le produit.

Préviex souligne l'importance d'initier une relecture du geste et de prendre conscience du glissement de l'outil à la machine pour retrouver le pouvoir de commencement qui fait de l'homme le décisionnaire de ses actions. En proposant une chorégraphie abstraite, il démontre l'importance du faire. Sans le geste de l'homme, l'appareil n'existe pas.

En décontextualisant les gestes, les arrachant aux appareils et machines qui les imposent, Julien Préviex nous rappelle à l'ordre en nous disant que l'humain est la base de tout. L'humain fait la machine et la création. Il ne doit pas se soumettre aux protocoles gestuels mais être maître et non pas serviteur de ses mouvements.

3 La main à l'ère du tactile

Après l'ère du pouce et des SMS, voici celle de la main et des écrans tactiles. On ne frappe plus sur des touches, on caresse une surface lisse. Cela s'appelle l'haptique. Le questionnement de notre rapport haptique aux machines devient un enjeu pour tendre vers une maîtrise et un épanouissement de nos gestes.

En 2008, le philosophe allemand Peter Sloterdijk suggérait, dans le journal *Die Zeit*, que nous étions entrés dans le siècle du pouce. En analysant notre préhension du téléphone mobile, il s'aperçoit qu'elle déclenche une mobilité de la main inédite. Et le pouce prend pour lui un rôle nouveau, devenant les doigts privilégiés de l'homme moderne.

Avec l'arrivée des écrans tactiles, cette suprématie du pouce disparaît au profit de la main.

La disparition des tableaux de commande en dur produit une facilité d'usage. L'utilisateur s'affranchit des périphériques tels que la souris ou le stylet et s'adresse directement avec ses mains, converties en périphériques de pointage. Ceci confère une relation aux technologies simplifiée, puisqu'à portée de main. Il n'y a plus d'intermédiaire entre l'utilisateur et le contenu de son écran.

L'aspect impalpable des écrans tactiles confèrent une dimension magique aux gestes que nous leur adressons. S'ouvre alors les portes d'une expérience sensorielle nouvelle. Se développe une palette de mouvements que la main est capable d'exécuter sur les appareils : toucher, caresser, zommer, dézoomer, glisser, presser, scroller ..

Certains artistes en font leur mode d'expression comme le peintre digital David Hockney pour lequel les doigts deviennent des pinceaux. Il trouve des qualités aux surfaces tactiles tant dans l'expression que dans l'exposition. L'écran qui revêt le rôle de toile constitue pour lui un médium inédit de diffusion des images et des qualités lumineuses dans la représentation des lumières, luminosité de l'écran qui l'a incité à utiliser son Ipad plutôt que la toile.

Le tactile appelle un sens primaire. Après l'avoir déjà été dans notre petite enfance, nous redevenons des explorateurs du toucher. L'haptique, du verbe grec *aptô* (toucher), est la science du toucher, au sens ici, que la main entre en contact avec des objets. Elle fait appel aux sens tactile et thermique, mais surtout au sens kinesthésique, se résumant par la perception de la position et des mouvements du corps.

La définition que l'on peut relever, qui semble la plus exhaustive

⁶⁸ **GILLES DELEUZE,** et ouvrant des perspectives sur le champ de
FRANCIS BACON. LOGIQUE DE LA SENSATION, PARIS, SEUIL, 1981 l'art est la conception deleuzienne exposée dans *Francis Bacon. Logique de la sensation*⁶⁸.

Il conçoit la vision haptique comme une possibilité de la

vision différente de l'optique en envisageant une combinaison sensible entre la vue et le toucher. Selon lui, « haptique est un meilleur mot pour tactile puisqu'il n'oppose pas deux organes

de sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique »⁶⁹.

C'est dans la collaboration entre les deux sens que la notion d'haptique s'installe, lorsqu'il n'y a plus

de subordination entre la main et l'œil, lorsque la vue découvre « une fonction du toucher qui lui est propre »⁷⁰ et qui se distingue de sa fonction optique.

Avec la main insubordonnée à l'œil, Deleuze conçoit le sens haptique de la vue comme un troisième œil à travers lequel la création artistique prend forme

dans le cadre d'une proximité haptique que le corps de l'artiste partage avec son corrélat artistique. Il parle d'espace tactilo-optique, où le sens du toucher seconde la vision.

Quelle est la nature de ce que nous produisons sur un écran tactile ?

Cela n'est pas comparable avec le rapport que nous entretenons avec le clavier ou la souris. Le tactile engage des processus complexes, devant intégrer simultanément les informations cutanées et les informations proprioceptives et motrices liées aux mouvements d'exploration cutanée pour former un ensemble indissociable appelée perception haptique.

De nos jours, les appareils abritent et sauvegardent notre univers personnel, auquel nous accédons par le biais du contact avec l'écran. Se fonde alors un rapprochement tant physique que psychologique avec la technologie. Nous chargeons les surfaces tactiles d'une dimension affective. Le psychanalyste soutient cette idée. Avant l'émergence du tactile, nos sensations étaient mises à l'écart, nous étions délestés de notre corps. Par la proximité aux écrans installée par cette technologie, le corps reprend aujourd'hui un pouvoir symbolique, comme si nous pouvions entrer à l'intérieur des images que nous faisons apparaître.

Selon l'anthropologue Anne Dubos, par l'usage du tactile,

^{A1} **ENTRETIEN AVEC ANNE DUBOS, À PROPOS DU GESTE TECHNIQUE ET GESTE AUGMENTÉ, PARIS, 21 AVRIL 2016, P. 144 (ANNEXE)**

nous aurions développé, avec le geste du *swipe*, une sensibilité et une habileté digitale proche de celle d'un violoniste professionnel^{A1}. Elle aborde également

la notion de cognition embarquée, à savoir que le cerveau ne serait pas le seul organe à l'origine de la cognition, l'ensemble du corps y participerait. Idée selon laquelle, notre intelligence est dans l'ensemble de notre corps. Pour elle, le geste dépend des autres sens, le regard, le toucher. Le premier contact que l'on a avec quelqu'un passe par la peau. Et c'est en cela que le tactile trouve toute sa force.

Mais peut-on parler de geste lorsque le corps interagit avec l'immatérialité ?

Le geste tactile n'est pas déterminé par la prise, qui comme le souligne Pierre-Damien Huygue, s'éloigne alors considérablement de la vision de Leroi-Gourhan de la main qui prend, du geste technique qui se définit en grande partie par la préhension par la main d'un outil. La main ouverte exclue le geste dans la pensée de Leroi-Gourhan. Ici il s'agit d'effleurement. Cette nouvelle condition est-elle assimilable à du geste ? Comme Julien Prévieux le met en avant, les gestes tactiles sont décrits par des brevets. Les mouvements

⁷¹ [HTTP://GESTUREWORKS.COM](http://gestureworks.com) relèvent d'un certain automatisme. Du fonctionnement de la machine découle les gestes. Pour autant, ces mouvements introduisent un paradoxe puisqu'ils paraissent instinctifs pour les utilisateurs. La bibliothèque open source *Gestureworks*⁷¹ répertorie plus de 200 signes gestuels appliqués aux interfaces tactiles. La forme prend des allures de schéma d'utilisation. Preuve peut-être que le tactile, bien qu'il mette au jour de nouveaux types de mouvements, il n'appelle pas le geste mais simplement le mouvement.

Technologies cognitives

La «redéfinition de la place occupée par la figure humaine autant que de celle de ses processus cognitifs, sont inévitablement appelés à se repositionner en regard de ceux éminemment puissants déployés par les agents numériques.»⁷²

⁷² **ÉRIC SADIN,**
OP. CIT., P.178

On assiste à une généralisation du tactile dont les principes ergonomiques sont fondés sur la fluidité et l'immédiateté reconfigurant

⁷³ **ÉRIC SADIN,**
OP. CIT., P.120

ainsi considérablement les conditions du geste.

L'«aisance ergonomique rompt définitivement

avec la distance propre à l'objet technique moderne pour s'exposer tel un cordon ombilical contemporain, réconciliant symboliquement chacun avec le monde et lui-même, au sein d'un contexte apaisé, ludique et virtuellement créatif.»⁷³ Dans son lien étroit avec le réel, l'interface gestuelle est sollicitée dans les dispositifs de réalité virtuelle. Avec l'interface graphique, la perception d'un environnement virtuel passait par une image ou représentation spatiale faisant référence par jeu de symbole. Mais l'immersion est bien meilleure quand l'haptique entre en jeu.

L'exposition *XYZT, les paysages abstraits* qui vient de s'achever au palais de la découverte, propose des dispositifs d'interaction avec le public. Les lettres XYZT font allusion au code mathématique qui décrit le mouvement d'un point dans l'espace. Adrien M. et Claire B., les créateurs de l'exposition, mènent des recherches en art vivant et numérique au travers de spectacles et d'installations faisant cohabiter le geste humain et les algorithmes.

L'installation *Sable cinétique* permet de dessiner avec des particules sur un écran tactile et de «toucher des algorithmes» avec l'illusion d'avoir sous les doigts la texture d'un sable dynamique. Les autres dispositifs comme celui-ci, donnent l'illusion de déplacer la matière, ou plutôt la lumière. Les installations jouent sur le cognitif avec des rapport haptiques, des spatialisations, pourtant, le registre graphique ne nous fait pas décoller de l'univers mathématiques et ne donne pas

l'impression du réel. Il y a un réel travail de recherche à opérer en graphisme pour amener du corps aux éléments graphiques d'interaction.

Les malvoyants rencontrent des difficultés dans l'usage des tablettes tactiles. N'accédant à l'écrit que par le braille, ils ont besoin d'une matérialisation de la surface par le relief. Blitlab Technology est en train de mettre au point une liseuse numérique en braille. À l'instar du braille, la notation du geste tactile pourrait prendre corps par jeu de reliefs. Le projet de Marc Dillon *Unseen art* modélise des grands classiques de la peinture permettant ainsi aux aveugles de découvrir les œuvres. Imprimées en 3D, les peintures se muent en sculptures et offrent une nouvelle expérience sensorielle par le toucher. En ramenant de la matière et du relief, le tactile design peut ouvrir des pistes pour donner une visibilité et envisager une lecture des gestes tactiles.

Le disney research lab travaille à l'élaboration d'un papier interactif⁷⁴. En touchant le papier, par des gestes semblables à ceux que nous faisons avec les surfaces tactiles, créant

⁷⁴ **DISNEY RESEARCH LAB,**
[HTTP://ETAPES.COM/](http://ETAPES.COM/)
LE-DISNEY-RESEARCH-
LAB-INVENTE-LE-PAPIER-
INTERACTIF, MIS EN LIGNE LE
17/05/2016, CONSULTÉ LE
17/05/2016

ainsi de l'interaction entre une feuille et un logiciel. La technologie RFID (Radio Frequency IDentification) permet de récupérer et de mémoriser des données à distance grâce à des pistes conductrices

imprimées sur papier. Cette innovation conduira peut-être à la formation de nouveaux scénarios d'interaction. S'ouvre de nouvelles possibilités dans l'édition en matière notamment de pop-up ou d'origami.

PART. III

Rejouer le geste

III REJOUER LE GESTE

Pascal Krajewski observe une dérégulation du geste par l'irruption des appareils dans le domaine artistique. Le geste poétique qui était celui des artistes, lorsqu'ils étaient confrontés à un matériau brut, était chargé d'une technè et d'un sens. Leur geste donnait forme à l'œuvre :

⁷⁵ PASCAL KRAJEWSKI, « LA GESTE DES GESTES (EXTRAIT) », IN *APPAREIL [EN LIGNE]*, 8 | 2011, MIS EN LIGNE LE 07 NOVEMBRE 2011, CONSULTÉ LE 21 MAI 2016. URL : [HTTP://APPAREIL.REVUES.ORG/1298](http://APPAREIL.REVUES.ORG/1298)

« On trouve encore la marque des pouces sur les statues de Giacometti ou de Rodin ; des toiles de Pollock, vous pouvez déduire la danse que son corps a réalisée lors de sa facture. L'aspect de l'œuvre est le résultat homo-gène, homo-morphe, d'un geste créateur. Avec l'arrivée de l'ordinateur, producteur de formes écraniques, et l'irruption des appareils qui se branchent et se greffent, l'artiste, au cours de sa poïèse, est destitué de toute technè. C'est la technologie qui la prendra à sa charge. Lui, se contente de pianoter sur un *qwerty*, de brancher des câbles, de bouger tel appareil sur tel autre. C'est un corps de technicien ou d'ingénieur qui est requis dans ce nouveau processus poétique. Ce n'est plus un corps démiurgique, dont la gestuelle proposait une forme homologique à l'œuvre à venir. »⁷⁵

Faisons-nous toujours usage du geste au nom de l'art et du design ?

L'outil était porteur de transmission. Nous tendons aujourd'hui, quand ce ne sont pas des objets devenus trop complexes pour être appréhendés naturellement, à une disparition de l'objet. Dans ce champ immatériel, nous sommes, passés d'acteur à utilisateur, d'artisan à ouvrier à la chaîne, passablement déconcertés. Nous ne possédons pas de trace des gestes entendus ici comme technologiques.

Pour en saisir leur portée et leur qualité, il faudrait les matérialiser graphiquement. Il devient nécessaire de se couper un instant des technologies et de se tourner vers des systèmes de notations du geste et de l'immatériel pour revenir à la notion pure du geste. Ce retour sur le geste permettra peut-être d'envisager

de le réinjecter dans des processus qui l'entravent. Ce retour qui consistera la dernière partie de cette recherche, se pose comme ouverture et recherche de matière pour réintroduire du geste dans les processus de travail où le geste s'est fait phagocyter par les objets technologiques qui l'entrave et dictent leur propre loi.

1 L'archivage du geste

La technologie permet une archive vivante. Natacha Nisic avec son *Catalogue de gestes*⁷⁶ opère un travail documentaire, quasi encyclopédique, tant sur les gestes quotidiens

⁷⁶ **NATACHA NISIC,**
CATALOGUE DE GESTES,
SUPER 8, 1997

⁷⁷ **ANNE DUBOS**
ET ARMAND BÉHAR,
CONFÉRENCE INDIAN
GESTOTHÈQUE (DANS
LE CADRE DU WORKS-
HOP PHÉNORAMA), 16
DÉCEMBRE 2016, ENSCI
LES ATELIERS, INTERVE-
NANTES : ANNE DUBOS,
JUDITH GUEZ ET NATA-
CHA NISIC

que sur ceux du travail. Avec une super 8, elle filme en cadrage serré sur les mains dans une sobriété documentaire qui tente d'inventorier le geste. La facture rappelle l'épure des classifications scientifiques du XIX^{ème} siècle. Lors de la conférence Phénorama⁷⁷, elle explique qu'elle s'intéresse à la richesse du répertoire de gestes humains, la dextérité (le déploiement et l'articulation des doigts..) et la richesse

de leurs codifications sociales. Elle dissèque les gestes du quotidien pour former une archive des gestes techniques de notre temps. Peut-être serait-il utile, comme Julien Prévieux en a posé les jalons, de conduire une documentation des gestes du travail de notre développement technique actuel.

Le travail d'Helena Almeida exposé actuellement au Jeu de Paume conçoit chaque peinture comme un geste, chaque peinture appelle un mouvement performatif. Le corps représenté dans ses œuvres interroge et manipule le monde environnant. Son corps est son pinceau, son outil, il agit, touche, sent, inscrit, laissant ainsi sa trace ; la trace de ses mouvements. Elle explore les limites de la capacité expressive de son corps. Dans les années 70, elle conçoit la peinture comme un acte performatif. Elle utilise les matériaux picturaux comme des extensions de son corps. En photographiant son corps en action, l'artiste immortalise

⁷⁸ **HELENA ALMEIDA,** *OUVE-ME,*
PERFORMANCE FILMÉE, N:B,
1978-79, 4:55 MIN, (PARTIE
DE LA TRILOGIE *OUVE-ME,*
SENTE-ME, VÊ-ME)

son action, marque sa présence.

Dans le film *Ouve-me*⁷⁸, en réalité une performance filmée, l'artiste plaquée contre un voile, exerce

la pression de son corps au rythme de ses pulsations. S'esquisse un dessin par contact corporel à échelle humaine. Elle introduit la figure humaine à taille réelle au fil de ses performances. Elle recherche la quintessence et la synthèse du geste en réduisant ses mouvements à un simple contour ou une ombre. Elle exploite au maximum son corps en isolant certaines parties et certaines qualités, telles que le pouvoir expressif d'une main. Son travail produit alors une archive filmée de l'acte de mouvement et son résultat par la trace.

2 De la trace du geste à sa notation

Développée par Dominique Boutet, Claire Danet, Patrick Doan, Timothée Goguely, Roman Miletitch, Morgane Rébulard, de l'école supérieure d'art et de design d'Amiens, le projet *Gestual script* est né d'un désir de concevoir un système d'écriture de la langue des signes. La langue des signes est puissante en terme de geste, puisque ce dernier fait acte de langage, remplaçant l'oralité. Quand les sourds écrivent en français, ils doivent faire un effort de traduction. Le français possède une syntaxe différente de la langue des signes. Par conséquent, les sourds ont besoin d'une écriture qui respecte la syntaxe de leur langue. C'est une langue basée sur l'iconicité, les gestes décrivent des objets en utilisant des analogies formelles. Le mouvement des mains trace des images invisibles dans l'espace qu'ils ont voulu capturer. Tels des idéogrammes chinois, ils pensaient que ces mouvements avaient une origine picturale. Ils avaient l'intuition que la gestualité était le point commun entre cette langue et l'écriture. Tous deux utilisent des gestes pour inscrire des formes et la vue pour les interpréter. Ils ont concentré leur travail sur la trace du mouvement et de rechercher son potentiel scriptural. La dimension visuelle et gestuelle de cette langue les a d'abord interrogé

sur la possibilité de présentation. Ils se sont inspirés de travaux sur la captation du mouvement d'Etienne-Jules Marey et d'Anton Giulio Bragaglia.

Les photodynamiques de Bragaglia exploitent une luminosité de la forme qui trace le parcours corporel comme lieu de vitesse et de transport des images. La transparence remplace l'apparence, l'objet et la figure tendent à disparaître, comme si la vitesse donnée à leur masse et à leur encombrement les rendait sans consistance et non visibles.

Dans cette même lignée, le projet *Gestual script* capture la gestuelle du langage des signes. Les graphistes ont partagé ce projet avec les sourds et malentendants. L'idée était de les faire participer à une démarche de réflexion sur la représentation de leur propre langue. Ils ont observé ce geste sous l'angle de la trace. Grâce à leur dispositif de photocalligraphie, la gestualité s'inscrivait littéralement dans l'image, ils ont créé ainsi une synthèse graphique de l'oralité là où la vidéo ne le peut pas. Le plus intéressant dans cette rencontre, fut de voir leurs réactions face à leurs productions graphiques. Il y avait un retour visuel sur l'écran et le signeur cherchait à améliorer sa graphie et passait naturellement de la position de signeur à celle de scripteur. Ils ont pu observer en direct comment se mettait en place une réflexion graphique de la langue des signes. S'est posée la question de la captation de la trace existante dans le geste en travaillant à la création d'un outil de traduction de la langue des signes. Ils ont développé un dispositif *inline* qui permet au signeur d'inscrire son geste en temps réel et en 3D en se basant sur l'expérience de photocalligraphies pour imaginer un outil qui donne plus de possibilités scripturales. À terme, un nouveau vocabulaire de formes graphiques a émergé de ces expériences. Il a servi de base pour concevoir un système d'écriture. Le mouvement est un élément de base important auquel il faudra associer d'autres composantes, par exemple la forme de la main ou l'emplacement du signe sur le corps. On retrouve dans leur démarche le rapport au temps et à l'espace, cher à la calligraphie.

Ils développent un ouvrage bilingue français/langue des signes en collaboration avec l'illustrateur jeunesse Katsumi Komagata en utilisant la photocalligraphie. Ils ont choisi

^B *GESTUAL SPEECH*,
PROJET PERSONNEL,
PARIS, ENSCI
LES ATELIERS, P.69

le thème du bestiaire animal. Les enfants sourds et entendants découvrent grâce à cela l'intelligence et la beauté du langage des signes. Lors de ma participation au workshop Phénorama

à l'ensci organisé par Armand Béhar et Anne Dubos portant sur la notation du geste, j'ai développé le projet *Gestual speech*^B. *Gestual speech* se présente comme un laboratoire d'étude du geste politique. Le langage corporel a un réel effet sur notre capacité à communiquer. L'image visuelle d'un homme politique marque les esprits tout autant que les mots qu'il prononce. Le discours est un lieu de théâtralisation. Au discours s'ajoute le langage nonverbal. Les gestes des mains sont prépondérants dans l'exercice oratoire, chaque geste est pensé, orchestré, porteur de sens. L'analyse de ces gestes confère une visibilité et une dimension iconique au discours politique qui privilégie habituellement le son. *Gestual speech* consiste à isoler les gestes marquants et en capter l'essence. À l'instar des travaux sur le mouvement de Pierre Bismuth ou encore de John Cage, *Gestual speech* trace, analyse et décompose les mouvements discursifs de l'orateur. De ces typologies sont générées des révolutions (via un logiciel en ligne) recréant une spatialisation du geste permettant sa pérennité et sa relecture. Ces mouvements analysés rythmiquement sont mis en «partition» sur une *timeline*. Cette ligne permet de signifier les temps forts du discours et de percevoir les modalités de combinaison du geste et de la parole lors du jeu oratoire. On en dégage une figure totémique, unique pour chaque orateur. Ce projet donne une visibilité au geste, ancré dans le cadre du workshop au geste politique, il peut bien sûr être développé vers d'autres typologies de geste et porter une étude sur le geste technologique.

Au début du XX^{ème} siècle, l'Américain Frank et Lilian Gilbreth, respectivement ingénieur et psychologue, s'intéressent

à l'enregistrement et la représentation graphique du travail manuel. Ils créent le cyclogramme, objet qui enregistre le trajet d'un geste en fixant une ampoule électrique sur la partie du corps dont on veut observer le mouvement. On obtient ainsi une synthèse lumineuse donnant à voir des détails auparavant invisibles à l'œil nu.

Ils décident ensuite de reproduire dans l'espace les courbes obtenues par leur procédé photographique avec des fils de fer. En matérialisant ce tracé lumineux, Gilbreth donne au geste, extirpé du corps, un statut autonome. On apprécie sa plasticité. Contrairement à Etienne-Jules Marey, qui était dans la recherche pure, Gilbreth cherche à identifier les imperfections et les détours inutiles qu'exercent les gestes d'un travailleur. Il étudiera notamment les gestes d'un maçon montant un mur et pensera des solutions d'optimisation. À partir de ses travaux, il développe des outils permettant aux ouvriers de prendre conscience de la qualité de leurs gestes, grâce à une représentation extérieure et objective, et ainsi, de les perfectionner. Par ce processus de rationalisation, Gilbreth porte un nouveau regard sur le geste qui devient potentiellement améliorable et reproductible via la mécanique. L'homme, malgré ses qualifications, ne peut faire preuve d'autant de précision et de fiabilité dans ses gestes qu'une machine paramétrée spécialement à cet effet. La mécanique supplante l'ouvrier dans sa capacité à transformer un geste irrégulier et chaotique en un mouvement continu et invariable.

À l'origine, les recherches autour du corps et de ses capacités démontrent le souhait de l'homme de percer les secrets du vivant. Les travaux de décomposition des gestes et de leurs organes effecteurs sont ensuite restitués dans différentes inventions. Léonard de Vinci fut précurseur dans ses recherches, en s'appuyant sur l'analyse du vivant pour concevoir les mécanismes de ses machines. Il a anticipé quelque part ce qui allait se passer trois siècles plus tard avec la révolution industrielle et le remplacement de l'ouvrier qualifié

par la machine. La Renaissance marque l'entrée dans un nouveau paradigme, où la vision rationaliste du monde vient bousculer le rapport instinctif qui s'était bâti entre l'homme et la nature. Le corps humain quitte la simple satisfaction de ses besoins élémentaires pour répondre à de nouvelles logiques.

Dans *What shall we do next? et Patterns of life*, Julien Prévieux crée un langage de conversion où la gestuelle glisse du plan technique vers l'univers chorégraphique. Se crée ainsi par la reprogrammation une mise en scène et une théâtralisation du geste technique. La danse combine les notions de technique et d'expressivité qui se mettent en tension dans le geste. Des chorégraphes ont proposé des notations du geste chorégraphique. Rudolf Laban a construit son système autour des quatre éléments essentiels constitutifs d'un mouvement : l'espace, le temps, le poids et la force. Les distances, les relations avec des partenaires ou avec des objets, le centre de gravité, la dynamique, les tours, sauts, trajets et déplacements au sol sont indiqués par des signes spécifiques. Laban est parti de l'observation de l'humain pour dégager quelques concepts de base comme la verticalité, la symétrie du corps et le sens de la progression.

Le terme choréologie désigne le système de notation du mouvement inventée par Joan Benesh en 1955 et publiée en 1956. La notation Benesh a pour but de codifier par l'écriture, à la manière d'une partition de musique, tous les mouvements possibles du corps humain de façon précise et concise. Elle est surtout utilisée pour l'enregistrement des créations chorégraphiques.

Ces notations intègrent la notion de rythme à mettre en perspective avec le geste technologique, qui s'oppose à la notion de cadence dans le monde du travail machinique. Les données de spatialisation, d'occupation de l'espace, tout comme le rythme, sont à réenvisager pour incarner les gestes technologiques. Les gestes émanant de la technologie sont peut-être à percevoir comme un enrichissement du répertoire de nos techniques du corps.

Éric Sadin encourage un frottement des genres comme processus de fécondation de postures inédites. La «condition anthropologique qui entrelace à un rythme coiffant organismes humains et artificiels, introduisant un nouveau terme

⁷⁹ **ÉRIC SADIN**, dans la configuration intersubjective constituée
OP. CIT., P.178 par la binarité homme/femme, découvrant une tierce présence déterminante et incorporelle. Frottement entre les "genres" qui n'appelle pas de facto des structures de conflit ou de domination, mais qui devrait dans le meilleur des cas susciter des jeux de fécondation rendus possibles par le principe d'une complémentarité dynamique. Une sorte de répartition des tâches est appelée à se former, délivrant peut-être l'esprit humain de certaines fonctions, et favorisant des postures comportementales inédites et intensifiées. Au lieu de nous déshumaniser, ces recherches nous ont contraints à prendre conscience des qualités et des facultés humaines.»⁷⁹

Le chorégraphe William Forsythe rencontre le problème de l'archivage des mouvements. L'avènement de la vidéo a ouvert une piste pour l'archivage et la documentation de la création

⁸⁰ **ANNE DUBOS
ET ARMAND
BÉHAR,
CONFÉRENCE
INDIAN
GESTOTHÈQUE,
6 AVRIL 2016,
ENSCI
LES ATELIERS,
(DANS LE CADRE
DU WORKSHOP
PHÉNORAMA)**

chorégraphique. Pourtant ce médium souffre d'une insuffisance dans la restitution et dans la transmission des qualités du mouvement qu'il gomme toujours trop. Lors de la conférence *Indian gestothèque*, la chorégraphe et danseuse de kathakali Annette Leday réagissait à l'intervention de Rémi Brun, ingénieur du mouvement, qui tente d'enregistrer le geste.⁸⁰ Pour elle, on ne pourra jamais capturer et restituer l'essence du geste. Annette Leday trouvait des limites tant techniques que sémantiques aux technologies dans ce sens. Elle expliquait lors de la conférence que le kathakali, art aux techniques du corps très codifiées, se transmet de maître à élève. Le geste revêt une valeur toute particulière, dimension que l'on retrouve dans la calligraphie chinoise. Le geste est porteur de sens, incarné.

Pourtant, la capture de mouvement en élargissant les banques de données du mouvement, ouvre par contre coup, un champ d'investigation et d'exploitation inédit par des hybridations, des collages ou des détournements.

Avec son projet *Motion Bank*, Forsythe exploite les plus récentes études sur la représentation graphique du mouvement pour proposer des partitions chorégraphiques plus sensibles. Dans cette archive vivante, les partitions deviennent des outils de relecture.

Motion Bank repose sur le transfert amodal, un mécanisme de perception créant des interactions entre nos différents sens. Forsythe a commencé à imaginer des formes dans l'air en utilisant toutes les parties de son corps, ses pieds, mains, ses coudes, ses genoux, mais aussi son crâne, ses épaules, ou même ses oreilles, développant une géométrie invisible. Faire démonstration de ces projections est venue plus tard au contact de Paul Kaiser qui lui a suggéré d'envisager l'animation pour les rendre visible. La superposition des lignes tracées et des formes sur les enregistrements vidéo de ses mouvements permet de montrer ses visualisations mentales aussi clairement que ses mouvements physiques. Il a alors amorcé la création d'un laboratoire de recherches multimédia. Il permet de donner une nouvelle visibilité au mouvement et à l'imaginaire que déploie le danseur. Il constitue un instrument d'entraînement et donne des bases aux techniques d'improvisation développées par le chorégraphe mais aussi d'analyse. Ainsi le danseur a en plus de sa pratique, une théorie qui lui permet de comprendre

^{A3} **ENTRETIEN
AVEC ANNE DUBOS,
À PROPOS DU GESTE
TECHNIQUE ET GESTE
AUGMENTÉ, PARIS,
21 AVRIL 2016,
P. 146 (ANNEXE)**

les mécaniques du corps et de réfléchir à sa propre pratique. Les éléments graphiques semblent revêtir des qualités de mouvement. Cette recherche pose la question de la transmission. Malgré leur aspect dématérialisé, ces systèmes de captation et de relecture peuvent-ils permettre une transmission nouvelle du geste ? Ou, ne pouvant remplacer la transmission d'interprète à interprète, constituent-ils des outils supplémentaires permettant d'alimenter des processus créatifs ? Anne

Dubos^{A3} suggère que c'est simplement un médium de plus pour questionner et appeler le geste. Même si ces systèmes ne transmettent pas le geste de façon exhaustive, ils lui donnent une nouvelle visibilité. C'est ici que la technologie joue un rôle pour Anne Dubos. Et c'est peut-être en ce sens que le designer doit entrer en jeu.

CONCLUSION

CONCLUSION

La technologie marque un tournant dans l'histoire des gestes. De la pierre taillée que l'on retrouve dans les schémas d'évolution de l'outil de Leroi-Gourhan à l'écran tactile, le geste technique a considérablement évolué. Si bien que la qualification de geste technique est devenue obsolète au regard des objets avec lesquels nous interagissons désormais.

L'interface gestuelle, par exemple, appelle le geste par sa nomination. Pourtant, nous exerçons des mouvements relevant du geste d'utilisation, très loin du geste défini par l'intention et la plurivocité des possibles qu'il est censé engendrer. Bien qu'ayant enrichi notre répertoire de mouvements, nous semblons avoir perdu le geste comme acte. Il serait bon d'oublier un instant le geste d'usage et revenir à l'usage du geste.

Le geste se détermine entre un corps et son milieu. L'homme n'a que très peu évolué face à la vitesse à laquelle la technique s'est développée. Sa condition d'humain s'est vu remise en cause. La relation entre les différentes qualités du geste et le résultat produit par l'objet tend de plus en plus à se rompre par mouvement de délégation, d'automatisation, et de réification. Les objets sont maintenant confrontés à la dissémination de l'informatique, qui tend vers une technologie de l'immatériel. Il se produit une coupure entre le sujet et l'objet. Les gestes conçus pour être appliqués aux nouveaux objets d'interaction sont canalisés et dirigés vers des interfaces. Mais les interfaces

⁸¹ PHILIPPE QUÉAU,
LE VIRTUEL : VERTUS
ET VERTIGES, (1992),
PARIS, CHAMP VALLON,
1993, P.85

sont difficilement qualifiables. Nos corps s'adressent à des mondes virtuels. Ces mondes virtuels sont des non-lieux. Or, « nos corps ne peuvent jamais être des non-corps.

Cette confrontation entre non-lieux et vrais corps est le nœud du problème virtuel. »⁸¹ Les gestes deviennent des projections.

Une étude toute spécifique aurait grand besoin d'être faite sur la notion de corps-interface tant le rapport à l'écran ou à l'interface gestuelle engage des interrogations diversifiées et imbriquent des dimensions et positions complexes.

Les artistes cités tel que Julien Prévieux ouvrent des pistes pour redonner une place à l'homme empêtré dans des dispositifs devenus trop complexes pour lui. La technologie a imprégné notre société. Puisque la technologie est là, Anne Dubos adopte le postulat de faire avec et de travailler à son développement.

⁸² LOUIS BEC,
"LES GESTES
PROLONGÉS", POSTFACE
IN FLUSSER STUDIES 04,
CONSULTÉ LE 12
AVRIL 2016 À 9H45,
URL : HTTP://WWW.
FLUSSERSTUDIES.
NET/SITES/WWW.
FLUSSERSTUDIES.
NET/FILES/MEDIA/
ATTACHMENTS/LOUIS_
BEC_POST_GESTE.PDF

De ce postulat, elle développe des projets d'interaction avec les corps technologiques en plaçant le geste au centre de la démarche. La technologie aide à son activation ou à sa compréhension. Cette démarche permet de proposer des outils transversaux exerçant des actions tout à fait nouvelles entre le monde virtuel et le monde tangible. Les dispositifs interactifs ont inauguré une nouvelle

place du vivant dans l'art, un nouvel être au monde artificiel.

«L'activité corporelle technologique en se superposant, en s'additionnant au dessein ethnologique, se pose comme un véhicule d'exploration cognitif et cinesthésique de nouveaux continents émotionnels et sensoriels, de milieux hostiles, de milieux virtuels et iconiques ..»⁸²

La vie devient-elle un mode d'emploi ? Nous sommes entrés dans une société de la norme où l'information a remplacé l'expérience. Comme le dit Jacques Ellul, nous sommes entrés dans un système technicien. Encadré par les technologies, le travail est rationalisé. L'homme opérateur doit respecter les procédures. Ces dispositifs aliénants nous empêchent de penser. On reste fixé à l'écran d'ordinateur, en attente d'idée, comme si telle fonctionnalité détenait une réponse.

Si selon Mac Luhan «The medium is the message», l'homme est tant immergé dans le milieu technique, que sa pensée,

son intention se forment à partir de la technique. La technique, et de plus en plus la technologie, seraient alors, comme a pu le dire Jacques Ellul, univoque. Or, nous avons dit plus tôt que le geste se manifeste par son caractère plurivoque. En considérant davantage le moyen plutôt que la fin, sommes-nous aujourd'hui sans projet ?

La computation des activités de conception a considérablement changé la donne. Pour aller plus loin dans cette recherche et questionner la position des designers et concepteurs, il serait bon de s'orienter vers les sciences de la conception et le design d'expérience ; pour sonder la qualité de l'expérience de l'utilisateur, si toutefois, on peut qualifier ceci d'expérience. Le rôle d'utilisateur pose d'ailleurs problème. En tant qu'utilisateur, l'homme est dirigé dans ses actions. Cité plus tôt pour son concept d'affordance, il serait intéressant de se tourner vers la réflexion de Donald Norman sur l'interaction entre l'opérateur humain et les systèmes interactifs (norme ISO 9241-210).

Les situations d'apprentissage et les processus de dilatation temporelle que Prévieux met en place ouvrent des pistes opérantes qui pourraient être appliquées aux outils de création et surfaces d'expression, telles que les surfaces tactiles. Un atelier pourrait permettre d'explorer de nouveaux outils ou du moins de nouvelles façons de faire usage de ces technologies. Ne pourrions nous pas freiner le tempo des engins que nous utilisons et, selon la formule très bien trouvée de Julien Prévieux, reprendre la main sur les technologies.

En tant que créative, j'en viens à me demander si je ne subis pas une pression normative. Ces objets technologiques, qui ont peu à peu remplacé les outils, ont-ils conditionné un formatage ? Nous assistons à une nouvelle dialectique sujet-objet. Serait-il alors possible d'envisager de se dérober à ces automatismes qui se sont peu à peu instaurés ?

À l'image du geste d'utilisation, les protocoles opératoires, les différentes fonctionnalités en informatique ont atrophié le geste. Un faire pourrait produire un guide de réactivation des gestes pour que le designer fasse à nouveau usage du geste au nom du design. Il serait question ici de déjouer l'automatisme qui tend à gouverner ce que nous produisons, circonscrits à nos petits écrans. Le geste réside dans l'intention. La mise en forme d'un guide subversif aurait pour intention de déjouer les programmes et d'insuffler du geste.

Les gestes dans ce guide d'usage pourraient s'activer lors d'un workshop ou lors d'un atelier pour créatifs. Ce projet permettra aux créatifs de questionner leur pratique. Il pourra être préconisé d'injecter des outils, permettant ainsi d'envisager des pratiques transversales. Les objets sont des pourvoyeurs de gestes, mais quand ils ne tendent pas à disparaître, ils sont des produits ou gadgets issus de la société de consommation prescriptive de besoins.

En tant que créatif, il serait bon de ne pas oublier la nécessité du geste. Car «[n]e pas avoir à penser avec ses dix doigts

⁸³ **LEROI-GOURHAN ANDRÉ,**
LE GESTE ET LA PAROLE,
LA MÉMOIRE ET LES
RYTHMES, VOLUME 2,
ALBIN MICHEL, P.62

équivalent à manquer d'une partie de sa pensée normalement, philogénétiquement humaine. »⁸³

CAPTURE D'ÉCRAN D'UNE VIDÉO PRISE À SUZHOU LORS D'UN COURS AVEC MON MAÎTRE CALLIGRAPHE, 2014



SCHÉMA ISSU DE VIDE ET PLEIN, LE LANGAGE PICTURAL CHINOIS DE FRANÇOIS CHENG, PARIS, SEUIL, 1991, P.12, « [...] l'importance du Trait qui, lié avec le Souffle, implique une philosophie de vie et une conception spécifique du signe »



CALLIGRAPHIES RÉALISÉES LORS DE MON ANNÉE À LA SUZHOU ART AND DESIGN INSTITUTE AVEC UN MAÎTRE CALLIGRAPHE, SUZHOU, CHINE, 2014



ÉLIA NECTOUX, CHINESE POSTCARDS, SÉRIE DE CARTES POSTALES RÉALISÉES À PARTIR DE PHOTOGRAPHIES DE VOYAGE LES VILLES SONT CALLIGRAPHIÉES À L'ENCRE DE CHINE SUZHOU, CHINE, 2014



STANLEY KUBRICK, 2001: A SPACE ODYSSEY (2001 : ODYSSEE DE L'ESPACE), PROD. METRO-GOLDWYN-MAYER, 1968, NÉGATIF 65 MM, SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, 2H21, PHOTOGRAPHIE ISSUE DE HOMINIDÉS.COM, URL : [HTTP://WWW.HOMINIDES.COM/HTML/PREHISTOIRE/PREHISTOIRE-CINEMA.PHP](http://www.hominides.com/html/prehistoire/prehistoire-cinema.php)



JACQUES TATI, PLAYTIME, 1967, FILM CINÉMATOGRAPHIQUE SON STÉREO, COULEUR, PROD. JACQUES TATI, 124 MINUTES, PHOTOGRAPHIE ISSUE DE : [HTTP://WWW.ARTE.TV/SITES/OLIVIERPERE/2015/12/16/PLAY-TIME-DE-JACQUES-TATI/](http://www.arte.tv/sites/olivierpere/2015/12/16/play-time-de-jacques-tati/) © LES FILMS DE MON ONCLE



PHOTOGRAPHIE ISSUE DE : [HTTP://MONDEAZERTY.FR/2014/07/CRITIQUE-PLAYTIME/](http://mondeazerty.fr/2014/07/critique-playtime/)

Iconographie

CHARLIE CHAPLIN,
MODERN TIMES,
(LES TEMPS MODERNES),
FILM CINÉMATOGRAPHIQUE,
SON MONO, NOIR ET BLANC,
1936, PROD. CHAPLIN -
UNITED ARTISTS, 87 MIN,
PLANCHE DE LA SÉQUENCE
« EATING MACHINE »,
CAPTURES D'ÉCRANS
À PARTIR DE YOUTUBE.
COM. URL : [HTTPS://
WWW.YOUTUBE.COM/
WATCH?V=N1APY06-OW](https://www.youtube.com/watch?v=N1APY06-OW)



"It's no good — it isn't
practical."





LA MAIN À 2 POUCES,
BASE 12, 1993, PLÂTRE,
ÉCRAN VIDÉO, BOIS,
147 X 60 X 33 CM,
COLLECTION PRIVÉE
VOIR LA VIDÉO (9,3MO)
PHOTGRAPHIES ISSUES
DE [HTTP://WWW.
DOCUMENTSDARTISTES.
ORG/ARTISTES/
DUYCKAERTS/REPRO5.
HTML](http://www.documentdartistes.org/artistes/duyckaerts/repro5.html), © MARC DOMAGE

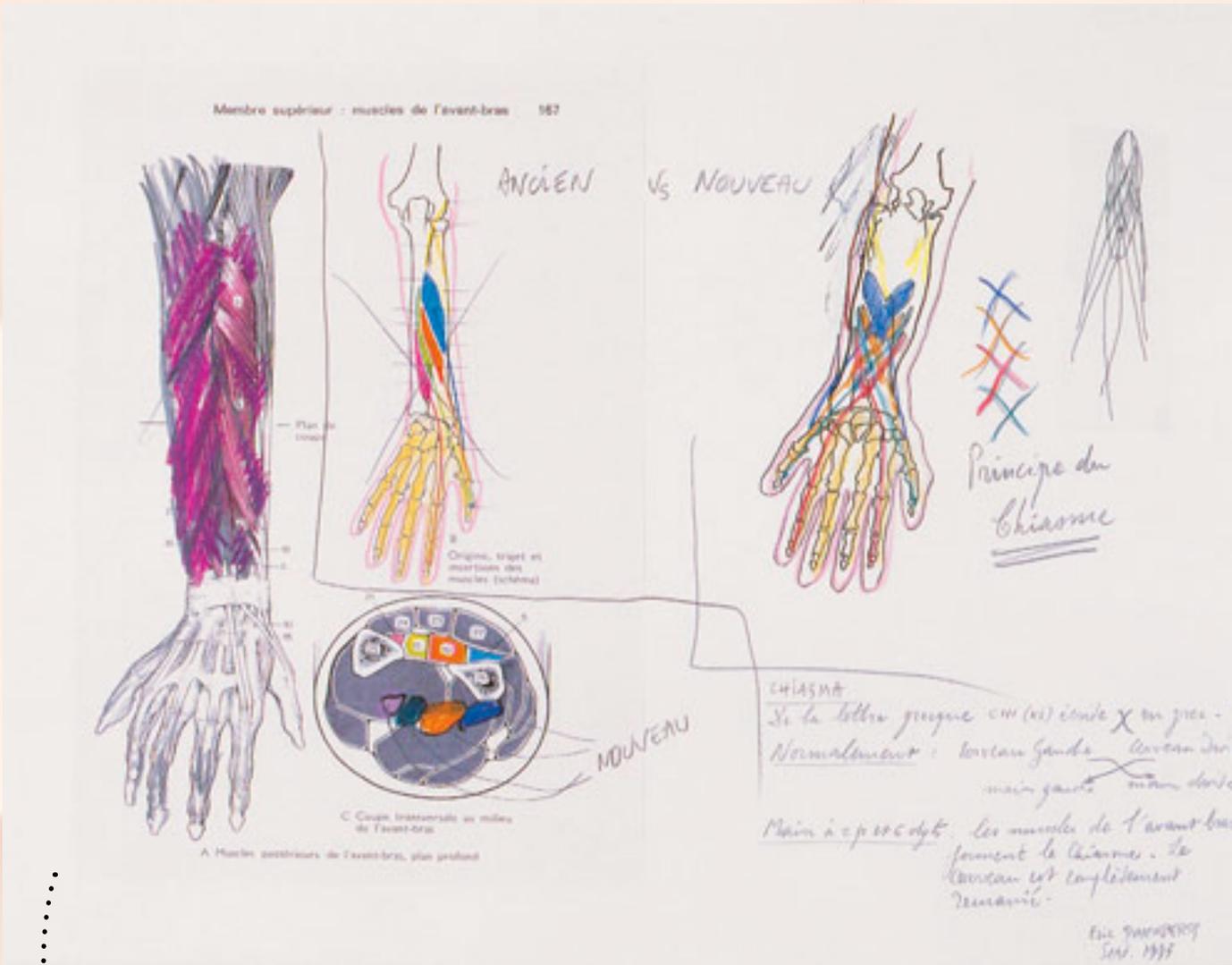
ERIC DUYCKAERTS,
LA MAIN À 2 POUCES
CISEAUX (B), 1994
PASTEL SUR PAPIER, 24 X 32 CM
COLLECTION PRIVÉE
© MARC DOMAGE



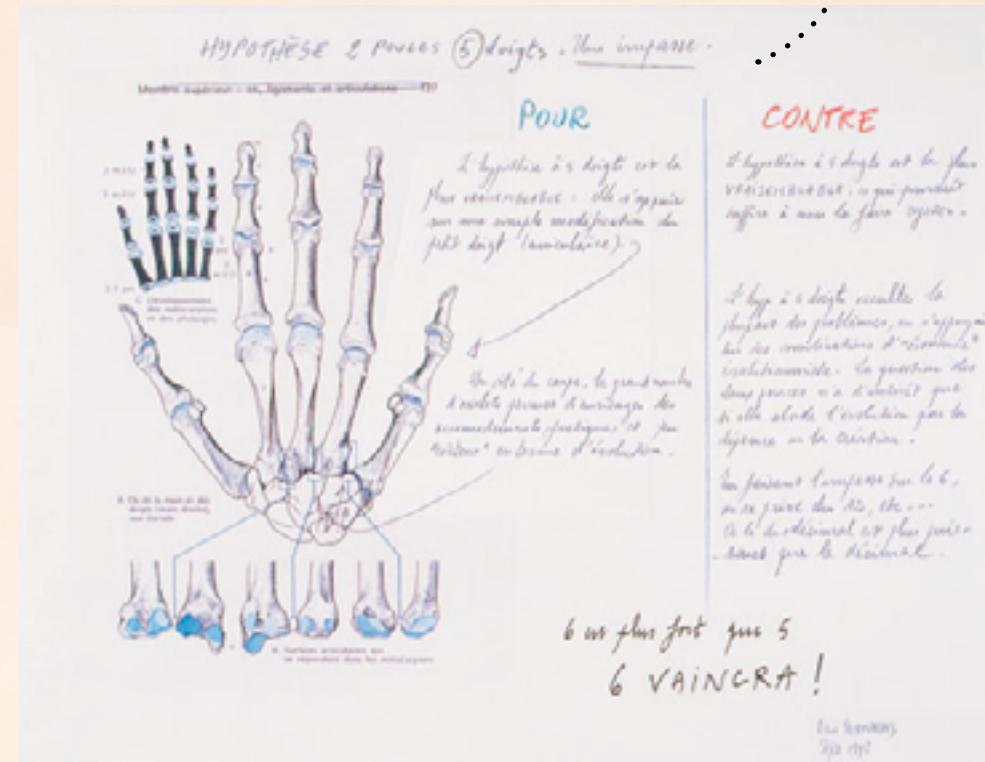
LA MAIN À 2 POUCES
CHERCHEUR CHERCHANT, 1993
VIDÉO, PLÂTRE, 40 X 20 X 20 CM
COLLECTION PRIVÉE, © MARC DOMAGE



LA MAIN À 2 POUCES
RADIOGRAPHIE, 1993
PLÂTRE, RADIOGRAPHIE,
MÉTAL, 50 X 70 X 23 CM
COLLECTION FNAC
© MARC DOMAGE

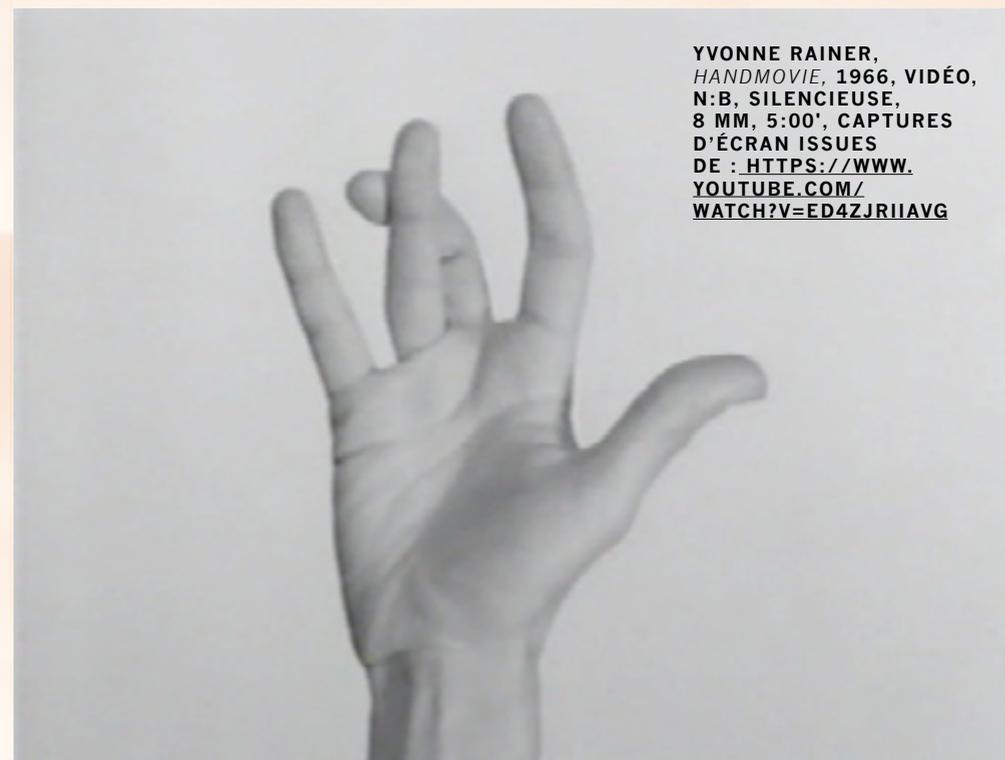
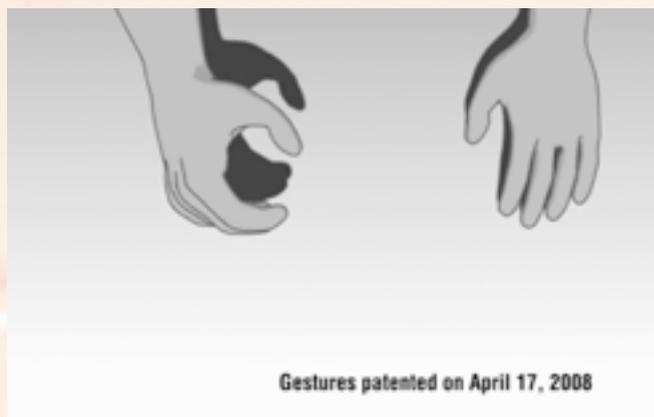


ERIC DUYCKAERTS,
 LA MAIN À 2 POUÇES, ANCIEN VERSUS NOUVEAU, 1993
 CRAYON ET PASTEL SUR PHOTOCOPIES COULEUR,
 4 X (50 X 65 CM) COLLECTION FNAC © MARC DOMAGE



ERIC DUYCKAERTS,
 LA MAIN À 2 POUÇES
 HYPOTHÈSE À 5 DOIGTS, 1993,
 © MARC DOMAGE

Iconographie



JULIEN PRÉVIEUX,
WHAT SHALL WE DO NEXT?
 (SÉQUENCE #1),
 INSTALLATION VIDÉO,
 3' 54'', PROJET EN COURS
 DEPUIS 2006,
 RÉTROPROJECTEUR,
 ÉCRAN LCD TRANSPARENT,
 DISQUE DUR, 3D :
 LAURENT PRATLONG,
 CARL PHELIPOT
 COURTESY JOUSSE ENTREPRISE
 VUE D'EXPOSITION,
 GALERIE JOUSSE ENTREPRISE,
 2011, ISSUE DE [HTTP://WWW.ZERODEUX.FR/INTERVIEWS/ENTRETIEN-AVEC-MARC-OLIVIER-WAHLER/](http://www.zerodeux.fr/interviews/entretien-avec-marc-olivier-wahler/)
 © JOUSSE ENTREPRISE

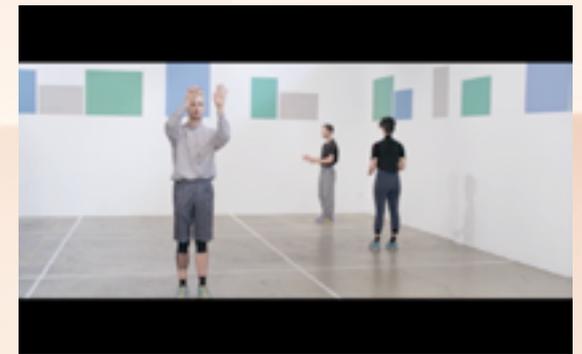


JULIEN PRÉVIEUX,
WHAT SHALL WE DO NEXT?
 (SÉQUENCE #1)
 INSTALLATION VIDÉO,
 3' 54'', PROJET EN COURS
 DEPUIS 2006,
 RÉTROPROJECTEUR,
 ÉCRAN LCD TRANSPARENT,
 DISQUE DUR, 3D :
 LAURENT PRATLONG,
 CARL PHELIPOT
 COURTESY JOUSSE
 ENTREPRISE

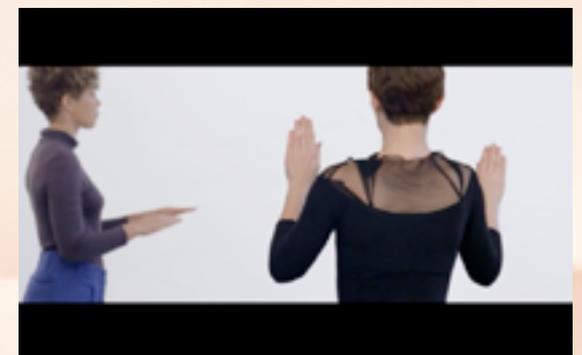
La manipulation de l'impalpable

Iconographie

JULIEN PRÉVIEUX IN *LE GESTE À LA PAROLE - INTERACTIVITÉ ET TANGIBILITÉ, VIDÉO ENTRETEN*
FILMÉ DE JULIEN PRÉVIEUX
ET MENÉ PAR OLIVIER PONCER
DANS SON ATELIER PARISIEN/
JOURNÉE D'ÉTUDE 9 AVRIL 2015,
URL : [HTTP://DIDACTIQUETAN-GIBLE.HEAR.FR/RECHERCHE-FON-DAMENTALE/WHAT-SHALL-WE-DO-NEXT-SEQUENCE/](http://didactiquetan-gible.hear.fr/recherche-fon-damentale/what-shall-we-do-next-sequence/) (CAPTURE D'ÉCRAN)



JULIEN PRÉVIEUX,
WHAT SHALL WE DO NEXT?
(SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K |
16'47'', COULEUR, 2014,
PROD. JOUSSE ENTREPRISE,
(CAPTURE D'ÉCRAN FAITE
SUR [HTTPS://VIMEO.COM/111013619](https://vimeo.com/111013619))



JULIEN PRÉVIEUX,
WHAT SHALL WE DO NEXT?
(SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K |
16'47'', COULEUR, 2014,
PROD. JOUSSE ENTREPRISE,
(CAPTURES D'ÉCRANS FAITES
SUR [HTTPS://VIMEO.COM/111013619](https://vimeo.com/111013619))

YVONNE RAINER,
HANDMOVIE, 1966, VIDÉO,
N:B, SILENCIEUSE,
8 MM, 5:00', CAPTURES
D'ÉCRAN ISSUES
DE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ED4ZJRIIAVG](https://www.youtube.com/watch?v=ED4ZJRIIAVG)

Iconographie



JULIEN PRÉVIEUX,
WHAT SHALL WE DO NEXT?
(SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K |
16'47" | 2014 (CAPTURE D'ÉCRAN)

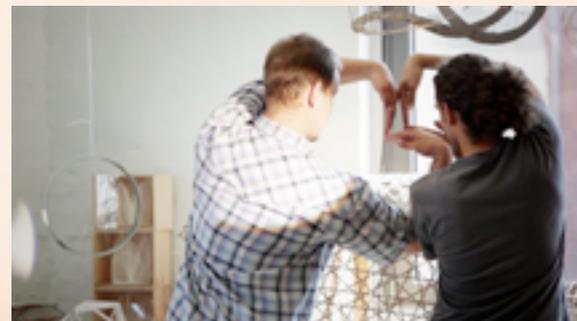


SPIELBERG STEVEN,
MINORITY REPORT, FILM
CINÉMATOGRAPHIQUE,
20TH CENTURY FOX, 2002, FILM 35 MM,
SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, (2H25)
(ADAPTÉ D'UNE NOUVELLE
DE PHILIP K. DICK PUBLIÉE
EN 1956), (CAPTURE D'ÉCRAN)

MARCEL MARCEAU EN BIP, 1963, PHOTOGRAPHIE, N:B,
[HTTP://ALCHETRON.COM/MARCEL-MARCEAU-1039404-W#-](http://ALCHETRON.COM/MARCEL-MARCEAU-1039404-W#-)



La manipulation de l'impalpable



OLAFUR ELIASSON,
MOVEMENT MICROSCOPE,
HDV, 16:9, 14:15 MIN,
2011, CAPTURES
D'ÉCRAN : [HTTPS://
VIMEO.COM/32206496](https://vimeo.com/32206496)



STELARC, AMPLIFIED BODY/
THIRD HAND, 1976-1981,
PHOTOGRAPHIE N:B ISSUE DE
[HTTP://WWW.ARTWIKI.FR/WAKKA.
PHP?WIKI=STELARC](http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=Stelarc)



STELARC, AMPLIFIED BODY/
THIRD HAND, 1976-1981, PHOTOGRAPHIE N:B
ISSUE DE [HTTPS://ETHANGRANTDODD.
WORDPRESS.COM/2015/10/21/
RESEARCH-STELARC/](https://ethangrantdodd.wordpress.com/2015/10/21/research-stelarc/)

Iconographie

**JULIEN PRÉVIEUX, PATTERNS OF LIFE,
VIDÉO HD/2K, COULEUR, 15'30'', 2015, CAPTURES D'ÉCRAN
([HTTP://WWW.PREVIEUX.NET/HTML/VIDEOS/PATTERNS.HTML](http://www.previeux.net/html/videos/patterns.html))**



**JULIEN PRÉVIEUX, PATTERNS OF LIFE,
VIDÉO HD/2K, COULEUR, 15'30'', 2015, CAPTURES D'ÉCRAN
([HTTP://WWW.PREVIEUX.NET/HTML/VIDEOS/PATTERNS.HTML](http://www.previeux.net/html/videos/patterns.html))**



La manipulation de l'impalpable

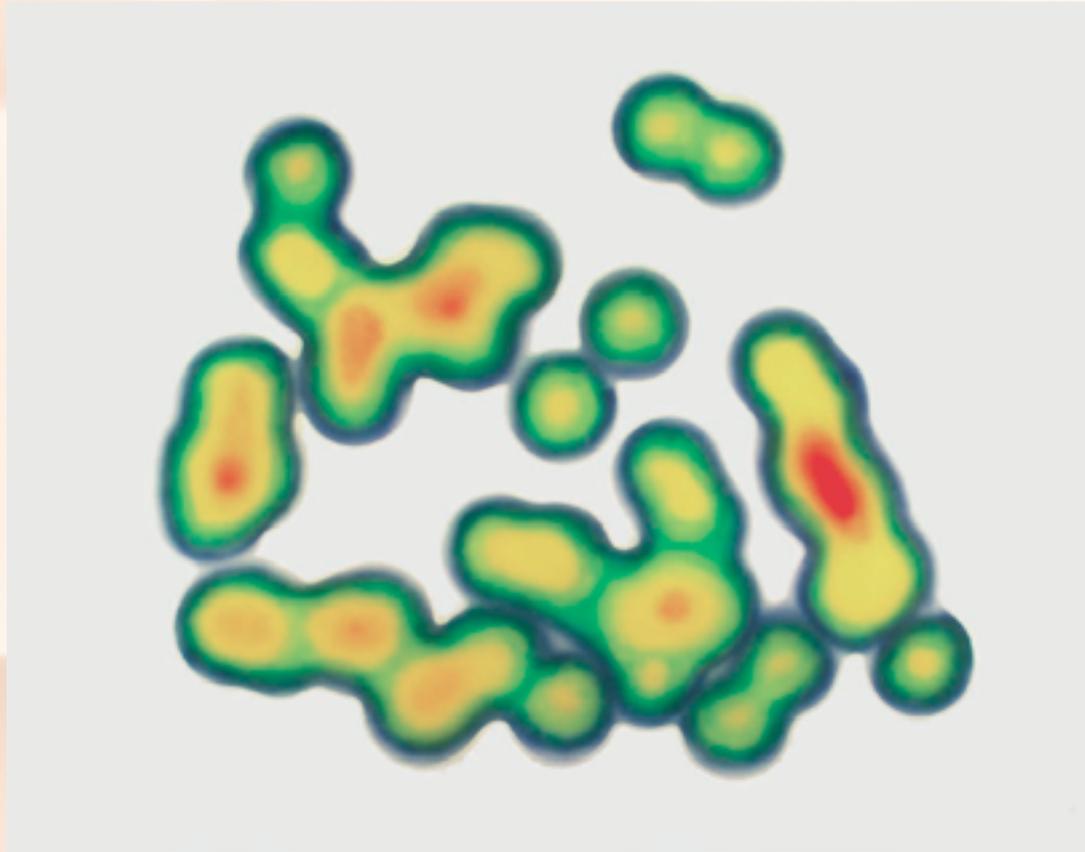


JULIEN PRÉVIEUX, HAVE A REST, 2007, SYCOMORE, HÊTRE, CUIR, MÉDIUM 350 X 300 X 180 CM
EXPOSITION PERSONNELLE DE JULIEN PRÉVIEUX
"MANAGEMENT OF CHANGE AND CONFLICTS", DU 27 JANVIER AU 10 MARS 2007, GALERIE JOUSSE ENTREPRISE © JULIEN PRÉVIEUX



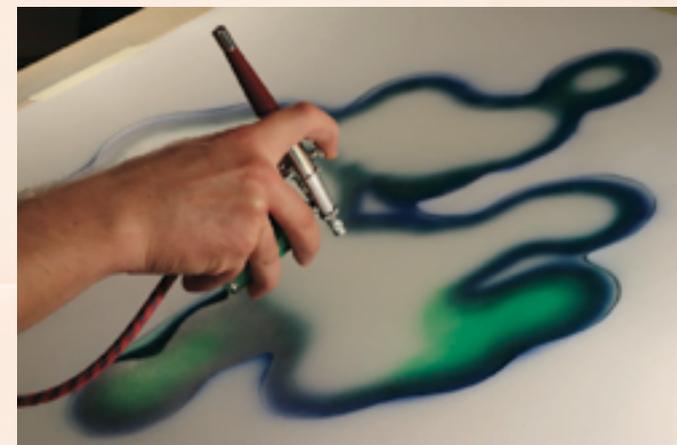
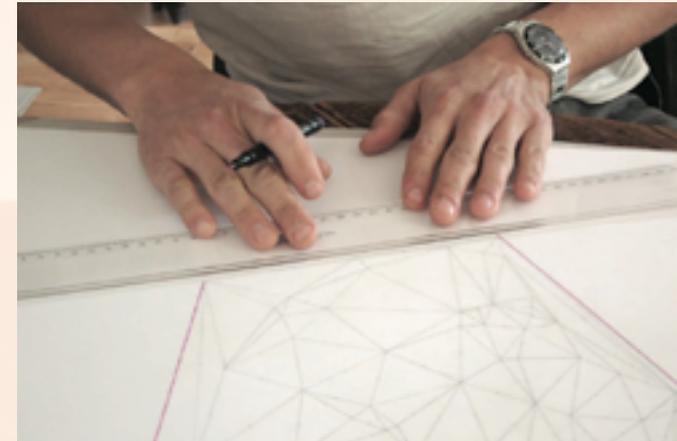
JULIEN PRÉVIEUX, MENACE 2, CHÊNE, CONTREPLAQUÉ, MÉTAL, TOILE ET BILLES EN TERRE, 200 X 180 X 70 CM, 2010
© JULIEN PRÉVIEUX

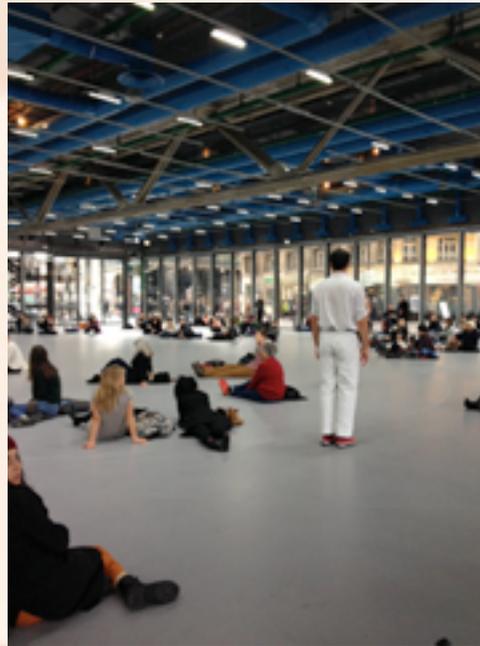




ATELIER DE DESSIN - B.A.C. DU 14E
ARRONDISSEMENT DE PARIS (CAMBRIOLAGES
ET TENTATIVES DE CAMBRIOLAGE, PARIS 75010)
PEINTURE ACRYLIQUE SUR PAPIER, 90 X 75
CM, PEINTURE RÉALISÉE À L'AÉROGRAPHE PAR
L'OFFICIER DE POLICE STÉPHANE DUPONT, 2015

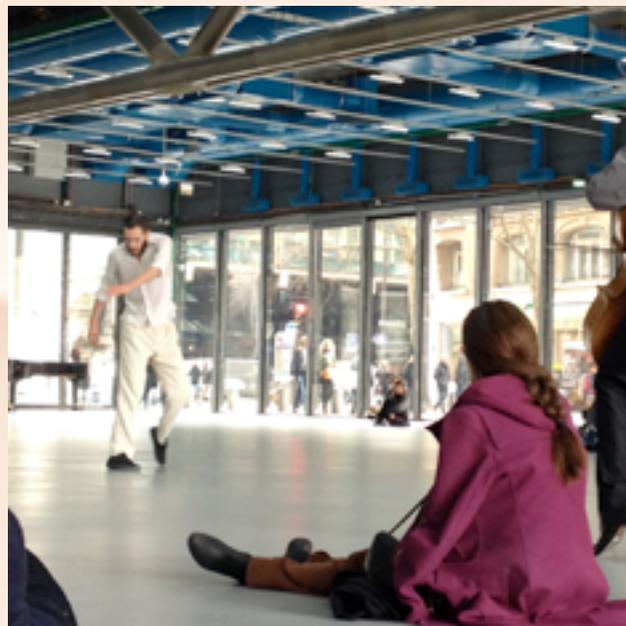
⁶⁴ JULIEN PRÉVIEUX,
ATELIER DE DESSIN -
B.A.C. DU 14E ARRON-
DISSEMENT DE PARIS,
DESSINS RÉALISÉS PAR
LES POLICIERS STÉ-
PHANE DUPONT, BEN-
JAMIN FERRAN, GÉRALD
FIDALGO, MICKAËL MAL-
VAUD ET BLAISE THO-
MAS VORONOÏ : ENCRE
SUR PAPIER CALQUE,
65X50 CM /EAT-
MAPS : PEINTURE
ACRYLIQUE SUR PAPIER,
90X75 CM, 2011-2015



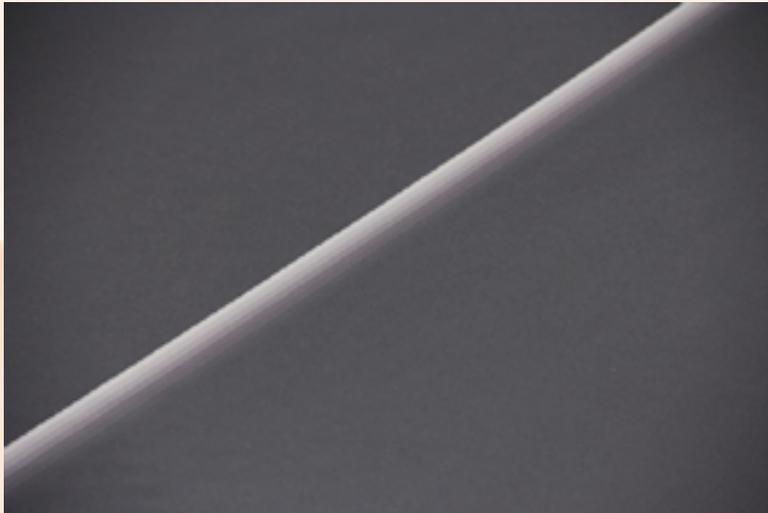


ANNE TERESA DE KEERSMAEKER,
WORK/TRAVAIL/ARBEID,
26 FÉVRIER - 6 MARS 2016,
CENTRE POMPIDOU, PARIS
© ÉLIA NECTOUX

ANNE TERESA
DE KEERSMAEKER,
WORK/TRAVAIL/ARBEID,
26 FÉVRIER - 6 MARS 2016,
CENTRE POMPIDOU, PARIS
© ÉLIA NECTOUX



La manipulation de l'impalpable



JOSÉPHINE KAEPPELIN,
APPUYER SUR PAUSE, 2012
IMPRESSION NUMÉRIQUE
JET D'ENCRE, TOILE
POLYESTER PRODUIT
SELON UN PROTOCOLE
ENVOYÉ PAR E-MAIL
PAR L'ENTREPRISE SENSZO
GROUPE À VILLEFRANCHE
S/SAÔNE, 160 X 1200 CM
PHOTOGRAPHIE ISSUE
DE [HTTP://WWW.
JOSEPHINEKAEPPELIN.
COM/APPUYER SUR
PAUSE.HTML](http://www.josephinekaepelin.com/appuyer-sur-pause.html)

PROTOCOLE

1. lancement de la production
2. arrêt d'urgence
3. reprise de la production
4. arrêt d'urgence
5. reprise de la production
- ...



APPUYER SUR PAUSE,
2012
IMPRESSION NUMÉRIQUE
JET D'ENCRE, PAPIER
CONQUEROR BLANC
GLACIER 320 GR,
100 X 70 CM,
PHOTOGRAPHIE
ISSUE DE [HTTP://WWW.
JOSEPHINEKAEPPELIN.
COM/APPUYER SUR
PAUSE.HTML](http://www.josephinekaepelin.com/appuyer-sur-pause.html)
© JOSÉPHINE KAEPPELIN

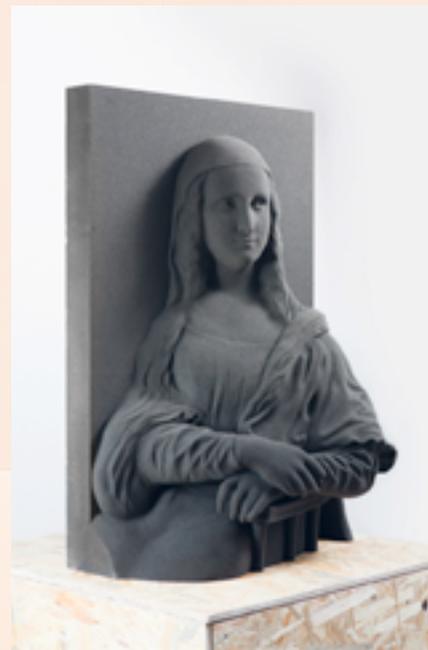
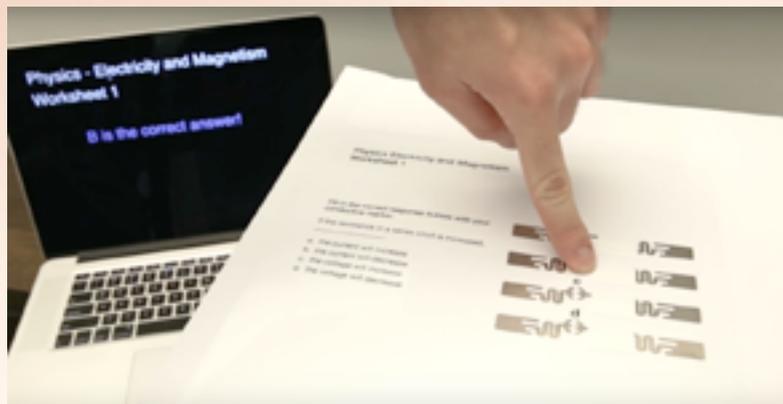
Iconographie

DISNEY RESEARCH LAB,
PAPER ID, 2016, CAPTURES
D'ÉCRAN ISSUES DE [HTTP://
ETAPES.COM/LE-DISNEY-
RESEARCH-LAB-INVENTE-LE-
PAPIER-INTERACTIF](http://ETAPES.COM/LE-DISNEY-RESEARCH-LAB-INVENTE-LE-PAPIER-INTERACTIF)

108



109



MARC DILLON,
UNSEEN ART, 2016,
IMPRESSION 3D,
PHOTOGRAPHIES
ISSUES DE
[HTTP://WWW.
UNSEENART.ORG](http://WWW.UNSEENART.ORG)



La manipulation de l'impalpable

Iconographie



110

NATACHA NISIC, CATALOGUE DE GESTES, SUPER 8, 1997



HELENA ALMEIDA, OUVÉ-ME, PERFORMANCE FILMÉE, N:B, 1978-79, 4:55 MIN, (PARTIE DE LA TRILOGIE OUVÉ-ME, SENTE-ME, VÉ-ME) (CAPTURE D'ÉCRAN DE LA VIDÉO (4:22') DE PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION DU MUSÉE DU JEU DE PAUME, [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=D2KTMQ2-D04](https://www.youtube.com/watch?v=D2KTMQ2-D04), MISE EN LIGNE LE 2 MARS 2016.

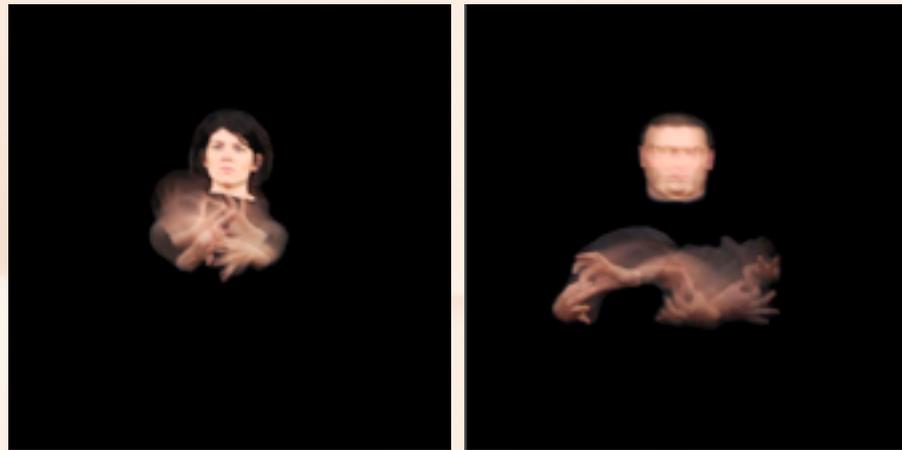


111

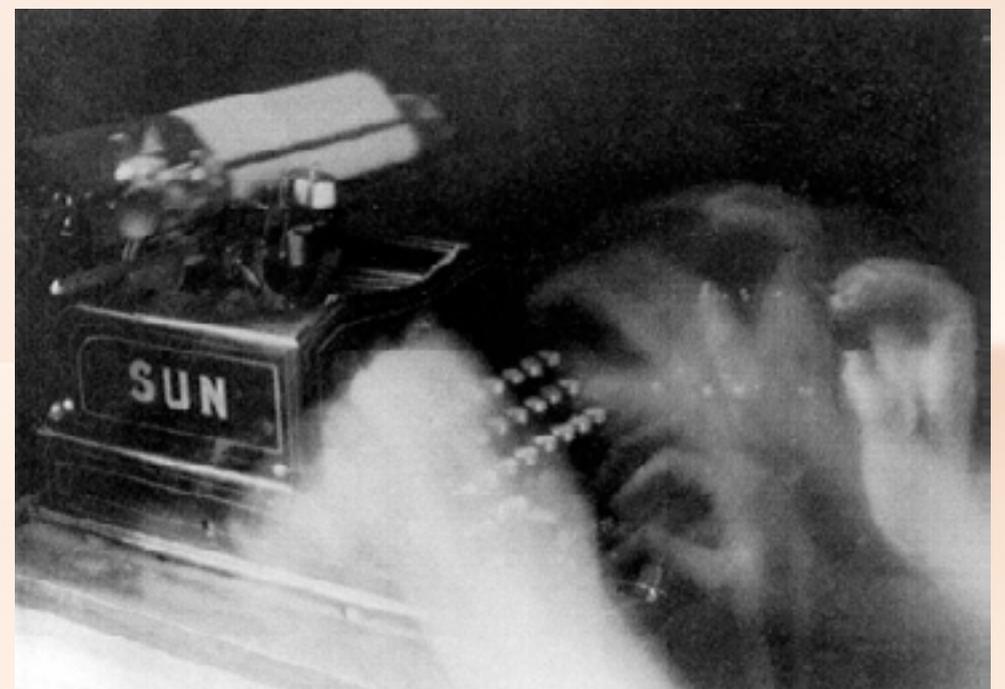
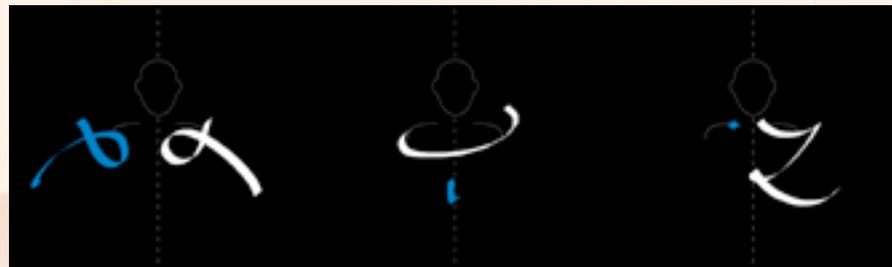


Rejouer le geste

Iconographie



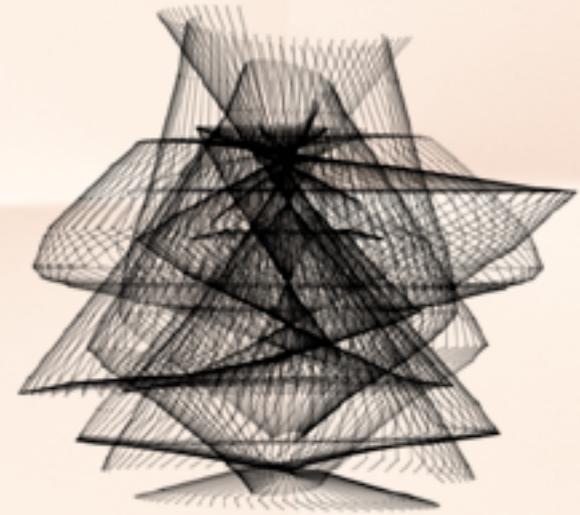
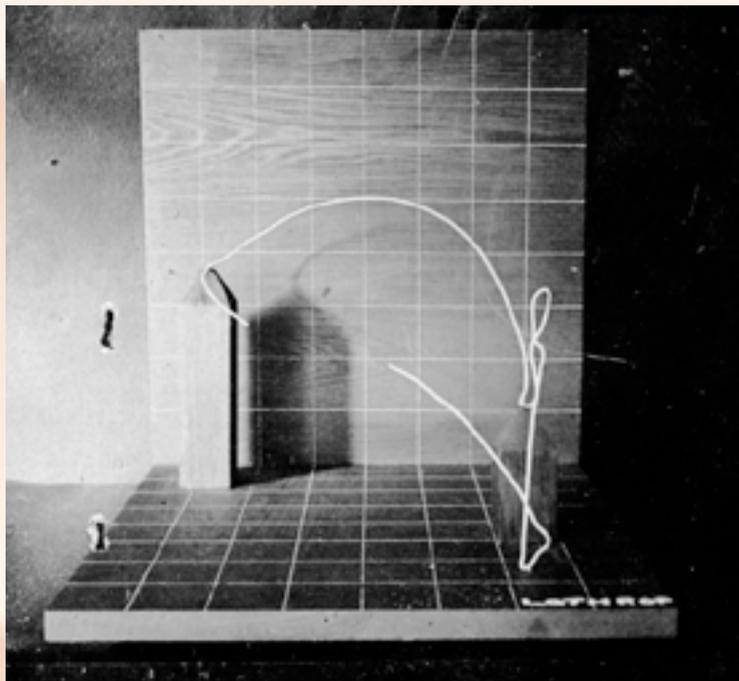
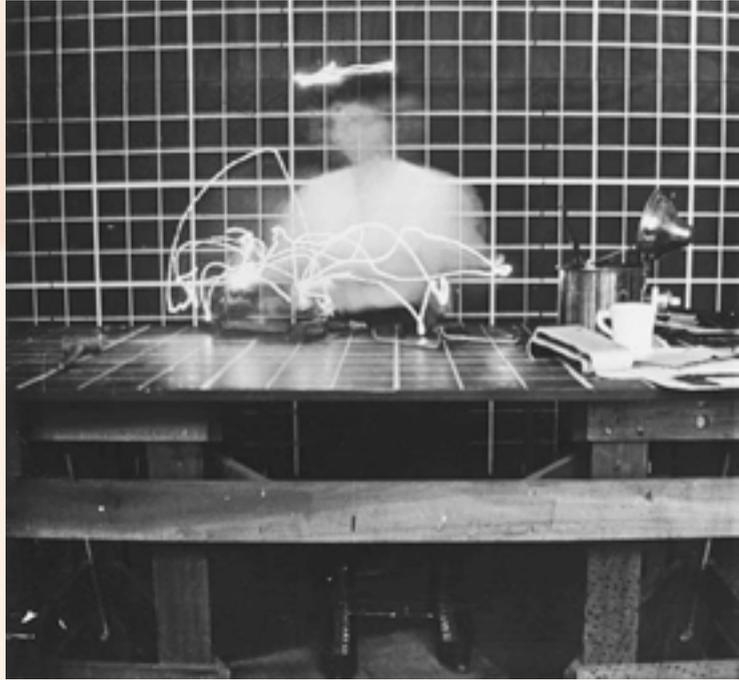
BIANCHINI CLAUDIA, BOUTET DOMINIQUE, DANET CLAIRE, DOAN PATRICK, GOGUELY TIMOTHÉE, RÉBULARD MORGANE DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN D'AMIENS, GESTUAL SCRIPT, WWW.GESTUALSCRIPT.FR



Rejouer le geste

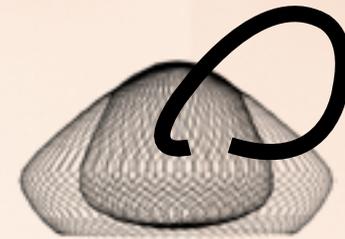
BRAGAGLIA ANTON GIULIO, DACTYLOGRAPHE, PHOTODYNAMIQUES, 1911

Iconographie



**GESTUAL SPEECH, PROJET PERSONNEL,
PARIS, ENSCI LES ATELIERS**

**GESTUAL SPEECH
DE MUSSOLINI
(COMBINAISONS)
TARANTO, 1934**



COLUCHE, MOUVEMENT 1

**LILIAN ET FRANCK GILBRETH,
ÉTUDE DU MOUVEMENT CONSACRÉE
AUX GESTES QU'ACCOMPLISSENT
QUOTIDIENNEMENT LES OUVRIERS
SUR LEUR LIEU DE TRAVAIL, VERS 1916**

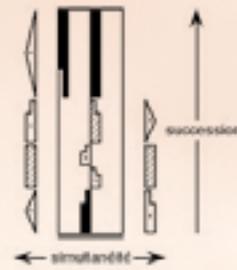


Rejouer le geste

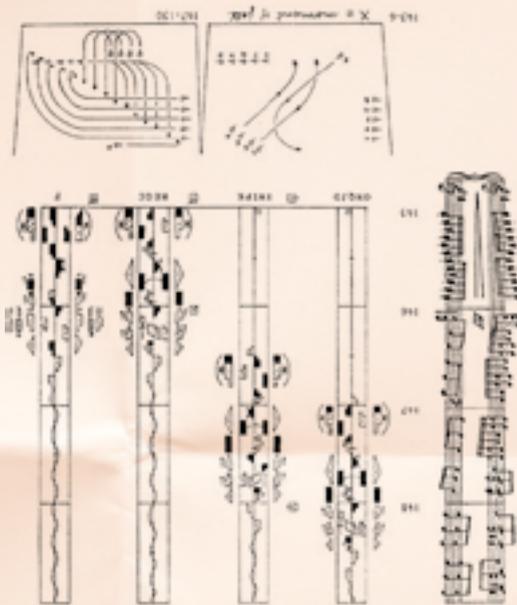
ATELIER DE DANSE À PARTIR
DE LA NOTATION LABAN, VERS 1929



Iconographie



116



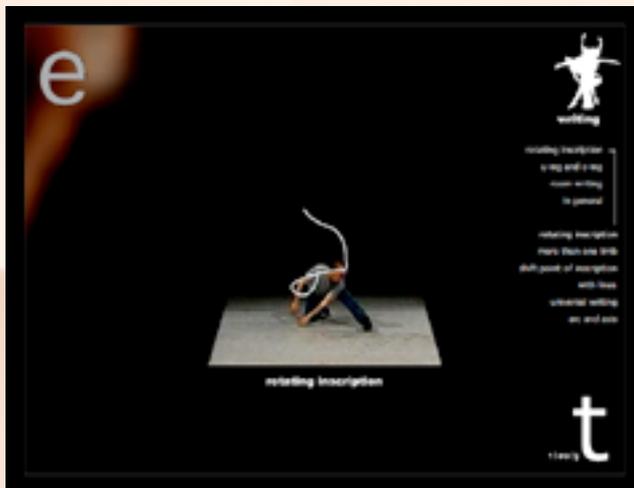
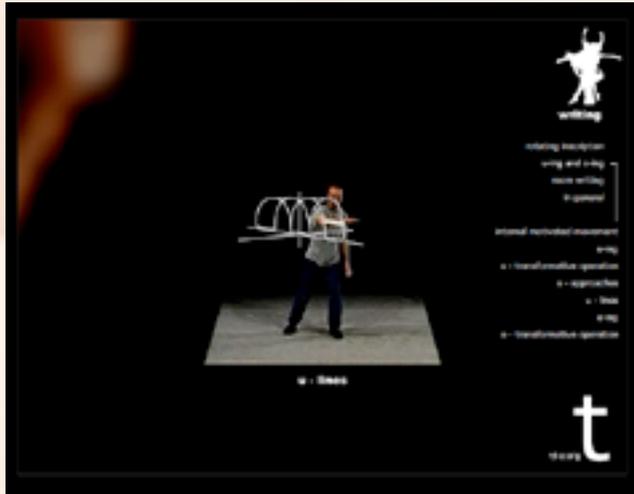
EXEMPLE DE PARTITION DE
CINÉTOGRAPHIE (NOTATION LABAN)

117

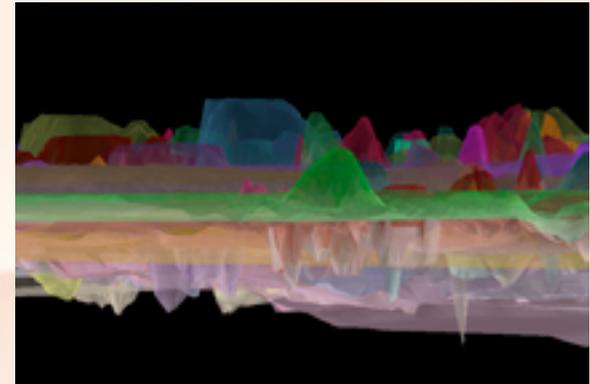


EXEMPLE DE PARTITION
DE CHORÉOLOGIE (NOTATION BENESH)

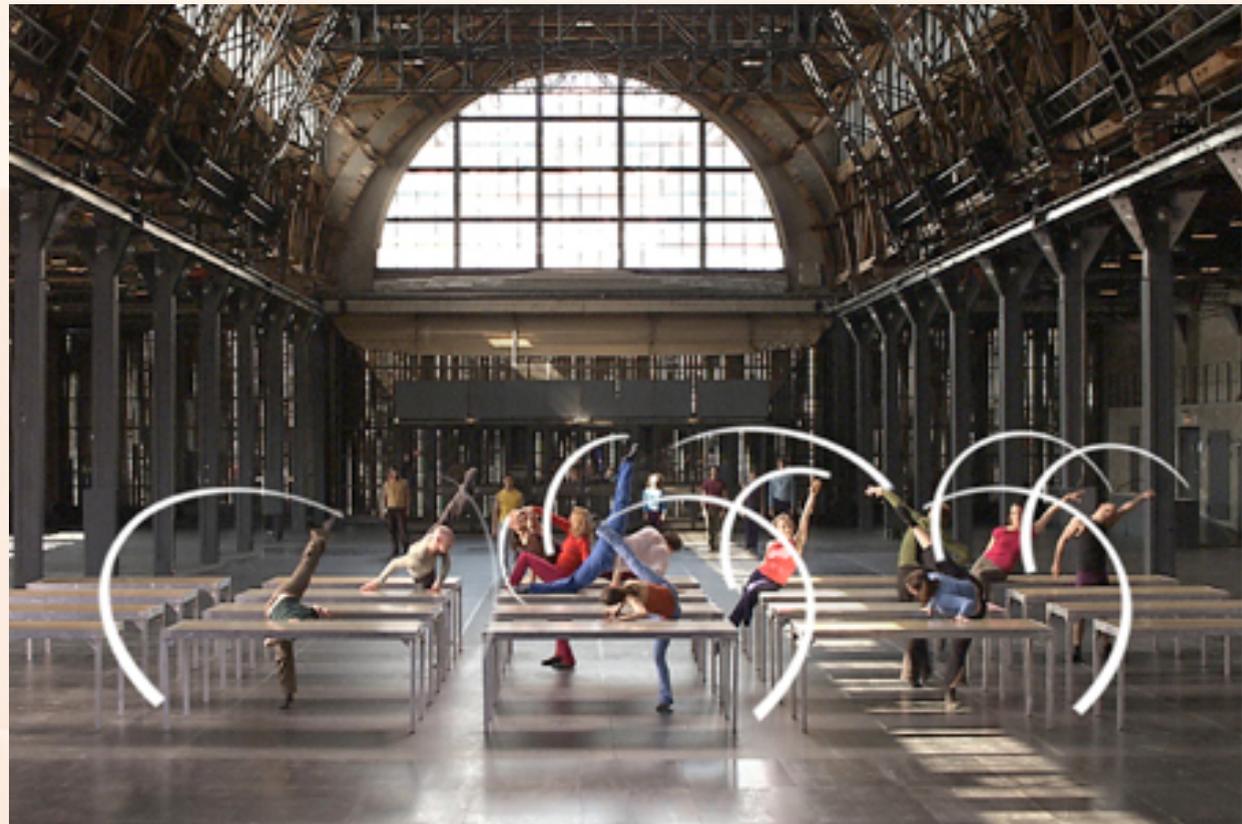
Rejouer le geste



WILLIAM FORSYTHE,
*WILLIAM FORSYTHE IMPROVISATION
 TECHNOLOGIES: A TOOL FOR THE
 ANALYTICAL DANCE EYE, CD-ROM,*
 2010, CAPTURES D'ÉCRAN ISSUES
 DU CD-ROM



WILLIAM FORSYTHE,
GEOGRAPHIC APPLICATIONS (MOTION BANK)
 © SYNCHRONOUS OBJECT,
 FOR ONE FLAT THING, REPRODUCED.
 THE OHIO STATE UNIVERSITY
 AND THE FORSYTHE COMPANY



WILLIAM FORSYTHE,
ILLUSTRATING ALIGNMENTS (MOTION BANK)
 © SYNCHRONOUS OBJECT,
 FOR ONE FLAT THING, REPRODUCED.
 THE OHIO STATE UNIVERSITY
 AND THE FORSYTHE COMPANY

SOURCES

OUVRAGES

- ARENDT HANNAH**, *CONDITION DE L'HOMME MODERNE (1968)*, TRAD. G. FRADIER, PARIS, CALMANN-LÉVY, 1961-1963
- CHENG FRANÇOIS**, *VIDE ET PLEIN, LE LANGAGE PICTURAL CHINOIS*, PARIS, SEUIL, 1991
- CITTON YVES**, *GESTES D'HUMANITÉS ANTHROPOLOGIE SAUVAGE DE NOS EXPÉRIENCES ESTHÉTIQUES*, PARIS, ARMAND COLIN, COLL. « LE TEMPS DES IDÉES », 2012
- DELEUZE GILLES**, *MILLE PLATEAUX*, PARIS, ÉDITIONS DE MINUIT, 1980
- DELEUZE GILLES**, *FRANCIS BACON. LOGIQUE DE LA SENSATION*, PARIS, ÉDITIONS DU SEUIL, 1972
- ELLUL JACQUES**, *LE SYSTÈME TECHNICIEN (1977)*, PARIS, LE CHERCHE MIDI, 2012
- FLUSSER VILÉM**, *LES GESTES*, BRUXELLES, AL DANTE, COLL. « LES CAHIERS DE MIDI », POSTFACE DE LOUIS BEC, 2014
- GANASCIA JEAN-GABRIEL**, *L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE*, PARIS, LE CAVALIER BLEU, 2007
- LEROI-GOURHAN ANDRÉ**, *LE GESTE ET LA PAROLE, LA MÉMOIRE ET LES RYTHMES*, PARIS, ALBIN MICHEL, 1965
- LEROI-GOURHAN ANDRÉ**, *TECHNIQUE ET LANGAGE*, PARIS, ALBIN MICHEL, 1965
- MAUSS MARCEL (1950)**, « LES TECHNIQUES DU CORPS », IN *SOCIOLOGIE ET ANTHROPOLOGIE*, PARIS, QUADRIGE/PUF, 1983
- QUÉAU PHILIPPE**, *LE VIRTUEL : VERTUS ET VERTIGES*, (1992), PARIS, CHAMP VALLON, 1993
- SADIN ÉRIC**, *L'HUMANITÉ AUGMENTÉE : L'ADMINISTRATION NUMÉRIQUE DU MONDE*, PARIS, L'ÉCHAPPÉE, 2013
- SIMONDON GILBERT**, *DU MODE D'EXISTENCE DES OBJETS TECHNIQUES*, (1958), PARIS, AUBIER, 2012
- VALÉRY PAUL**, "ESSAIS QUASI POLITIQUES" IN *ŒUVRES COMPLÈTES I*, GALLIMARD, COLL. « BIBLIOTHÈQUE DE LA PLÉIADE », 1957

ARTICLES

DURING ELIE, « CONTRE-EMPLOIS » IN *GESTION DES STOCKS*, ÉD. ADERA, 2009

EDGERTON DAVID, « DE L'INNOVATION AUX USAGES, DIX THÈSES SUR L'HISTOIRE DES TECHNIQUES », IN *ANNALES HISTOIRE, SCIENCES SOCIALES, HISTOIRE DES TECHNIQUES*, N°4-5, PP. 815-837, 1998. TRADUIT PAR DOMINIQUE PESTRE

FÉRAUD JEAN-CHRISTOPHE, « ERIC SADIN: " IL EST IMPÉRATIF DE CONTENIR LA PUISSANCE DU TECHNOPOUVOIR " », IN *LIBÉRATION* [EN LIGNE], MIS EN LIGNE LE 22 MARS 2015 À 18:16 À CONSULTÉ LE 15 DÉCEMBRE 2015 À 11:08, CONSULTÉ LE 8 JANVIER 2016, URL : [HTTP://WWW.LIBERATION.FR/FUTURS/2015/03/22/IL-EST-IMPERATIF-DE-CONTENIR-LA-PUISSANCE-DU-TECHNOPOUVOIR-1226071](http://www.liberation.fr/futurs/2015/03/22/il-est-imperatif-de-contenir-la-puissance-du-technopouvoir-1226071).

INGOLD TIM, « TOOLS, MINDS AND MACHINES : AN EXCURSION IN "THE PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY" » (« L'OUTIL, L'ESPRIT ET LA MACHINE : UNE EXCURSION DANS "LA PHILOSOPHIE DE LA TECHNOLOGIE" »), *TECHNIQUES & CULTURE* [EN LIGNE], 12 | 1989, MIS EN LIGNE LE 16 JANVIER 2006, CONSULTÉ LE 24 OCTOBRE 2015 À 21:34. URL : [HTTP://TC.REVUES.ORG/805](http://tc.revues.org/805)

KRAJEWSKI PASCAL, « LA GESTE DES GESTES (EXTRAIT) », IN *APPAREIL* [EN LIGNE], 8 | 2011, MIS EN LIGNE LE 07 NOVEMBRE 2011, CONSULTÉ LE 24 FÉVRIER 2016 À 8:17. URL : [HTTPS://APPAREIL.REVUES.ORG/1298](https://appareil.revues.org/1298)

MUNIER JACQUES, « DU MODE D'EXISTENCE DES OBJETS TECHNIQUES » (AUBIER), *TECHNIQUES ET CULTURES* N° 58 DOSSIER L'OBJET IRREMPLAÇABLE (EDITIONS DE LA MAISON DE SCIENCES DE L'HOMME), MIS EN LIGNE LE 26 NOVEMBRE 2012, CONSULTÉ EN LIGNE LE 09 MARS 2016 À 14:16. URL : [HTTP://WWW.FRANCECULTURE.FR/EMISSIONS/LESSAI-ET-LA-REVUE-DU-JOUR-14-15/DU-MODE-DEXISTENCE-DES-OBJETS-TECHNIQUES-REVUE-TECHNIQUES](http://www.franceculture.fr/emissions/lessai-et-la-revue-du-jour-14-15/du-mode-dexistence-des-objets-techniques-revue-techniques),

PERREAU YANN, « LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE SERA GESTUELLE OU NE SERA PAS », IN *LIBÉRATION* [EN LIGNE], MIS EN LIGNE LE 14 DÉCEMBRE 2014 À 17:06, CONSULTÉ EN LIGNE LE 16 OCTOBRE 2015 À 12:08. URL : [HTTP://WWW.LIBERATION.FR/FUTURS/2014/12/14/MERCI-POUR-LE-GESTE-1163459](http://www.liberation.fr/futurs/2014/12/14/merci-pour-le-geste-1163459)

SIGAUT FRANÇOIS, « LES OUTILS ET LE CORPS » IN *COMMUNICATIONS*, 81, 2007. CORPS ET TECHNIQUES [NUMÉRO DIRIGÉ PAR GEORGES VIGARELLO] SOUS LA DIRECTION DE GEORGES VIGARELLO. PP. 9-30, CONSULTÉ EN LIGNE LE 12 FÉVRIER 2016 À 14:52. URL : [HTTP://WWW.PERSEE.FR/DOC/COMM_0588-8018_2007_NUM_81_1_2455](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2007_num_81_1_2455)

ARTICLES EN LIGNE

CONFÉRENCES

DUBOS ANNE ET BÉHAR ARMAND, CONFÉRENCE *INDIAN GESTOTHÈQUE* (DANS LE CADRE DU WORKSHOP PHÉNORAMA), 16 DÉCEMBRE 2016, ENSCI LES ATELIERS, INTERVENANTES : ANNE DUBOS, JUDITH GUEZ ET NATACHA NISIC

DUBOS ANNE ET BÉHAR ARMAND, *INDIAN GESTOTHÈQUE*, 6 AVRIL 2016, ENSCI LES ATELIERS, (DANS LE CADRE DU WORKSHOP PHÉNORAMA) INTERVENANTS : JEAN-FRANÇOIS JÉGO, DIGITAL ARTIST, CHERCHEUR EN INFORMATIQUE SUR LA QUESTION DU GESTE (LABEX H2H CIGALE / INREV), CHARLES TIJUS, PROFESSEUR DE PSYCHOLOGIE COGNITIVE À PARIS 8, DIRECTEUR DU LABORATOIRE E.A. « COGNITIONS HUMAINE ET ARTIFICIELLE », ANNETTE LEDAY, METTEUR EN SCÈNE, DANSEUSE DE KATHAKALI, CATHERINE PELACHAUD, DIRECTRICE DE RECHERCHE CNRS, DÉPARTEMENT : TRAITEMENT DU SIGNAL ET DES IMAGES – MINES PARISTECH, RÉMI BRUN, INGÉNIEUR DU MOUVEMENT, DIRIGEANT FONDATEUR DE MOCAPLAB, FRÉDÉRIC BEVILACQUA, CHERCHEUR, RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE INTERACTION SON MUSIQUE MOUVEMENT, IRCAM, SOTIRIS MANITSARIS, CHERCHEUR MINES PARIS-TECH

EMMANUELLE ANDRÉ (PARIS DIDEROT, CERILAC), MARTINE BEUGNET (PARIS DIDEROT, LARCA), *TECHNOLOGICAL UNCANNY. L'ÉTRANGETÉ TECHNOLOGIQUE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE*, RENCONTRE AVEC ELIE DURING (PHILOSOPHE, UNIVERSITÉ PARIS OUEST) ET JULIEN PRÉVIEUX (ARTISTE, PRIX MARCEL DUCHAMP), 19 FÉVRIER 2016, UNIVERSITÉ PARIS-DIDEROT PARIS 7

EXPOSITIONS

DES CORPS SCHÉMATIQUES, JULIEN PRÉVIEUX, 23
SEPTEMBRE 2015 - 1ER FÉVRIER 2016 PRIX MARCEL
DUCHAMP 2014, CENTRE POMPIDOU, PARIS

HELENA ALMEIDA, CORPUS, 9 FÉVRIER - 22 MAI 2016, JEU
DE PAUME, PARIS

L'EMPREINTE DU GESTE, 29 MARS - 3 AVRIL 2016, MUSÉE DES
ARTS DÉCORATIFS, PARIS, ORGANISÉE LORS DES JOURNÉES
EUROPÉENNES DES MÉTIERS D'ART, 18 CRÉATEURS
INVITÉS : MATHIAS KISS, ARTISTE, MONA OREN, SCULPTEUR
SUR MATÉRIAUX DE SYNTHÈSE, PASCAL OUDET, TOURNEUR
SUR BOIS, ANTOINE BRODIN, VERRIER, ROMAIN LANGLOIS,
SCULPTEUR, ÉRIC PAPON, MODELEUR-MOULEUR SPÉCIALISTE
DE LA CRISTALLISATION ET PÉTRIFICATION, MATHIEU
MILJAVAC, ARTISTE TAXIDERMISTE, BERTRAND LACOURT,
ÉBÉNISTE, STEAVEN RICHARD, FERRONNIER D'ART, ANTONIN
PONS BRALEY, HÉLIOGRAVEUR, ÉLÈVE DU MAÎTRE D'ART,
FANNY BOUCHER, JUDITH BOURDIN, CRÉATRICE TEXTILE,
MANON CLOUZEAU, CÉRAMISTE, ATELIER ALAIN ELLOUZ,
TAILLEUR DE PIERRE, CÉLIA CASAL ET FLORIAN AVIET,
RELIEUSE D'ART ET GRAPHISTE, JÉRÔME DE GERLACHE,
RÉALISATEUR, FLORIE DUPONT, JOAILLIÈRE

XYZT, *LES PAYSAGES ABSTRAITS, JOUER AVEC LA LUMIÈRE*,
2015, ADRIEN M / CLAIRE B, PALAIS DE LA DÉCOUVERTE,
PARIS

WORK/TRAVAIL/ARBEID, ANNE TERESA DE KEERSMAEKER,
26 FÉVRIER 2016 - 6 MARS 2016, 2016, CENTRE POMPIDOU,
PARIS

ICONOGRAPHIE

BRAGAGLIA ANTON GIULIO, SÉRIE DE PHOTODYNAMIQUES
DONT *DACTYLOGRAPHE*, 1911

DE KEERSMAEKER ANNE TERESA, *WORK/TRAVAIL/ARBEID*, 26
FÉVRIER - 6 MARS 2016, CENTRE POMPIDOU, PARIS

GILBRETH LILIAN ET FRANCK, *ÉTUDE DU MOUVEMENT
CONSACRÉE AUX GESTES QU'ACCOMPLISSENT QUOTIDIENNEMENT
LES OUVRIERS SUR LEUR LIEU DE TRAVAIL*, VERS 1916

HOCKNEY DAVID, *FLEURS FRAÎCHES*, DESSINS SUR IPHONE
ET IPAD, 2010-2011, FONDATION PIERRE BERGÉ - YVES SAINT-
LAURENT

KAEPPELIN JOSÉPHINE, *APPUYER SUR PAUSE*, 2012,
IMPRESSION NUMÉRIQUE JET D'ENCRE, TOILE POLYESTER
PRODUIT SELON UN PROTOCOLE ENVOYÉ PAR E-MAIL PAR
L'ENTREPRISE SENSZO GROUPE À VILLEFRANCHE S/SAÔNE,
160 X 1200 CM

NATACHA NISIC, *CATALOGUE DE GESTES*, SUPER 8, 1997

PRÉVIEUX JULIEN, *ATELIER DE DESSIN - B.A.C. DU 14E
ARRONDISSEMENT DE PARIS*, DESSINS RÉALISÉS PAR
LES POLICIERS STÉPHANE DUPONT, BENJAMIN FERRAN,
GÉRALD FIDALGO, MICKAËL MALVAUD ET BLAISE
THOMAS VORONOÏ : ENCRE SUR PAPIER CALQUE,
65X50 CM / HEATMAPS : PEINTURE ACRYLIQUE
SUR PAPIER, 90X75 CM, 2011-2015

PRÉVIEUX JULIEN, *HAVE A REST*, 2007, SYCOMORE,
HÊTRE, CUIR, MÉDIUM 350 X 300 X 180 CM

PRÉVIEUX JULIEN, *MENACE 2*, CHÊNE,
CONTREPLAQUÉ, MÉTAL, TOILE ET BILLES EN TERRE,
200 X 180 X 70 CM, 2010

BIANCHINI CLAUDIA, BOUTET DOMINIQUE, DANET
CLAIRE, DOAN PATRICK, GOGUELY TIMOTHÉE,
RÉBULARD MORGANE DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
ET DE DESIGN D'AMIENS, *GESTUAL SCRIPT*,
WWW.GESTUALSCRIPT.FR

AUDIOVISUEL

ALMEIDA HELENA, *OUVE-ME*, PERFORMANCE FILMÉE,
N:B, 1978-79, 4:55 MIN, (PARTIE DE LA TRILOGIE
OUVE-ME, SENTE-ME, VÉ-ME)

CHAPLIN CHARLIE, *MODERN TIMES*, (LES TEMPS
MODERNES), FILM CINÉMATOGRAPHIQUE, SON MONO,
NOIR ET BLANC, 1936, PROD. CHAPLIN - UNITED
ARTISTS, 87 MIN

CHARLIE CHAPLIN, *THE DICTATOR*, (LE DICTATEUR),
1945, FILM CINÉMATOGRAPHIQUE, SON MONO, N:B,
PROD. CHARLES CHAPLIN PRODUCTIONS, 2H06

ELIASSON OLAFUR, *MOVEMENT MICROSCOPE*, HDV,
16:9, 14:15 MIN, 2011

FORSYTHE WILLIAM, *WILLIAM FORSYTHE
IMPROVISATION TECHNOLOGIES: A TOOL FOR THE
ANALYTICAL DANCE EYE*, CD-ROM, 2010

KUBRICK STANLEY, 2001: A SPACE ODYSSEY (2001 : ODYSSEE DE L'ESPACE), PROD. METRO-GOLDWYN-MAYER, 1968, NÉGATIF 65 MM, SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, 2H21

PONCIER OLIVIER, LE GESTE À LA PAROLE - INTERACTIVITÉ ET TANGIBILITÉ, VIDÉO ENTRETIEN FILMÉ DE JULIEN PRÉVIEUX ET MENÉ PAR OLIVIER PONCER DANS SON ATELIER PARISIEN/ JOURNÉE D'ÉTUDE 9 AVRIL 2015, URL : [HTTP://DIDACTIQUE-TANGIBLE.HEAR.FR/RECHERCHE-FONDAMENTALE/WHAT-SHALL-WE-DO-NEXT-SEQUENCE/](http://didactique-tangible.hear.fr/recherche-fondamentale/what-shall-we-do-next-sequence/)

PRÉVIEUX JULIEN, PATTERNS OF LIFE, VIDÉO HD/2K | 15'30'', 2015

PRÉVIEUX JULIEN , WHAT SHALL WE DO NEXT? (SÉQUENCE #1), INSTALLATION VIDÉO | 3'54'', 2006-2011

PRÉVIEUX JULIEN, WHAT SHALL WE DO NEXT? (SÉQUENCE #2) | VIDÉO HD/2K | 16'47'', 2014

RAINER YVONNE, HANDMOVIE, 1966, 5:00', N:B , SILENCIEUSE, 8 MM, FILMÉ PAR WILLIAM DAVIS

SPIELBERG STEVEN, MINORITY REPORT, FILM CINÉMATOGRAPHIQUE, PROD. 20TH CENTURY FOX, 2002, FILM 35 MM, SON DOLBY-DIGITAL, COULEUR, (2H25) (ADAPTÉ D'UNE NOUVELLE DE PHILIP K. DICK PUBLIÉE EN 1956)

TATI JACQUES, PLAYTIME, FILM CINÉMATOGRAPHIQUE, PROD. JACQUES TATI, 1967, FILM 70 MM, COULEUR, SON STÉRÉO

128

ANNEXE

129

ANNEXE

Elia Nectoux et Anne Dubos

Entretien : À propos du geste technique et du geste augmenté

Rencontrée dans le cadre du workshop PhénOrama de l'Ensci les ateliers, portant cette année sur le geste, Anne Dubos est anthropologue du geste et du théâtre et artiste multimédia. Elle est rattachée au Pacte, laboratoire de sciences sociales de Grenoble et à l'ujf, université Joseph Fourier. Sa thèse de doctorat (soutenue en janvier 2013 à l'EHESS, Paris) porte sur les logiques de création et la transmission du geste technique dans la pratique des théâtres contemporains au Kérala (Inde du Sud). À Paris comme en Inde, elle monte des ateliers de théâtre et de vidéo où l'acteur est « agent » : il est à la fois auteur et complice de la trace qu'il forme, avec son corps, dans l'espace du dispositif.

Aujourd'hui, elle travaille notamment à la conception de dispositifs de captation du geste technique (vidéo, audio, photo, capteurs), en vue de sa transcription en cartographies 3D.

L'entretien a été fait lors d'une rencontre le 21 avril 2016, enregistré et retranscrit ici. Anne Dubos était à ce moment en workshop avec l'Ircam (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique) et des élèves de l'ensci. L'un des groupes mettaient au point une performance pour activer des gestes et des sons d'une application smartphone conçue par l'ircam. Quelques propos lors de l'entretien pourront y faire allusion.

Elia Nectoux : Pour commencer, pouvez-vous, vous présenter et présenter votre recherche, les dispositifs que vous utilisez et les collaborateurs qui vous accompagnent ?

Anne Dubos : Je suis quelqu'un qui travaille de manière transdisciplinaire. C'est une chose dont on parle beaucoup en France, mais qu'on fait finalement rarement. Je suis anthropologue de formation. J'ai soutenu mon Doctorat à l'EHESS en 2013, au Centre d'Études de l'Inde et de l'Asie du Sud. Ma recherche portait sur les techniques du corps

traditionnel. J'ai longtemps travaillé en Inde du Sud, notamment sur la question du théâtre rituel, en vue de comprendre comment les politiques culturelles de patrimonialisation transformaient la pratique du geste. J'ai cherché à savoir comment le théâtre est devenu contemporain alors qu'on cherchait justement à patrimonialiser le geste des théâtres classiques.

Cela s'explique, historiquement, avec le passage en Inde de Jerzy

**¹ MAÎTRE
DE THÉÂTRE
POLONAIS**

Grotowski¹, à la recherche des techniques d'entraînement pour acteurs, à une époque où il était responsable du programme du « Théâtre des Sources » pour l'UNESCO.

Jerzy Grotowski est l'un des grands réformateurs du théâtre du XX^{ème} siècle. Il a formé et forgé les premières théories des Performance Studies, portées aux États-Unis par Richard Schechner et Phillip Zarrilli. Schechner est l'un des pères fondateurs du département NYU Tisch School of the Arts de New York. Avec lui se portait un nouveau regard sur les études théâtrales, dont la « théorie de la performance ». À sa suite, Phillip Zarrilli s'est installé 12 années au Kérala pour apprendre les techniques de jeu des théâtres classiques.

Ainsi, c'est sans doute à l'Inde que l'on doit les premières

**² LE THÉÂTRE
DES SOURCES
EST UN PROGRAMME
DE RECHERCHE
LANCÉ PAR
L'UNESCO À LA FIN
DES ANNÉES 80**

ébauches de théories sur la performance. C'est pour cette raison que je suis partie travailler en Inde : à la recherche du « Théâtre des Sources » de Grotowski². Je suis partie de mon intérêt pour le théâtre, la scénographie et la photographie.

S'y est combiné mon intérêt pour le corps en mouvement : l'entraînement et les techniques du corps de l'acteur.

La lecture de Marcel Mauss, lors de mes premières années d'études, m'avait fascinée. D'ailleurs, le fait que son travail n'ait jamais été suivi ni repris après lui me donnait l'impression d'un champ de recherche et d'investigation encore possible. Tandis qu'on parle de « techniques » pour fabriquer des objets, Mauss considère que le corps est un instrument. Un instrument que l'on peut entraîner, dont les sens peuvent être aiguisés. C'est ce qui m'a encouragée au travail d'enquête ethnographique sur les techniques de jeux.

Je crois également que le fait que je sois née d'une famille de médecins m'a donné un certain regard sur le corps, sur sa capacité de mouvement. Petite, mon père m'a appris à regarder les gens marcher, à observer ce qu'on peut savoir d'eux à partir du déplacement de leur poids, de leur fréquence motrice. Enfant j'étais plongée dans une approche biologique de l'observation. Je me suis donc intéressée au théâtre en Inde et au geste dans les théâtres classiques comme on fait de la morphogénèse.

En Inde, au Kérala surtout, le corps est organisée en plusieurs zones signifiantes combinées que sont les mains, le visage, et le corps (la posture). L'esthétique indienne recense : 108 postures du corps (les karana), 42 mudra, (les gestes des mains) et 9 expressions de visage (les navarasa). Toutes se combinent et se déclinent en variations modulées, pour composer des ensembles complexes, tant à comprendre qu'à modéliser, apprendre, retenir, re-jouer, etc.

Au cours de ma thèse j'ai cherché à représenter le système esthétique indien tel un système de communication. Et j'insiste sur ce point qui est aujourd'hui, et selon moi, fondamental : les techniques du corps classiques sont des trésors de complexité. Or, il semble qu'elles sont en train de se perdre au profit d'une certaine difficulté technologique.

Ainsi j'ai cherché à tracer une phylogénétique des techniques du corps et des pratiques de jeux au Kérala ; cherchant d'ailleurs à valoriser les techniques du corps populaire, dont il est difficile d'articuler la connaissance tant elles sont encore rarement documentées.

Tout au long de mon travail de thèse, j'ai essayé de comprendre comment, d'un type de théâtre à l'autre, la forme du corps et des postures varient. J'ai tenté de suivre la circulation de la vie des gestes. Évidemment, la question s'est très vite posée de la documentation de ces banques de gestes : de leur inscription. Un geste a-t-il seulement un début ou une fin ? Il va de soi que la forme d'un geste varie selon son articulation à un autre.

Je me suis alors demandé comment enregistrer le geste. J'ai commencé à faire des croquis, des photographies, des vidéos. Ce n'était jamais assez précis et finalement ce que je voulais c'était faire de la modélisation mais je ne le savais pas encore. Les sciences humaines sont souvent aveugles aux dessins techniques.

Lorsque je suis rentrée en Europe, j'ai commencé à lire des traités de cybernétique. J'ai travaillé sur la théorie des jeux et puis j'ai rencontré des cybernéticiens.

Plus tard, j'ai rencontré Pierre Gufflet, digital artist, concepteur de « robots performers ». Ensemble nous avons conçu un premier dispositif pour des pièces transmédia entre arts numériques et performance.

Pour revenir à la question de spécificité disciplinaire, en tant qu'artiste, j'ai toujours été quelqu'un qui écrivait, qui faisait des images : photographies, vidéo, collages. J'ai du mal à me placer au sein d'un seul corps disciplinaire. Je m'inscris, je crois, dans ce que l'on nomme le courant « transmédia ». J'aime cette notion de « trans », qui passe à travers les frontières, à travers les mondes.

E.N. : Dans les métiers de la création, on évolue dans une omniprésence des technologies et finalement on oublie de manipuler d'autres médiums.

Vous, vous avez l'expérience des deux ?

A.D. : En fait, je me sers très peu de la technologie. Je demande à des personnes compétentes de programmer pour moi. Mais, moi-même je ne sais pas coder. Ma première matière c'est la lumière, la seconde c'est le mouvement. Le mouvement de matière, des corps qui bougent.

Ensuite j'écris tout sur papier. J'ai toujours avec moi un carnet, une trousse avec des petits objets, des diapositives, des morceaux de papier de magazine, des autocollants... l'écriture part d'une inscription de forme, de schéma, de cartes, qui peuvent devenir des projets incroyablement riches par la suite. Je gribouille des dessins et après je demande à quelqu'un, souvent un autre

artiste, de m'aider à réaliser mon idée... quand je vais à la rencontre de mon ami éclairagiste, Emmanuel Vallette, si je lui parle d'une idée, il me répond par la notion de température de couleur... quand je discute avec mon ami chanteur, Arnaud Vernet, on réfléchit à une solution d'entraînement, de technique vocale pour les acteurs. Si je parle avec d'autres artistes numériques : Jean-François Jégo ou Judith Guez et je leur dis : « je voudrais qu'on fasse ça ! »... je ne sais pas comment ça fonctionne évidemment, mais à chaque fois ils m'aident à trouver la solution.

Une autre manière de procéder est de regarder les applications qui existent, ce qui a déjà été développé en matière de technologie et d'en faire un usage détourné. C'est ce que j'ai fait dans le cadre du dernier workshop avec Norbert Schnell de l'IRCAM. Je lui ai demandé plus tard, après une phase d'expérimentation, s'il était possible de « réaménager » l'application pour en faire ceci ou cela.

Je dois avouer que je n'aime pas tellement la lumière des écrans. J'utilise la technologie comme un instrument, c'est un outil d'écriture, voilà tout. Je ne prends jamais autant de plaisir que de tracer des lignes avec un crayon. J'écris mes pièces de théâtre par observation. Les projets se font souvent par rencontres : je rencontre quelqu'un et au début de l'histoire il y a un petit éclair de lumière : un petit coup de foudre. On se reconnaît. Émergent ensuite des passions communes et alors on écrit quelque chose ensemble. Il peut s'agir de marionnettes d'ombre, de performance, de photographie, de cinéma. J'ai même parfois travaillé avec des artistes de la musique contemporaine. La pièce est une négociation d'espaces, une discussion.

E.N. : Pourquoi avez-vous choisi de faire se rencontrer corps humains et corps technologiques ? Quelles qualités trouvez-vous à ces dispositifs ? À cette rencontre hybride ?

A.D. : Il y avait un premier dispositif que j'ai développé avec Pierre Gufflet. Pierre avait commencé un travail sur l'écrit et la trace avec le corps. De mon côté, je voulais pouvoir « écrire

avec le corps ». J'imaginai que si l'on imprimait, ou s'il y avait une persistance rétinienne de tous les mouvements du corps de chacun, il y aurait des traces de mouvement de corps partout dans l'espace public.

Tandis que je voulais les voir apparaître, je lui ai demandé de générer un outil pour tracer des gestes.

On est alors allés faire de la motion capture dans un laboratoire de recherche de Paris 8, puis on a utilisé tous les points de capture pour en faire des « mines de crayon ». Je voulais que chaque point de capture puisse tracer un trait, dont on pourrait ensuite faire varier la couleur ou la texture.

Lorsqu'on observe l'objet aujourd'hui développé, l'écriture se trace en même temps que la performance. C'est très impressionnant la rencontre cinétique entre la performance d'une danseuse sur scène et la projection du tracé de son mouvement sur un écran de fond scène. C'est un très bel objet, qui nous permet de voyager à travers la forme du geste.

Ensuite, j'ai demandé à Jean-François Jégo et Judith Guez, de l'INREV (un laboratoire de Paris 8), de générer un avatar « à particules ». L'idée était que le geste soit une trace discontinue, pour faire référence à la théorie du mathématicien René Thom. Thom parle de particules discrètes pour dire que l'univers est continu. Selon lui, du continu au discontinu il n'y a que des particules fines qu'on ne peut percevoir.

On a donc travaillé avec cet avatar à particules qui nous permettait de générer des espaces continus de mouvement, là où l'on pourrait croire qu'il y a des ruptures entre les choses.

C'est un dispositif assez simple avec une Kinect. Ce qu'il a été intéressant de développer ici, c'est le changement d'échelle. Au lieu d'être un avatar à l'échelle 1/1, nous avons projeté l'avatar sur toute la taille du cyclo (l'écran de fond de scène). Étrangement là j'ai eu l'impression de faire un immense pas théorique où le geste de la danseuse se faisait paysage. Je me trouvais au cœur de la théorie de la cosmophonie d'Augustin Berque.

E. N. : Lors de la deuxième séance du séminaire Indian Gestothèque que vous avez organisée à l'ENSCI, Annette Leday, danseuse de Kathakali, trouvait une limite très nette aux technologies. Pour elle on ne peut réussir à retranscrire l'essence des gestes via l'enregistrement numérique. C'est en donnant une autre qualité, disons plastique, au geste que vous trouvez une pertinence à cette rencontre entre corps humain et corps technologique ?

A.D. : Oui, je travaille sur la lumière, sur la couleur, sur la finesse du trait, sur le temps d'animation aussi. Dans l'image de synthèse, on peut par exemple, ralentir ou arrêter le temps d'animation, ce qui permet de générer du délai dans le rendu de l'image.

C'est Samuel Bianchini (de l'ENSAD-Lab), qui parle du « défaut qu'il faut » ; du défaut nécessaire pour donner un effet vivant à l'interaction avec la machine. Samuel Bianchini a réalisé des installations interactives, avec la contrainte du temps réel et du délai entre la machine et le geste humain. À cause d'une série de capteurs dont le débit informatique était trop lent, son installation présentait un temps de délai. Il dit que c'est en cela que le public y trouvait son compte. Selon lui, le défaut semble nécessaire pour humaniser la machine.

Dans la pièce « danse pour un avatar », j'ai joué avec cet effet (de délai) en régie. Parfois j'arrêtais le temps d'animation de l'image numérique. Alors la personne sur scène, Marta, ne savait pas ce qui se passait. Elle croyait parfois à une « erreur » de calcul de la machine.

C'était précisément là le lieu d'émergence le plus intéressant entre danse et technologie : là où Marta entrait dans la formulation d'un geste erratique. C'est précisément là qu'il y avait un jeu de synergie entre la machine et elle.

Entre arts numériques et performance, il y a toujours une espèce de jeu à l'aveugle. Quand je travaille avec Pierre, il se doit d'être très concentré sur la fabrication de son image sur l'écran de

son ordinateur. Il ne voit pas vraiment ce qui se passe sur scène. C'est donc moi qui dirige une grande part de l'articulation de son travail à celui de la danseuse.

À l'inverse, je suggère à Marta qui se trouve sur scène, à partir de quel genre de geste travailler. L'enjeu étant de les faire « jouer ensemble ». Cependant dans un tel dispositif ni l'un ni l'autre n'a de recul sur l'image globale. Ils jouent ensemble à l'aveugle. C'est donc un jeu de confiance.

Et ce qui est très compliqué ici, c'est que le temps de la machine n'est pas le temps de l'humain. Le temps qu'on programme toute la technologie autour d'un geste, il y a deux jours de programmation. Pour jouer « en temps réels », il faudrait trois développeurs pour un danseur. La technologie a besoin d'un temps long et souvent, elle ne fonctionne pas. Or, bizarrement on pense souvent que les robots vont remplacer les humains alors qu'il faudrait compter trois développeurs pour un simple robot.

E. N. : La danseuse avec qui vous avez travaillé sur ce projet, que pense t-elle de cette rencontre ? Cela a t-il influencé sa pratique ? Son sentiment et son expression du geste ?

A.D : La première danseuse avec qui j'ai travaillé, Marta Rosa est portugaise et vit en Allemagne. Je l'ai rencontré au Pays de Galles puis on est allées ensuite ensemble en Inde. On s'est retrouvées autour de la pratique de l'art martial du Kerala, le Kalarippayatt.

On a passé un long moment à pratiquer les arts martiaux ensemble et j'ai écrit cette pièce parce que j'avais envie qu'on essaie quelque chose avec la technologie, qui était en fait de l'ordre d'une révolte contre le temps des machines qui semblent dévorer quelque chose de l'humanité. J'ai parfois l'impression que le temps passé sur les écrans est du temps perdu.

Malgré le fait qu'elle fasse des choses magnifiques, Marta a perçu ce temps de travail comme une contrainte extrême. Alors qu'elle était enthousiaste au départ, l'expérience ne lui a pas vraiment plu. Je retrouve en cela ce que dit Annette Leday : « il faut être

humain et il faut vivre ensemble ; la technologie nous sépare ! ». C'est un discours que l'on retrouve largement chez les activistes du Kerala. Après notre atelier Marta est d'ailleurs retournée en Inde. Dernièrement je travaille avec une autre danseuse, Hortense Kack qui a notamment travaillé avec Julien Prévieux. Hortense est très intéressée par les technologies numériques et l'empreinte du geste. On s'amuse beaucoup avec toutes sortes de configurations de dispositifs

Aujourd'hui j'écris une nouvelle pièce, qui se passe au sein de la grotte Chauvet : *Rock Art Rocks Me*. Je ne sais pas encore ce que cela va donner, mais j'imagine quelque chose d'abstrait entre dessin et lumière. Je pars de cinq hypothèses de recherche. Je reprends notamment la théorie de Jean Clottes, sur le chamanisme. Mon hypothèse principale, qui est le premier liant du scénario, est qu'il y aurait un chamane dans la grotte, que la peinture est une cure.

Aussi j'ai demandé à Jean-François Jégo (chercheur à l'INREV) de programmer un système de peinture digitale en temps réel. Je voudrais également travailler à partir de body percussions ou de beat boxing. On va essayer de jouer sur cette double ambiance des extrémités entre le numérique et la grotte Chauvet. L'enjeu est ici de questionner notre humanité ou les usages de la technologie, des gestes premiers, le corps comme premier instrument, et l'usage de la technologie.

De – 36 000 ans à 2016 : je me demande sincèrement si, avec la technologie on n'est pas simplement en train de réinventer la roue : quand on pense qu'une salle d'immersion s'appelle CAVE en anglais ! Est-ce que la réalité virtuelle n'est pas un simple partage des images des rêves ?

D'ailleurs, les cultures traditionnelles parlent de « dreamscape » des « dreamtime »... Souvent on entend les personnes en Inde dire qu'elles lisent dans les esprits, dans les pensées. La culture chamannique est celle du voyage entre les mondes... Ainsi, pourquoi ne pas voir les nouvelles technologies comme une nouvelle entreprise chamannique ? Voici ce que questionne la pièce.

Sur scène, il y a plusieurs couches de signes : entre rêve, réalité, ombres, images numériques, performance, ambiance sonore et réalité virtuelle que je voudrais mettre en relation.

Je veux également parler de l'usage de la technologie en tant qu'objet : de tous ces matériaux qu'on va chercher pour la construire : des terres rares, qu'on fait extraire par des enfants : c'est un scandale qu'on semble oublier trop souvent. D'où vient la matière première ? comment est-elle traitée ? qu'est-ce qu'on en fait ? dans quel but ? Est-ce qu'on a vraiment besoin de toute cette technologie pour vivre heureux ?

E. N. : Avec le geste on est en plein dedans. Justement, pour faire un geste, nous n'avons a priori besoin de rien...

A.D. : Exactement. Et c'est justement là que se situe mon travail.

E.N. : Finalement au contact des technologies vous re-questionnez nos usages des technologies ?

A.D. : Disons que je les utilise mais que je les détourne souvent. Je travaille avec des artistes, comme Pierre, qui détournent les techniques utilisées par l'armée pour faire de l'art, de la performance ou des spectacles.

J'ai par exemple travaillé avec des drones sur un tournage en Inde. Et je dois dire que j'ai détesté cette expérience. J'ai eu là l'impression qu'on attaquait les gens des quartiers pauvres alors qu'on ne faisait que les filmer. C'est violent comme mode de captation, la go-pro sur drone. Le dispositif ne fait qu'asseoir la domination de l'homme blanc sur les asservis. J'ai même voulu quitter le tournage. Finalement, le réalisateur a décidé de ne pas diffuser les images.

Voilà le monstre qui sommeille en la technologie selon moi : l'instrument de domination. En tant que photographe, à chaque fois lorsqu'il s'agit de faire le portrait de quelqu'un, il faut d'abord se mettre d'accord sur un territoire commun, c'est à dire : « est-

ce que je peux prendre ton image ? est-ce qu'on peut la construire ensemble ? » Je le demande, puis je prends la photo, je montre la photo. « Est-ce que tu es contente ? Non ? On recommence ». Je trouve que le portrait n'est jamais réussi que lorsque chacun est satisfait du résultat.

L'image pour moi, est un territoire de partage de sens. Là où on a défini un territoire commun, qui serait un instant libre et consensuel. Mais si je viens prendre une image sans la demander, c'est faire acte de violence. Il est important de savoir garder les cadres déontologiques, surtout à une époque où l'on creuse tant d'écart entre riches et pauvres.

Il faut aussi en tant qu'artiste savoir se positionner comme gardes fous, pas forcément donner des limites, mais peut-être générer des territoires de jeu, des territoires de rêve, des territoires de liberté... en se demandant toujours dans quel monde on a envie d'élever les enfants à venir.

Pour en revenir à la question de la technologie et de ses usages je crois qu'on doit avant tout réfléchir à quoi bon. Je suis d'avis qu'on travaille dans le sens de son développement, de manière éclairée.

E.N. : Une question élémentaire est de savoir si on sait faire avec les technologies ? N'aurions-nous pas besoin d'une éducation dans l'usage des technologies, pour mieux les comprendre et les utiliser ? Par leur dimension intuitive, on prend la technologie et on l'utilise mais on ne mesure pas sa portée.

A.D. : Sans doute. C'est ce qui m'a étonnée à mon arrivée à l'ENSCI. Il semble que les élèves fabriquent des objets sans avoir pris conscience d'où viennent les matériaux pour les fabriquer ni où cela termine...

E.N. : J'ai l'impression qu'il y a de moins en moins de projet, on choisit d'abord un médium, un but. La technologie semble être devenue une fin en soi. Et on oublie que c'est juste une technique, un médium d'expression pour arriver à quelque chose. Il y a quelque chose qui est devenu de nature automatique, systématique.

A.D. : C'est vrai. Je crois que l'usage du smartphone rend la technologie systématique. J'ai perdu un téléphone et pendant un mois et demi, j'ai décidé de tout reprendre à la main, sur papier. Je voulais me souvenir de la difficulté de la trace. Ce qui m'a finalement donné la liberté d'évoluer dans un environnement qui n'était pas dessiné à l'avance, par d'autres pour moi. J'ai eu le loisir de redessiner mon environnement de travail. C'était un peu comme fabriquer sa maison.

E.N. : C'est vrai qu'on est dans une omniprésence des technologies, certains peuvent parfois même être étonnés que j'écrive encore dans un carnet papier.

A.D. : En sciences cognitives, il y a des études qui prouvent que l'usage des smart-objets rend « stupide » : On retient mieux les choses en les écrivant à la main, car le geste est proche de la pensée. On parle de cognition embarquée. Là où l'intelligence se trouve dans le corps. Tu as autant de neurones dans tes intestins, dans ton estomac, que dans ton cerveau et tu apprends aussi de nombreuses choses par la peau, par la sensation de chaleur, de bien être, du toucher. On peut apprendre et comprendre par la peau, c'est ce que font les bébés.

D'ailleurs, le premier contact que l'on a avec quelqu'un ou avec quelque chose passe par la peau. Même visuellement. C'est la première différence entre toi et l'autre. Regarder pour moi c'est déjà un geste tendu vers l'autre.

Voilà pourquoi j'en suis venue à faire une recherche d'oculométrie avec des maîtres d'arts martiaux. En me disant finalement, en arts martiaux, ce qu'on apprend c'est d'avoir une concentration,

un focus sur un seul point. Ce que dit l'esthétique indienne à ce sujet est que le geste est guidé par le regard.

E.N. : On interagit avec des écrans, selon vous sommes nous acteurs ? Sommes nous restreints dans notre répertoire gestuel ? Quel regard portez-vous sur la nature de cet échange ?

A.D. : C'est une question que je me pose, à laquelle je ne suis pas en mesure de répondre. C'est trop compliqué, je n'ai pas de réponse. L'objet écran m'interpelle. Je pense que les écrans de la technologie numérique sont trop nouveaux, on ne se rend pas encore compte de leur effet sur la qualité des interactions humaines. Eux par exemple (elle pointe du doigt un homme prenant une photo d'un autre homme), sont co-présents par écran interposés. Peut être qu'il sont en train d'envoyer cette photo à quelqu'un d'autre. Aujourd'hui il y a internet, il y a la télévision, il y a l'écran de la scénographie, il y a le rideau de théâtre. L'écran est partout.

E.N. : On ne sait pas qualifier les espaces d'expression.

A.D. : Maintenant il faut réfléchir à ce qu'est un écran. Il y a de nombreux types d'écrans différents, donc parler « d'interaction avec l'écran » c'est une question trop simple pour parler d'un objet complexe. Un écran peut servir à de nombreuses tâches différentes.

Il peut être utile pour y taper un SMS. Un SMS, un message Whats-App ce n'est pas la même chose. Skype c'est encore autre chose, FaceTime, etc. Il y a là des « canaux » de communication, des médiums. Puis il y a l'écran tactile, il y a l'écran où tu vois quelqu'un, il y a l'écran qui te détecte. Donc c'est une question très ouverte et personne n'y a encore vraiment répondu. Julien Prévioux (dans *What Shall We Do Next?*) a déjà bien introduit cette notion de rapport à l'écran, du rapport au tactile, du rapport au geste. Il est sur le geste, il fait disparaître l'objet.

E.N. : La technologie tactile apporte une dimension cognitive inédite dans l'usage des appareils, cela ouvre-t-il, selon vous, de nouvelles perspectives dans l'expression du geste ? Ou par effet d'écrans interposés cela fige ?

A.D. : Non, cela apporte de nouvelles solutions. Les dernières observations scientifiques montrent que, comme on a développé les écrans tactiles, on a développé, dans ce geste de *swipe* du bout du doigt, une sensibilité qui est proche de celle des violonistes experts.

On a développé une nouvelle habileté. Je me rappelle la première fois où mon père devait taper un SMS, il m'envoyait des messages incompréhensibles. Aujourd'hui il s'est adapté à l'usage de l'outil et il tape ses SMS rapidement, avec facilité. Il y bien là, un processus d'apprentissage qui se développe avec l'usage de l'objet-outil.

E.N. : Les technologies créent de nouveaux usages, l'anthropologue Eric Duyckaerts allant jusqu'à envisager des modifications corporelles dans l'évolution humaine.

A.D. : Je pense pas que cela engage des modifications corporelles, si ce n'est la radiation ou la vibration du téléphone. Ce qui est sûr c'est que la technologie développe des cancers. C'est connu, il y a des cas de tumeur du rocher dues à l'usage des téléphone portable. Les lobbies font pression pour ne pas qu'on diffuse les résultats d'enquête. Cependant, je suis allée visiter un département de recherche en Inde, l'Antenna-Lab de Bombay (à Powai). Un groupe de chercheurs explique d'ailleurs très bien comment les radiations agissent sur notre corps. C'est plutôt effrayant.

Ils disent également qu'elles agissent sur l'écologie : la disparition des abeilles n'est pas seulement due à l'usage pesticides, mais à l'abondance des fréquences radio qu'on utilise désormais sans cesse. On en parlait ce matin avec Frédéric Bevilacqua de l'IRCAM, si tu poses un téléphone portable sur une table avec des fourmis, les fourmis se mettent à tourner autour

du téléphone. Techniquement, biologiquement, on ne sait pas ce qui se passe. On ne sait pas « comment ça fonctionne » ...

Et pour autant, nous avons des rapports d'amour à notre téléphone. D'un point de vue anthropologique, ce qu'on peut faire avec la technologie m'intéresse. Et je préfère faire partie des personnes qui la développent dans un sens qui se tourne vers les arts ou l'éducation.

Pour leur performance des « sorcières » (allusion au workshop qu'elle a mené avec des élèves de l'ENSCI et l'IRCAM), j'ai d'abord fait travailler les filles sur le corps avant de travailler avec la technologie, et ensuite sur ce qu'elles voulaient faire. Tous les autres sont partis de l'outil, ils ont développé l'objet. Nous sommes parties d'un déplacement du corps dans l'espace.

E.N. : Lorsque les sons sont arrivés, je ne savais pas ce que je devais faire comme mouvement. Un téléphone, on le tient d'une façon propre à son usage. Vous faites se rencontrer le téléphone à des gestes qui ne lui sont pas propres, des répertoires gestuels qui n'ont rien à voir.

A.D. : Là où la technologie a été utile, c'est au niveau de la synchronisation. Le son émis par le smartphone permet aux filles de se synchroniser immédiatement. Sans technologie pour faire ce qu'elles font aujourd'hui, on mettrait sans doute deux semaines pour que j'arrive à les faire travailler ensemble de ma même manière. Là où le retour sonore leur permet d'articuler un geste synchronisé dans le temps et dans l'espace.

Après ce que j'aime avec la 3D quand on est sur scène, c'est la capacité à générer des mondes immédiats. On peut créer des objets qui n'existent pas. Je peux réfléchir le théâtre et la dramaturgie au sein de nouveaux espaces de jeu, il y a comme une nouvelle dimension ouverte : celle de la projection. Avant l'écran était plat, maintenant on a une capacité de perspective cinématique dans l'écran. Ce qui me permet de faire un peu de magie, de générer une illusion.

E.N. : Je sais que vous êtes influencée par le travail du chorégraphe William Forsythe. Il développe des systèmes de captation et de notation comme processus créatif. Comment envisagez-vous votre travail dans ce sens ?

A.D. : J'ai été très inspirée par le travail de Bill Forsythe et de Chris Ziegler effectivement : « Improvisation Tools ». Après avoir découvert « Synchronous Objects » j'ai écrit à Scott DeLaHunta, à qui j'ai demandé l'accès à sa thèse. Puis on a échangé par mail sur la question de point de vue dans la recherche en danse et technologie. Scott était danseur et c'est ce qui est intéressant dans sa recherche d'après moi : il crée des objets « pour la danse par la danse » étant lui-même danseur.

La technologie nous sert de jeu pour l'improvisation. C'est une manière d'écrire. Elle n'est qu'un outil de plus pour générer de nouvelles formes. La technologie permet une archive vivante, avec la modélisation d'un geste qui évolue. C'est la part d'impossibilité qui nous plaît.

On est entrés dans une ère où les gens sont très timides, ils n'osent plus rien faire d'eux-mêmes. Aujourd'hui dans la culture occidentale, on est assistés par ordinateurs. On ne se regroupe plus pour chanter, on écoute de la musique enregistrée. C'est comme si on avait perdu le premier instrument, la première technologie, le corps. Alors que c'est tellement naturel de chanter. C'est un peu ce jeu où on essaie de retrouver le dynamisme d'être ensemble et de faire quelque chose ensemble.

Pour conclure, je ne suis ni technophile, ni technophobe. J'essaie juste de trouver un équilibre où la technologie serait un outil, comme une paire de ciseaux.

Avec mon téléphone je peux faire des tas de choses utiles : je ne me perds plus, j'arrive souvent à l'heure, je peux téléphoner, je peux envoyer des e-mails. Après, je le coupe dès que j'en ai l'occasion et je referme l'ordinateur dès que possible, je ne supporte pas très longtemps de rester à la lumière de l'écran, j'écris pratiquement tous mes textes à la main. La valeur du geste humain, l'efficacité du geste, est très importante pour moi. C'est une empreinte de mon être dans le réel.



GESTUAL SPEECH, 2015

projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.

Gestual speech se présente comme un laboratoire d'étude du geste politique. Le langage corporel a un réel effet sur notre capacité à communiquer. L'image visuelle d'un homme politique marque les esprits plus que les mots qu'il prononce. Le discours est un lieu de théâtralisation. Au discours s'ajoute le langage non verbal. Les gestes des mains sont prépondérants dans l'exercice oratoire, chaque geste est pensé, orchestré, porteur de sens. L'analyse de ces gestes confère une visibilité et une dimension iconique au discours politique qui privilégie habituellement le son. *Gestual speech* consiste à isoler les gestes marquants et en capter l'essence.

À l'instar des travaux sur le mouvement de Pierre Bismuth ou encore de John Cage, *Gestual speech* trace, analyse et décompose les mouvements discursifs de l'orateur. De ces typologies sont générées des révolutions (via un logiciel en ligne) recréant une spatialisation du geste permettant sa pérennité et sa relecture. Ces mouvements analysés rythmiquement sont mis en « partition » sur une timeline. Cette ligne permet de signifier les temps forts du discours et de percevoir les modalités de combinaison du geste et de la parole lors du jeu oratoire. On en dégage une figure totémique, unique pour chaque orateur.

GESTUAL SPEECH, 2015

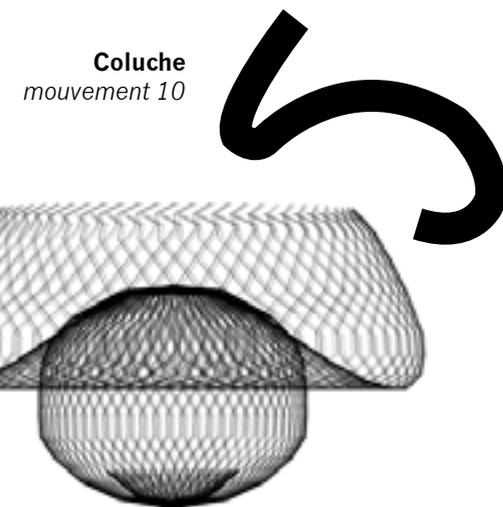
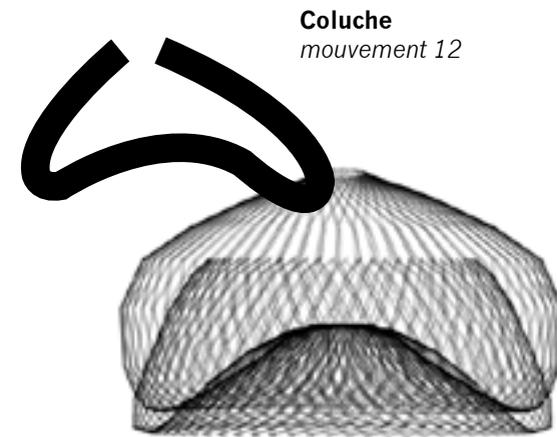
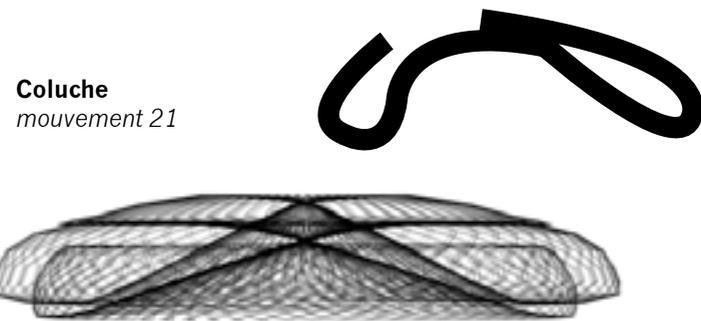
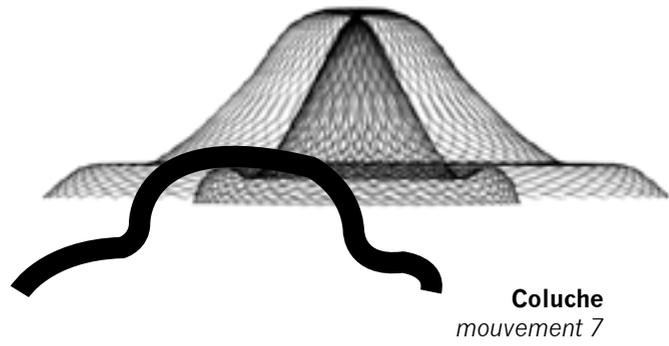
*projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.*



gestual speech

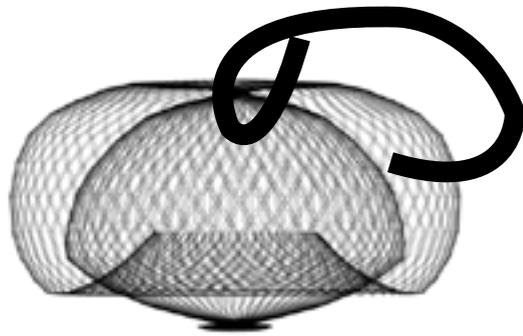
Enchaînement Coluche, 1983



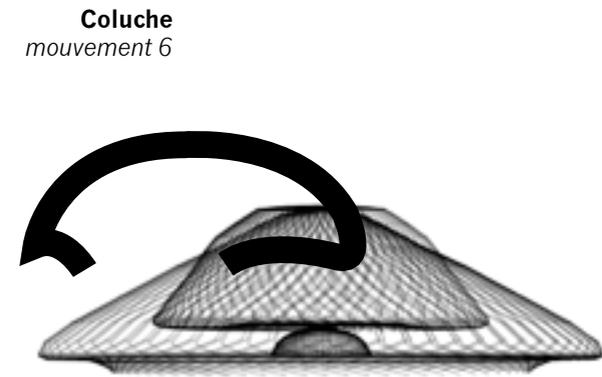


GESTUAL SPEECH, 2015

*projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.*

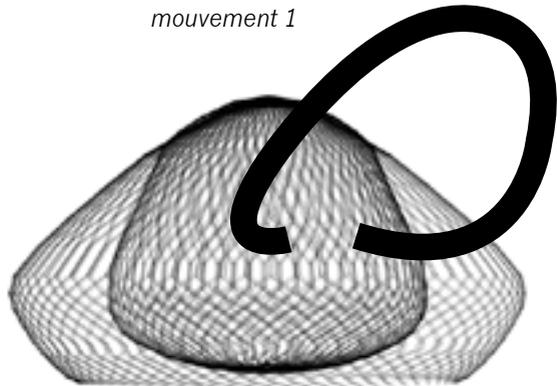


Coluche
mouvement 29

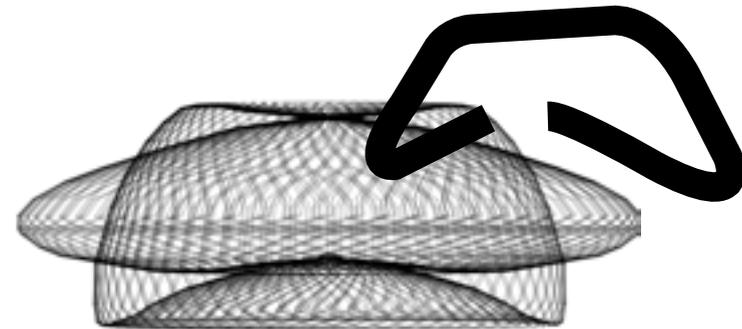


Coluche
mouvement 6

Coluche
mouvement 1



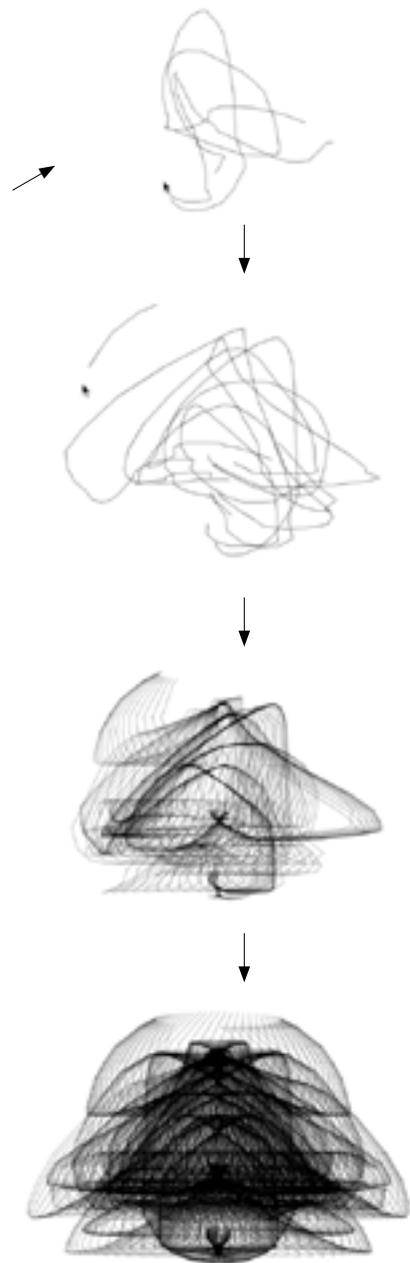
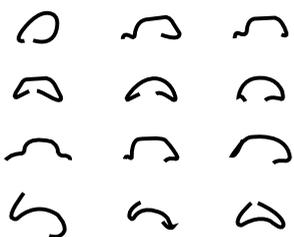
Coluche
mouvement 4



GESTUAL SPEECH, 2015

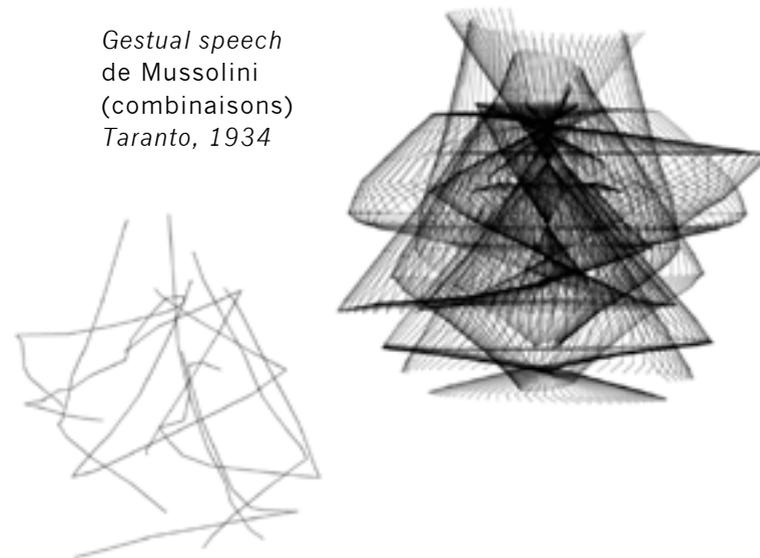
projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.

Processus

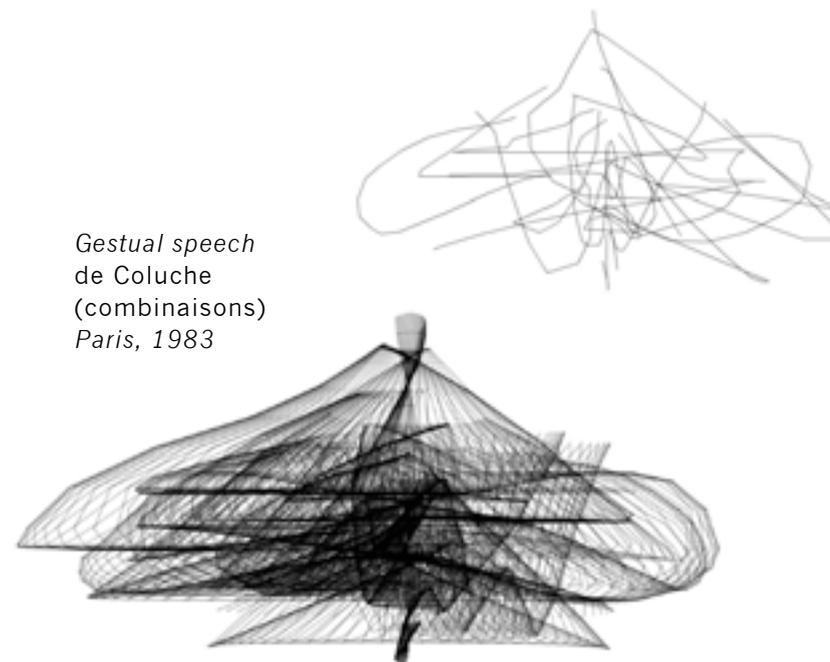


À l'instar de Pierre Bismuth,
les mouvements discursifs
de l'orateur (bras)
sont tracés puis décomposés
et analysés.
De ces typologies
sont générées
des révolutions (via un
logiciel en ligne) recréant
une spatialisation du geste
permettant sa perennité
et sa relecture.

Gestual speech
de Mussolini
(combinaisons)
Taranto, 1934

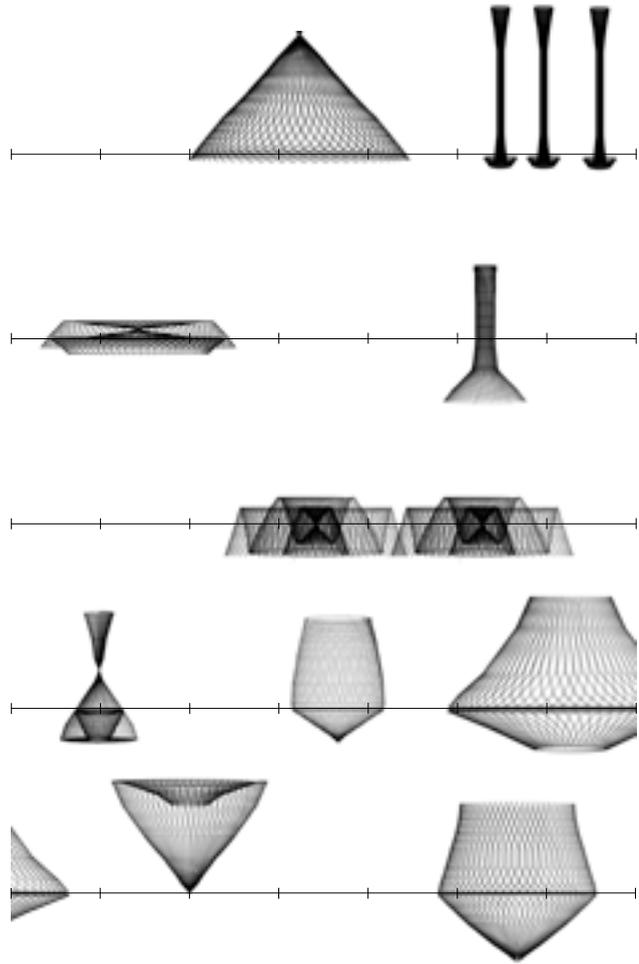


Gestual speech
de Coluche
(combinaisons)
Paris, 1983

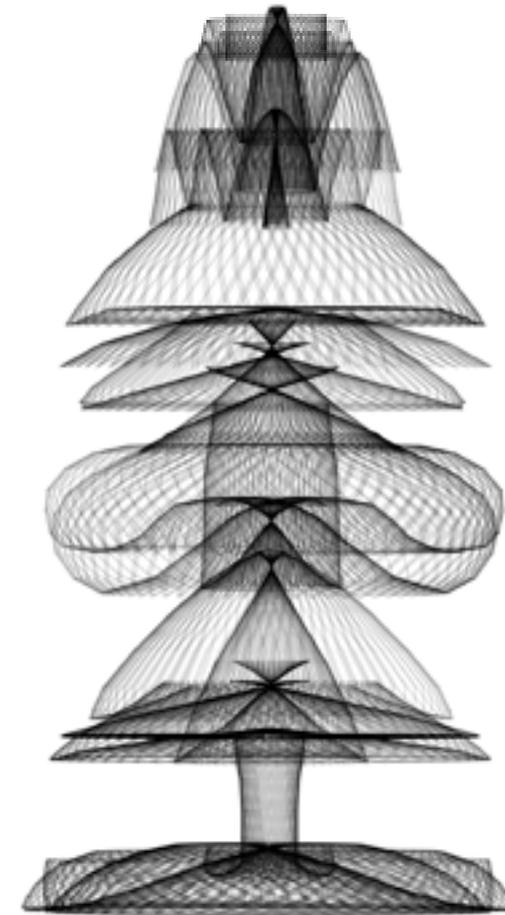


GESTUAL SPEECH, 2015

*projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.*



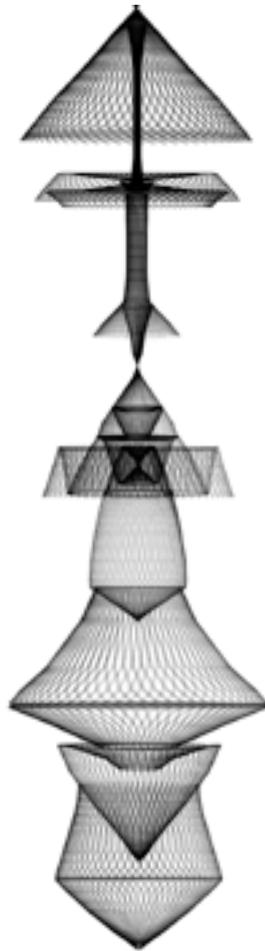
Gestual speech, Mussolini
movement 1, *Taranto, 1934*



Gestual speech de Mussolini
(temps forts combinés), *Taranto, 1934*

GESTUAL SPEECH, 2015

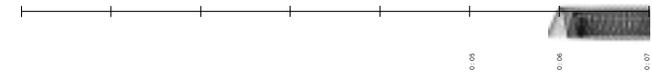
*projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.*



Gestual speech de Coluche,
(temps forts combinés), Paris, 1983

Gestual speech de Coluche

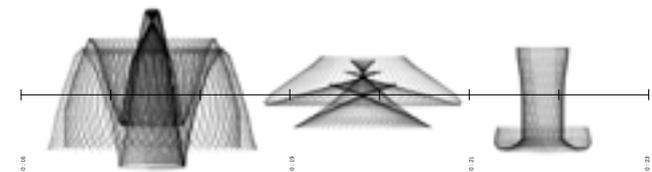
Paris, 1983



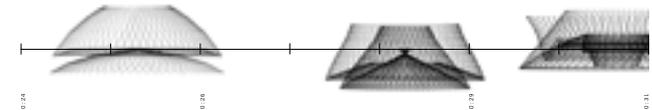
En France on est dans la
merde. C'est-à-dire que moi
personnellement ça va j'ai



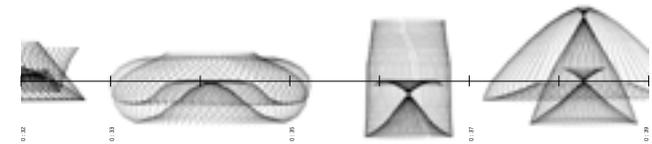
gagné du pognon et je le dis tout le temps j'en ai rien à foutre je vais me
tirer. Mais pour ceux qui sont obligés de rester, c'est vraiment le bordel.
C'est vraiment pas bien.



Il y a une pyramide sociale où il y a un mec qui est en haut. Giscard. Vous
me direz il y a du vent en ce moment là-haut, parce qu'il y beaucoup de
mec qui veulent sa place.



Plus on descend plus on est nombreux. Et quand on arrive ne bas on est
vraiment dans la merde.

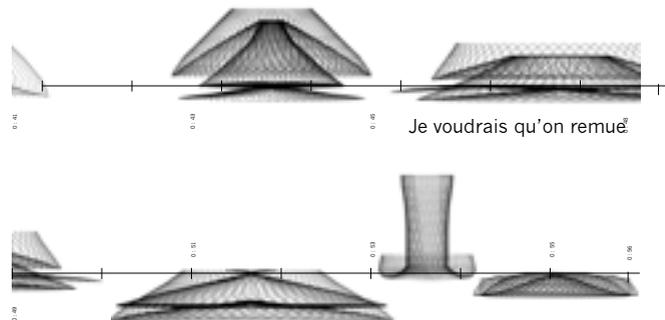


Alors moi ce que je voudrais c'est qu'on remue la merde de manière à ce
que vraiment, c'est vraiment une histoire de merde ma candidature.

GESTUAL SPEECH, 2015

projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.

vues de l'exposition



Je voudrais qu'on remue⁹

la merde et que l'odeur monte jusqu'au nez des mecs qui dirigent et qu'au lieu d'être tournés vers l'extérieur du pays qu'ils se tournent un peu vers l'intérieur et qu'ils disent qu'est-ce qu'y a, qu'est-ce qui se passe, qu'est-ce qu'ils ont cela on leur prend tout leur pognon.

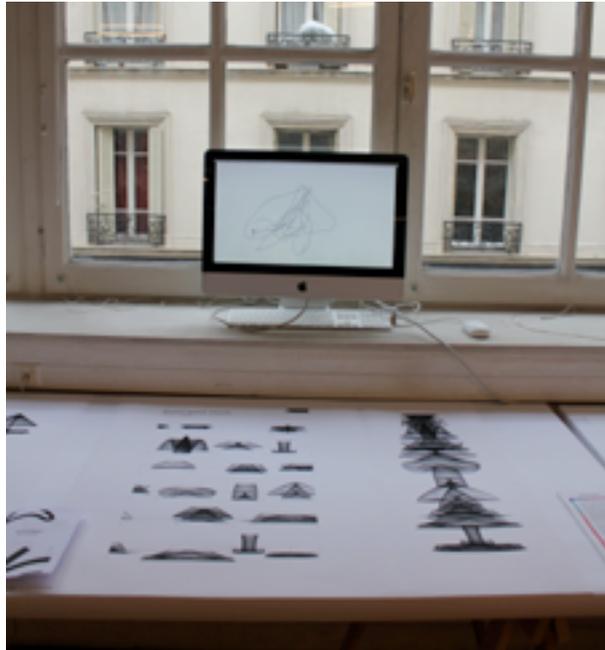
*Mise en « partition »
des mouvements de Mussolini
et de Coluche. Sur une timeline,
on peut constater la rythmique
et les respirations gestuelles.
La ligne permet de signifier
les ascensions, pics. On isole
ainsi les temps forts du discours
et comment se combine le geste
et la parole lors du jeu oratoire.
On en dégage une figure totemique.*



GESTUAL SPEECH, 2015

*projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci
les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.*

vues de l'exposition Phénorama





GESTUAL SPEECH, 2015

projet personnel réalisé lors du workshop Phénorama à l'ensci les ateliers, sur la recherche d'un avatar numérique du geste.

Gestual speech se présente comme un laboratoire d'étude du geste politique. Le langage corporel a un réel effet sur notre capacité à communiquer. L'image visuelle d'un homme politique marque les esprits plus que les mots qu'il prononce. Le discours est un lieu de théâtralisation. Au discours s'ajoute le langage non verbal. Les gestes des mains sont prépondérants dans l'exercice oratoire, chaque geste est pensé, orchestré, porteur de sens. L'analyse de ces gestes confère une visibilité et une dimension iconique au discours politique qui privilégie habituellement le son. *Gestual speech* consiste à isoler les gestes marquants et en capter l'essence.

À l'instar des travaux sur le mouvement de Pierre Bismuth ou encore de John Cage, *Gestual speech* trace, analyse et décompose les mouvements discursifs de l'orateur. De ces typologies sont générées des révolutions (via un logiciel en ligne) recréant une spatialisation du geste permettant sa pérennité et sa relecture. Ces mouvements analysés rythmiquement sont mis en « partition » sur une timeline. Cette ligne permet de signifier les temps forts du discours et de percevoir les modalités de combinaison du geste et de la parole lors du jeu oratoire. On en dégage une figure totémique, unique pour chaque orateur.

Colophon

Cet ouvrage a été réalisé en New gothic MT / la reliure est réalisée
en dos carré collé : assemblé, grecqué et collé à la main /
en trois exemplaires.

