

Synthèse

Le geste uniforme

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,
Promotion 2016 - 2018

Lycée
Denis Diderot

01/03

Synthèse

—

Sommaire

Remerciements /5

Introduction /7—8

I — Le développement du geste /11—15

a — L'hominisation de l'Homme /11—13

b — Le corps comme structure social /13—15

II — La dérélliction du geste /17—34

a — D'un ordre matériel à un ordre mécanique /17—23

b — L'uniformisation du geste /23—34

III — La réinvention du geste /37—45

a — Une entente entre l'Homme et la machine /37—39

b — Une nouvelle appréhension du corps /40—45

Conclusion /47—49

Ressources /51—53

Iconographies /54—57

Synthèse

Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes. Je voudrais tout d'abord adresser toute ma gratitude et ma reconnaissance à l'équipe pédagogique pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Ensuite je voudrais exprimer mes remerciements à ma famille, mes amis et collègues qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche.

Synthèse

Introduction

1 – *Ce rapport à l'autre pouvant se décrire comme la proxémie (se référer au glossaire), terme inventé par Edward T.Hall décrit cette distance physique qui s'établit entre des personnes prises dans une interaction.*

Le geste, c'est cette matière, ce processus qui réunit à la fois le spirituel, le social et le culturel au sein d'une même et unique entité : *le corps*. Dans la façon dont le corps s'anime, le geste peut être cette trace invisible que nous percevons et qui nous dévoile certaines informations. Ayant la capacité de se manifester de plusieurs méthodes, ces renseignements peuvent au premier abord, témoigner de nos origines ethniques par l'éducation et l'héritage gestuel que nos parents nous en transmettent. Elles peuvent également, durant un échange avec un individu, qu'il soit verbal ou non, révéler notre rapport à l'autre¹, donnant la possibilité à notre corps, d'acquiescer une posture envers notre interlocuteur, tout en produisant spontanément des données, des gestes métalinguistiques, afin de se faire comprendre ou encore d'accentuer nos propos, de les mettre en valeur. Cependant, le geste ne s'arrête pas à ces uniques principes. Par son application, le geste participe à la construction d'un être - au - monde, une représentation de soi-même que nous véhiculons aux personnes qui nous entourent sur un plan socio-culturel. Il existe néanmoins une autre manière de bâtir cette représentation de nous-même par le geste, et elle passe par l'artisanat.

En outre, si nous abordons l'artisanat qui se souligne par la production abondante d'une panoplie de gestes de *faire*, permettant la fabrication d'outils et d'objets, il est possible de se rendre compte que cette pratique permet l'élaboration d'un savoir-être qui passe par le travail de l'artisan, qui s'attache à valoriser son savoir - faire ainsi que sa technique. Par conséquent, que ce soit d'un point de vue socio-culturel ou bien d'un point de vue du faire dans l'artisanat, le geste est de ce fait, ce nouage, cet élément concret d'un corps animé qui est l'expression même de la spécificité d'un être vivant. Toutefois, c'est au cours de ces dernières décennies

que le geste a connu un changement considérable. Par l'apparition de machines toujours plus imposantes, toujours plus intelligentes et de plus en plus autonomes, ce vecteur immuable se voit uniformisé suite à sa prolétarisation² qui a débuté durant la période industrielle et qui perdure encore aujourd'hui, dans une ère où les nouvelles technologies y gouvernent.

2 – *Se référer au glossaire.*

Dès lors, il nous est légitime de nous poser la question si nous n'assistons pas à une perte du geste lié à une maîtrise technique, à la constitution d'un geste habile, par l'emprise de la machine et des appareils technologiques. Est-il possible de se libérer de ce contrôle que ces dispositifs nous imposent, sans pour autant les rejeter, en travaillant conjointement avec eux, à une réinvention du geste, à une nouvelle manière de l'envisager ? C'est dans cette optique de répondre à ces questions que j'ai décidé dans un premier temps, d'aborder d'une façon plus anthropologique³ l'évolution du geste par le développement de l'Homme au travers de son hominisation⁴, causant de cette manière la fabrication des premiers outils, ainsi que de l'apparition des sociétés qui ont amené à l'expansion d'une maîtrise technique au travers des millénaires. Dans un second temps, j'aborderais les différents tournants qu'à connu le geste, par l'ordre technique qui marque le règne de l'artisan et du savoir-faire en passant par l'ordre industriel qui témoigne de la grammatisation du geste et la naissance des méga-machines, pour finir sur l'ordre technologique qui est le tournant décisif de l'uniformisation du geste, particulièrement grâce aux appareils technologiques. Enfin, dans un dernier temps, nous verrons qu'une réinvention du geste est possible par l'usage d'appareils technologiques, de capteurs nous permettant de percevoir notre corps et nos gestes d'une façon tout à fait inédite.

3 – *Se référer au glossaire.*

4 – *Se référer au glossaire.*

Première partie

Le développement du geste

A — L'hominisation de l'Homme

Avant que toute uniformisation du geste ne soit observable, le geste a connu avant ce fait majeur, plusieurs étapes qui l'on auparavant conduit à un haut degré technique. Mais avant d'aborder ce sujet, il est important de connaître le commencement, les origines qui ont permis au geste de renaître, d'avoir une autre utilité que celle de se mouvoir. Ces origines précisément, concernent ce que l'on appelle la bipédie, ce processus scientifique important de l'hominisation de l'Homme qui l'a fait se redresser, lui permettant une forte évolution du point de vue physiologique, et de l'accroissement de ses moyens techniques. Parmi les scientifiques, plusieurs théories sont avancées. Certaines d'entre elles s'opposent ou se complètent pour déterminer les causes qui ont poussé nos ancêtres australopithèques à adopter la position debout en se relevant sur leurs deux membres postérieurs. Ainsi, des théories émises par certains théoriciens amènent différentes réflexions. Pour Yves Coppens, celui-ci soulève en 1980 l'idée que l'Homme se serait dressé sur ses jambes afin de dominer les hautes herbes de la savane⁵. Par conséquent, l'Homme a pu anticiper les attaques d'éventuels prédateurs ou repérer plus facilement les sources de nourriture et les points d'eau. Pour Sir Alister Hardy, ce dernier en 1960 avance l'idée que l'Homme aurait appris à se tenir debout d'abord dans l'eau⁶, lui permettant de soulager une grande partie du poids de son corps et de faciliter grandement le passage à la bipédie. Une autre théorie suggérée par Gordon Hewes en 1961, associe la bipédie à la libération de la main et soutient que l'Homme se serait redressé pour porter davantage de nourriture dans ses mains, la quadrupédie étant inefficace⁷.

5 — « Théorie de l'East Side Story », *Hominidés*, www.hominides.com

6 — DUNNING Brian, « The Aquatic Ape Theory », *Skeptoid*, www.skeptoid.com

7 — « Bipédie », *Astronoo*, www.astronoo.com

Si aujourd'hui encore, les causes de la bipédie ne sont pas validées et sont toujours en discussions par tous les scientifiques, paléontologues, anthropologues et autres anatomistes, tous s'accordent sur une conséquence qu'a permise la bipédie : la libération des membres supérieurs et donc de la main. De cette façon, la libération de la main qui, d'après Amélie Balazut : « *Marque une animalité perdue à une humanité trouvée* »⁸ est ce fait déterminant qui inaugure un avant et un après pour l'Homme. Il est ce résultat de la bipédie qui métamorphose la main alors perçue auparavant comme un organe de locomotion quand l'Homme était encore quadrupède.

La bipédie et son résultat, qui est celui de la libération de la main, sont le témoignage d'un développement physiologique du corps, mais aussi d'un autre fait, celui du développement technique qui voit la main non plus comme un membre permettant de se mouvoir, mais bien comme un membre qui finit par devenir un attribut technique donnant la capacité entre autres, de saisir ou de manipuler. Par l'affranchissement de la main, l'Homme obtient la possibilité de créer et fabriquer, produisant de cette manière l'outil, marquant par sa réalisation, une nouvelle étape dans l'histoire de son hominisation. Ayant comme définition celui « *d'un instrument conçu et fabriqué pour accomplir un travail particulier* »⁹, l'outil signale par sa production, une nouvelle phase de l'évolution de l'être humain. D'ordre psychologique et neuronal, ce nouveau changement se démarque par le déverrouillage pré-frontal de la tête et le développement du cerveau de l'Homme, témoignant de sa capacité à élaborer une pensée, de réfléchir à la conception d'un outil afin de répondre à une demande, à un problème posé. Bien avant que l'outil n'atteigne une forme pensée et réfléchit que nous lui connaissons comme le silex, donnant à voir un savoir-faire technique dans sa réalisation, l'outil a connu plusieurs stades d'évolutions, l'amenant d'un état primitif à une qualité plus étudiée. Le premier stade de cette évolution, qui donne à voir l'emploi d'éléments naturels comme les coquilles de moules ou de coquilles St-Jacques, laissent percevoir une utilisation sommaire de ces ustensiles rudimentaires, n'ayant comme seules fonctions de prendre de l'eau, de couper ou trancher.

8 – Michel Guérin - *émergence et apparence du geste*, Publications de l'Université de Provence – 12 décembre 2014, p.97

9 – <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/outil/56934?q=outil#56604>

Le deuxième stade quant à lui, amorce ce début de la modification d'un objet à l'aide des doigts ou des dents de l'Homme, rendant possible l'élaboration d'outils fabriqués à base de bois ou d'os plus performants, notamment pour la chasse.

Enfin, le troisième stade tâche de montrer la modification d'un objet à partir d'un autre objet. On pense à la fabrication et à l'utilisation des galets de rivière (galets aménagés ou chopper) pour casser ou enlever des parties d'autres galets dans l'intention de fabriquer des bifaces (-1 million d'années av. J.-C), galets taillés sur les deux faces. L'Homme évolue par ce fait, dans la technique de tenir ces galets, de les entrechoquer, de même que dans celle de travailler les bords, jusqu'à arriver à une arête taillée pratiquement rectiligne. L'amande Acheuléenne, qui est cet outil datant de -300 000 ans, représente au mieux ce travail autour de la pierre, cette intention, cette habileté que l'Homme a porté sur la fabrication d'instruments rudimentaires lui donnant l'occasion de dépouiller et de débiter le gibier.

B — Le corps comme structure social

Ce qui nous a été possible d'aborder précédemment, l'évolution de l'Homme dans sa posture et les différentes étapes de développement qu'a connues l'outil, ne concernent cependant qu'une époque où l'Homme n'avait pas encore atteint la forme que nous lui connaissons maintenant et qui perdure encore aujourd'hui, celle de *Homo Sapiens*. À la suite de ces divers événements, nous avons considéré l'Homme comme *phylum*, c'est-à-dire comme une suite logique d'individus se relayant dans le temps. Ces individus caractéristiques comme *Australanthrope* (-2 000 000 ans av. J.-C), *Archanthrope* (-1 000 000 ans av. J.-C) ou encore le *Paléanthrope* (-400 000 ans av. J.-C) ont accompagné le développement de la technique, du savoir-faire et de l'outil, tout en aboutissant vers *Homo sapiens*. C'est à partir de cette étape du développement de l'Homme, que l'on va assister à un accroissement du rythme des évolutions techniques ainsi que d'une forte avancée sociologique par la découverte de l'agriculture, conduisant *Homo sapiens* nomade, à devenir sédentaire.

Bien avant que les premières sociétés et cités ne voient le jour, *Homo sapiens*, c'est-à-dire l'Homme, est encore nomade. Les sociétés primitives, autrefois structurées en clans errants, profitent de la pêche, de la chasse et de la cueillette pour survivre, migrant vers un autre endroit quand les ressources devenaient moins abondantes. Cependant, après plusieurs millénaires de nomadisme, l'Homme commença peu à peu à arrêter de se déplacer. Cette immobilisation provoquée par des conditions climatiques avantageuses dans certaines régions, poussa l'Homme à établir de vastes étendues cultivables entraînant par la suite un rassemblement de tribus autour de lui. Cette concentration de clans apportant avec eux leurs propres héritages culturels et gestuels, provoqua néanmoins une dissonance, un contraste entre ces multiples communautés, ne permettant pas la coalition d'un groupe homogène. C'est bien avant de se rassembler autour de lieux consacrés à l'agriculture, que ces groupes hétéroclites, ce sont vu contraint de développer et de concevoir leurs propres savoirs et leurs propres manières de faire. Que ce soit dans la conception et la fabrication d'outils ou d'habitats, ces nouvelles avancées techniques engagent toute une élaboration du geste, afin de pouvoir survivre dans un milieu naturel avec ces conditions climatiques, zoologiques et matérielles. C'est au cœur de ces milieux hostiles, que ces tribus ont développées tout une gamme de schèmes gestuels¹⁰, de modèles de gestes propres à une communauté, amenant aisément à la transmission d'un savoir-faire, d'une tradition, d'une culture par l'instruction et l'intégration de ces archétypes au travers d'un individu. Ce répertoire de gestes dévoué à véhiculer les préceptes culturels, religieux ou encore sociaux du groupe, se transmettent à la future génération sous forme de traditions et de rites, devenant par le fait un héritage culturel et gestuel, façonnant l'identité de la tribu et de ses membres tout en consolidant sa fédération. C'est dans cette volonté d'unification de groupes discordants, que la synthèse des traditions, des schèmes gestuels ainsi que des savoirs culturels et techniques de chaque tribu se voit nécessaire, dans le but de créer un dictionnaire commun, provoquant une acculturation¹¹ et favorisant l'harmonisation d'un groupe, tout en entraînant l'émergence de sociétés hétéroclites partout dans le monde.

10 – Se référer au glossaire.

11 – Se référer au glossaire.

Suite aux regroupements des tribus nomades et à la création d'un répertoire commun de schèmes gestuels, rapidement, l'habitat s'améliore et du mobilier commence à apparaître, rendant tous déplacements difficiles. En conséquence de cette immobilisation, une hiérarchie va s'établir dans le groupe, conduisant à la répartition des tâches et à la division du travail, amenant des semblants de métiers comme potier, meunier, tanneur ou encore charpentier, favorisant par le fait l'expansion de cette nouvelle communauté. Toutefois, c'est autour des prémices d'un métier en particulier que va s'actionner l'émergence et le développement de cités-états. Le métier de forgeron se distingue de ses compères par son travail autour de la métallurgie, clé de voûte des sociétés qui sont en cours d'édification. La métallurgie dénote cette innovation et ce progrès technique qu'il y a autour du maniement et de la maîtrise des arts du feu. Au-delà de l'aspect pratique que cette discipline permet par la fabrication de récipients facilitant le transport et la conservation de denrées alimentaires, elle indique une maîtrise des températures allant de 500 et 1 000°. Ce n'est que vers 3 500 ans avant J.-C que cet usage du feu associé non plus au plâtre, à la céramique ou à la verrerie, mais bien au métal, marquera définitivement l'émergence des cités-états. Dans un premier temps utilisés dans l'armement, le métal et la métallurgie facilitent la protection des cités qui sont en plein essor. Ce n'est qu'après cette étape que ces deux composants seront utilisés dans notre quotidien, donnant notamment la possibilité aux paysans de troquer leurs houes de bois contre des houes métalliques, facilitant de cette façon, le confort et la productivité.

Dès lors, bien que la métallurgie ait donné lieu dans un premier temps à la production de céramiques afin d'améliorer l'entreposage et le transport de ressources alimentaires, cette dernière se voit accaparée à des fins militaires dans le but de protéger les sociétés en cours d'édification par la production d'armes. Ce n'est qu'ensuite que la métallurgie se dédiera à l'accroissement du confort des habitants, et ce, durant plusieurs millénaires.

Deuxième partie

La dérégulation du geste

A — D'un ordre matériel à un ordre mécanique

Précédemment, nous avons pu nous rendre compte que la sédentarisation et la métallurgie, ont donné lieu à la fondation des premières cités. En conséquence de l'édification de ces nouveaux lieux sociaux, la création de schèmes, de modèles gestuels communs se réalisent, par la synthèse des savoirs culturels de chaque tribu, amenant à la fédération d'un groupe uni, se différenciant des autres cités qui émergent un peu partout dans le monde.

Au milieu de cette acculturation, de ce rassemblement de savoirs liés aux traditions et aux cultures, nous assistons par ailleurs à un regroupement conséquent de connaissances, de techniques qui s'attachent à la production et la réalisation d'outils, de produits ou de tout autre objets. Ces techniques, qui sont ces actes qui suivent toute l'histoire de l'hominisation de l'Homme par leurs transmissions sous forme de schèmes, apparaissent initialement pour répondre à des besoins propres à un contexte particulier. Dans ces lieux où toutes les techniques se rejoignent, les cités finissent par mettre au premier plan l'artisan, cet individu aux capacités techniques, insondables, qui travaille la matière et qui va connaître dans cette ère marquée par l'artisanat, une grande notoriété.

L'artisan est de ce fait cette personne qui va occuper une place importante durant une grande partie de l'évolution des sociétés, de l'Antiquité jusqu'au XVIII^e siècle, jusqu'à la période pré-industrielle. En effet, il assure par l'emploi de son corps, notamment par l'usage de sa main et de son cerveau, l'ensemble des étapes de production. Il est selon Simon Sennett un *animal laborans*¹², un individu qui doit faire preuve d'intelligence lorsqu'il met en œuvre son savoir-faire pour fabriquer un objet. De ce fait, la conception

12 — Anne Jourdain, Richard Sennett - *ce que sait la main*, revues sociologies

et l'exécution vont de paire et permettent à l'artisan de produire un travail intelligent, un geste motivé¹³, d'une grande qualité technique, procurant aux personnes et à lui-même, un sentiment de satisfaction et de valorisation au travers de son travail tangible et sensible. Cet ordre technique qui favorise, l'apparition de *technai*, de techniques du corps et de savoir-faire toujours plus nombreux, laisse place à une période de prise de pouvoir de l'Homme sur son environnement. Par la profusion d'outils que la métallurgie consent, ces derniers deviennent ces prothèses, ces membres prolongeant et augmentant le corps faible de l'artisan. Ces panoplies instrumentales, qui par leurs utilisations, autorisent la création abondante de nouveaux schèmes, de nouveaux gestes dont ces derniers sont complémentaires aux outils conçus, deviennent ces membres prolongés qui accroissent la puissance motrice, la qualité et la précision gestuelle de l'artisan.

Dans l'intention de maîtriser et de connaître chaque spécificité de ses nouveaux ustensiles, l'artisan reproduit inlassablement ces nouveaux schèmes, qu'il inscrit constamment dans son propre répertoire gestuel par la répétition. Cette répétition de gestes finit par devenir une *routine*¹⁴, qui favorise l'acquisition de compétences, mais aussi l'innovation de ces schèmes par la rencontre d'échecs, d'erreurs. Dans le but de trouver une réponse à ces nouveaux obstacles, l'étude et le perfectionnement du geste de l'artisan deviennent primordiaux. Cette étude laisse de cette façon, libre court à l'artisan de modifier ces nouveaux modèles gestuels, afin d'établir une nouvelle approche, de développer une nouvelle technique, une nouvelle manière de lutter contre la matière, une nouvelle façon de faire. Nous pouvons prendre conscience de cette étude et de ce perfectionnement que le geste a reçu au cours des années par cette façon qu'à le forgeron du début du XX^e siècle de faire rebondir dans un premier temps le marteau sur l'enclume, avant de saisir pleinement l'outil et de l'affecter de sa force motrice sur le métal. Cette étape importante, réduit par son maniement tout risques de blessures musculaires ou de retour de force durant la rencontre entre l'outil et la matière tout en produisant un effet optimal.

13 – Se référer au glossaire.

14 – Se référer au glossaire.

15 — André Leroi-Gourhan - *le geste et la parole 2, la mémoire et les rythmes*, Albin Michel, 1 février 1965, p.43

Pendant des siècles, l'ordre technique a donc été ce grand pourvoyeur de nouveaux gestes, donnant lieu à l'apparition importante et à la création foisonnante de ces nouvelles manières de faire. Jusqu'à la période pré-industrielle, nous assistons à cette co-évolution de l'Homme, de ses prothèses, de sa technique et de sa gestuelle qui participent à cet embellissement du quotidien, à cette construction symbolique du monde. L'Homme par sa grande maîtrise technique, va par l'usage de son outil prothétique, figurant l'extension de son muscle à la fois pour l'aider à surmonter les obstacles ainsi que pour perfectionner son geste, produire un geste représentatif de ces capacités, par l'effort musculaire de son corps.

Outre les outils, les machines qui ont vu le jour depuis l'antiquité, ne sont cependant, pas en reste. Elles révèlent au cours des temps, les procédés mis en place par l'Homme pour découpler sa force motrice, dans l'intention de soumettre son action sur son environnement. Par l'usage d'animaux, de poulies dans les grues antiques¹⁵ ou encore des éléments (le moulin à vent ou hydraulique étant ces engins techniques qui illustrent parfaitement cette domination), les machines symbolisent dès lors, la conquête de l'Homme sur la nature, cette maîtrise des conditions naturelles afin de déplacer, soulever ou découper des supports denses et imposants avec facilité. Cependant, ces machines qui trouvent leurs alimentations énergétiques par leurs dominations sur les éléments, se voient connaître un tournant inattendu par la découverte d'un nouveau combustible, le charbon, conduisant ces machines mécaniques tributaires de la nature à s'en détacher, entraînant de cette façon, à un changement majeur dans l'histoire de l'humanité. En effet, depuis l'Âge du Bronze (-2 500 à -1 000 ans av. J.-C) et le XVIII^e siècle, aucune avancée importante n'a pu être constatée. Cependant, le charbon et plus particulièrement, la vapeur qui est le résultat du réchauffement de l'eau par le nouveau combustible, va amener dans cette nouvelle ère mécanique, son lot de modifications, notamment à l'égard de l'extériorisation du muscle de l'artisan, provoquant l'avènement de la *méga-machine*, cet engin mécanique chamboulant les méthodes de productions et d'exécutions.

Ce que l'on peut entendre par méga-machine, c'est ce type d'instrument considérable par son échelle et par sa forme, que la révolution industrielle a apporté au

monde, capable de produire de l'énergie par accumulation d'énergies non - animal et non - humaine. Non pas une machine apte à produire une énergie dépendante de la nature comme les moulins à vent ou hydrauliques ou apte à transformer de l'énergie, mais bien celle apte à stocker de l'énergie virtuelle pour l'utiliser plus tard, comme, la machine à vapeur. Néanmoins, le nouveau carburant que gagne la méga - machine, ne signifie cependant pas son autonomisation motrice, car elle nécessite encore l'action de l'ouvrier afin de l'alimenter, bien que ce dernier ne soit considéré que comme une variable. En effet, contrairement à l'époque pré-industrielle où l'Homme était un élément constant dans la fabrication et la machine une variable, pouvant être changée pour des besoins techniques ou pratiques, la situation industrielle voit l'inverse. L'Homme ne devient plus qu'une variable, remplacé par un autre Homme pendant le travail alors que la machine elle, devient une constante. C'est dans ce contexte où l'ouvrier, étant devenu un simple facteur, se voit imposer par l'autorité de la méga - machine, à une *déculturation technique*¹⁶, introduisant cette rupture entre la main et le cerveau entre l'exécution et la conception. Auparavant durant l'âge de la technique, la main et le cerveau travaillaient ensemble pour concevoir et réaliser un objet, un outil par une activité praxique¹⁷ du geste. À l'époque industrielle, la suprématie du cerveau se consacre dorénavant à la main. Cette suprématie se manifeste par l'observation que le cerveau fait des facultés de la main afin d'analyser, de grammatiser¹⁸ et de compartimenter les différents schèmes que ce membre a acquis, afin de les réduire à une suite de modèles gestuels élémentaires. Ces analyses permettent de ce fait, de déplacer les gestes de l'artisan à la méga - machine, lui permettant d'imiter au mieux le maître fabricant pour pouvoir se passer de lui et de faire de la main un organe désuet et inutile. Par conséquent, ces extractions enclenchées vont modifier les manières de travailler de l'ouvrier, qui autrefois était qualifié et assistait à toutes les étapes de productions, pour se voir attribuer une nouvelle manière de procéder par la division des tâches avec le *Taylorisme*¹⁹. Ce système qui apporte avec lui de nouveaux procédés de fabrications, change complètement l'organisation de l'ouvrier qui ne fait maintenant partie, que d'une courte étape de la fabrication d'un produit en répétant les mêmes gestes alors qu'auparavant, il participait à chaque stade de fabrication d'un objet.

16 – Se référer au glossaire.

17 – Se référer au glossaire.

18 – Se référer au glossaire.

19 – Se référer au glossaire.

Cette aliénation de l'Homme par la méga - machine qui entraîne une soumission à cette nouvelle force, amène en plus de sa déculturation, à sa *désindividuation*²⁰, produisant la perte d'appartenance à un groupe (la machine s'étant appropriée les capacités techniques de l'humanité, elle réunit sous une même classe, tous les Hommes qui sont ainsi égaux) et une perte d'émotion humaine. Le rôle de l'ouvrier n'est plus de concevoir un produit beau, valorisant sa maîtrise, de rechercher la création pendant le geste de faire quand les mains élaborent des nouvelles idées, des prototypes, pendant leurs luttes contre un matériau brut. Son rôle se tourne vers la manufacture industrielle, portant son attention par la fabrication et la reproduction de stéréotypes, ayant comme but de faire du profit, ne se posant pas la question de l'utilité des marchandises une fois fabriquées. Le geste n'est plus un geste qui est toujours pensé, réalisé et fait pour autrui comme auparavant. Il devient un geste absurde, oubliant l'objet, l'outil original étant le modèle servant à sa reproduction. Par l'usage des méga - machines qui ont changé son rapport à la matière, l'ouvrier ignore comment travailler les matériaux, comment exercer avec les contraintes de la matière. En introduisant du bois dans une machine afin qu'il en sorte des lames de parquets standard, le fil et les nœuds du bois sont éclipsés. Ainsi, la machine ôte au travailleur qui s'ennuie, tout plaisir dans son travail, tout sentiment ou émotion humaine considérée comme une friction dans un engrenage mécanique, comme une nuisance à éliminer. De cette façon, l'ouvrier perd l'espoir d'être reconnu dans son travail et d'y exceller. Ne pratiquant plus le geste de faire pour autrui, l'artisan et la main, souffrent puisqu'ils ne pratiquent plus.

Malgré le fait que nous assistons à une forte influence de cette période, orientée sur la reproduction, il est cependant intéressant de voir que, même si les gestes techniques ont été délaissés, ils n'ont pas pour autant été abandonnés. Le progrès technique, dans sa course à la maîtrise de son univers par l'Homme, a longtemps été un opérateur majeur dans l'accroissement du catalogue gestuel humain. Le tournant industriel, qui peut se définir comme la mise en sous-traitance du geste technique de l'Homme, a amené une perte nette dans la surabondance de gestes. Néanmoins, ces derniers resurgissent alors dans l'ordre esthétique, dans le but de répondre à des motivations érotiques.

Les objets finissent par redevenir les grands pourvoyeurs de nouveaux gestes, dans cette nouvelle sphère dédiée aux loisirs. Pour autant, il ne s'agit plus des outils extraits du monde professionnel, qui sont la concrétisation de la volonté de l'ordre technique. Il s'agit des produits, conçus par une société de consommation et de loisirs, envahissant notre sphère privée, répondant aux besoins de l'ordre esthétique. Ainsi, ces gestes possédant une forte habilité technique, finissent par retrouver leurs fonctions initiales, celle de proposer des prothèses complémentaires, de permettre la production de nouveaux schèmes. Nous pouvons noter que l'industrie n'a pas tué le geste, elle l'a juste déporté, d'un domaine technique et artisanal, vers un domaine esthétique. Par ce déplacement du geste dans la sphère esthétique, la société capitaliste a su habilement récupérer à son compte le corps en le transformant en un jeu divertissant et ostentatoire. C'est notamment par la culture de masse, dans la publicité et dans la mode plus particulièrement, que le corps va être sacralisé et devenir un objet de consommation démesuré. Le corps devient un signe ou un vecteur de distinction sociale, de différenciation par rapport à autrui. Il finit par devenir un patrimoine que l'on manipule en lui ajoutant ou retirant de multiples signifiants favorisant la différenciation sociale. Le corps devient en tant qu'objet de sacralisation, un outil conséquent de contrôle et de maintien de l'ordre social à travers le culte de consommation du corps, se préservant et se renforçant tout un système de valeurs individualiste et de structures sociales qui lui sont liées. Un autre domaine se voit aussi touché par cette réflexion esthétique du corps, celui du sport. Cette discipline qui prétend libérer le corps par le mouvement, l'aliène ou du moins le manipule idéologiquement. Le sportif, en compétition avec ses adversaires, doit produire un résultat efficace qui est la conséquence d'un apprentissage, d'une répétition et d'une mécanisation du geste. C'est par l'addition de ces facteurs que le sportif finit par aboutir à la production d'un beau geste.

Il a fallu ainsi moins d'un siècle pour changer notre façon d'appréhender le geste, de changer notre rapport à la matière et notre façon de produire. À l'opposé de l'ère de la technique qui a duré plusieurs millénaires et qui se démarque par la forte technicité de l'artisan, de sa maîtrise gestuelle, l'ère industrielle se détermine comme la grande faucheuse de gestes annonçant leurs prolétarisations par l'apparition des méga-machines qui

détachent l'outil de la main, vers la machine qui se rapproche du cerveau. L'outil qui autrefois a emmagasiné l'expérience, a été le prolongement du corps de l'artisan afin de l'assister, de valoriser son travail et d'être un soutien dans sa lutte contre la matière par des gestes hétéroclites, se voit répéter indéfiniment la même tâche. Le geste ne devient plus un geste d'effort pensé pour autrui, il devient un geste répétitif, ennuyeux et absurde rendant la main désuète et inutile. Cependant, les gestes orientés à la production professionnelle de produits et qui ont été abandonnés par la révolution industrielle, réapparaissent dans une sphère esthétique dans nos sociétés. Ils s'intègrent dans nos objets, retrouvant par ailleurs leurs fonctions initiales qui ont été rejetées par la méga-machine, la possibilité de produire de nouveaux schèmes, de produire de nouveaux gestes dans une dimension du beau. Le corps et le geste, tout deux immergés dans cette société de consommation, transforment le corps comme un objet sacré, devenant un signe de distinction sociale, de différenciation par rapport à autrui et pouvant être manipulé.

B — L'uniformisation du geste

Le XIX^e siècle a produit des monstres dont beaucoup survivent encore. Ces machines sans système nerveux, faisant de la main un organe inutile et reniant tout sentiments humains, finissent par provoquer une prolétarianisation du geste par sa grammatisation. Cependant, par leurs suprématies sur l'ouvrier, elles créent un paradoxe. Bien qu'ayant acquis une nouvelle source énergétique leur permettant de répéter le même type de schèmes élémentaires indéfiniment, elles requièrent cependant le concours constant d'une variable humaine afin de les nourrir, de les alimenter. Néanmoins, c'est au cours du XX^e siècle que les perfectionnements dans l'usage de l'électricité vont permettre à ces instruments volumineux de gagner une automotricité, extériorisant définitivement la force motrice de l'ouvrier. Par ailleurs, aux alentours des années 1950, la rencontre de deux domaines va ouvrir un nouveau champ de développement. L'électronique pouvant être représenté par le développement de dispositifs miniaturisés comme le microprocesseur et l'informatique, se caractérisant par la programmation et, le logiciel, deviennent les deux principes qui font basculer le monde dans un ordre technologique.

Dans cette nouvelle ère numérique, où les méga-machines sont devenus totalement autonomes énergiquement, l'électronique et l'informatique donnent la possibilité à ces engins titanesques, d'acquérir une intelligence qu'elles ne possédaient pas. Devenant ainsi des appareils technologiques qui une nouvelle fois, vont extérioriser une faculté de l'Homme, son intellect et sa cérébralité.

Parmi les nombreux appareils technologiques qui ont vu le jour, l'ordinateur qui est apparu au début du XX^e siècle, est cet instrument qui a connu un fort accroissement technologique par l'assemblage de l'électronique et de l'informatique devenant par la suite l'acteur fondamental du déploiement d'une société totalement informatisée. Par ses avantages comme étant un objet économiquement peu coûteux et pouvant être facilement reproductible à petit prix, l'ordinateur va s'immiscer dans les foyers. C'est à travers l'insertion et la propagation de ce nouvel outil dans nos sociétés, que vont s'imposer rapidement de nouveaux paradigmes, de nouvelles modalités de dialogue entre l'Homme et la machine, et qui se distinguent en deux domaines spécifiques : les modalités matérielles et les modalités immatérielles. Concernant les modalités matérielles, celles-ci regroupent le *clavier*, la *souris*, le *trackball* et le *joystick*. Étriquant²¹ notre corps, l'empêchant de se mouvoir librement et l'enfermant dans une gestualité réduite liée au mouvement du bras, du poignet et des doigts, ils sont ces accessoires tangibles permettant un échange, un dialogue, une interaction avec l'appareil. Quant aux modalités immatérielles qui se définissent par l'apparition des menus déroulants, la métaphore du bureau sur l'écran de l'appareil, les icônes et le WYSIWYG²², ces derniers s'intéressent à l'environnement numérique / virtuel, à cette profondeur qui se cache derrière l'écran de l'ordinateur.

Ainsi, ces nouvelles modalités qui ont émergé avec l'arrivée de l'ordinateur, vont s'imposer au point de s'accorder et de définir un nouveau modèle *standard*. Ce modèle commun et inédit va, après coup, finir par se généraliser et provoquer ce phénomène marquant de l'ordre technologique : la numérisation de tout l'environnement humain permettant la multiplication dans notre quotidien d'avatars de l'ordinateur.

21 – Qui prive d'ampleur, écourte, raccourcis, restreint

22 – Se référer au glossaire.

Par la création de nouveaux appareils tel que le smartphone, la télévision, la console ou l'appareil photo, la numérisation finit par se propager et s'impose au monde entier. Tout en infiltrant l'ensemble des expériences humaines et envahissant notre quotidien, ces appareils se disséminent rapidement et dans une plus grande envergure, dans tous les pans du réel, de notre société.

Dès lors, nous assistons par l'apparition d'objets connectés, à une technologisation, une numérisation du monde par un appareillage du réel pouvant se classer sous trois formes diverses :

La première forme d'appareillage, se consacre à la *sémiotisation du réel*. Par cette rencontre entre le réel et l'appareil, notre environnement devient un support de signes. Le réel devient une source d'informations qui est captée par l'appareil et les transmet par la suite à son utilisateur. Cette captation peut être une simple traduction informationnelle (ex : les compteurs de vitesse sur les vélos pour nous informer de notre rapidité, ou les GPS pour indiquer notre position) ou bien un véritable enrichissement de contenu (ex : les *QR codes* qui envahissent notre milieu que ce soit sur les bâtiments urbains ou à l'intérieur des journaux, donnant accès à toutes sortes de contenus numériques complémentaires). De ce fait, le réel devient ce support sur lequel vient s'apposer une fonctionnalité technologique, un point d'accès pour ouvrir à la possibilité d'un milieu technologique.

Quant à la deuxième forme d'appareillage, celle-ci concerne la *connexion du réel*, cette faculté qu'a l'individu ainsi appareillé à son outil technologique, de lui permettre de fonctionner, non pas de façon autonome, mais en adéquation, en association avec l'ensemble des services, des appareils, des ressources, des possibilités que la technologie propose en tant que réseau global de connectivité. La technologie est ce tissu dense, et se densifiant graduellement, qui se forme par l'ensemble des appareils, telles que les télévisions connectées, les montres connectées, qui créent une interconnexion généralisable, un réseau global tenant en permanence un individu relié à l'infrastructure technologique. *L' homo technologicus*²³ comme le surnomme Pascal Krajewski, est cet individu accompagné d'appareils de prolongement du réel, l'aidant et le conseillant, lui donnant accès à une sphère de services associés et lui permettant de se brancher aux relais spécialisés répartis

23 – *Op. cit.*, Michel Guérin, p. 37

à la surface du globe. Par conséquent, ces appareils qui soutiennent et rendent service à leurs usagers, deviennent ces interfaces obligées et constantes dans nos relations aux objets et aux autres, produisant ce nouveau rapport au monde, celui d'un *être-au-monde artificiel*²⁴. Ils deviennent ces outils qui constamment améliorent leurs qualités et leurs services tout en diminuant leur encombrement (ex : le smartphone avec le kit main-libre, libérant notre main de la gêne occasionnée par la préhension²⁵ de l'appareil). Cherchant à se faire les moins perceptibles possible tout en étant toujours plus présents en se rendant indispensables, ils doivent s'affirmer en toutes circonstances comme les partenaires nécessaires à notre relation au monde. Par ces outils prothétiques qui n'augmentent pas notre corps d'une force motrice conséquente, mais qui nous permettent d'être reliés à un réseau total, n'importe quel individu n'a plus le même corps, la même espérance de vie. Personne ne communique plus de la même façon, ne perçoit plus le même monde, ne vit plus dans la même nature, n'habite plus le même espace. Par leurs smartphones et objets connectés, ils accèdent à toutes les informations dont ils ont besoin, comme leurs coordonnées GPS afin d'accéder à certains lieux. Aucun individu possédant un appareil technologique n'a besoin de retenir n'importe quelles informations, un moteur de recherche s'en charge. Désormais, nous pouvons constater que la tête des individus appartenant à une génération technologique, connectée, se voit affublée d'une tête mieux faite que pleine, n'ayant plus à travailler dur pour apprendre le savoir alors que celle-ci peut être trouvée sur *Wikipédia*.

L' homo technologicus finit par devenir un *homo hypertechnologicus*²⁶, cet Homme désensibilisé, défait de ses propres sens, ne prenant le pouls du monde et de son environnement direct que par le biais d'écrans informationnels. Il n'aura pas besoin d'ouvrir la fenêtre pour savoir si dehors il fait beau, son appareil technologique qui est son radio-réveil lui aura déjà annoncé la nouvelle dès son réveil.

La troisième et dernière forme d'appareillage que nous pouvons relever est la *cybernatisation du réel*. La cybernétique²⁷ qui est cette science du contrôle des systèmes, peut être définie comme un ensemble d'éléments en interaction, consistant en des échanges

24 – Pascal Krajewski - *La geste des gestes* (extrait), revue APPAREIL, n°8 - 2011, p.10

25 – Se référer au glossaire.

26 – Pascal Krajewski - *La Perceuse et la girouette*, Médium, n°22, janvier-mars 2010, p.23

27 – Se référer au glossaire.

de matières, d'énergies, ou d'informations. Elle permet à la machine, d'acquérir un système nerveux, une faculté de *rétroaction* (du *feedback* en anglais), lui permettant de s'autoréguler par une analyse globale de ses interactions ainsi que des éléments qui l'entourent. Le réel n'est plus seulement un espace neutre de signes présentant un excès d'informations, il est aussi un ensemble composé de réseaux et d'individus qui interagissent entre eux. La cybernétisation du réel s'introduit, comme pour l'apparition des modalités liées à l'arrivée de l'ordinateur, dans toutes les parties de notre environnement. Elle se manifeste notamment par la transformation des équipements techniques, qui intègrent des fonctions, des organes technologiques les changeant en appareils. De ce fait, l'appareillage cybernétique de machines comme l'avion, provoque un changement dans leurs systèmes de commandes électro-mécaniques pour des commandes numériques, comme les voitures qui finissent par se couvrir d'interfaces IHM (Interface Homme-Machine) et ne pouvant être réparés par un non-initié à l'informatique. Cela implique donc un remplacement des modes de pilotage d'origine mécanique par un unique modèle cybernétique et l'import d'un module de commande standard à des fins de précision, de vitesse et d'*interopérabilité*²⁸. Ainsi, chaque appareil technologique conçu et fabriqué, se voit affublé d'un même système de commandes, construit habituellement avec les mêmes composants.

Parmi les composants les plus fréquemment utilisés dans tous les types d'appareillage du réel (sémiotisation, connexion et cybernatisation), de même que dans nos engins technologiques (ex: nos smartphones, les plaques de cuisson, etc.), l'*interface* est la plus récurrente. Elle est cette substance pouvant être qualifiée comme le nouveau mode de relation entre l'Homme et les objets technologiques qui l'entourent, devançant les instruments précédents comme le *clavier*, le *joystick* ou encore la *souris*. Elle représente ce point d'entrée, ce point de contact, de déclenchement, de contrôle et de sortie de l'expérience interactive. Elle est cet élément qui interdit toutes conceptions d'expériences d'où il serait absent. Par son autorité et sa nécessité, l'interface ne peut être oubliée. C'est par son usage, que l'émergence d'un type de geste spécifique se dessine. Celui d'un geste interfacé, un geste ergonomique, concentrant ses qualités dans la précision, dans la dépense insignifiante d'énergie et se définissant

comme étant l'ensemble des gestes employés spécifiquement dans un contexte technologique. Bien qu'il tente d'englober sous son nom tous ces gestes dédiés à l'interaction entre l'Homme et la machine par l'interface, le geste interfacé se démarque notamment par les deux modes d'interfaçages qui sont l'interfaçage *dématérialisé* et de l'interfaçage *matérialisé*, n'offrant pas les mêmes rapports au corps et aux gestes.

Le mode d'interfaçage dématérialisé va concerner le corps, non pas comme un organisme doté d'une conscience, mais comme une donnée. De nos jours, le corps est directement capté par des dispositifs, par des appareils de haute technologie discrets, invisibles. Les capteurs binaires de notre quotidien offrent cet interfaçage dématérialisé produisant des corps sémiotisés, actionnant l'ouverture des portes des magasins et les jets d'eau des toilettes publiques. Le corps de l'utilisateur n'est plus recherché pour lui-même, pour son registre moteur, mais seulement en tant que transmetteur d'informations au système technologique.

Il n'y a plus ici de lutte entre un corps en chair et un appareil partenaire de gestes comme auparavant dans l'ère technique ou l'outil et l'artisan travaillaient conjointement afin de réaliser un même objectif. Il y a un ordre à émettre vers un appareil invisible et masqué, par un corps qui, ce faisant, endosse inconsciemment le protocole, les conventions d'utilisations de l'appareil, réclamant au corps une dépense énergétique moindre. Par conséquent, le geste n'est plus, il n'a plus besoin d'être employé, parce qu'il n'est plus utile, parce que sa finalité a déjà été anticipée ou transmise par un autre biais imperceptible. Il perd alors sa finalité première qui est de manipuler les objets concrets, devenant un code pur, capté par les dispositifs de télésurveillance camouflés autour de nous.

Le mode d'interfaçage matérialisé quant à lui, développe une méthode différente. Cette modalité qui passe par un face-à-face avec l'appareil technologique, s'effectue généralement par l'écran tactile qui est cette matière permettant un échange avec l'appareil. L'écran tactile est cette surface prônant le règne des gestes qui coulent, qui frôlent, qui volent, sur un support lisse, n'opposant aucune rugosité.

Il est cette superficie qui use de moins en moins un corps de plus en plus technologiquement assisté, celui d'un *Homme superflu*, lissant son imagination dans un *monde plat*. De cette manière qu'a l'écran de produire un monde terne, cette volumétrie sensorielle qui expose la fluidité du geste, renvoie alors à la *liquidité* de l'information, finissant par exclure toutes marques, tous signes matérialistes du corps artisan tel que la corne aux doigts et la callosité de la main qui étaient ces stigmates faisant la fierté de l'artisan et révélateur d'un travail énergiquement éprouvant.

L'écran tactile qui montre une facilité dans son usage, finit par s'intégrer aux objets connectés laissant entrevoir l'hégémonie d'un certain modèle de geste tendant à s'uniformiser. Si nous faisons une mise au point des gestes que nous produisons dans nos échanges avec nos appareils technologiques, nous nous apercevons que les mêmes gestes gouvernent. Les enfants de cette génération, nativement technologiques, se retrouvent sans aucune difficulté pour manipuler un appareil, pour s'en servir ou de passer d'un appareil à un autre car ils fonctionnent selon la même logique. Par les différents signaux comme le carré plein pour la fonction *stop*, le rond vide pour la fonction *allumage/extinction* et le triangle orienté à droite, représentant la fonction *play*, cette logique propre à l'ordre technologique révèle la capacité qu'elle a eu de réduire des schèmes gestuels à quelques fonctions très simples et limités. Contrairement à l'ordre technique qui se démarquait par sa panoplie de gestes, l'ordre technologique qui se veut être une ère glorifiant une dépense minimale d'énergie, ce démarque par sa capacité à produire des schèmes gestuels plus simplifiés, mais tout aussi efficaces, ainsi que sur la réduction de l'ensemble des gestes témoignant du règne d'un unique modèle de geste : *le mouvement de l'index*. Ce mouvement trouve ses origines par le bouton, cet organe mécanique relevant de la sphère matérielle, qui permettait de laisser passer le courant sur un ordre, de faire passer le système d'un état allumé à un état éteint. Avec la technologie, ce composant mécanique est devenu de moins en moins volumineux, se présentant comme une surface quasi-plane sur les télévisions et les lecteurs DVD. Le bouton finit au cours des années par sa réduction matérielle, à se métamorphoser en icône. S'incrutant principalement au sein d'interfaces, d'écrans comme ceux des smartphones, il devient ce vecteur unique de chaque appareil technologique pouvant être activé simplement par

l'index et permettant d'enclencher l'action inscrite dans l'icône sélectionné, donnant accès à son utilisateur à une multitude de services, lui permettant d'interagir avec son environnement et les individus qui l'entourent. Par ce simple geste indexé, l'utilisateur se voit la possibilité de maîtriser tous les appareils environnants. L'électroménager, les plaques de cuisson, les télévisions, tous ces équipements technologiques tendent à fonctionner grâce à ce schéma unique de commande *indexé*, geste efficace, relativement uniforme, simple à pratiquer, précis et peu demandeur en énergie. Ce n'est plus le schéma fonctionnel de l'appareil qui dessine les grands traits de son usage comme auparavant avec le marteau, qui laissait supposer un certain type d'action et d'usage. Dorénavant, c'est un unique spectre d'usage qui se propose quel que soit l'appareil concerné.

Dès lors, il devient facile de manipuler ces nouveaux instruments technologiques. Il suffit de savoir faire marcher un appareil, pour être capable de les faire fonctionner tous.

Suite à cette observation des deux modes d'interfaçages qui sont survenus par les systèmes d'appareillages de notre environnement, il nous est possible de remarquer que le rapport à notre corps et nos gestes se sont vu modifier. Quand l'interfaçage immatériel ne considère le corps que comme une donnée activant un code préprogrammé par sa captation, rendant le corps et le geste inutiles, l'interfaçage matériel lui, par certains composants tel que l'écran tactile, a rendu possible la manifestation de l'hégémonie d'un geste unique, celui du mouvement de l'index. De ce fait, le *geste interfacé* qui regroupe tous les gestes définissant le rapport que l'Homme entretient avec les objets technologiques, trouve dans l'interfaçage matériel, une variation spécifique. Ce geste uniforme de l'index est donc avantageux par sa pratique, par sa facilité d'utilisation pour tirer profit des outils technologiques qui est cependant limité et mono-tâche. Toutefois, bien qu'universel, ce mouvement monotone fait partie d'un ensemble de gestes simplifiés qui ont été produits spécifiquement à la communication entre l'utilisateur et la machine. Là où l'interface est cette fenêtre, ce portail permettant d'accéder à un monde virtuel, ces gestes décomplexés portant l'appellation de *gestes simples*, révèlent une nouvelle pratique du geste par les objets connectés.

Le geste simplexe est ce langage corporel adressé directement aux appareils technologiques. Il trouve son utilité généralement au sein des smartphones, par son emploi qui implique le mouvement du corps comme langage universel, comme un code reliant l'humain à l'appareil. En effet, si l'utilisateur veut se faire comprendre par celui-ci, il doit obéir à des règles de fonctionnement, de communication, fixées en conception et programmées. En devenant un code, le geste simplexe devient à la fois mouvement et signe, pouvant être directement intégré au programme d'exécution des tâches de l'appareil.

Dès lors, le geste simplexe une fois intégré aux appareils, universalise les gestes de commandes en fonctionnant selon des gestes apparemment plus instinctifs, puisque le code est directement inscrit dans le mouvement du corps. Pour illustrer ce propos, le geste-code de l'iPhone utilisé pour faire défiler les pages à l'écran, est un geste simplifié, une représentation schématique, une sorte de geste synthétique concentrant plusieurs des gestes usuellement utilisés pour tourner physiquement la page d'un livre. Le geste-code associé à l'agrandissement ou à la réduction d'une image fait quant à lui, référence au geste accompagnant la parole pour évoquer la taille d'un objet. Nous utilisons deux doigts, ou deux mains selon la taille de ce dernier. Ces gestes-codes sont avant d'être des méthodes de communications suite à la création et l'apparition des objets connectés, des gestes faisant parti de notre langage corporel bien avant l'émergence de l'ordre technologique. Il est néanmoins attrayant d'observer que, ces gestes-codes qui sont pour la plupart dédiés à des interfaces matérielles, s'utilisent de plus en plus au sein d'interfaces dématérialisées. Par l'invention de la *Kinect* de *Microsoft*, plus particulièrement la deuxième version, certains gestes peuvent être captés et reconnus par l'appareil, donnant l'occasion à un utilisateur de produire des formes particulières et d'interagir de manière différente.

Bien que le geste interfacé et tous les gestes que nous avons aperçus laissent supposer une quelconque capacité d'effectuer une pluralité de gestes, elle n'en n'est pas moins factice. Par l'intégration de protocoles ou de codes nous donnant la possibilité de communiquer avec les objets connectés, nous subissons un inversement de rôle.

À l'opposé de l'ordre technique où l'artisan employait un geste d'effort afin de dominer et de dompter son outil prothétique, l'ordre technologique voit par l'automatisation²⁹, l'extériorisation de la force motrice et de l'intellectuel de l'ouvrier, un contrôle exécuté par les appareils technologiques. Il existe en plus de ce contrôle gestique, une autre face sombre de ces gestes qui sont nés de ce nouvel ordre. En effet, ces gestes qui permettent l'activation de programmes ne sont pas neutres ou en tout cas, peuvent dans un avenir proche, l'être de moins en moins. Ces actions que nous réalisons chaque jour par le biais de nos appareils et qui sont ce lien direct entre l'interface et la technologie, se voient le risque d'être accaparés par des logiques économiques et industrielles.

Le geste simplexe *pincer*, conçu dans le but de réduire une image en pinçant l'écran, pourrait très bien faire partis ultérieurement de ses gestes liés à une marque d'appareils et interdit sur les autres, de même pour le *swipe*, le *scroll*, le *drag* ou bien le *tap*³⁰. En effet, *Google* a depuis 2013, breveté pour ses *Google Glass*, certains gestes, notamment celui du *cœur*. Ce geste commun à toutes et à tous pour déclarer sans langage verbal notre amour, trouve une nouvelle utilité dans l'appareil de *Google*, permettant notamment de *liker* une photo prise par ce dernier. La grande firme n'est pas la seule à procéder de cette manière, *Apple*, pionnier en matière technologique, s'est décidé en 2011 de poser des brevets sur des gestes encore inemployés³¹, de sorte que, quel que soit le contexte et le moment, un geste donné sera lié à une marque propriétaire, pour un type d'activation déterminé par elle. De ce fait, nous observons une vraie *privatisation* de nos gestes. Auparavant, nous étions libres d'exercer n'importe quel geste pour communiquer une idée, un propos, une émotion ou même dans le but de produire un objet, une œuvre. Maintenant produire un geste pourrait révéler notre appartenance à une marque. Nous pourrions dans un avenir proche être obligé de choisir certains appareils à cause des gestes que nous pourrions réaliser par leurs usages.

L'ordre technologique est cette période qui marque une uniformisation du geste, énergiquement peu demandeur. Par l'avènement des appareils, ces nouvelles machines qui ont pu gagner une nouvelle énergie comme l'électricité les rendant autonomes, ont de plus réussi à extérioriser les capacités cérébrales de l'Homme.

29 – Se référer au glossaire.

30 – Voir le travail de Nicolas Nova qui regroupe sur son site une majorité de gestes que nous produisons avec nos appareils chaque jour : <https://curiousrituals.wordpress.com/2012/09/03/curious-rituals-book/>

31 – L'artiste Julien Prévieux illustre cette liste croissante des gestes brevetés. Julien Prévieux, « What Shall We DoNext ? », depuis 2006, en ligne : <http://www.previeux.net/html/videos/Next.html>.

L'ordinateur est ce premier appareil qui a marqué notre entrée dans ce nouvel ordre par l'introduction de nouvelles modalités, de nouvelles manières d'appréhender ces nouveaux outils prothétiques. Par leurs arrivées, ces derniers ont envahi nos foyers et ont produit une généralisation d'un modèle commun de numérisation de notre environnement, du réel par son appareillage.

C'est par l'interface qu'il est possible de se rendre compte de tous ces changements. Passant par deux modes d'interfaçages, nous pouvons éprouver notre corps et nos gestes de façons différentes. Quand le mode d'interfaçage dématérialisé considère notre corps et nos gestes comme de simples informations, n'ayant plus aucunes utilités, le mode d'interfaçage matériel lui se réalise par un face-à-face entre l'Homme et son appareil. C'est notamment par l'écran tactile que ce tête-à-tête, cet échange s'effectue. Rendant le geste plus fluide, plus souple contrairement au *clavier*, au *joystick* ou encore à la *souris* qui étriquent le corps, l'écran tactile est cette ouverture au monde virtuel laissant émerger l'hégémonie d'un geste unique, celui du *mouvement indexé*.

Ce geste donne lieu à une utilisation simple et univoque de tous les appareils et supports technologiques bien que limité et monotone. Toutefois, ce geste uniforme de l'index fait partie d'un ensemble de gestes se nommant les gestes simplexes, spécifiquement dédiés à la communication, à l'échange entre l'Homme et la machine. Ces gestes simplifiés et synthétiques devenus des gestes-codes, trouvent leurs intérêts une fois intégrés dans les appareils afin de communiquer avec eux, dans le but d'accéder à leurs fonctionnalités.

Bien que ces nouveaux gestes élaborés donnent à discerner une multitude de gestes possible, elle est cependant factice. Nous assistons à une transition entre le geste d'effort qui marque le mouvement de l'artisan, à un geste contrôlé et imposé par nos appareils. De plus, il existe un danger quant à la liberté d'usage du geste. À l'opposé de l'ordre technique qui laisse la possibilité de réaliser un nombre incalculable de gestes sans aucune restriction, l'ordre technologique a amené cette notion de *privatisation* du geste que les marques brevettent, à des fins économiques et industriels. Par cette monopolisation de gestes produits par les marques, nous pouvons percevoir un avenir où nos gestes ne sont plus définis par nous-même, mais par les marques et les institutions.

Cet accaparement réalisé par les entreprises amène l'idée que nous serions autorisés ou non, à employer certains gestes, comme notamment celui du cœur qui appartient depuis 2013 à *Google* et qui ne peut être pratiqué sur aucun autre appareil technologique. Il reste maintenant à savoir s'il est plausible d'imaginer un avenir où le corps et le geste sont réinventés, libérés de ce contrôle imposé par les appareils qui produisent des schèmes limités, restreints par la généralisation, la synthétisation et la privatisation de nos extrémités.

Troisième partie

La réinvention du geste

A — Une entente entre l'Homme et la machine

Cette nouvelle ère technologique a autorisé la création de machines telles que les appareils, ces créatures avalant inlassablement nos forces motrices et intellectuels, réduisant et limitant nos capacités gestiques à l'exception de quelques mouvements simplifiés, imposés, nous permettant de rentrer en relations avec nos nouvelles prothèses numériques. C'est par l'utilisation de certaines substances telle que la programmation, menant à la création de logiciels, que ces instruments technologiques, ont eu la capacité de se doter d'une aura de complexité, de mystère. Depuis les années 60, notre ère, ainsi que notre culture ce sont softwarisée. L'ordinateur, suite à son introduction dans nos foyers, a provoqué une démocratisation massive des appareils ainsi que des logiciels, de la CAO³² rendant accessible la création. Par le biais des menus prédéfinis des logiciels, ces derniers permettent à l'utilisateur d'évacuer la difficulté en limitant la réflexion de l'utilisateur avec des choix donnés via l'interface. Sous cet air de facilité d'utilisation et de compréhension que l'ergonomie de l'interface laisse supposer, derrière cette présentation claire et limpide, ce cache une insondable et obscure difficulté. Derrière cette belle vitrine, se dissimule un code actionnant un programme difficilement compréhensible pour les non-initiés. L'utilisateur, n'étant pas forcément dans une optique d'apprentissage du fonctionnement de la machine, il l'utilise sans la comprendre. Il donne un ordre qui est exécuté et compris par un algorithme, mais le traitement des données et le résultat obtenu par la machine restent souvent un mystère pour lui. Ce processus entraîne avec la paresse humaine, une passivité face à la machine et en conséquence, la laisse évoluer par elle-même sans en faire l'apprentissage.

32 — Se référer au glossaire.

De fait, nous l'utilisons sans la comprendre. Cependant, bien que nous ne saisissons pas les mécanismes de ces appareils et des logiciels qui y sont intégrés, il nous est possible d'accéder à une qualité artisanale qui pour nous, sans apprentissage, serait difficile. C'est avec le développement des ordinateurs que le rapport au corps et à la fabrication ont été complètement modifiés. Nous ne sommes plus des acteurs qui réalisons, et, notre corps n'est plus blessé par un effort qu'il aurait pu faire. Maintenant, nous naissons avec le numérique entre les mains et donc la possibilité de créer sans passer par la pratique.

Par l'évolution et la démocratisation des ordinateurs et des logiciels, certains individus ont vu avec l'émergence de nouveaux procédés, la possibilité de créer pour soi, et plus facilement. Souhaitant s'échapper des commerces proposant des produits impersonnels, ces *ersatz*³³, ces copies fabriquées en quantités illimitées, détruisant la notion même de l'art, certaines personnes se sont mises à réaliser leurs propres objets personnels. L'arrivée et l'emploi de nouveaux outils n'impliquant que très peu de limitations, de contraintes, mise à part l'échelle des supports ou les matériaux de fabrication, permettent de grandes possibilités de création. En passant par des machines comme l'imprimante 3D, la découpe laser ou des logiciels Open Source³⁴ tels que *Blender*, *Pepakura* ou encore *123D Make*, ces derniers ont contribué à la production d'objets intimes. Toute personne se voit par le développement de ces nouveaux procédés, la capacité de devenir un créateur répondant à ses propres besoins, à ses propres envies. Avec l'utilisation de ces nouveaux outils, il n'est maintenant plus nécessaire de s'infliger une éducation, un apprentissage de ces nouvelles machines. Il n'est plus utile d'acquérir un savoir-faire. Contrairement aux anciennes communautés au temps du Moyen-âge, où il fallait débiter son apprentissage très jeune et où il était nécessaire de passer des décennies à apprendre une technique, un savoir-faire avant de passer maître, aujourd'hui l'apprentissage devient de plus en plus désuet. Par le progrès et l'extension de l'informatique, la pratique a fini par passer de physique à virtuelle. On ne conçoit plus par l'usage d'outils, de prothèses augmentant nos capacités physiques, mais par l'emploi de CAO, de logiciels permettant l'exploitation d'une machine pouvant reproduire ou exécuter des gestes précis que cette dernière a obtenu par la numérisation des savoir-faire et des compétences du maître artisan d'antan.

33 — Se référer au glossaire.

34 — Se référer au glossaire.

Toutefois, nous pouvons supposer un retour à l'artisanat dans le sens où l'individu a pensé son œuvre singulier et par ce fait, l'a créé grâce aux logiciels et aux machines. Cette volonté de vouloir et de pouvoir créer des produits plus personnels a fait apparaître un nouveau mouvement, le *Do It Yourself*. Ce traduisant en français par « *Faites-le vous-même* », cette nouvelle façon de faire, désigne toute activité où l'individu crée toutes sortes de produits, que ce soit des vêtements ou une application pour smartphone. Par sa forte aura artisanale, ce mouvement s'intéresse à cette idée de fabriquer des biens afin de conserver un peu de l'esprit de l'artisanat et échange ses connaissances et sa culture avec autrui. Ce partage de savoirs et de savoir-faire, participe à la construction de cette faculté à l'autonomie, à la *débrouille*, révélant un besoin de créer, de faire soi-même et de consommer de manière singulière.

Ces nouveaux outils de créations bien qu'incompréhensibles par leurs fonctionnements et leurs mécanismes, ne doivent pas pour autant être catégorisés comme des machines qu'il ne faut surtout pas employer. Ces dernières participent à la formation d'une nouvelle identité, par la personnalisation de notre environnement, nous sortant d'une certaine manière de cette industrialisation qui se démarque par sa grande manufacture de produits. Par l'emploi de logiciels et de CAO, il est dorénavant possible à toute personne de concevoir et de réaliser tout et n'importe quoi, avec une qualité se rapprochant du savoir-faire de l'artisan. Le geste et le corps de l'utilisateur sont certes peu utiles dans cette nouvelle démarche, mais nous assistons cependant à une sorte de collaboration, de co-évolution entre l'Homme et la machine permettant la production de formes et objets hétéroclites, avec une esthétique toute particulière. L'Homme pense, conçoit la forme sur les logiciels et la machine la réalise par l'usage de gestes repensés numériquement et déportés de l'artisan d'autrefois.

B — Une nouvelle appréhension du corps

On peut relever une nouvelle forme de collaboration entre l'Homme et la machine par l'irruption des appareils technologiques dans le domaine artistique, donnant à percevoir une réinvention du geste. Contrairement au *DIY* et à l'emploi de machines qui ne permettaient pas à l'utilisateur de pratiquer, d'employer son corps et ses gestes dans un but de production, le corps va avoir un rôle important dans la conception et la réalisation d'œuvres par sa captation et sa réception au sein d'œuvres interactives.

Antérieurement, la réception esthétique était traditionnellement pauvre en gestes. Bien que certains artistes comme Pierre Soulages aient travaillé leurs œuvres autrement afin de donner l'occasion aux visiteurs de percevoir leurs réalisations de multiples manières par leurs déplacements dans l'espace (cf. Fiche ATC, *Le geste recherché*), le contemplateur est un Homme debout, qui s'arrête ou s'assied devant un tableau, avant de passer à un autre. Cependant, les œuvres d'aujourd'hui qui ont intégré en elles des composants technologiques, devenant des productions interactives, laissent entrevoir un nouvel emploi du corps, notamment celui du visiteur, à des fins purement créatrices. Ainsi, ces nouveaux procédés artistiques explorent une nouvelle façon de rentrer en contact avec leur public. Se manifestant en accord avec l'assistance, ces réalisations se constituent autour du corps, qui devient un activateur par sa participation, enclenchant ainsi le programme dissimulé dans la partie numérique de l'installation. Le corps du spectateur n'est plus présent uniquement de manière représentative, mais présent de manière active. Par cette nouvelle pratique, nous assistons à une évolution dans le rôle du spectateur. Celui-ci, qui auparavant n'était qu'un simple *regardeur*, devient après coup un *spect-acteur*, un *inter-acteur*, une personne ayant la possibilité de rentrer en interaction avec le dispositif interactif, donnant à ce dernier, la faculté de réaliser un travail artistique particulier. La posture que l'inter-acteur prendra en face de l'œuvre, entraînera par conséquent à l'élaboration de sa forme, où le résultat sera déterminé par l'usage de schèmes algorithmiques réalisés par la gestuelle du public inter-acteur.

Ces réalisations technologiques qui émergent dans le champ de l'art, n'ont pas cette volonté de réduire les schèmes gestuels, les capacités gestiques de l'inter-acteur. Elles sont différentes de ces objets technologiques qui sont pensés davantage pour leurs fonctions que pour la manière d'interagir avec le public. Quand ces instruments technologiques proposent un renoncement du corps, obligeant l'utilisateur à se passer de son patrimoine gestuel, provoquant un oubli de soi, ces nouvelles réalisations introduisent une pluralité de gestes qui sont pour son utilisateur, plus naturels.

Au-delà de cette détermination à vouloir introduire le spectateur dans ces œuvres interactives, non pas comme une simple variable, mais bien comme un individu pouvant mettre en place un environnement esthétique par son activité gestuelle, ces installations s'ancrent dans les sensations, les émotions de l'inter-acteur. En effet, les technologies numériques permettent plus que jamais une synergie polysensorielle³⁵ qui était auparavant, peu exploitée dans les arts. Cette utilisation polysensorielle qui procure au geste une *fonction épistémique*³⁶, permet d'inclure l'inter-acteur et son corps, de l'immerger, en jouant sur ses sens, qu'ils soient visuels, olfactifs ou encore *haptiques*³⁷. De ce fait, certains artistes mettent en premier plan cet aspect des sens dans leurs œuvres. On peut noter les travaux d'Adrien Mondot et Claire Bardainne autour de leur projet *Hakanai*^{1.1} (2013), où le corps d'une danseuse entre en relation avec l'installation, créant des formes simples et abstraites en noir et blanc. Cet échange s'accompagne de sons qui créés ainsi une synesthésie³⁸ complète entre le son, l'image et la danse. Par la suite, les spectateurs qui ont pu observer la performance de la danseuse, se voient la possibilité de rentrer dans cette installation, d'interagir à leur tour avec elle et de s'immerger dans cet environnement singulier.

Il nous est également possible de nous intéresser au travail de Yasushi Motoba et de son projet *aquaTop display*^{1.2} (2013), dans cette pratique autour de la polysensorialité. Cet artiste japonais qui, par l'usage d'outils technologiques comme un projecteur, une *Kinect*, un récipient d'eau opacifiée et d'un ordinateur, a conçu un dispositif ludique donnant l'occasion aux participants de s'affronter autour d'un jeu.

35 – Se référer au glossaire.

36 – Se référer au glossaire.

37 – Se référer au glossaire.

1.1 – Voir iconographies p.54.

38 – Se référer au glossaire.

1.2 – Voir iconographies p.55.

L'eau devient par la *Kinect*, un support tactile, faisant ressentir au spectateur sa présence grâce à son contact qui se fait le plus subtilement possible et qui s'établit entre la surface et la peau. Cette installation diffère des appareils technologiques qui se veulent les plus imperceptibles possibles. Les installations interactives n'ont de valeurs, d'utilités qu'une fois que l'inter-acteur rentre en contact avec eux. De plus, contrairement aux écrans tactiles qui par leurs surfaces lisses, suppriment toutes rugosités, toutes matières et éléments préhensives pour s'accrocher au réel, l'eau devient cette surface tactile, cet élément tangible et sensible vers lequel l'inter-acteur trouve une forme d'authenticité sur laquelle il peut se tenir.

Ces installations inédites qui mêlent à la fois nos sens et surtout notre corps, révèlent cette nouvelle manière de penser, de l'appréhender, notamment par son appariation³⁹ avec le numérique et les nouvelles technologies. Par cette jonction entre le corps et les nouvelles technologies, ces derniers donnent lieu à une nouvelle représentation de notre corps par sa simulation ou sa modélisation. Ultérieurement, le corps a toujours été marqué par les images que la société a fabriquées et véhiculées. Du corps mécanisé en passant par le corps déformé ou le corps saint, différentes représentations se sont succédé dans les mises en scène de cet artefact qui nous appartient. Que ce soit l'image numérique, mais avant elle le dessin, la photographie et les écrans, supports d'une complexité technique variable, ces derniers ont contribué à façonner le modèle de représentation du corps au cours des siècles. Que ce soit du papier, en passant par l'écran de notre ordinateur ou bien des objets connectés qui nous entourent, ces nouveaux supports qui ont révélés notre corps, ont concourut non seulement à le diffuser, mais aussi à le façonner par des représentations figées qui nous renvoient une image de notre propre artefact. Aujourd'hui, les technologies numériques qui contribuent à l'atténuation des frontières entre artistes, œuvres et spectateurs par les installations interactives, amènent une nouveauté qui consiste en un glissement important de la représentation à la simulation. À l'opposé du peintre qui représente trait pour trait une représentation picturale d'un individu, il ne s'agit plus de travailler sur la copie, mais sur une modélisation qui ne possède plus de liens avec le sujet représenté, avec la réalité.

39 — *Se référer au glossaire.*

I.3 – Voir iconographies p.56.

Certains artistes se sont penchés sur cette idée de la modélisation de notre corps détaché de la réalité, afin de changer sa perception, de le manifester autrement. C'est dans cette intuition, cette inspiration que Nicole Tran Ba Vang, artiste vietnamienne, a modifiée les limites du corps par un travail numérique. Auparavant photographe dans le domaine de la publicité et de la mode, l'artiste réalise une photographie numérique artistique portant le nom de *Collection*^{I.3} (2001). Elle réalise des photographies qui ont pour sujet des mannequins habillés d'une deuxième peau - vêtement qui ressemble à de la peau humaine et qui montre alors la *vraie* chair du mannequin. Le travail de Nicole Tran Ba Vang joue sur les apparences, sur, comment l'*habit de chair* s'interprète avec le corps, comment ce nouveau vêtement fait partie de nous. Par ce jeu entre les apparences, le travail de l'artiste nous fait perdre cette distinction entre sa fonction première d'habillage et notre substance corporelle intime. Ce qui est intéressant chez cette artiste, c'est l'apport du numérique à ses réalisations, lui permettant de manipuler et de jouer sur les apparences. Si par le passé, on pouvait reconnaître le camouflage et le travestissement, maintenant les marques de ces variations se font de plus en plus imperceptibles, même si elles restent encore identifiables à ce stade. Ce qui était factice devient le plus naturel possible et s'intègre peu à peu à notre corps. La *fausse* peau caractérisée par la peau-vêtement devient la *vraie* peau. Le numérique donne cette possibilité d'examiner et de traiter le corps comme n'importe quel objet. Dans le travail de l'artiste, le corps peut être brodé, cousu comme un habit ou intégré au vêtement comme une prolongation même de l'objet. Toutefois, les limites restent visibles.

I.4 – Voir iconographies p.57.

Le numérique permet néanmoins dans un deuxième cas, de réaliser un corps totalement fictif qui ne trouve sa source réelle nulle part. Le travail de Keith Cottingham portant l'appellation *Fictitious portraits*^{I.4} (1993) nous présente un jeune garçon sous trois facettes, qui a été construit en incorporant des détails de l'artiste quand il était adolescent et ensuite en produisant des identités fictives pour rejoindre l'idéal de la perfection. Toute manipulation est possible, que ce soit celle de la peau, de la forme du corps ou même celle du genre. Au contraire du travail de Nicole Tran Ba Vang, nous ne pouvons pas distinguer à l'œil nu les étapes de productions que ce portrait a subi. Le numérique donne cette capacité de lisser la surface de ces corps sans fondements tangibles.

Les limites du corps ne sont pas simplement repoussées, mais réinventées. Ici, les corps ne sont pas déformés, pliés ou modelés. Ils recouvrent toutefois, parfaitement nos corps réels. Le manque de discontinuité, d'imperfections, de marques identifiables, réunit les corps et les objets réalisés sans attache au monde réel à une disposition qui leur permettent des mutations continues.

Cependant, bien qu'il soit envisageable de produire à l'ère du numérique un corps absent de toutes sources réelles, ces corps, ces éléments modélisés se contentent de reproduire le plus fidèlement possible une esthétique photo-réaliste, alors qu'ils avaient une possibilité créatrice infinie. Alors que la modélisation dispose d'une liberté créatrice sans-fin, elle continue étrangement à vouloir reproduire le plus fidèlement possible une réalité à laquelle elle n'est pas contrainte. Cette volonté d'imiter le réel plutôt que de s'afficher en tant que spécificité esthétique, vient produire une séparation dans notre aptitude à différencier les images en prise de vue réelle et les images produites virtuellement par l'utilisation de logiciels permettant la modélisation d'objets ou de corps.

Les nouveaux procédés interactifs qui ont émergé dans le champ des arts ont permis de remettre au centre des préoccupations le corps du spectateur. Le faisant passer d'un simple individu contemplatif d'une œuvre, à un inter-acteur, une personne ayant la capacité d'influer sur l'œuvre par sa gestualité. Ces nouvelles installations ne cherchent pas à étriquer le corps d'inter-acteur, à le limiter dans ses mouvements, car ce sont les gestes que ce dernier va produire qui va faire l'œuvre. Nous nous posons certaines questions quant à l'amoindrissement des capacités gestuelles de *l'homo technologicus*. Nous pouvons maintenant constater de son expansion dans le cadre d'une sphère plus artistique. Dans cette même approche, ces nouvelles œuvres numériques ont cette intention contrairement aux appareils numériques, de réintroduire de la matière dans leurs fonctions, afin d'avoir un point d'attache avec le réel nous donnant la possibilité de faire appel à nos sens, à nos motions et de nous permettre de nous immerger plus facilement dans ces nouvelles installations. Le numérique a cette capacité de procurer à notre corps des sensations permettant lorsqu'il s'applique à l'art, une forme de poésie, une ouverture ou encore l'expression d'un point de vue.

Ces procédés artistiques inédits révèlent par leurs systèmes de captations, une nouvelle manière d'appréhender, de percevoir notre corps dans cette ère numérique. Le corps n'a plus nécessairement besoin d'avoir une source réelle, il peut être fabriqué directement par ordinateur. L'appariation du corps et des outils numériques, permettre de concevoir et de réaliser une nouvelle peau, plus réelle, plus vraie.

Synthèse

Conclusion

Le corps ainsi que le geste sont ces vecteurs récurrents qui, par leurs emplois, représentent notre patrimoine culturel, nos origines. Ils sont ces éléments importants qui fondent notre identité. En suivant notre évolution, nous nous rendons compte que c'est par notre corps et nos gestes que l'Homme, dans sa phase d'homínisation, a eu l'occasion par l'évolution de sa posture et la libération de sa main, de bâtir des sociétés. C'est par l'établissement des cités et le regroupement de plusieurs tribus, qu'un registre de schèmes gestuels ainsi qu'un partage de savoir-faire et de connaissances s'enclenchent, provoquant une longue période dominée par l'artisanat.

Cette nouvelle ère technique met en avant le corps de l'artisan, cet individu important à la construction des agglomérations. Il est cette personne maîtrisant le feu, et pouvant produire de multiples objets, par l'application de gestes maintes fois répétés, par l'apprentissage de certaines habilités ainsi que d'une domination de ses outils prothétiques, augmentant de ce fait, sa puissance motrice.

Toutefois, nous assistons par la révolution industrielle à une grammatisation, à une prolétarianisation du geste de l'artisan. Par l'émergence de la méga-machine, instrument mécanique examinant et avalant inlassablement toutes les capacités gestuelles de l'ouvrier, ce dernier qui dominait autrefois ses outils se voit dominé par elles. La machine n'est plus une variable, mais un élément d'une grande importance. L'artisan qui autrefois se servait de son habilité technique dans un souci de valorisation de son travail, se voit ôter tout sentiment de satisfaction dans cette période industrielle marquée par la manufacture de produits, considérant les émotions et sentiments de l'ouvrier comme une nuisance, comme un grain de sable dans un engrenage. Cette perte de tous sentiments et de toutes facultés techniques fait de la main,

contrairement à l'ère technique qui le mettait sur un piédestal, un organe désuet et inutile. Toutefois, bien que les aptitudes techniques de l'artisan lui aient été retirés, ces derniers se voient déportés dans une sphère esthétique liée aux loisirs, donnant au corps par notre société capitaliste, un pouvoir de distinction sociale.

L'ère technologique marque cette régression, cette uniformisation du geste, destiné à communiquer avec les appareils, ces nouveaux engins prothétiques qui, après avoir extériorisé la puissance motrice de l'Homme, extériorisent son intelligence. Par conséquent, tout individu se voit la possibilité de produire un nombre de gestes limités, certains privatisés par les marques et donnant la possibilité à son utilisateur de se connecter au monde et de s'appareiller au réel, grâce à ces nouveaux outils technologiques. Ainsi, les gestes de nos extrémités et plus particulièrement celui de l'index, deviennent ces gestes univoques qui provoquent une uniformisation du geste ainsi qu'une perte d'un héritage identitaire lié à notre gestuelle, à nos patrimoines culturels.

Néanmoins, bien que les gestes aient subi une homogénéisation par la création de gestes dédiés à un dialogue entre l'Homme et la machine, nous pouvons relever une tendance qui se veut un retour à l'artisanat sans pour autant subir le joug d'un apprentissage long et difficile. La CAO devient ce nouveau procédé permettant la production d'objets par les machines. Une personne peut, si elle le désire, utiliser des machines d'une grande précision, afin de réaliser un produit qu'elle a elle-même conçu, permettant l'élaboration d'une nouvelle identité. Cette envie de vouloir et de pouvoir créer des produits singuliers fait apparaître un nouveau mouvement appelé *DIY*, ayant comme objectif de favoriser l'autonomie, de permettre à des personnes de concevoir et réaliser leurs propres produits par le partage de connaissances et de savoir-faire.

Dans une sphère plus artistique, nous constatons l'apparition de nouvelles formes d'œuvres d'art devenu interactives, faisant naître l'inter-acteur, cette personne qui participe à la réalisation de l'œuvre par sa gestuelle. Le corps n'est plus vu comme un simple élément figuratif, il devient l'outil, le pinceau permettant de produire l'œuvre. Il y a une attention toute particulière portée sur le corps et la gestualité du spectateur. Celui-ci n'est plus soumis à la réalisation de gestes limités, imposés. Il a maintenant la possibilité de réaliser une pluralité de gestes plus naturels.

Ces installations inédites, centrées sur le corps du spectateur, usent de ses sens qu'ils soient visuels ou haptiques, afin de l'immerger dans l'œuvre. De ce fait, certains artistes emploient des capteurs comme la *Kinect* dans un environnement sonore ou encore de la matière comme l'eau afin de créer une surface tactile, sensible et tangible, donnant à l'inter-acteur un point d'accroche au réel.

Cette nouvelle tendance met en avant l'idée d'une appariation du corps, cette ambition de mettre en harmonie une chose à une autre. Révélant une nouvelle manière de percevoir, d'appréhender notre corps, cet artefact qui est capté, se voit l'acquisition d'une nouvelle peau, supprimant toutes distinctions entre le réel et le virtuel. Le corps ainsi simulé ou bien modélisé, se voit doté d'une capacité créatrice infinie.

Synthèse

Ressources

—Bibliographie

Michel Guérin - *Le geste entre émergence et apparence : Ethologie, éthique, esthétique*, Publications de l'Université de Provence - 12 décembre 2014

Michel Guérin - *Philosophie du geste*, Actes Sud Editions - 18 décembre 2011

Pascal Krajewski - *La geste des gestes* (extrait), revue APPAREIL, n°8 - 2011

Pascal Krajewski - *La perceuse et la girouette*, Médium, n°22, p. 19-28 - janvier-mars 2010

André Leroi-Gourhan - *Le geste et la parole tome I, technique et langage*, Albin Michel - 18 novembre 1964

André Leroi-Gourhan - *Le geste et la parole tome II, la mémoire et les rythmes*, Albin Michel - 1 février 1965

Michel Bernard - *Le corps*, Seuil - 2 novembre 1995

Claire Azema - *Le geste simplexe, construire la cohérence entre l'individu et son environnement fonctionnel*, Revue Interfaces numériques, volume 1 - n° 2/2012

Nanta Novello Paglianti - *Corps contemporains, évolutions numériques et changements esthétiques*, Revue Interfaces numériques, volume 2 - n° 2/2013

Nicole Pignier - *Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numériques*, Revue Interfaces numériques, volume 1 – n° 1/2012

Vilém Flusser - *Les gestes*,
Al Dante Eds – 22 août 2014

Dominique Sciamma - *Demain le design*,
Revue Interfaces numériques, volume 1 – n° 1/2012

William Morris - *L'art et l'artisanat*,
Éditions Rivages, 2011

Richard Sennett - *Ce que sait la main - La culture de l'artisanat*,
Traduction française par Pierre-Emmanuel Dauzat, Albin Michel, 2010

Michel Serres - *Petite poucette*,
Le Pommier, mars 2012

Marc Jeannerod - *De l'image du corps à l'image de soi*,
Revue de neuropsychologie, 2010/3 (volume 2), p.185-194

François Vatin - *Mauss et la technologie*,
Revue du MAUSS, 2004/1 (n°23), p.418-433

Lucia Angelino - « *L'a priori du corps chez Merleau-Ponty* »,
Revue internationale de philosophie, 2008/2 (n°244), p.167-187

Stéphane Vial - *L'être et l'écran*,
Presses Universitaires de France, 31 août 2013

— Sitographie

Etienne Armand Amato & Jean-Louis Weissberg -
Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité : <http://www.omnsh.org/ressources/420/le-corps-lepreuve-de-linteractivite-interface-narrativite-et-gestualite>

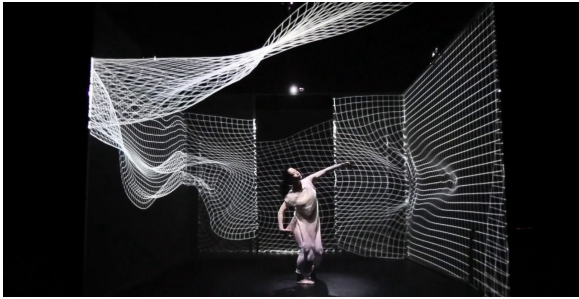
— Filmographie

Réseau Canopé - *Design d'interface, le geste face à la révolution numérique* : <https://www.youtube.com/watch?v=RNHTg30Vgt8>

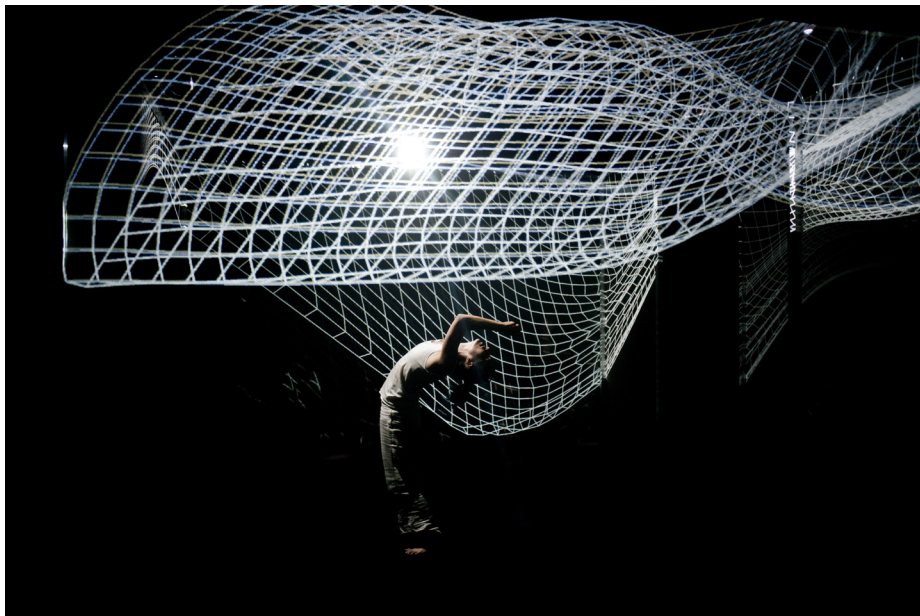
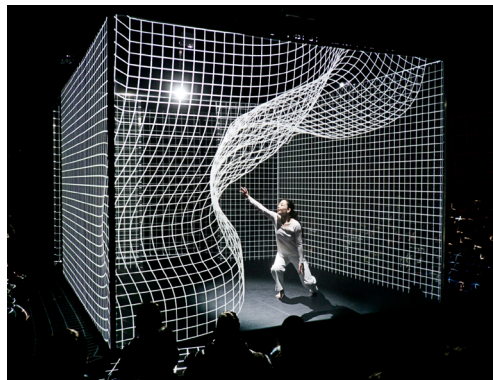
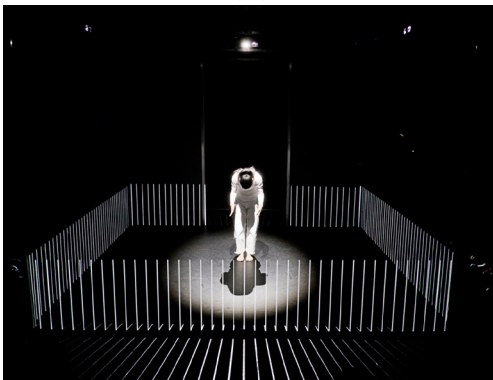
Vincent Ciciliato - *Penser le geste interfacé dans les dispositifs audiovisuels interactif* : <https://vimeo.com/91279603>

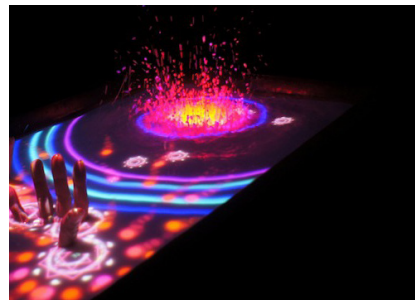
Stéphane Vial - *Nai(è)tre au monde de l'ère numérique* : <https://www.youtube.com/watch?v=JfRe3hsKfG4>

Bernard Stiegler - *Prolétarisation* : <https://www.youtube.com/watch?v=s5EdNsnhDAA>

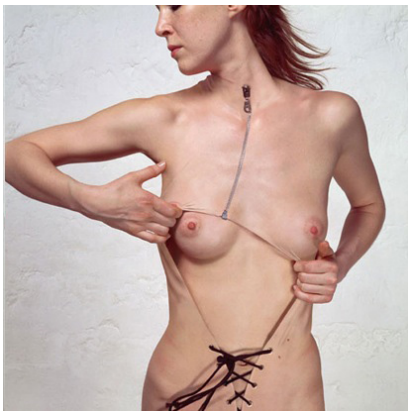
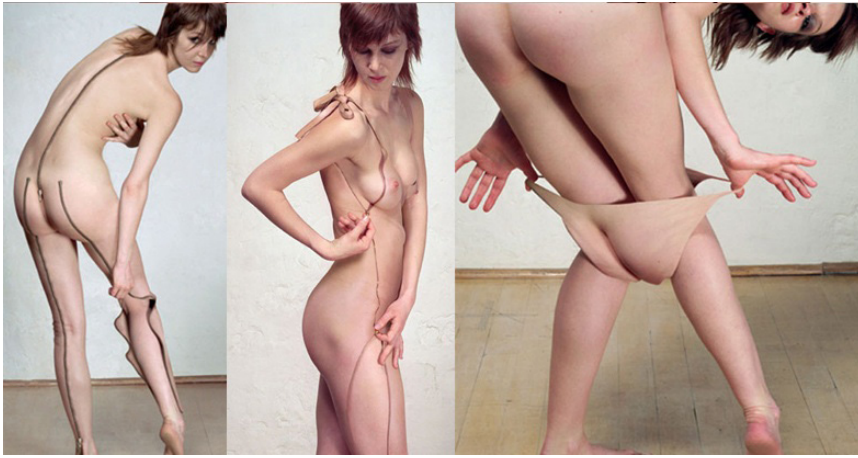


Adrien Mondot & Claire Bardaine -
Hakanaï, 2013





Yasushi Motoba - *Aquatop Display*, 2013



Nicole Tran Ba Vang - *Collection*, 2001





Keith Cottingham - *Fictitious portraits*, 1993



