

Annexe

---

# Les gestes subsidiaries

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot

**02/03**



Annexe

—

## **Sommaire**

**Le geste exploité /5—30**

**Le geste dans tous ses états /31—48**

**L'art autotélique /49—72**

**Le geste recherché /73—96**

**La geste des gestes /97—116**

**Un entretien mouvementé /117—126**



Rapport de stage

---

# Le geste exploité

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



Rapport de stage

—

# Sommaire

## **Introduction /9**

## **Publicis Conseil, l'agence /11—15**

L'entreprise /11—12

L'historique /13

De nombreux services /14

## **Déroulement du stage /17—21**

Déroulement du stage /17

Nestlé Pur Life /18—19

La pépinière /20—21

## **Divergence Révélée /23—24**

Le cas Chevalvert /23—24

Le geste exploité /24

## **Conclusion et Remerciements /27—28**



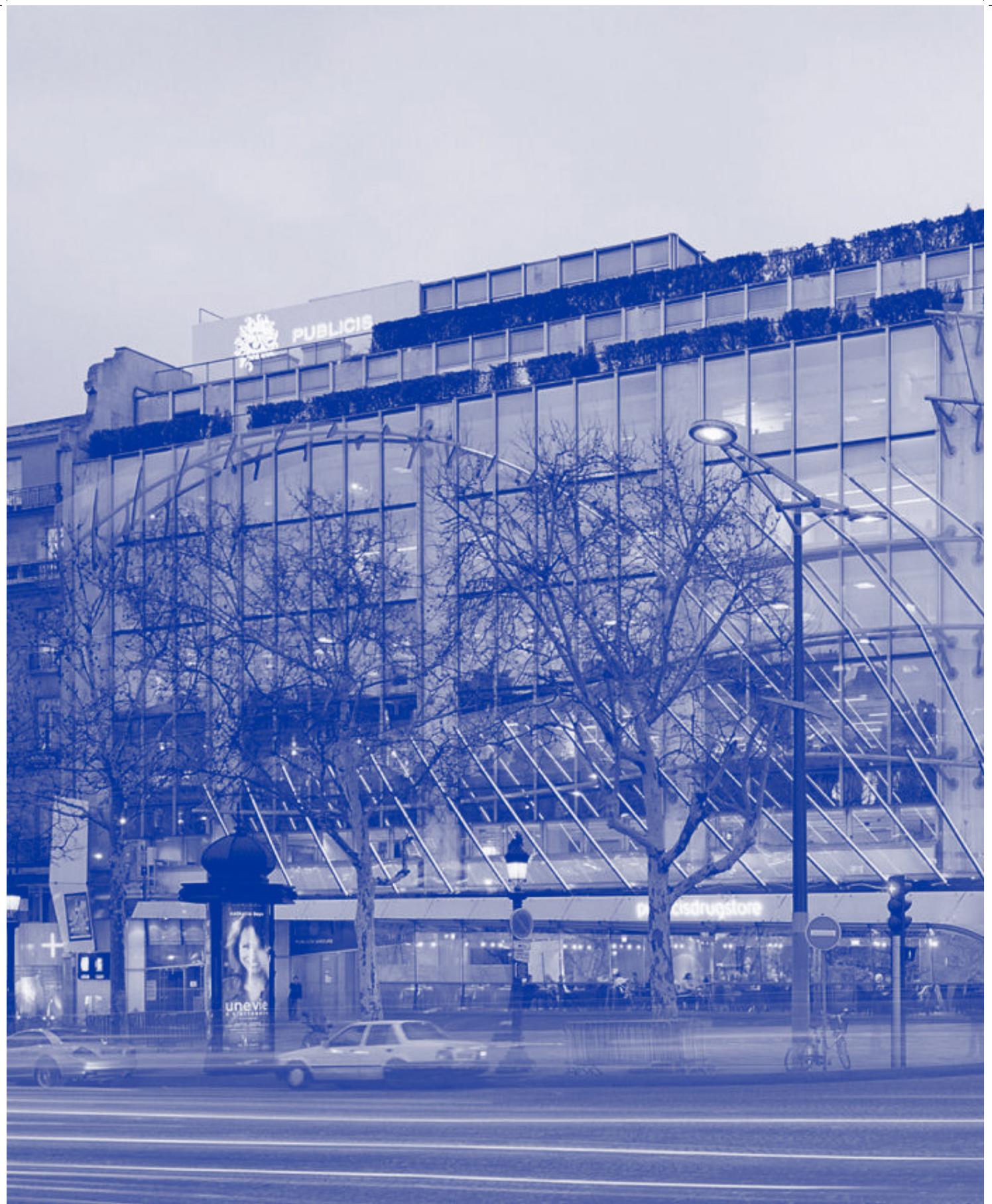
## Rapport de stage

---

# Introduction

Le design graphique est la profession que je veux réaliser depuis de nombreuses années. Bien que j'ai un parcours pédagogique atypique, c'est la première fois que j'effectue un stage dans le monde de la publicité. J'ai auparavant effectué des stages en signalétiques/enseignes, en évènementiels, en éditions et en conception d'interfaces. Cette année, j'ai pu aborder l'expérience d'une façon totalement différente. Des conceptions de campagnes ainsi que des projets en tant qu'assistant DA et motion designer m'ont été confiés. Il était donc question cette fois de positionnement, d'adaptation mais aussi d'organisation afin de travailler sur plusieurs projets à la fois tout en créant des éléments originaux ou intéressants pour chaque projet. Il m'arrivait aussi d'être appelé en tant que soutiens, afin d'alléger la charge des autres DA.

Pourquoi avoir décidé d'effectuer un stage à *Publicis Conseil* ? Tout simplement pour découvrir un domaine que je connaissais peu ou de loin et voir comment le monde de la publicité fonctionne. De plus, je voulais affirmer mes futures envies, mes futures ambitions, savoir si j'étais fait ou non pour ce domaine particulier avec ses avantages et ses contraintes, répondre à diverses questions que je pouvais me poser.



## Première partie

---

# Publicis Conseil l'agence

### — L'entreprise

*Publicis Conseil* est une Société Anonyme à conseil d'administration située au 133 Avenue des Champs Elysées, dans le 8e arrondissement de Paris. Elle possède 544 salariés au total. Cette agence appartient réseau *Publicis Worldwide*, présent sur tous les continents, dans 108 pays. Le groupe possède environ 77 000 collaborateurs. Il est le 3e groupe mondial de communication ! Il s'agit d'un leader mondial dans le marketing, la communication et la transformation des entreprises sous l'influence de l'innovation technologique. *Publicis Conseil* est l'agence historique du *Publicis Groupe*. D'après Maurice Levy, « Il y a quelque chose de particulier avec *Publicis Conseil* : c'est la fille qui a donné naissance à la mère ».

Tout a commencé par la petite agence de publicité créée par Marcel Bleustein-Blanchet en 1926. Maurice Levy lui a ensuite succédé en 1987. Puis ce fut au tour d'Arthur Sadoun en 2017. Ce stage était justement situé en pleine période de transition pour l'agence. *Publicis Conseil* a pour philosophie « *Lead the change* ». Arthur Sadoun, CEO de *Publicis Worldwide*, et aujourd'hui successeur de Maurice Levy, explique « Notre rôle est d'aider nos clients à être les acteurs principaux du changement dans leur secteur, en nous positionnant comme leur partenaire créatif préféré dans leur transformation marketing. ». Cette entreprise opère dans plusieurs domaines tels que la communication digitale, opérationnelle, événementielle, corporate, interne, écrite, la santé, financière, mais également dans les relations publiques, les relations presse, l'édition, le conseil, l'achat média ou le design...

*Publicis Conseil* faisant parti de *Publicis Groupe*, d'autres grandes agences y sont affiliées. L'entreprise a choisi de collaborer avec certaines grandes agences au lieu de laisser place à la concurrence. Elle est ainsi alliée à *Leo Burnett*, *Marcel* ou encore *Saatchi&Saatchi*. Elle possède tout de même des concurrents qui sont de grandes agences internationales comme *AEGIS*, *DENTSU* (maintenant fusionnées par le réseau Dentsu Aegis network), *OMNICOM*, *WPP* et surtout *HAVAS*. Les grandes agences ne sont pas leurs seuls concurrents. En effet, *Publicis Conseil* n'a pas toujours l'exclusivité sur les clients, et se retrouve donc en compétition avec d'autres agences pour la réalisation de certaines campagnes. Celles-ci ne figurent pas forcément parmi les grands groupes.



## — L’historique

*Publicis Conseil* naît d'une petite agence par Marcel Bleustein-Blanchet en 1926 à Paris. En 1957, ses premiers bureaux virent le jour à New-York. Sa création est à l'origine d'un évènement historique, puisqu'en 1968, alors que les publicités étaient à l'époque seulement diffusées dans la presse ou à la radio, l'agence crée la première publicité télévisée au monde.

En 1975, l'agence *Publicis Conseil* naquit sous cette dénomination. Maurice Lévy est nommé directeur général du groupe en 1975, puis succéda à Marcel Bleustein-Blanchet en tant que Président-directeur général en 1987. Il travaillait à l'origine dans le service informatique en tant qu'ingénieur informaticien. Le 28 septembre 1972, un incendie avait ravagé les locaux de Publicis, Maurice Levy était alors retourné dans le bâtiment en feu pour archiver de nombreuses données de l'entreprise afin de ne pas voir partir en fumée des années de travail. Cet acte pour le moins héroïque va davantage le faire remarquer par la direction. Dès l'année suivante, il sera promu au conseil de direction comme secrétaire général.

En 2017, il annonce son départ et cède sa place à Arthur Sadoun.

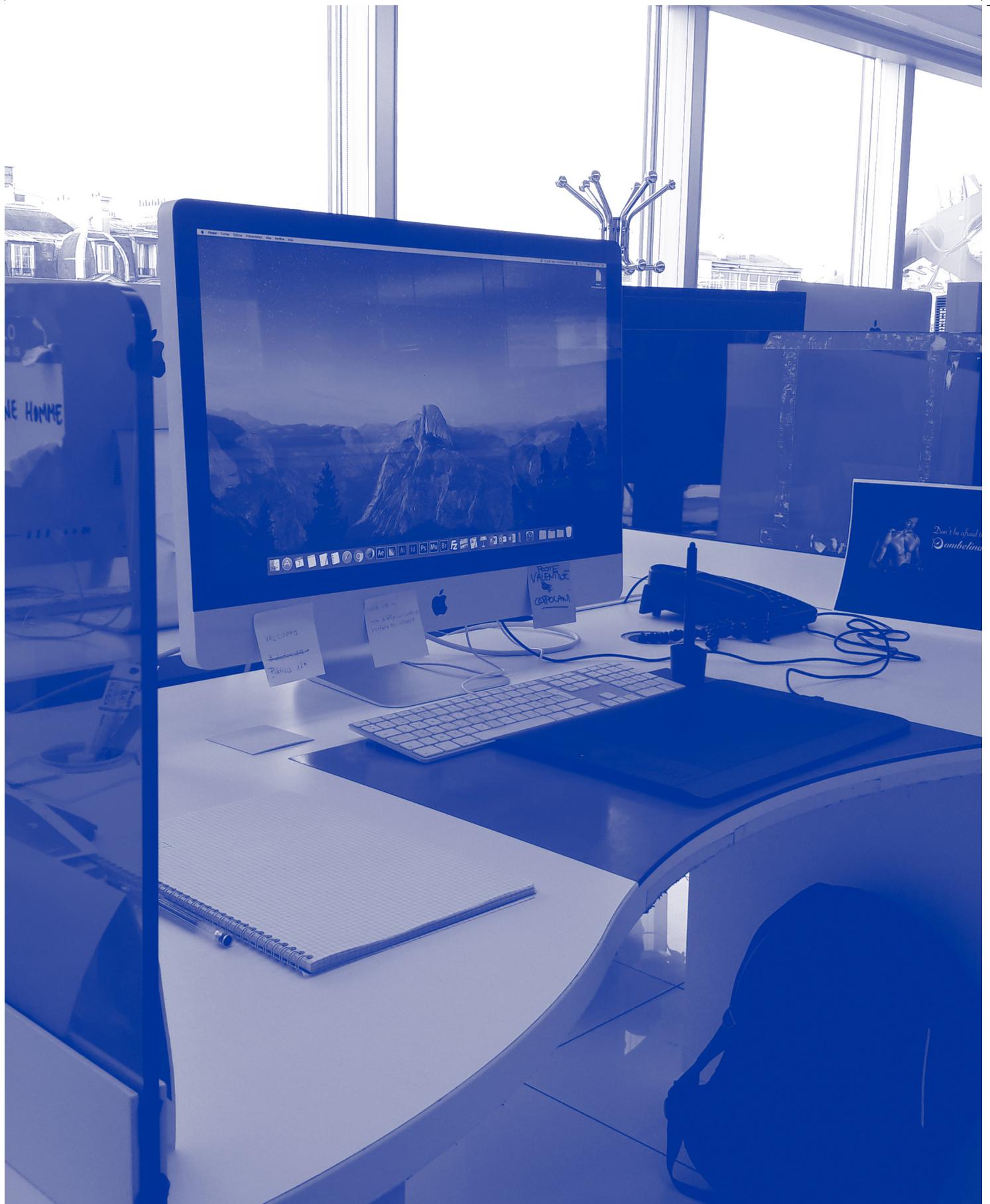
## — De nombreux services

L'agence possède de nombreux services regroupant les professionnels intervenant à chaque étape d'une campagne. Nous retrouvons ainsi le service commercial, créatif, planning Stratégique, le pôle social média, le service DATA, ou encore la production. Une structure bien organisée permettant de répondre au mieux aux demandes de chaque client. Durant mon stage, j'ai surtout été en contact avec d'autres graphistes du service créatif et des personnes travaillant au service commercial. Quelles sont les particularités de ces 2 services ?

En ce qui concerne le service commercial, ce service agit du début à la fin des campagnes. Comme son nom l'indique, il regroupe tous les commerciaux, que ce soit les chefs de publicité, les chefs de groupe, les directeurs de clientèle, les coordinateurs... Ils sont un lien entre les clients et les créatifs. Pour ce qui est du service créatif, ce dernier comprend les concepteurs-rédacteurs, les directeurs artistiques, les directeurs de création, les creative technologists ainsi que les responsables du trafic. Il s'agit du service dans lequel j'ai bien sûr du secteur où j'ai effectué mon stage. D'autres services agissent durant les campagnes de publicité, que ce soit en aval ou en amont de la stratégie ou de la création de la campagne.







## Deuxième partie

---

# Déroulement du stage

### — De nombreux services

**1** – *Le canvas qui se trouve attaché à Facebook, est une expérience plein écran pour les appareils mobiles. Il peut être utilisé avec tous les formats publicitaires Facebook : carrousel, image seule, vidéo seule, diaporama ou collection.*

**2** – *Le carrousel est un format qui permet d'afficher jusqu'à dix images ou vidéos, des titres et des liens ou des appels à l'action dans une seule publicité.*

Ce stage m'a permis d'intervenir sur plusieurs projets, dans des domaines bien différents qui demandaient tous une grande implication. Contrairement aux stages que j'ai effectués auparavant, j'ai pu participer à des campagnes très orientées sur la publicité, que ce soit des bannières, canvas<sup>1</sup>, carrousel<sup>2</sup>, des livrets, etc.

De la phase de création jusqu'à quelques fois leurs lancements. Cette année, j'ai pu véritablement jongler entre les sujets, entre les produits, les marques et les outils à ma disposition.

Mon rôle au sein du service création de *Publicis conseil* étant en général celui d'assistant DA, il m'était possible de jongler avec différents postes en fonction du projet qui m'était confié, de ce que je pouvais apporter à celui-ci et de ce qui m'était demandé. Là où pour certains projets, des compétences en tant que motion designer étaient cruciales, pour certains, des compétences dans la modélisation 3D d'éléments étaient requises. C'est dans cet environnement mettant en avant le principe de polyvalence, que j'ai pu travailler sur quelques projets qui pour moi, m'ont apportés de nouvelles compétences, de nouveaux savoirs-faire, de nouvelles façons de travailler mais aussi de m'intégrer à des groupes, de favoriser la rencontre avec des personnes aux profils, expériences et métiers différents.

## — Nestlé Pure Life

Nestlé Pure Life est un projet qui m'a marqué, car il était un peu différent de ceux que j'ai pu réaliser. Quand la plupart du temps, je réalisais des créations statiques, destinés à être imprimé, pour Nestlé, il s'agissait de réaliser un making-of. Pour ce qui est du projet, le but était de montrer les enfants comme les vrais acteurs, de montrer la joie qu'il y a eut durant toute la durée du tournage, qu'il y régnait une ambiance chaleureuse et entraînant. Il a donc fallut s'organiser dans le choix des vidéos. En effet, des centaines d'enregistrements m'ont été fournis et parmi toutes ces séquences, j'ai dû choisir les plus pertinentes, percutantes, et durant le montage, raconter une histoire, trouver une séquence, un chemin logique.

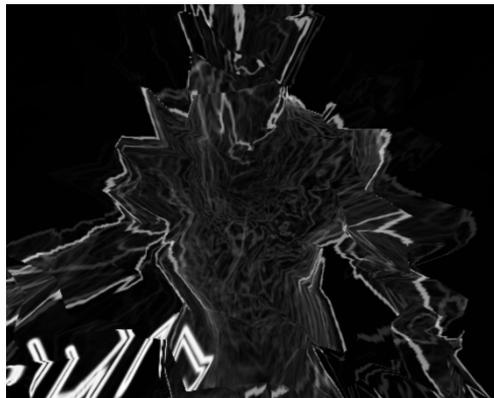
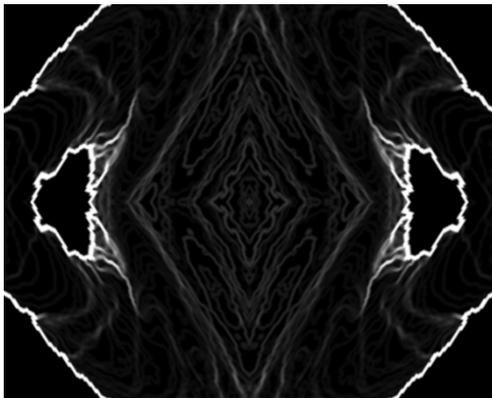
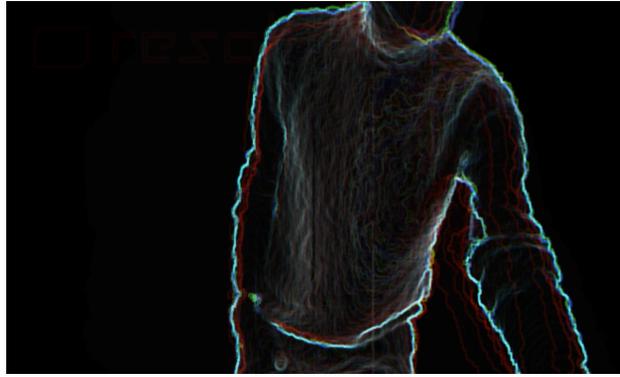
C'est pourquoi, je me suis inspiré du TVC (vidéos destinées à la diffusion sur TV et ordinateur), de l'histoire, du cheminement logique de la vidéo afin de montrer un avant (tournage du making-of) et un après (vidéo finie). Hormis le making-of d'autres réalisations ont été faites comme les bannières et P.O.S<sup>3</sup> pour un produit portant le nom de Cérélac et destiné aux enfants.

**3** — P.O.S qui signifie en anglais « Point Of Sale », se réfère à la communication sur les lieux de vente.

*Ex : les kakémonos, affiches que l'on peut croiser dans les magasins.*



– Images interdites à la diffusion, ne pas prendre en photo



## — La pépinière

La pépinière, est un projet ayant comme objectif la création d'un service ou des personnes spécialisés dans la conception de dispositifs, systèmes innovants et interactifs, se réunissent. Ce projet mené par Gurvan Prioul, directeur de création en UX design et regroupant de nombreux stagiaires et employés de l'agence possédant de multiples compétences dans les domaines de la publicité mais aussi dans celle de l'interactivité, vise à faire évoluer les méthodes de conceptions, de réflexions, de trouver de nouveaux systèmes innovants autour des projets. Des rencontres entreprises/agences avec un savoir-faire, des compétences spécifiques sont organisées. L'unes d'elles à été faite autour de Prototypo, agence qui a réussi à concevoir une application qui permet de modifier à sa guise une typographie, afin de pouvoir se distinguer, se singulariser sur les réseaux sociaux par la présentation de ses projets.

J'ai pu au sein de ce groupe, participer à des projets. J'y ai apporté une réflexion, j'ai échanger avec ses membres, mais aussi faire participer ces derniers à mes prototypes et réunir leurs avis. Ce groupe récemment formé et encore inconnu dans l'agence, va sûrement changer la façon de concevoir à l'avenir, surtout quand on peut constater que les méthodes de communications sont en constantes évolutions.



## Troisième partie

---

# Divergence révélée

### — Le cas Chevalvert

Bien que ce stage m'a permis de voir une sphère qui m'étais tout à fait inconnu, en dehors de ce stage, afin de faciliter la réalisation de mon macro-projet en lien avec mon mémoire, je me suis mis à la réalisation de dispositifs en usant d'outils divers. J'ai durant le stage quand j'avais un temps libre, pratiqué sur divers logiciels, amenés certains capteurs, fait des test, les montrer aux employés et discuté avec eux de ce qu'ils en pensaient, si ça les intéressaient, s'ils trouvaient ça innovant, percutant. De leurs remarques qui étaient plus ou moins constructifs, je retravaillais les prototypes, j'essayais de les rendre plus accessibles, plus captivant.

C'est durant mes multiples pratiques, que j'ai pu réaliser le contraste entre le type de réalisations que l'on peut trouver dans des agences comme *Publicis* et d'autres, qui cherchent à se spécialiser dans un secteur bien spécifique. Parmi ces agences, nous pouvons retrouver des structures comme *Chevalvert* ou encore *Buzzinglight*, qui vont employer des dispositifs interactifs, usant de jeux de lumière ou bien par la manipulation d'objets, par l'usage de capteurs, afin de communiquer avec des individus, des visiteurs dans un espace prédéfini, tout en jouant avec les environnements où sont placés ces derniers tout en nous focalisant sur notre sensorialité. Comme je l'ai souligné précédemment, on peut constater un contraste entre des agences telles que *Publicis* et d'autres comme *Chevalvert* qui se spécialises. Des systèmes de communication que l'on peut trouver dans des agences traditionnelles, sont plus distants et classiques (print, bannières, canvas,...) et répétitifs. Mais en cherchant dans l'agence, certains métiers commencent à germer.

Des métiers comme celui de l'*UX designer* ou encore celui de *creative technologist* émergent et laisse place à de nouveaux systèmes de communication, à des moyens plus évolués d'aller au contact du client, du consommateur, de proposer, aux seins de projets quelconques, un savoir-faire, une façon d'envisager un projet plus ludique et innovant. Ces métiers sont destinés à des gens qui ont les capacités de réaliser, mais aussi de concevoir des systèmes innovants et originaux contrairement à tout ce que *Publicis* peut proposer et réaliser à ce jour. Cette nouvelle façon de concevoir/penser, montre que les grandes agences ne peuvent plus rester sur leurs acquis et que les façons de communiquer sont en train de changer, d'évoluer.

## — Le geste exploité

Toutefois, il est intéressant de relever que, malgré ce changement posture de l'agence, si nous nous concentrons d'avantages sur les gestes produits par le graphiste, pensé par l'*UX designer*, nous relevons que les gestes pensés, employés, ne sont que des gestes dénués de libertés. En effet, bien, grâce à quelques projets que j'ai pu réaliser dans le poste d'*UX designer*, il m'a été possible de noter que les interactions que j'imaginai au sein d'une interface étaient répétitives ou en tout cas, laissaient peu de libertés et étaient soumis à l'appareil. Le geste devient exploité dans un but purement fonctionnel, ne servant qu'à naviguer entre différentes interfaces, avec différents appareils. De plus, outre les gestes que j'ai dû penser durant la conception d'interaction avec les interfaces que j'étais en train de Développer, les gestes que j'ai pu produire durant mon stage étaient eux aussi répétés, réitérés. Que ce soit pour concevoir, une nouvelle affiche, une nouvelle campagne, faire un photomontage pour retirer ou ajouter un élément ou encore monter une vidéo, tous ces gestes étaient limités et restreints par l'emploi du même outil, mon ordinateur. De cette façon, les gestes soumis à cet appareil, avaient comme vocations d'être exploités, à des fins purement commerciales, dans une optique de consommation, de loisirs.

VALCOFFO  
Fidelis AP

VALCOFFO  
Fidelis AP

VALCOFFO  
Fidelis AP





## Conclusion

---

## Bilan & remerciement

Ce stage a pu être bénéfique à l'entreprise, comme à moi sur divers points. L'entreprise était très satisfaite de ce stage et notamment de l'aide que j'ai pu apporter à l'agence. J'ai également pu venir en aide lorsqu'ils étaient surchargés ou en manque d'idées, être même un soutien technique quelques fois.

Quant à moi, j'ai pu travailler sur de nombreuses campagnes, approfondir mes connaissances dans le domaine de la publicité, mais aussi rencontrer de nombreuses personnes. J'ai réellement pu toucher à tous les aspects de la création. Les bons, comme les mauvais. J'ai pu comprendre qu'il s'agissait d'un métier intéressant, mais qui répondait peu à mes attentes ou plutôt, qui apportait peu d'intérêt à ce qui m'intéresse, comme les dispositifs interactifs, les nouvelles façons innovantes et originales de communiquer, bien que l'agence soit en pleine évolution.

J'ai de plus, pu voir le vrai travail d'équipe que cela constituait. J'ai également enrichi mon anglais à force de travailler sur des campagnes internationales et d'échanger avec d'autres graphistes anglais sur mes projets. J'ai de plus, appris de nombreux termes propres à la publicité, et surtout de nouveaux formats qui m'étaient jusqu'alors inconnus. Cela permet aussi d'adopter une plus grande confiance en soi à force de voir son travail prendre vie.

J'ai aussi pu mettre en pratique ce que j'ai appris en cours dans mes années précédentes, de mes formations antérieures. En effet, les cours sur les logiciels, les conseils que j'ai pu avoir sur la façon de s'organiser, d'être efficace m'ont été d'une grande aide.

Enfin, ce stage m'a surtout apporté de nombreuses rencontres. Ils m'ont apportés de nombreux conseils et font désormais partis de mon carnet d'adresses. J'ai donc pu acquérir de nombreux contacts avec qui j'ai eu l'occasion de discuter de leurs différentes expériences en agence, mais également de leurs études.

Je tenais également à remercier tous les créatifs avec qui j'ai eu l'occasion de travailler et qui m'ont beaucoup appris à travers chaque brief. Je voulais aussi remercier les autres stagiaires qui ont contribué à rendre cette expérience encore plus positive tout en m'accordant de leurs temps afin d'échanger et de partager nos connaissances.





Fiche technique

---

# Le geste dans tous ses états

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



Fiche technique

—

## **Sommaire**

**Introduction /35—36**

**Le capteur de gestes Arduino /38—39**

**Le Leap Motion /40—41**

**La Kinect /42—43**

**Le light tracking sur Processing /44—45**

**Et pour la suite... /47**



## Fiche technique

---

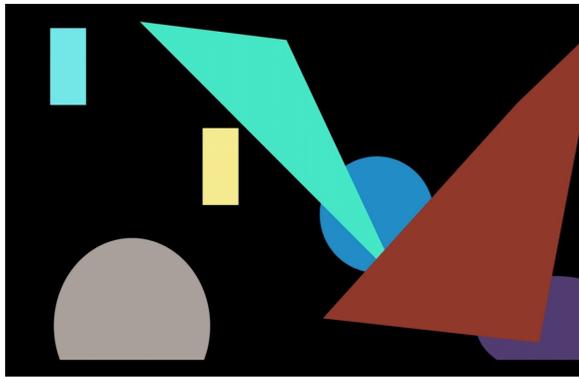
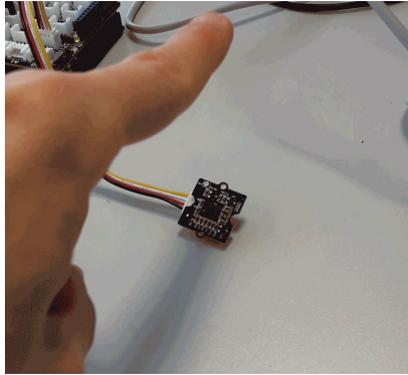
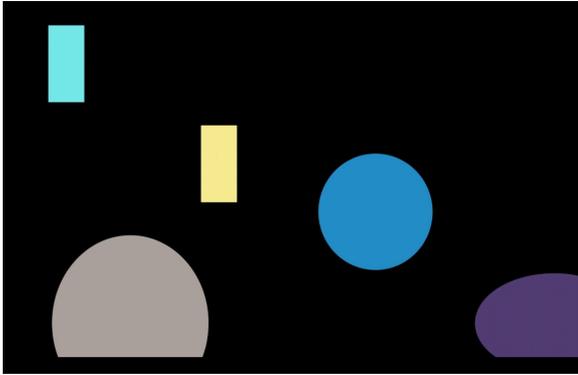
# Introduction

Les divers prototypes observable dans ce dossier partagent une même ambition, une même réflexion, celle de caractériser le corps, de rendre ce dernier unique et de permettre à un individu de percevoir son corps d'une manière inédite par l'usage de capteurs et des nouvelles technologies. Cette pensée est née des lectures que j'ai effectuées pour mon mémoire et qui m'ont amené à me poser la question d'un renouveau du geste, d'une nouvelle façon de l'envisager par l'emploi des nouvelles technologies. En effet, nous assistons depuis quelques années à une uniformisation du geste. Les appareils et machines qui sont toujours plus performantes, intelligentes et autonomes, nous soumettent, nous imposent un emploi limité de gestes pour tous les appareils. Nous sommes restreint à des gestes qui sont devenus que de simples données afin d'enclencher une fonctionnalité d'un appareil technologique. À l'opposé d'une époque ultérieure ou l'artisan était ce maître qui accomplissait chaque étape de fabrication et qui laissait libre court aux gestes dédiés à la création, dans le but de trouver la meilleure manière de faire. De plus, d'un point de vue purement identitaire, cette homogénéisation du geste par l'emploi des appareils technologiques entraîne de ce fait une régularisation, une déréliction de notre identité culturelle, de notre héritage gestuel. Cet héritage qui prend racine depuis notre enfance par notre éducation, met ainsi en valeur nos patrimoines ethniques, notre culture que nous avons acquit, nous apprenant des manières de faire, des façons de se tenir.

Par conséquent, ces divers prototypes partagent la même réflexion, celle de caractériser le corps d'un individu, de lui donner la possibilité d'appréhender son corps et sa gestuelle d'une manière innovante par l'usage des capteurs technologiques.

Ainsi, dans l'optique d'avoir une vision plus large des différents modes de captations, systèmes qui vont par la suite me permettre de réaliser mon macro-projet, j'ai décidé de produire ces dispositifs avec différents capteurs comme la Kinect, le Leap Motion, processing ou encore des capteurs Arduino pour constater des différents rendu, avantages et inconvénients que chaque prototypes possèdent et ainsi gagner un temps dans la réalisation du futur macro-projet.





## Premier prototype

---

# Le capteur de gestes Arduino

Arduino est un logiciel de programmation libre de droit qui permet de programmer des microcontrôleurs afin de leur faire effectuer des tâches diverses comme la captation de geste, l'allumage de led sous certaines conditions, le pilotage de robots, etc. Pour mon prototype, j'ai décidé d'utiliser le capteur de gestes. Ce capteur est un outil qui permet de capter 9 types de gestes. Après les avoir programmés, il est possible avec la librairie *communication* d'Arduino, de produire des prototypes graphiques et interactives via Processing.

## — idée/réflexion

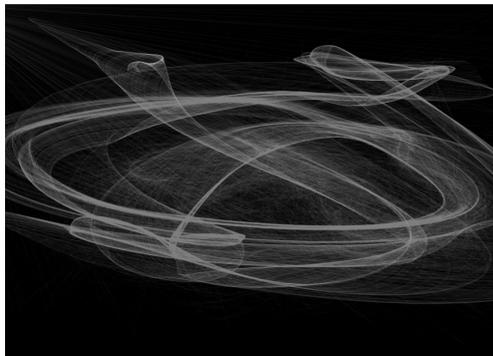
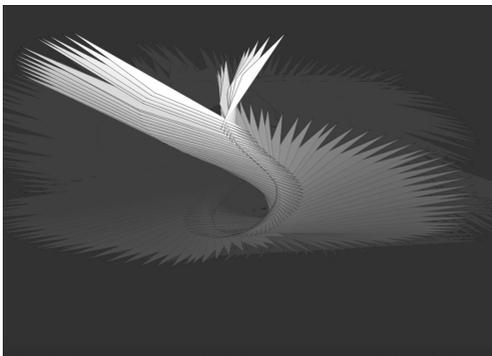
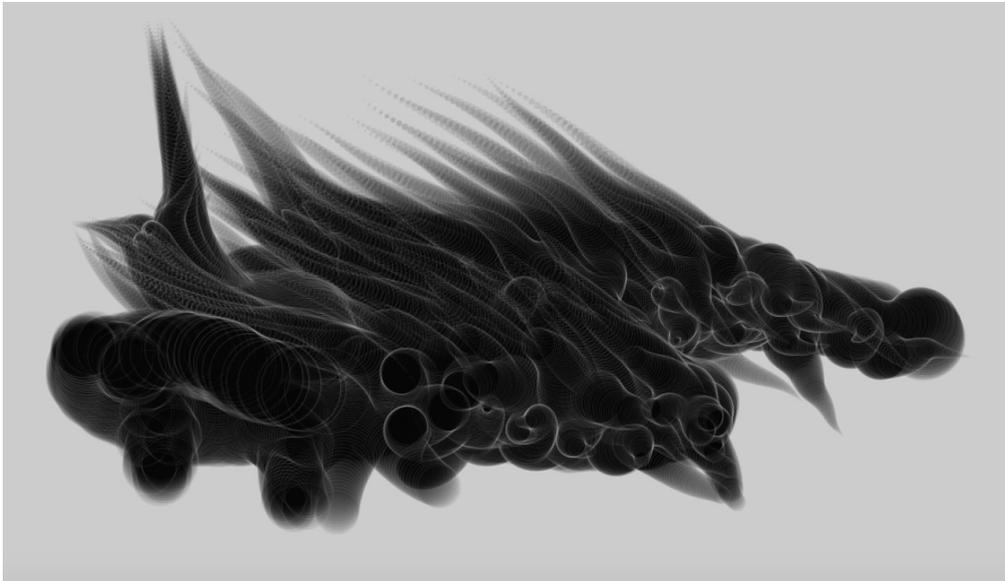
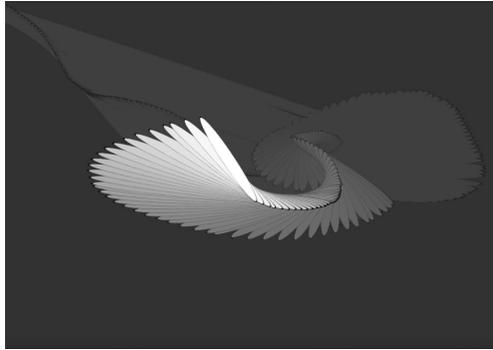
L'objectif de ce prototype était de permettre à son utilisateur de créer une œuvre, un environnement graphique par l'emploi des gestes disponibles par le capteur. Ainsi, en effectuant certains gestes, l'utilisateur va pouvoir créer des formes de couleurs diverses et/ou effacer ce qu'il vient de réaliser pour recommencer.

### Points positifs :

- Lien avec Processing
- Prix : 14,50 €
- Librairie disponible

### Points négatifs :

- Captation des gestes compliqués
- Limité à 9 gestes
- Nécessite des bases en programmation Processing
- Nécessite des bases en programmation sur Arduino



## Deuxième prototype

---

# Le Leap Motion

Le Leap Motion est un outil permettant de capter les mains de son utilisateur. Il fonctionne avec le même principe que la Kinect. Par l'envoi et la réception de ses ondes infrarouge, il est possible de capter nos mains en 3 dimensions et ainsi de produire des prototypes qui peuvent user de la profondeur. Il est possible via processing de capter certaines parties de la main comme certains doigts et de leur donner une fonction.

### — idée/réflexion

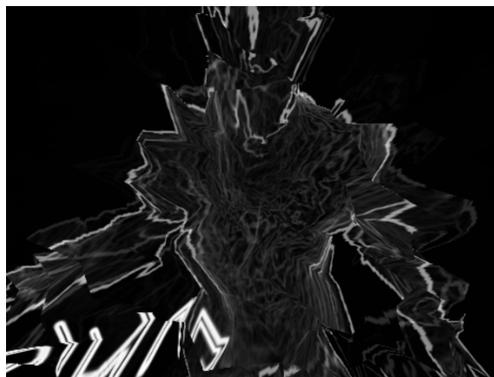
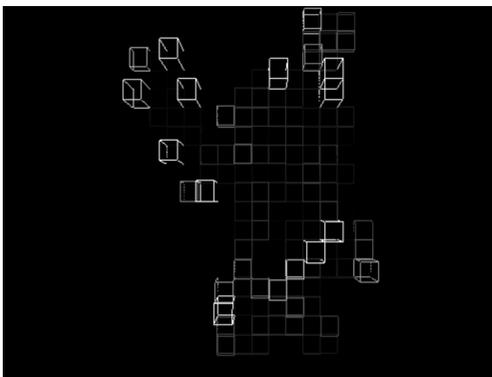
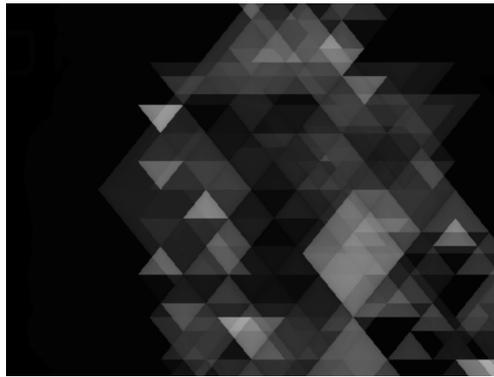
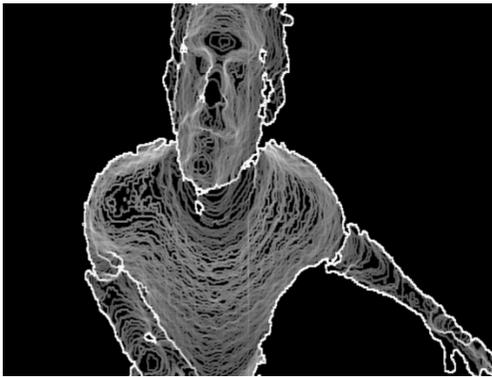
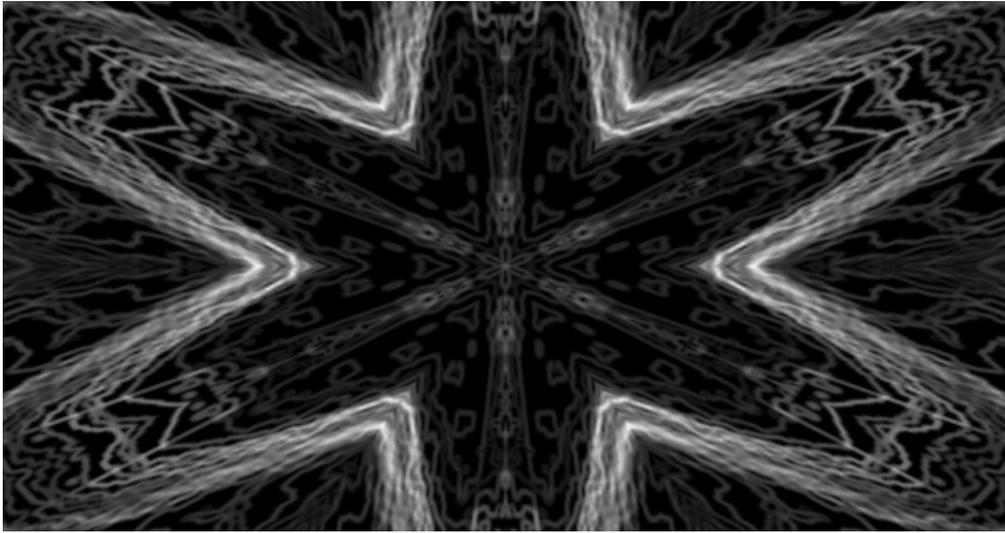
L'idée qui se cache derrière les multiples essais réalisés, était de permettre à son utilisateur de créer un environnement graphique en usant de ses mains. Cet environnement a ainsi la faculté de caractériser son utilisateur ou en tout cas de révéler sa gestuelle et de la sublimer graphiquement.

#### **Points positifs :**

- Rendu graphique intéressants
- Multiples possibilités (programmation des doigts, poignets, etc.)
- Liberté gestuelle
- Plus facile à prendre en main que la Kinect sur Processing
- Le Leap Motion est programmé pour reconnaître les mains contrairement à la Kinect

#### **Points négatifs :**

- Avoir de bonnes bases en programmations sur Processing
- Impossible de faire du cas par cas



## Troisième prototype

---

# La Kinect

La Kinect est un outil créé au départ pour la console Xbox 360 qui était nécessaire afin de jouer à certains jeux qui utilisent notre corps. Comme le Leap Motion, la Kinect utilise des ondes infrarouges afin de jouer sur plusieurs plans. Via Processing, il est possible d'employer la Kinect et d'avoir des rendues graphiques intéressantes.

### — idée/réflexion

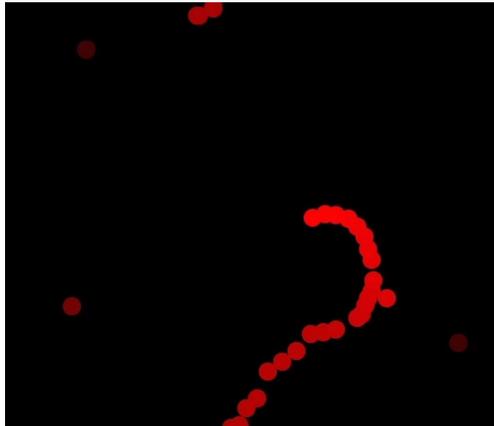
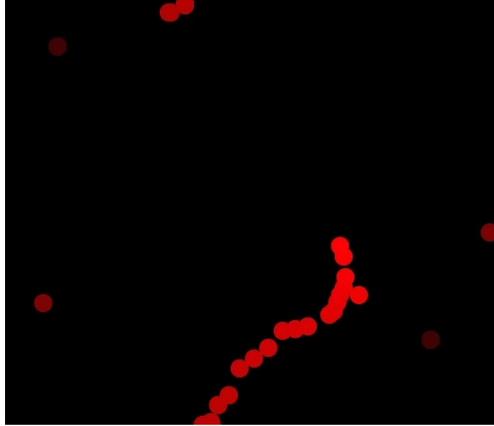
Concernant mon prototype, je ne suis pas passé par Processing, mais par Resolume, un logiciel de mapping afin d'employer les différents effets de ce logiciel. L'avantage, c'est qu'il ne nécessite aucun langage de programmation. La pensée qui a permis la création de ce prototype est celle de caractériser son utilisateur ainsi que ces gestes, son corps.

#### **Points positifs :**

- Rendu graphique riche avec Resolume
- Liberté gestuelle

#### **Points négatifs :**

- Nécessite plusieurs autres logiciels (synapse + quartz composer) afin de connecter la Kinect à Resolume ainsi que de plusieurs plug-in à télécharger.
- Impossible de faire du cas par cas



## Quatrième prototype

---

# Le light tracking sur Processing

Processing est un logiciel de programmation orientée objet. Contrairement à Max ou PureData, la programmation se fait par ligne de code, et c'est un logiciel libre de droit. Il est destiné principalement au travail de l'image même si des bibliothèques peuvent étendre son domaine d'activité. Il est utilisé principalement par des graphistes et des artistes numérique.

### — idée/réflexion

La réflexion qui a permis de réaliser ce prototype est la même que pour celui avec la Kinect, mais, celui-ci contrairement à l'autre, veut répondre aux soucis techniques de ce dernier qui ne peut faire du cas par cas. C'est ainsi que j'ai décidé d'employer une led, une source lumineuse pour permettre d'identifier les différents utilisateurs du prototype. Chaque utilisateur possède une couleur spécifique, qui produit individuellement, des formes, des graphiques différents. Ainsi, les utilisateurs peuvent s'ils le souhaitent, s'échanger les sources lumineuses pour créer une œuvre singulière basée sur l'individualisation et/ou la coopération, la co-évolution de l'environnement dans lequel la création ce fait.

#### **Points positifs :**

- Possibilité de faire du cas par cas contrairement à la Kinect et au Leap Motion
- Liberté gestuelle

#### **Points négatifs :**

- Nécessite des connaissances et des bases de programmation sur Processing
- Nécessite un espace dans un noir total



## **Les prototypes à venir**

---

### **Et pour la suite...**

Pour les prototypes à venir, je vais m'intéresser à l'emploi de capteurs tel que l'accéléromètre. Suite à mes lectures et aux réflexions que j'ai pu développer depuis le début de cette année, je vais me concentrer sur la captation de gestes liés à l'artisanat. Dans cette même réflexion autour des appareils et machines qui nous imposent des gestes prédéfinis, je m'intéresse à ce fait qui est que ces nouveaux instruments ont grammatisés, prolétarisés les gestes de l'artisan. Ces engins ont, par leurs capacités motrices et intellectuelles, absorbés les schèmes et capacités gestuelles du maître fabricant, le dépouillant d'une valorisation de son travail par une déculturation technique, de toutes émotions humaines. De ce fait, par la captation de gestes associés à l'artisanat, il me sera possible de manifester ces gestes liés au savoir-faire, dans un but de valorisation de ces mouvements du corps, du bras et de la technique. Ces capteurs permettront de ce fait, de créer des visuels, motifs ou tout autre éléments graphiques rendant visibles ces gestes précis.



**Arts, Techniques et Civilisations**

---

# **L'art autotélique**

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



**Arts, Techniques et Civilisations**

---

## **Sommaire**

**Introduction /53**

**Le temps de l'art savant /55—58**

**D'un art érudit à un art autonome /61—63**

**Vers une sortie de l'autotélisme /65—67**

**Conclusion /69**

**Ressources /71**



## Arts, Techniques et Civilisations

---

### Introduction

Le geste et les progrès techniques liés à l'artisanat sont importants. Ils mettent en valeur la construction des sociétés qui plus tard, vont faire émerger l'idée d'une individualisation par la création et la valorisation de savoir-faire techniques, propres à des contextes socio-culturels ou encore ethnique. Cependant, il est intéressant de s'intéresser à un autre domaine qui a lui-même connu bon nombres de changements et qui lui aussi, a suivi cette construction des sociétés. Je veux parler de l'art. Cependant, bien que l'art, ait longtemps connu le même parcours que l'artisanat et le progrès technique que le geste met en avant, ce dernier a vu une évolution qui l'amena à en s'éloigner. Là où l'artisan amena dans son travail, une fonction dans ses réalisations, quelle soit religieuse, sociale ou culturelle par l'usage d'un geste spécifique, d'un style employé, l'art quant à lui, finit par devenir autonome. Cette autonomisation enclencha par la suite, une perte fonctionnelle où l'œuvre et par la même, le savoir-faire ainsi que le geste de l'artiste, se détachent de tous contextes liés aux sociétés.

C'est pourquoi, afin de rendre compte de cette autonomisation de l'art et des raisons qui l'ont poussés à devenir ainsi, nous allons voir dans un premier temps, les différentes évolutions de l'art ainsi que les liaisons qu'il partage avec l'artisanat. Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons en profondeur aux événements qui ont amené l'art à devenir autonome, notamment par l'apparition des Beaux-Arts pour enfin, dans un troisième et dernier temps, observer comment l'art, ce suffisant à lui-même, fini par sortir de cet *autotélisme*<sup>1</sup> pour enfin être mêlé de nouveau aux contextes des sociétés.

<sup>1</sup> – Se référer au glossaire.



## Première partie

---

# Le temps de l'art savant

L'art, nous savons tous de quoi il est question quand dans notre imagination, nous nous figurons ce que c'est. Cependant, *art* fait partie de ces mots qui ont une aura d'évidence, mais dont il est difficile d'en donner une définition claire, d'autant que ce mot a vu son sens évoluer constamment au cours du temps. Il faut savoir que, ce que nous entendons par art à notre époque, n'a pas toujours existé. Qu'autrefois, ce concept n'a pas toujours eut beaucoup de sens. Et, que dans d'autres cultures, il n'a pas vraiment d'équivalent. C'est pourquoi dans cette partie, nous nous intéresserons à l'histoire du mot *art* et du concept qu'il recouvre en commençant d'abord par faire son étymologie<sup>2</sup>.

2 – Se référer au glossaire.

Si nous remontons à l'Antiquité, l'art qui a comme racine le mot *ars*, signifie plusieurs choses. Il signifie le talent possédé par une personne comme l'habilité, la technique ou le savoir-faire. Il peut aussi définir les règles, des préceptes qui permettent d'acquérir ce talent et de le mettre en œuvre. Enfin, il peut décrire le métier régi par ces règles, la profession dans laquelle on utilise ce savoir-faire afin de produire un résultat. *Ars* est donc ce terme qui est lié aux activités de productions proprement humaines, contrairement aux productions naturelles. En somme, l'homme produit par l'art ce que la nature ne peut pas générer, comme par exemple la médecine, la politique, la métallurgie, l'orfèvrerie, la sculpture, la poésie et bien d'autres. Pour faire simple, *ars* regroupe à cette époque, presque toutes les activités humaines possibles à apprendre, dont celles que nous appellerons aujourd'hui des sciences ou des techniques et qui, ne font pas partie du domaine des arts. Il est intéressant de relier à *ars*, un autre terme qui est lui aussi apparu à l'Antiquité, et qui va connaître une grande évolution, c'est celui de la *tekhnè*<sup>3</sup>. Ce terme ou en tout cas son étymologie, définit un métier qui sert à produire

3 – Se référer au glossaire.

quelque chose, et les règles qui le régissent, acquises par l'apprentissage ou l'habitude. Mot dont dérive d'ailleurs le mot *technique*.

Ainsi, les mots *tekhnè* et *ars* sont différents de ce que nous appelons aujourd'hui *art*. Cependant, ces significations antiques regroupent cette idée de l'artisanat, du savoir-faire, ainsi que l'habileté de l'artisan. Ces termes pourtant anciens, ont gardés quelques fondements intacts, que nous pouvons constater actifs encore de nos jours. Par exemple, quand nous parlons d'ouvrages d'arts ou encore de constructions techniques élaborées comme des ponts ou bien des tunnels, nous définissons ces réalisations comme élaborées *selon les règles de l'art* ou *avec art*. En clair, toutes choses pouvant être exécutées avec art ou selon les règles de l'art pourvu qu'elle suppose une dose de savoir-faire ou d'habileté. Ce sens du mot art a d'ailleurs perduré bien au-delà de l'Antiquité, il est celui qui a prédominé pendant la majeure partie de l'histoire européenne jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle inclus.

Bien plus tard dans l'ère du Moyen Âge, le mot art garde la même signification durant toute cette période. Celle d'une habileté, d'un savoir-faire. Cependant, durant la fin de l'Antiquité et durant toute la partie du Moyen Âge, les arts vont se répartir en deux catégories : les *arts libéraux* et les *arts mécaniques*. Les arts libéraux sont les arts de l'esprit, libres des contraintes matérielles, libres des trivialités du réel. Destinés à des hommes libres, à des nobles qui disposent du temps nécessaire pour être éduqués dans ces matières intellectuelles qui leur sont enseigné dès leur plus jeune âge, leur permettant de s'élever spirituellement. Cette éducation leur permettant par la suite, d'accéder à la compréhension de la parole divine et de diriger leurs états. Les arts mécaniques quant à eux, sont des tâches dédiées à la transformation de la matière, répondant aux besoins des hommes, de leurs corps notamment et mettant en jeu des actions physiques, acquis par l'apprentissage et la routine auprès de maîtres officiants dans des corporations. Ces métiers sont ce que l'on qualifierait aujourd'hui d'artisans. Ces activités nécessaires à la société, sont à l'époque souvent dévalorisées et considérés indignes pour des hommes de qualité car étant trop peu spirituels et donc triviaux. De ce fait, les artistes exerçant ces arts ne sont que de simples exécutants. La conception et les choix déterminants, notamment les sujets

qui sont en général connectés à la religion, reviennent à leurs commanditaires. Dans les arts mécaniques, la peinture, la sculpture, l'orfèvrerie et la gravure ne sont pas considérées comme des arts mécaniques ou plutôt, ils en font partie. Ils sont cependant intégrés dans des domaines considérés comme des arts mécaniques, tel que le tissage, le théâtre ou encore l'architecture (l'art qui contient les autres arts et qui les intègre dans son ensemble).

Ainsi, comme nous pouvons le constater, tout comme l'Antiquité, le Moyen Âge a en son sein, les domaines qui pour nous sont de l'art, mais qui, à cette époque, ne sont décrits ou employés que dans des sphères liées à l'artisanat, c'est-à-dire des métiers maîtrisés selon des règles traditionnelles. Néanmoins, bien qu'à cette époque, l'artisanat et l'habileté y soient fortement présents, il n'y avait aucune inventivité. Le geste de l'artisan était ancré dans une routine incessante. En effet, à cette époque, personne ne pouvait se penser comme créateur de son œuvre, seul dieu créé et on ne pouvait qu'imiter sa création et lui rendre hommage. Personne ne faisait une œuvre pour son plaisir personnel ou juste parce qu'il en avait envie. On répondait à des besoins, ou des commandes et rares sont les œuvres sans une fonction précise. Personne n'exprimait des sentiments personnels grâce à l'art. On appliquait une technique et on respectait des conventions clairement codifiées. Ainsi, le geste de l'artisan était prisonnier d'une routine incessante. C'est tout cela qui commence à changer peu à peu avec la Renaissance. Notamment le rôle de l'artisan, mais surtout du peintre.

La Renaissance est cette période qui marque la mutation dans de nombreux domaines. L'art ne fait pas exception. Ces mutations qui ne se sont pas faites en un clin d'œil, sont le prolongement du Moyen Âge. En Italie, les artistes et les peintres tout particulièrement, revendiquent que leurs métiers fassent partie des arts libéraux. Ils vont s'efforcer d'être plus que des artisans, ils vont écrire sur leurs arts, établir leurs règles, expliquer leurs buts. Cette théorisation va bien sûr, les amener à insister sur ce qui, dans leurs arts, peut être dit libéral. En guise d'exemple, pour la peinture, Léonard de Vinci déclare à l'époque dans son livre *traité élémentaire de la peinture* que « *la peinture est chose mentale* ». Il affirme de ce fait, la forme spirituelle de l'art en mettant l'accent sur le travail d'imagination et de conception du peintre plutôt que sur son habileté technique, contrairement au Moyen

Âge qui lui, mettait l'accent sur une habilité technique, une précision du geste dans le domaine de l'artisanat. Comme autre exemple, Michel-Ange, lui, affirme dans un sonnet de Vittoria Colonna que « *tout ce qu'un grand artiste peut concevoir, le marbre le renferme en son sein, mais il n'y a qu'une main obéissante à la pensée qui puisse l'en faire éclore* ». De ce fait, l'artiste qui, bien plus qu'un simple exécutant, bon qu'à faire et refaire les mêmes ouvrages, à répéter les mêmes gestes, ce double d'un intellectuel, pense son œuvre avant de la produire. Bien qu'il reçoive encore des commandes aux désirs de ses mécènes, il lui est autorisé, et même fortement demandé d'inventer. Le sujet lui est imposé ainsi que d'autres contraintes selon les cas. La manière de traiter le sujet ne l'est plus ou du moins plus autant.

C'est durant cette période que les artistes deviennent des hommes d'affaires qui doivent se distinguer par leurs styles en plus de monnayer leurs compétences. C'est à partir de ce moment que leurs noms deviennent des marques de fabrique importantes contrairement au Moyen Âge où les artistes restaient anonymes. La renommée garantissant les revenus. Afin de marquer un peu plus la peinture comme art libéral, les peintres vont ajouter dans leurs œuvres, la perspective. La peinture use de la perspective afin de construire et figurer l'espace. De cette manière, la peinture structurée par la perspective se veut être une construction savante de l'espace et une simulation précise de la vision humaine.

Suite à ces très nombreux changements, notamment dans le domaine des arts et plus particulièrement celui de la peinture, entre le XII<sup>e</sup> et le XIII<sup>e</sup> siècle, la dénomination *arts libéraux*, devient de moins en moins pertinente et éclate fréquemment, intégrant régulièrement de nouveaux domaines et devient de moins en moins clair. Succédant à ce flou concernant les arts libéraux, un autre domaine va surgir, les Beaux-Arts, réunissant presque tous les domaines que nous appelons arts aujourd'hui sous un critère commun, *produire du beau*. C'est d'ailleurs à ce moment que l'art commence à devenir autonome.





## Deuxième partie

---

# D'un art érudit à un art autonome

C'est à partir du XVII<sup>e</sup> siècle que la terminologie *Beaux-Arts* apparaît pour la première fois. Elle figure notamment dans le texte de Jean de La Fontaine *Le songe de Vaux*, en 1671. C'est à partir de là que l'art existe comme un domaine distinct, voir même séparé des autres activités humaines.

La constitution du domaine des Beaux-Arts est un changement d'importance, les arts qui sont regroupés sous ce terme ne sont, grâce à cela, plus soumis à d'autres fonctions que celle de produire du beau. Pas seulement d'ornement ou d'embellissement. Le beau devient un but en soi, qui s'oppose à toute autre caractéristique. Une œuvre des Beaux-Arts ce doit d'être belle et de n'être que belle. Tout autre but ajouté à celui-ci paralyserait sa pureté. Faire de l'art revient à produire du beau. Idée qui existe encore aujourd'hui, quand on va dans un musée et que l'on voit des tableaux, on veut voir de beaux tableaux. Le beau permet une valorisation progressive des arts, car celui-ci en tant que sentiment occupe une place intermédiaire entre l'intellectuel et le matériel. Dégagé de toutes fonctions pratique, il devient un plaisir pur et pratique. Cependant, contrairement aux us et coutumes d'avant, les Beaux-Arts et cette nouvelle idée du beau, rassemblent des attentes contradictoires qui sont à l'opposé de ceux que l'on a pu connaître à l'Antiquité, au Moyen Âge, ou encore à la Renaissance. Ainsi, le XVII<sup>e</sup> siècle se caractérise par le naturel et plus précisément par différents principes :

- Que l'œuvre est l'apparence de la nature et ne donne pas l'impression de l'artifice
- Que l'art cache l'art.
- Que la technique se doit de se faire oublier.
- Que l'artiste se doit d'effacer les traces de son travail par le biais de son habilité pour ne pas parasiter la contemplation.

De ce fait, le beau, par l'application de ces préceptes, fait disparaître le geste de l'artiste, le coup de pinceau qui peut amener plus d'expressivité à la peinture, pour une œuvre avec moins de relief. Le beau fait de cette façon, oublier les conditions de production des œuvres et entraînent une perte progressive des liens de l'art avec le réel, les contextes sociaux, politiques et culturels de la société, pour faire de lui une activité transcendante qui échappe à ses spécifications, à un libre jeu des facultés humaines. C'est cette omission et cet éloignement progressive de l'art qui entraîne, ou plutôt enclenche cette autonomisation et va se couper peu à peu du reste du monde et de la société. Ce processus était déjà en marche depuis la Renaissance, mais il s'accélère fortement avec le XVIII<sup>e</sup>. Signe concret de cette autonomisation, l'apparition des musées, c'est-à-dire de lieux dédiés spécifiquement pour l'art, sont créés pour que l'on vienne y regarder des œuvres et uniquement pour ça. À la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et au début du XIX<sup>e</sup>, l'Europe se couvre ainsi de musées destinés à présenter et protéger le patrimoine national. Placé dans ces lieux, les œuvres qui y sont exposées, sont séparées de leurs contextes initiaux et de leurs fonctions d'origine. L'art se conçoit dès lors, uniquement pour lui-même.

Par la suite, Le XIX<sup>e</sup> siècle voit se produire d'importantes mutations dans le domaine des arts. l'autonomisation du domaine artistique qui s'accélère fait émerger l'idée, dont l'influence, est encore considérable de nos jours, celle de l'art pour l'art. Cette nouvelle mutation se trouve dans la même réflexion que celle de l'autonomisation de l'art, considérer que l'art n'a pas d'autres buts que pour lui-même, qu'il n'est plus subordonné à d'autres fonctions que d'être de l'art. Autrement dit, l'activité artistique serait dite autotélique : sa propre finalité, faire de l'art pour faire de l'art. Cette rupture est très importante. Auparavant, la production artistique dépendait d'autres facteurs, elle était toujours faite pour quelque chose. Durant l'époque de l'Antiquité jusqu'à la Renaissance, l'art était en corrélation avec le monde de l'artisanat, mais aussi, avec différents domaines comme la peinture, la sculpture, l'architecture ou encore la poésie. Bien que les savoir-faire techniques et habilités y étaient très performantes et de grandes qualités, les sujets, souvent soumis par les Mécènes, traitaient en majorité des contextes liés à l'époque. C'est ce que Vilém Flusser décrit comme l'ère de la *bonne foi*<sup>4</sup>. Une ère où le travail est de réaliser quelque

4 – Vilém Flusser - *Les gestes*,  
*Al Dante Eds* - 22 août 2014,  
p.302.

5 – C'est par sa première apparition dans la préface de son roman *Mademoiselle de Maupin* en 1834, que Théophile Gautier réalise la première théorisation de « l'art pour l'art ».

chose pour remplir une valeur-éthique, politique, religieuse. Cependant, avec cette notion de l'art pour l'art, l'artiste ne dépend plus de causes qui lui serait extérieures. Il ne crée plus que librement, selon ses désirs. Cette notion, dont Théophile Gautier<sup>5</sup> est le représentant, est la conception la plus radicale de l'autonomie de l'art, et de la notion de l'art pour l'art par rapport au monde.

Il est toutefois intéressant d'observer que, malgré cette idée d'autonomisation de l'art qui retire à ce dernier, tout contexte et de plus, toutes fonctions, cette notion de l'art pour l'art crée une remise en cause des formes traditionnelles de l'art, de la personnalisation de plus en plus grande de l'artiste et font du style un élément fondamental. Les sujets ne comptent plus autant, leurs contenus moraux apparaissent tout à fait secondaire. La maîtrise technique au sens artisanale décrit une forme d'allégeance à une tradition de plus en plus rejetée au profit de l'originalité.

Ainsi, l'art et pour ainsi dire, le geste, s'étant détaché de tous liens avec la société, devient purement esthétique et autotélique. Cependant, il est intéressant de se questionner sur la pertinence de cette autonomisation. Est-ce que le geste et donc l'art se suffisent à eux-mêmes dans leurs détachements aux contextes sociaux, politiques et culturels ? Eh bien, cette réponse est amenée par l'époque de l'industrialisation, de la consommation et du loisir qui est en plein essor depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle et qui va amener une nouvelle esthétique, notamment par l'apparition de ce que l'on appelle *l'art de masse*.



## Troisième partie

---

# Vers une sortie de l'autotélisme

Nous avons pu, grâce aux différentes parties précédentes, constater l'évolution de l'art. Ils nous a été possible de voir que, la définition que nous lui donnons maintenant était totalement différente d'avant, de même pour les raisons pour lesquelles l'art était employé. Après avoir retracé tout le cheminement qu'a parcouru l'art pour au final, aboutir à la définition que nous lui connaissons encore aujourd'hui, celui d'un domaine autonome, n'ayant plus de fonction, sinon la beauté ou l'expression, destinées à être perçue de façon esthétique dans des lieux qui lui sont dédiés comme les musées ou les galeries, ce dernier a commencé de soulever des critiques et ses frontières ont commencé à changer. C'est dans ce changement des limites qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, durant cette grande période marquée par l'industrialisation, qu'a fini par apparaître l'art de masse. Si nous devons déterminer l'art de masse, ce dernier se définirait par des œuvres qui ensemble, peuvent être spécifiées par plusieurs points :

- leurs reproductions par des moyens mécaniques.
- leurs diffusions en de très nombreux exemplaires identiques entre eux.
- leurs accessibilités

De ce fait, contrairement à l'idée de l'autonomisation de l'art qui se déconnecte de tout contexte pour s'isoler dans les musées et galeries, l'art de masse lui se veut proche du public, il se veut être accessible à toutes et à tous. Il se veut être, cette nouvelle manière de ramener un contexte dans ses productions, notamment par les capacités de ce nouvel ordre de l'industrialisation qui permet de rendre disponible, toute œuvre par sa reproduction mécanique. Ainsi, l'art se répand dans la société. On le trouve chez tout le monde et non pas dans un lieu unique, il n'a donc plus rien de

sacré. Cependant, ce rapprochement avec la société, cette facilité d'accès provoque un rejet pour les élites culturelles. Auparavant, l'art était réservé à une élite qui avait bénéficié d'un enseignement, d'une *enculturation*<sup>6</sup> leurs permettant de comprendre, d'analyser, mais aussi d'apprécier la qualité d'une œuvre. Pour d'autres élites, notamment les commanditaires, ces derniers avaient la possibilité de payer un artiste, afin d'avoir une œuvre originale, produit par la main de l'auteur, avec une commande, une contrainte imposée. Néanmoins comme nous l'avons vu, cette contrainte a fini par s'éclipser. Et c'est là que l'art de masse redéfinit une nouvelle façon de concevoir l'art, mais aussi, supprime certaines barrières sociales. Dans l'idée de distinction par les œuvres d'art qui démontrent un certain goût, une certaine culture, les œuvres issues de l'art de masse appartiennent à un public trop large. L'art de masse se distingue de cette façon, à l'art des galeries qui, au désir de distinction sociale notamment celui d'une classe moyenne, veut, elle aussi posséder de l'art tout comme les plus riches auxquelles elle aimerait ressembler, afficher sa culture sans pour autant se payer des originaux bien plus coûteux. La classe moyenne, désireuse de ce regain social en est ravie, l'art de masse existe à tous les prix, dans des versions plus ou moins luxueuses, permettant à chacun et chacune d'obtenir l'art qui lui convient. Cette nouvelle redéfinition des élites culturelles, accompagne également une nouvelle conséquence des évolutions économiques et sociales au XX<sup>e</sup>. On a, de cette manière, vu apparaître ou augmenter pour certains, le temps des loisirs. Les loisirs se différencient du repos. Ils ne sont pas du temps perdu à ne rien faire, mais du temps qui doit être rentabilisé. Les arts de masses répondent à ce besoin d'occuper ce temps libre, de se divertir. Ce divertissement a pu voir le jour grâce aux machines qui permettent une forte production d'objets inédits comme le vélo, mais aussi par la déportation des gestes et savoir-faire, autrefois ancrés dans une sphère plus artisanale, plus technique, afin de permettre à différentes personnes de bénéficier d'un moment de loisir. Ainsi, quand le geste technique du peintre ou encore de l'artisan est effacé par la machine et de ce fait par l'ingénieur qui s'occupe d'elle, ces gestes oubliés trouvent une nouvelle fonction dans cette nouvelle ère esthétique ouverte par l'industrialisation et sa forte reproduction mécanique.

6 – Se référer au glossaire.

Toutefois, nous pouvons nous interroger sur cette nouvelle ère qui remplace cette longue tradition du savoir-faire et de l'habileté du geste réalisé par l'artisan ou encore le peintre, pour la reproduction mécanique, la diffusion à grande échelle et ce renouveau du contexte, mais dans une sphère plus esthétique. En effet, bien que les arts de masses et leurs productions aient permis de faire bouger certaines mœurs, il n'en reste pas moins que l'on peut s'interroger sur la qualité, sur la valeur *d'originalité* d'une production ou cet âge industriel est marqué par une forte reproduction. Pour certains, bien que certaines œuvres soient reproduites en grandes quantités, comme par exemple la photographie, il existe toujours un *archétype*, un original, qui ne ruine en rien cette pensée que, l'œuvre ou dans ce cas une photographie, puisse pâtir de cette copie. De plus, bien qu'une photographie puisse être une copie, pour une personne, ce cliché peut être pour elle l'original, à cause d'un lien émotionnel, affectif qui se rattache à cette dernière. Pourtant, Vilém Flusser, nous explique dans une nouvelle de son livre *Les gestes*, que l'excursion vers la manufacture, et plus particulièrement celle des outils, peut entraîner la disparition de l'objet original, derrière l'horizon du champ des mains. C'est, comme l'explique une nouvelle fois Flusser : « *La situation de la société industrielle aujourd'hui : son attention est absorbée par la fabrication d'outils et d'outils d'outils et l'objet original du geste de faire est oublié* »<sup>7</sup>. Il souligne même que nous vivons dans une époque où : « *Tout est devenu manipulable, transformable. Les personnes sont devenues comme les objets : on peut les comprendre, les produire, les manufacturer, et même les transformer en outils pour faire d'autres produits. Pour les mains munies d'outils, qui ont oublié leurs objets originaux, il n'y a plus de monde social* »<sup>8</sup>. Ainsi, nous pouvons constater autant de points positifs que négatifs dans la capacité de fortes reproductions mécaniques, que possède cet âge de l'industrialisation.

7 – Op. cit., Vilém Flusser, p. 242.

8 – *Idid*, Vilém Flusser, p. 242.



## Arts, Techniques et Civilisations

---

### Conclusion

Il nous a été possible dans ce dossier, de retracer tout le chemin qu'a pu parcourir l'art, de l'Antiquité jusqu'à nos jours pour nous permettre de nous rendre compte de son énorme évolution. L'art, qui n'avait pas la même définition que la nôtre, a, au cours des siècles et des époques, connu une grande évolution avec l'artisanat et le geste. Tout d'abord envisager dans une sphère hautement artisanale, limitée aux contextes sociales, politiques, mais surtout religieux, notamment durant l'ère du Moyen Âge, ce dernier a su, dès la Renaissance, devenir de plus en plus autonome pour le devenir totalement à partir du XVII<sup>e</sup>, grâce aux Beaux-Arts. Cette autonomie provoqua alors une nouvelle façon de produire de l'art, un art sans contextes, avec comme seule ambition, réaliser du beau. Cependant, ce détachement de l'art qui s'était isolé de la société, a refait surface, dans une période marquée par l'industrialisation et la forte reproduction mécanique. Cette dernière caractéristique qui déplace le geste, non pas dans une habilité technique, mais dans une sphère dédiée à un contexte sociale lié aux loisirs et à la consommation. Ainsi, l'art est sorti de son autotélisme pour se mêler de nouveau aux sociétés.



## Arts, Techniques et Civilisations

---

# Ressources

### — Sitographie

**Patricia Esquivel** - *L'autonomie de l'art en question* :  
<http://revues.mshparisnord.org/filigrane/index.php?id=525>

**Wikipédia** - *L'art pour l'art* :  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Art\\_pour\\_l%27art](https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Art_pour_l%27art)

**Idixa** - *Autonomie de l'art* :  
<https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0709241252.html>

### — Bibliographie

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

**Agnès Heller** - *L'autonomie de l'art ou la dignité de l'œuvre d'art*,  
L'Harmattan coll. « Ouverture philosophique », 2008



**Arts, Techniques et Civilisations**

---

# **Le geste recherché**

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



Arts, Techniques et Civilisations

—

## **Sommaire**

**Introduction /77**

**L'art au XX<sup>e</sup> siècle /79—80**

**Une peinture non-lyrique /82—83**

**Recherches hétéroclites /84—86**

**L'œuvre et le spectateur /88—90**

**Pour conclure... /93**

**Ressources /95**



## Arts, Techniques et Civilisations

---

### Introduction

Le geste a connu dans l'artisanat une forte popularité. Associé aux progrès techniques et aux savoir-faire, il est ce principe fondateur qui permet la valorisation de l'artisan, révélant au monde ses capacités. Toutefois, c'est dans le domaine de l'art que ce dernier va trouver une toute autre signification. Afin de rendre compte de ces différences, nous allons nous intéresser aux travaux de Pierre Soulages. Cet artiste singulier du XX<sup>e</sup> siècle, montre dans ses travaux une qualité gestuelle liée à l'outil et à la lumière qui lui permettent de produire des œuvres réalisant diverses nuances de noir. Par la force exercée et l'implication du corps et de la main, cet artiste nous donne à percevoir différents résultats donnant à observer autrement chaque œuvre d'une nouvelle manière, de les interpréter autrement.

Afin de nous rendre compte de ces procédés variés que Pierre Soulages emploie, nous verrons dans un premier temps, le contexte dans lequel se trouve l'art au XX<sup>e</sup> siècle, les différentes transformations qu'il a pu subir et qu'est-ce qui a pu en émerger suite à ces changements. Dans la continuité de cette réflexion autour des circonstances qui ont amené l'art à se modifier, nous considérons dans un deuxième temps, les singularités et spécificités du travail de l'artiste, rendant ses travaux, ses recherches insolites pour l'époque. Dans un troisième temps, nous nous intéresserons à la gestualité dont l'artiste fait preuve dans ses œuvres et par quels systèmes, par quels outils il exécute les multiples gestes pour réaliser ses toiles. Enfin, dans un quatrième et dernier temps, nous examinerons comment, par le jeu du noir, de la lumière, du geste et de l'outil, Soulages arrive à créer plusieurs nuances de gris changeants et/ou évoluant par le changement de position du spectateur, rendant cet échange entre l'œuvre et le visiteur presque interactif.



## Première partie

---

# L'art au XX<sup>e</sup> siècle

Les artistes du XX<sup>e</sup> siècle ont transformé les concepts traditionnels de l'esthétique, en plaçant l'art dans une perspective qui n'est plus uniquement celle de la recherche du beau, ou celle d'une fidélité à la nature. Alors que jusque-là, on croyait ou feignait de croire, que l'objet de la peinture et de la sculpture était la représentation littérale du réel, la fidélité à la nature, on constate que l'objectivité de la représentation est impossible, qu'il est difficile pour l'artiste de faire abstraction de sa subjectivité. C'est par ce nouveau constat, que les peintres et sculpteurs vont se questionner sur la nature de leurs œuvres, sur les fonctions qu'elles remplissent, sur l'importance du point de vue de l'artiste. L'art moderne qui va apparaître au XX<sup>e</sup>, se veut la réponse à ces interrogations. De ce fait, c'est sous forme de certains mots-clés comme l'exploration ou l'expérimentation, que l'artiste va s'inclure dans ses œuvres, mais aussi chercher de plus en plus à incorporer le spectateur au sein de ses travaux. L'art devient un acte de communication.

Des œuvres comme ceux de Cézanne, Gauguin ou encore Van Gogh préfigurent cette nouvelle approche. Chacun de ces peintres entame déjà l'exploration de nouveaux territoires. Ils recherchent de nouveaux modes de représentation de l'espace, de la lumière. Un nouvel usage de la couleur, et même de la peinture comme matière. Par les idées que ces différents artistes explorent, des mouvements artistiques vont finir par émerger. Ainsi, nous assisterons à l'arrivée du fauvisme avec Chagall ou Matisse. Ce mouvement artistique va s'intéresser à la représentation simplifiée d'un paysage, d'un portrait, à cette planéité, cette absence de profondeur et de volume, à la subjectivité de l'artiste qui passe par l'usage de plages de couleurs pures, souvent violentes et intensément

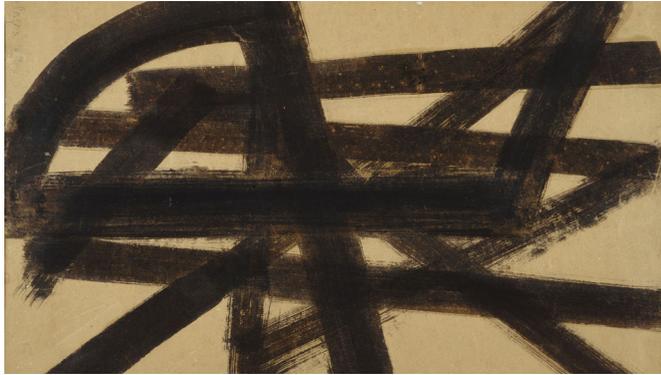
lumineuses ainsi qu'un coup de pinceau, un geste, créant des lignes qui ondulent et modifient les formes. Par la suite, l'expressionnisme va à son tour faire son entrée avec Modigliani ou Ensor, portant une attention à la subjectivité de l'artiste réalisant des œuvres oppressantes ou agressives et présentant une humanité dérisoire et pathétique. Les expressionnistes exposent sans pudeur la misère physique et morale, exprimant de ce fait la pureté de l'instinct, l'érotisme et la mort. Ces œuvres se démarquent par un dessin délimitant des formes et des lignes brisées, exacerbant l'émotion, mais aussi par un coup de pinceau, un geste pictural brutal laissant des traces vigoureusement empâtées et rugueuses. Enfin, on voit aussi apparaître l'art abstrait, initié principalement par Kandinsky dans les années 1910-1920 qui par la systématisation, l'idéalisation de modèles dans son environnement, préfigure cette tendance de l'abstraction lyrique. Ce mouvement se rapportant à l'expression directe de l'émotion individuelle, tendance peu approfondie au début du XX<sup>e</sup> siècle, connaîtra un fort développement bien après la guerre de 1945 par son rattachement à l'Art Informel, l'associant au Tachisme qui a comme figure Hans Hartung.



*Broux de noix, 1951*



*Broux de noix, 1956*



*Broux de noix, 1947*



*Broux de noix sur papier, 1946*



*Peinture, 1963*

## Deuxième partie

---

# Une peinture non-lyrique

Né en décembre 1919 à Rodez dans l'Aveyron, Soulages est un des grands maîtres de la peinture française. En réalisant plus de 1 550 tableaux, il a su s'imposer en créant des jeux de lumière et de couleurs. Mais Pierre Soulages, c'est avant tout une figure majeure de l'abstraction. Dès 1947, en présentant ses brou de noix au Salon des Surindépendants, il va attirer les regards d'artistes comme Hans Hartung sur des compositions structurées. En effet, les œuvres présentées par l'artiste sont composées de larges tracés bruns. Cependant, Soulages ne se veut pas appartenir à ce mouvement abstrait. Le refus de cette tendance artistique réside dans le fait que Soulages ne prend pas de modèle dans la nature pour ensuite en réaliser une abstraction, par conceptualisation, stylisation ou autres comme le ferait Kandinsky. Sa peinture ne fait référence à rien d'autre qu'à elle-même dans son élaboration et surtout, à rien qui lui soit extérieur. Elle n'est donc ni abstraite ni figurative. Ses œuvres sont des productions libres de tous modèles, des artefacts. Libre, est le mot pour caractériser le travail de Soulages. Cet artiste qui ne représente rien, qui peint non pas pour représenter quelque chose, une idée, mais qui peint juste pour peindre, ne sait pas ce qu'il cherche. Il ne trouve cette réponse qu'une fois qu'il a réalisé ce qu'il cherchait. Il est, de ce fait, dans une perpétuelle exploration.



## Troisième partie

---

# Recherches hétéroclites

1 – Se référer au glossaire.

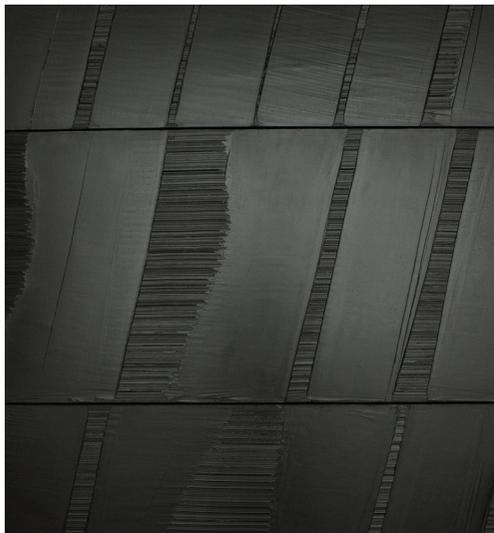
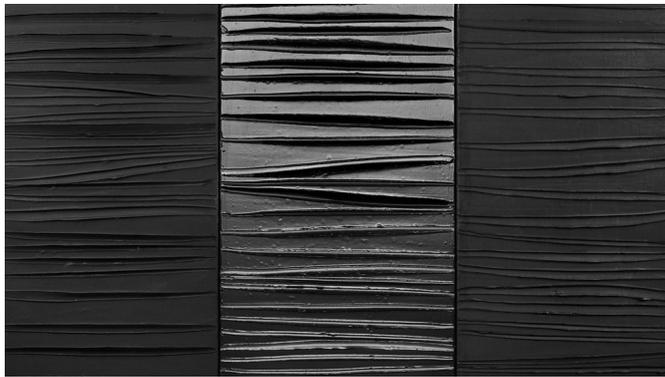
Pierre Soulages a depuis son plus jeune âge une fascination pour les artisans, ces personnes qui ont appris des gestes codés, des gestes qui permettaient de travailler la matière à bras-le-corps, à qui on a enseigné des techniques, des stratégies afin de rentrer en contact avec elle, de l'affronter. Cependant ce qu'il trouve dommage, c'est cette façon dont les artisans s'enferment dans leurs pratiques. Par ailleurs, les outils que ces maîtres fabricants utilisaient, étaient pour lui des instruments qui imposaient leurs manières d'être utilisés, leurs schèmes gestuels<sup>1</sup>. Un pinceau, réalisé pour de l'aquarelle, contraint à une manière de faire spécifique. C'est donc au début de sa carrière que Soulages arrête d'acheter des pinceaux qui imposent leurs modes d'emploi. Afin de s'opposer à cette vérité, à cette contrainte, Soulages va fabriquer ses propres ustensiles. Il utilisera par la suite tout ce qui lui conviendra, ne sachant pas toujours, quel résultat il aura à la fin, il essaiera plusieurs outils bricolés, afin de voir quels effets peuvent être produits. C'est ainsi qu'il conçoit ses couteaux à peindre avec des morceaux de semelle de cuir, des raclettes de caoutchouc, de vieux pinceaux rigidifiés par la peinture, des tiges de bois, des cartons, des planches brisées, toutes échardes dehors. D'autres encore entourées de chiffons afin de réaliser ses œuvres. Pour Soulages, cette pratique est inséparable de l'art qui se fait jour avec elle. Pour lui, le fond et la forme ne font qu'un. « *Je n'ai cessé d'inventer des instruments, le plus souvent dans l'urgence. N'arrivant plus à produire quelque chose, je m'empare de ce que j'ai sous la main* ».

Un autre facteur important et qui est aussi à rapprocher des artisans que Soulages observait, c'étaient les gestes que ces derniers produisaient dans leurs façons de faire. Ces gestes répétés, avec une précision hors-norme.

Le geste est un facteur important dans ses œuvres. Nous pouvons retrouver dans ses réalisations, des tracés parfois vifs, d'autres maîtrisés, certains plus travaillés afin de rajouter de la matière ou d'en enlever. Toutefois, contrairement à un artisan qui veut faire reconnaître son geste fort d'une haute habilité, montrer aux autres ses capacités, Soulages va travailler ces gestes différemment. Il va retirer aux gestes ces aspirations qu'ils ont de nous démarquer, en leur appliquant une dimension de neutralité. De ce fait, les traces réalisées par les gestes du peintre n'invitent pas le spectateur à retracer le geste du peintre en action, en essayant de traduire quelque impulsion émotive. Elles ne composent et ne proposent pas un parcours à suivre. Chaque geste est posé, en tant que geste nécessaire, structurant, destiné à construire une composition. Aucun sentier, aucun chemin à suivre, aucun fil conducteur, aucun récit n'est à retracer dans ses peintures. Les touches se hiérarchisent en bandes courtes qui s'avoisinent et se superposent. Le temps de l'observation de la toile ne suit donc aucun cours. Ce qui est à l'œuvre, c'est la trace du geste, non la recherche de forme en tant que signe. Ce qui est en œuvre, c'est l'inscription du geste dans l'espace de la toile ou du support ainsi que la matérialité de la peinture avec ses opacités et ses transparences que peuvent produire les instruments et peintures utilisées. Ce qui l'intéresse, ce n'est pas le geste, mais son incarnation picturale dira-t-il à de nombreuses reprises. Le geste, dans les projets de l'artiste, est là pour donner une trace qu'il développe ensuite, précise, rythme ou prolonge. Autrement dit, ce qui l'intéresse, c'est la vie des formes dont le geste initial est le déclencheur et non une fin en soi.

C'est en associant ces deux facteurs que sont les outils et les gestes, que Soulages arrive à produire des stries d'épaisseurs distinctes dans la peinture. Selon la posture du peintre durant la réalisation de l'œuvre, de l'implication du corps et du/ des gestes réalisé(s), les stries imprégnées dans l'épaisseur peuvent avoir des profondeurs, des résultats différents et donner une impression, une méthode particulière pour apercevoir les toiles de Soulages. L'association de ces deux facteurs fonde et caractérise de manière significative le travail de l'artiste.





Musée Pierre Soulages, salle 7

## Quatrième partie

---

# L'œuvre et le spectateur

Lorsque Pierre Soulages parle de ses représentations d'arbres, la silhouette n'est pas apparente. Seule, reste présente la forme structurelle et la manière dont la structure occupe la toile. Le but est avant tout de faire en sorte que les bandes fassent corps avec le support. C'est dans les reflets de la matière noire qu'il modélise à la surface de ses toiles, que de l'ombre surgit la lumière. L'exemple des *Outrenoirs* en est la parfaite modélisation. Les *Outrenoirs* constituent un cycle ne convoquant que du noir. Ce n'est pas un noir, mais des noirs animés par l'outil, le geste qui forme les multiples stries sur les toiles et la lumière qui rentrent en contact avec les multiples reliefs. De ce fait, l'artiste y cherche avant tout à obtenir au sein de ses œuvres, notamment ses polyptyques, des nuances de noir à partir de la brillance perceptible dans le relief de la peinture. Soulages finit par obtenir des noirs et des éclats de blanc à partir des seuls effets de brillance que produisent les reliefs prononcés de l'huile et plus tard de l'acrylique.

Ce jeu de brillance du noir réalisé par Soulages, permet également de créer une interaction entre l'œuvre et le spectateur. En effet pour l'artiste, l'enjeu se trouve dans le face-à-face du spectateur avec la toile, dans sa confrontation avec la matière, dans l'expérience de sa présence. Il ne s'agit pas d'impressionner le spectateur par une multitude de reflets éblouissants, mais, précisément, d'attirer l'attention du visiteur sur des phénomènes discrets, contenus. Il ne s'agit plus de faire jaillir les contrastes de la confrontation du noir au blanc de la toile, mais de présenter des contrastes qui se déplacent avec le spectateur. Ce qui constituait une ligne claire sur une surface sombre peut s'inverser, et devenir une ligne sombre sur une surface claire. Les peintures de Soulages *suivent* en quelque sorte le spectateur dans ses déplacements. C'est le regardeur qui se sent regardé. La toile et le spectateur font

partie du même espace, il est inclus dans l'espace de la toile, elle intériorise sa position. Par conséquent, le spectateur appréhende à chaque déplacement, l'œuvre d'une nouvelle manière.





## Conclusion

---

### **Pour conclure...**

Nous avons pu constater que Soulages est cet artiste qui peut difficilement être rangé dans un mouvement du XX<sup>e</sup> siècle. Il est difficile de le ranger dans une veine abstraite, car ce qu'il produit n'est pas la conséquence d'une synthèse, d'une conceptualisation d'une forme qu'il a observée ou analysée. Il ne peut pas non plus être considéré comme un artiste du concret, car ce qu'il représente n'est pas figuratif pour autant. Les réalisations de l'artiste se suffisent à eux-mêmes. Cependant, ces toiles produites donnent à percevoir l'application d'outils fabriqués et de gestes variés, libérés d'un apprentissage intensif que les artisans supportent dans l'optique de maîtriser leurs outils. Par l'exécution de stries, de reliefs différents, nous pouvons constater que certains types de gestes ont été suscités. Certains avec intensités, d'autres plus réfléchit. Cependant, Pierre Soulages veut de ces œuvres un non-lyrisme, libre de toutes expressions émotives afin de laisser libre cours à l'interprétation du spectateur, ne voulant pas l'influencer.

Enfin, dans cette optique d'échange, de rapport entre l'œuvre et le spectateur, Soulages, par son travail de la lumière qui produit plusieurs types de nuances du noir, donne au spectateur l'occasion de percevoir ces multiples nuances par son déplacement dans l'espace. Par les différentes stries appliquées, par les gestes produits, les différentes teintes de noir qui peuvent être perçu varient et permettent au regardeur qu'est le spectateur, d'appréhender à chaque changement de position, l'œuvre d'une nouvelle façon.



## Références

---

## Ressources

### — Sitographie

**Éric de Chassey** — Pierre Soulages, peintre expérimental de l'abstraction radicale relative :  
<http://www.pierre-soulages.com/pierre-soulages-peintre-experimental-de-labstraction-radicale-relative-1-eric-de-chassey/>

**Pierre Soulages, son utilisation du noir :**  
<http://fresques.ina.fr/soulages/fiche-media/Soulag00005/pierre-soulages-son-utilisation-du-noir.html>

**Pierre Soulage :**  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_Soulages](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre_Soulages)

**L'art informel :**  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Art\\_informel](https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_informel)

**Le tachisme :**  
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Tachisme>

**L'outrenoir :**  
<http://aphorismes.over-blog.net/article-4411951.html>

### — Filmographie

**Jean-Noël Cristiani** — Soulages, le noir et la lumière,

**Soulages - Processus de création - 1981**  
<https://www.youtube.com/watch?v=TfinJkJltil>



Fiche de lecture

—

# La geste des gestes

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



Fiche de lecture

—

## **Sommaire**

**Introduction : La geste des gestes /101**

**L'aspect analytique du geste /103—105**

**Vers une sous-traitance du geste /107—108**

**La numérisation du geste /111—114**

**Ressources /115**



## Introduction

---

# La geste des gestes

Pascal Krajewski est docteur en sciences de l'art (2012) et chercheur associé à l'Université de Lisbonne. Ancien diplômé en aérospatiale, il officie aujourd'hui dans le sud de la France comme responsable informatique en milieu culturel. Il est l'auteur d'articles et d'essais sur l'art contemporain, la technologie, la BD, les images, les gestes ainsi que membre des comités des revues en ligne *Appareil* et *Convocarte*. Son travail oscille entre l'esthétique des arts actuels et l'épistémologie critique.

Dans ce court texte, Pascal Krajewski dresse un portrait des gestes, fonctionnant comme des marqueurs d'une société, forgeant l'expressivité de son corps. Tout geste implique une *technè*<sup>1</sup> et nombreux répondent à l'existence d'outils. Toutefois, les tournants industriel et technologique, introduisent un nouveau type d'objets, modifiant de ce fait, notre vocabulaire gestuel et son usage.

Dans l'intention d'observer ce phénomène, nous verrons dans une première partie de quoi un geste se compose, comment il peut être perçu et quelles sont ses fonctionnalités. Dans une deuxième partie, nous traiterons de l'aspect technique du geste et des facteurs qui l'ont conduit à sa sous-traitance, à sa régression à l'époque industrielle. Pour finir, dans une troisième et dernière partie, nous parlerons du geste au tournant technologique ainsi que des évolutions, métamorphoses et des réinventions qu'il a pu subir.

1 – Se référer au glossaire.



## Première partie

---

# L'aspect analytique du geste

Afin de comprendre ce qu'est un geste, ainsi que les multiples étapes que celui-ci a subit, Krajewski nous présente dans un premier temps, les différentes notions, les différents principes qui le composent. En effet, un geste ou une gestuelle regroupe plusieurs autres sources pouvant s'estimer au nombre de trois, et qui sont : l'activité, la manière et la motivation. L'activité tout d'abord, peut se référer comme son nom l'indique à un travail, une occupation comme par exemple celle de courir, marcher, sauter et bien d'autres. Pour ce qui est maintenant de la manière, ce principe se rapporte à la façon dont va s'effectuer le geste afin de réaliser l'activité. Enfin, la motivation est le but, le motif qui va nous donner envie de réaliser une activité. Il est intéressant de relever que, contrairement aux gestes qui ne peuvent être catégorisés à cause de la diversité dont ils font preuve, la motivation elle, peut être classée en trois sources : la motivation *énergétique*, la motivation *cognitive* et la motivation *érotique*, donnant à voir notre corps et nos gestes autrement. Pour la première motivation, la motivation énergétique, celle-ci se caractérise par la façon dont elle affronte le monde extérieur. C'est tout *l'être-au-cosmos* de l'individu qui s'y exprime, par cette façon dont le sujet va contrôler son environnement par le déploiement de son corps et de son geste. Pour ce qui est de la deuxième motivation, la motivation cognitive, celle-ci vise, par la production de signifiants en vue d'un rendement sémiotique, à comprendre le monde extérieur, à le connaître. C'est ici *l'être-à-l'autre* de l'individu que son corps exprime. En outre, c'est la façon dont le sujet va percevoir le monde, comment il va être perçu par l'autre et comment il va communiquer grâce aux divers signes qui l'entourent et qu'il va réaliser par sa gestuelle. On se rapproche ici d'une approche liée à la proxémie<sup>2</sup>, au rapport à l'autre. Enfin pour la

2 – Se référer au glossaire.

troisième source de motivation, la motivation érotique, celle-ci s'exprime par *l'être-à-soi-même* de l'individu, cette manière d'employer nos gestes dans un souci purement esthétique.

Après la présentation des différents composants qui constituent une gestuelle, sur la manière dont celle-ci nous apparaît ainsi que ses causes, Krajewski nous expose certaines utilités fondamentales de la gestuelle. C'est dans un contexte socio-culturel, que l'Homme applique des schèmes gestuels, des modèles à suivre, à reproduire, à apprendre, facilitant la singularisation d'un individu ou bien la fédération d'un groupe par leurs usages communs. Toutefois, ces archétypes peuvent connaître certaines variations en fonction du milieu, de l'environnement dans lequel ils se trouvent. Ainsi, un japonais ne tiendra pas sa raquette de tennis de table de la même façon qu'un occidental.

À propos de la capacité des schèmes et du geste à singulariser un individu, il faut tout d'abord que ce dernier en apprennent les principes, les étapes par leurs répétitions durant une activité pratique liée à l'apprentissage, favorisant par conséquent leurs possessions, leurs assimilations, afin de les faire notre et de les intégrer dans notre répertoire de gestes. En prolongement de cette assimilation, l'individu se voit alors capable de proposer une autre façon de pratiquer une activité, de l'exercer. De ce fait, si on reprend l'exemple du tennis de table, on pourrait imaginer une toute nouvelle façon de tenir sa raquette et par la suite de créer de nouveaux schèmes afin de réaliser des modèles liés aux gestes techniques de ce sport (coup droit, revers, smash, etc.)

Dans l'autre idée qui est celle de la fédération d'un groupe par l'usage de schèmes gestuels communs, Krajewski, dans l'envie de révéler cette puissante faculté des modèles de gestes, dégage trois groupes démontrant cette coalition. Concernant le premier groupe qui se concentre sur la *civilisation*, celui-ci catégorise tout simplement un groupe humain qui partage le même dictionnaire de schèmes, et répondant à des activités communes. Pour ce qui est du deuxième groupe qui se précise sur la *société* ce dernier, se canalise sur une zone plus restreinte de la civilisation. C'est par cette réduction que le groupe de la société voit l'émergence de gestes imagés distinctifs, donnant l'occasion à certains milieux une singularité gestuelle, comme celui notamment de l'italien qui parle beaucoup avec ses mains. Enfin dans la dernière catégorie qui est celle de la

*communauté*, cette classe cible un groupe d'humains qui partage des schèmes limités de gestes n'appartenant pas au dictionnaire sociétal, et qui ont été créés de toutes pièces. Nous pouvons prendre pour exemple les sectes ou les francs-maçonneries qui se démarquent par l'usage de gestes spécifiques dans un but religieux ou symbolique. Dans un cas plus réaliste, nous pouvons aussi évoquer ceux des jeunes de banlieue qui ont développé un vocabulaire gestuel typique, dans leur façon de marcher ou de saluer.



## Deuxième partie

---

# Vers une sous-traitance du geste

Suite à l'aspect analytique qu'il a mis en avant dans la première partie de son texte, Krajewski aborde dans une deuxième partie les différentes périodes où le geste a connu quelques changements, quelques détours dans son histoire, dans sa production. Dans le dessein de nous rendre compte des quelques variations que le geste a pu connaître, Krajewski relève deux périodes primordiales et qui sont l'ordre technique et l'ordre industrielle, deux époques où les conceptions du geste sont divergents.

Concernant l'ordre technique, celui-ci se distingue par la rationalisation culturelle de la fibre énergétique et des motivations dont il fait preuve. Par la manifestation d'un corps désireux de contrôler son environnement, l'apparition d'outils se concrétise, devenant ces prothèses du corps faible de l'homme qui viennent l'augmenter. Ces instruments techniques qui sont le prolongement de l'artisan, se distinguent par la modélisation de schèmes spécifiques à leurs utilisations. De cette manière, l'expansion de l'ordre technique et la surabondance des outils qui se déroule durant cet ordre, ont été un moment où l'homme a pris le pouvoir sur son environnement en passant par la création de *technai*, de techniques du corps, de savoir-faire toujours plus nombreux. Dès lors, l'ordre technique peut se définir comme cette période qui pendant des siècles, a laissé place à une importante profusion de gestes dont les schèmes étaient complémentaires aux outils conçus.

À l'opposé de l'ordre technique, nous avons l'ordre industriel qui lui, a fait apparaître au monde un tout nouveau type de machines qui se nomment les *méga-machines*. Ces engins qui sont plus performants, et qui s'imposent sur un capital humain pour leurs entretiens et leurs maintenances,

se démarquent par un changement d'échelles, de rendements et d'actions supérieures, que ce soit la production à une fréquence plus importante à l'Homme des schèmes gestuels ou dans la qualité du résultat entre le geste de la machine et le matériau. L'ordre industriel fait ainsi basculer de la recherche d'une complémentarité entre l'outil et le geste, à celle d'une sous-traitance du geste, où la méga-machine est là pour remplacer, sans compensation, un geste humain. En citant une partie du livre de Mumford Lewis intitulé *Technique et civilisation*<sup>3</sup>, Krajewski expose la méga-machine comme cet engin mécanique qui apparaît une fois le geste analysé, grammatisé<sup>4</sup>, compartimenté et réduit à l'état de schèmes élémentaires. La méga-machine, qui devient cette prothèse qui se fait alors captation du geste, absorbe et réduit les schèmes élémentaires aussi bien le geste humain que celle de la *technè* qui lui était associé, diminuant et appauvrissant le catalogue de gestes accessibles à l'Homme industriel.

Bien que l'ordre industriel et la méga-machine ont provoqué l'amointrissement des gestes, la perte de la *technè* et des schèmes gestuels au sein du monde professionnel, ces derniers finissent cependant par retrouver un nouveau souffle dans la société des loisirs. En passant de l'ordre technique, où l'acquisition de multiples schèmes gestuels, de *technè* et de savoir-faire était nécessaire, à l'ordre industriel, dans lequel celui-ci a autorisé l'homme de réduire son volume d'activité, sa charge de travail, cette nouvelle société lui a permis de faire ressurgir des gestes liés à l'ordre technique, dans l'ordre esthétique, donnant à révéler notre corps, de le percevoir autrement. Ainsi la *technè* qui était requise dans le milieu professionnel est au contraire très présente dans nos activités de loisirs. Les objets participent eux aussi à cette réapparition des gestes. Ils sont ce que nomme Krajewski, « *les grands pourvoyeurs de nouveaux gestes* » (p.7). Cependant, une différence est à noter. Il ne s'agit plus d'outils réalisés dans le monde professionnel, mais de produits conçus par une société de consommation et de loisirs envahissant notre sphère privée, répondant aux besoins de l'ordre esthétique. De cette manière, des gestes à *technè* qui étaient utilisés dans l'ordre technique et qui, en passant par l'ordre industriel ont été adoucis par les mœurs de la société, font ainsi leurs réapparitions dans ce nouvel ordre esthétique. De cette façon, les outils devenus des produits, peuvent regagner leur mode de fonctionnement initial : celui de proposer des prothèses complémentaires de leurs schèmes pour l'Homme.

3 – Mumford Lewis, *Technique et civilisation* [1934], Paris, Seuil, 1976.

4 – Se référer au glossaire.





## Troisième partie

---

# La numérisation du geste

Dans une troisième et dernière partie, Krajewski nous montre un tout nouvel ordre qui est toujours d'actualité, l'ordre technologique et qui se démarque notamment par l'apparition d'appareils. Les appareils sont ces objets qui ont envahi notre quotidien, à qui ont insufflé une nouvelle dimension *high tech* et qui ont la spécificité de se définir par l'emploi de puces électroniques dites *microprocesseurs*. L'invasion de ces objets inédits, créés un nouveau moyen de s'insinuer dans le monde, transformant ces instruments technologiques comme l'explique Krajewski, en « *Ces interfaces obligées et constantes de notre rapport au monde, aux objets et aux autres* » (p.10). Cette prolifération des appareils forme un nouveau mode d'humanisation *d'être-au-monde-artificiel* de l'humain devenant ainsi, les prothèses de l'ordre technologique qui se différencie de l'ordre technique et industriel par la façon dont les nouvelles machines, ne sont pas des outils-instruments qui fonctionnent grâce à l'énergie humaine et sous son maniement. Ils ne sont pas non plus, des méga-machines qui se débarrassent du besoin énergétique animal tout en conservant son allégeance aux gestes du donneur d'ordre, mais bien des instruments innervés par la technologie, fonctionnant sans aucun besoin de l'un ni de l'autre. Ce n'est plus l'action de telles forces mécaniques, chimiques, ou électriques qui décide de la bonne réalisation d'un acte technique, c'est la bonne exécution de tel logiciel et de telle ligne de commandes.

Cet avènement du règne technologique par l'insertion d'un système nerveux dans les appareils, amène son lot d'évolutions comme le développement d'un nouveau fondement qui s'est allégé au fil du temps, provoquant une inaction plus grande dans ce nouvel ordre comparé à l'ordre

industriel. En effet, à l'époque de l'âge pré-industriel de la technique où il y avait une similitude entre le geste et l'action menée, qui convoquaient une forte demande énergétique, l'ère industrielle a soulagée 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 autour d'activités comme : baisser un levier, tourner une manivelle. Ultérieurement, la technologie a altéré cette analogie gestuelle qui a finit par devenir obsolète et qui a été perdue. Dorénavant, « *N'importe quel geste pourra être technologique ; n'importe quel geste peut réaliser n'importe quelle action à partir du moment où il est retraits par une interface appareillée* » (p.10-11). Hier, notre corps entier pouvait suffire à évoquer une action ou un évènement, aujourd'hui les photos et les films numériques, pléthoriques, nous dispensent de toute gestuelle. Sémiotiquement<sup>5</sup> parlant, cette approche technologique est d'une grande richesse. Cependant, d'un point de vue gestuelle, ce nouvel ordre en est démunis.

5 – Se référer au glossaire.

En prolongeant cette réflexion autour de l'appauvrissement du geste, Krajewski nous expose l'idée de gestes restreints, simplifiés et commun. De cette façon, l'auteur met en avant les appareils technologiques que nous connaissons bien (Iphone, ordinateur, consoles, lecteurs DVD, TV, etc.), comme étant les instruments révélateurs de la capacité de l'ordre technologique, à réduire les schèmes à des fonctions très simples et limitées. En effet, l'ordre technologique se développe essentiellement sur la réduction de l'ensemble des gestes autour d'un unique schème : le *mouvement intime de l'index*. Ce mouvement spécifique à l'ordre technologique fait référence au bouton, objet technique qui a permis la naissance de la technologie en commandant la logique électro-technique. Ainsi, le bouton devient l'organe qui dans une machine, va contrôler l'état d'un système, d'un état allumé ou éteint, d'un état 0 à un état 1. Le bouton, une fois intégré dans ce nouvel ordre technologique, va connaître quelques changements dans sa forme, il va devenir moins tangible, il va perdre de son volume pour au final, s'intégrer dans les nouveaux appareils *high tech* pour devenir une *icône*. L'icône devient ainsi le paradigme, le symbole du fonctionnement technologique tout en incarnant le mouvement de l'index, unique geste humain. Cependant, il est important de relever un problème considérable, concernant ce geste indexé. C'est ça caractéristique à avoir un tel manque de richesse gestuelle qui de plus est répétitif, limité et mono-tâche.

Au-delà de cette réduction considérable de nos gestes

autour d'un même et unique schème, l'apparition des nouvelles technologies a favorisée la dépossession à leurs utilisateurs de toute *technè*. Si nous prenons un exemple concret comme le geste poïétique<sup>6</sup>, qui est un geste tel que le geste du peintre, du sculpteur, de l'artisan, en somme un geste propre à la fabrication et à la confection, ce dernier affrontait la matière à l'aide des artistes. Quand ces derniers étaient dans un processus de création, ils dégageaient par le geste poïétique, une riche *technè* qu'ils avaient appris, perfectionnés et répétés durant leurs carrières. De cette manière, l'aspect de l'œuvre est le résultat d'un geste créateur. Toutefois, l'arrivée de l'ordinateur bouleversa toute cette symbolique. Ces appareils producteurs de formes qui se branchent et qui se greffent sur le corps de l'artiste, ont eut pour effet de modifier le processus de création de celui-ci, mais aussi de contraindre, de limiter les gestes de ce dernier qui ne possède plus l'image d'artiste, mais plus du technicien ou encore celui de l'ingénieur.

Malgré le fait que cette nouvelle ère technologique ait provoquée cet abandon, cette perte du geste ainsi que sa simplification en un schème unique pour les appareils et tout autre objet *high tech*, Krajewski s'intéresse à une tendance, qui contribuerait à repenser une nouvelle gestuelle, ou à en proposer de nouvelles conditions, de nouvelles possibilités. Dans cette optique, il explique que ce nouvel ordre aborde la réinvention des gestes par de nouveaux outils technologiques, contrairement aux idées avancées dans les parties précédentes qui laissaient entendre une limitation complète du geste. C'est pourquoi dans notamment le domaine des jeux vidéo, des objets-interfaces qui ont fait leurs apparitions comme la *Wiimote* pour la console *Wii* ou encore la *Kinect* pour la *Xbox 360* et la *Xbox One*, nous permettent de jouer tout en employant notre corps, nos gestes pour faire évoluer le jeu.

Dans une tout autre sphère qui est celui du domaine artistique, l'auteur veut montrer que l'usage des appareils, des capteurs et des nouvelles technologies peuvent être des outils de créations intéressants à employer. Des capteurs, aux interfaces interactives, le spectateur qui est ce contemplateur cet homme debout, qui s'arrête ou s'assied devant un tableau, avant de passer à un autre, finit par devenir un regardeur sollicité à une toute nouvelle enseigne. Les interfaces artistiques lui permettent ainsi, d'explorer de nouvelles façons

de rentrer en contact avec leur public, et leurs œuvres se manifestent en accord avec leur public, dont le corps sert de déclencheur et de déterminant. La forme déterminée de l'œuvre sera par conséquent, le résultat de l'activation des schèmes algorithmiques par l'usage d'une gestuelle du public inter-acteur. De cette façon, nous pouvons constater que *l'homo technologicus*, arrive à développer de nouveaux gestes, cette fois en collaboration avec les appareils.

## Références

---

## Ressources

### — Bibliographie

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



Entretien

---

# Un entretien mouvementé

2017 – 2018

Entretien avec  
Pascal Krajewski,  
Écrit par Julien Warin,  
Promotion 2016 - 2018

Lycée  
Denis Diderot



## Entretien

---

# Interrogations et résultats

### — Pour vous qu'est-ce que le geste ?

Il y a une première dimension *métaphysique* ou *poétique* qui serait proche de Michel Guérin et de dire que le geste est une sorte d'extériorisation d'une intentionnalité, d'un désir, d'une puissance. Si on est physicien, on pourrait dire que le geste, c'est l'énergie d'une *dynamis*, étant la puissance, l'acte que l'on fait. Il y a toute une sorte de dialectique, d'arguments entre une envie de trivialité et ça concrétisation dans le corps de l'individu qui le fait. C'est un peu une réflexion poétique du geste pour les gens qui s'intéressent à la matérialité du geste, qui vont chercher l'étincelle ou le ton et qui vont avoir un discours très phénoménologique.

Il y a une deuxième dimension je pense *zoologique*, vraiment animale du geste, c'est-à-dire à comprendre un geste comme étant quelque chose de spéciste, qui est lié aux espèces, aux spécimens, comme étant quelque chose qui dépend de l'espèce animale.

### — Vous faites référence à cette phase autour de l'hominisation, aux alentours de la bipédie de l'homme vous voulez-dire ?

Je veux dire que le monde est geste. On aurait pu imaginer une classification des animaux par leurs gestes et par leurs degrés d'articulations. Par rapport au degré, à la capacité qu'à un animal de tordre, de plier sa patte, on va être amené à déterminer si c'est un félin ou une toute autre espèce. Le geste n'est pas une notion humaine, c'est une notion animale. Chaque animal à un répertoire de geste et un

potentiel de gestualité, c'est-à-dire tout ce qu'il peut faire avec son corps. Il a un répertoire de gestes dans le sens ou la parade amoureuse, c'est un certain type de geste, c'est un enchaînement de gestes, de mouvements qui ont un sens pour l'animal qui le fait et pour l'espèce dont il est un élément.

Tout ça, c'est une dimension zoologique et du coup, il y aurait une troisième dimension *sociologique* du geste qui fait que l'on ne fait pas les mêmes gestes aujourd'hui qu'hier. Donc il y a une dimension sociale du geste. D'ailleurs une dimension parce qu'elle est sociale, une dimension symbolique du geste. Il fait symbole, il fait sens pour les autres.

**— C'est comme vous l'expliquez dans votre article « la geste des gestes » tout ce qui va être lié à la civilisation, aux sociétés et aux communautés, c'est gestes qui peuvent caractériser un groupe ?**

Oui, cette dimension-là tout à fait. C'est-à-dire la dimension sociale du geste, le *socius*, imprègne les individus qu'il baigne et qui d'une façon générale font des gestes que ne faisaient pas leurs arrières grands-parents ou des gens qui sont dans un autre *socius*. Ça, c'est une façon vraiment inconsciente. Et de façon consciente, il y a toute une symbolique des gestes qu'on peut décoder, qui veut dire certaines choses, quand on tend la main ça veut dire quelque chose.

Une quatrième dimension cette fois *exotique* du geste, car elle indique que chacun a son geste. Certains ont des gestes ordonnés par exemple, d'autres ont des gestes qui sont totalement opposés. Il y a aussi des gestes qui s'intègrent dans le corps de quelqu'un et qui nous permettent d'identifier une personne.

— **Cette dimension exotique, c'est ce que vous expliquez dans le livre de Michel Guérin « le geste entre émergence et apparence », qu'une personne, par ça démarche dans un couloir sombre et juste par sa silhouette, il nous est possible de l'identifier ou en tout cas de cerner l'individu, ça personnalité ?**

Oui, mais pas que. Quand j'observe les relations amoureuses que j'ai pu entretenir, il y a des personnes qui ont eut des façons de se tenir, de se comporter, de tenir des verres, des objets qui m'ont fait penser que ce n'est pas possible que ça ne pourra pas marcher parce que ça me déplaît. Il n'y a pas de grâce. Mais donc on peut reconnaître parce qu'on arrive à dire « ça, ça me plaît », « ça non » par exemple, non pas le geste, mais la façon de le faire, sa grâce.

— **Notamment quand on marche, dans notre démarche, notre posture ?**

Oui exactement. Quand on marche on a une élégance, une manière de se mouvoir. Pour certains, ils frappent le sol avec leurs talons. C'est très énervant, particulièrement sur un parquet. Donc ça décrit un corps et une façon d'habiter un corps qui est inconscient et qui est poétique et génétique. Ça détermine une partie de l'individu. Les gestes sont les indices d'un individu. Pour une signature, c'est la trace d'un geste *idiotique*<sup>1</sup> qui dit son porteur. Ce n'est pas seulement le nom qui est dessus, c'est la façon dont il la fait. La façon dont il appuie à tel endroit, le geste décrit.

— **Vous pensez que le geste va continuer d'exister ou bien on n'aura plus besoin d'en produire ou encore, de la remplacer par la voix ?**

Je ne crois pas trop en la voix parce que c'est trop lent. Je ne me vois pas chercher un dossier en disant : « Ok Google, trouve moi le dossier machin,... ». Cependant, les interfaces posent des questions dans une tendance non pas d'uniformisation, mais de standardisation. C'est-à-dire que l'interface est utilisable par tous, par tout le monde.

**1** — construction ou une locution particulière à une langue, qui porte un sens par son tout et non par chacun des mots qui la composent.

Ex : « il y a » décomposé mot à mot cela n'a pas de sens, alors que cela signifie bien quelque chose pour qui connaît la formulation en elle-même.

Malgré les gros doigts de certains, malgré les tailles des gens, le répertoire des gestes est vraiment hyper limité parce qu'il faut que ce soit utilisable par tout le monde. Il faut aussi qu'il y est peu de bruit, d'erreurs, que le geste soit reconnaissable. Du coup, les nuances, panels de mélanges du geste sont assez limités. Un geste horizontal, un geste vertical ça, c'est simple. Des gestes en biais déjà pour certains c'est plus compliqués. Donc, pour discriminer sur le geste, l'interface doit obliger à faire des gestes bien différents les uns les autres. L'interface a un effet pragmatique sur en générale quelque chose qui fonctionne. Donc potentiellement de mettre en marche un objet technique qui auparavant fonctionnait avec des leviers, par la main de l'homme.

On le voit aujourd'hui avec les voitures. Quand je vois les nouvelles voitures, j'ai découvert que maintenant on ne tourne plus la clé, on appuis sur un bouton *start*. Ça, je l'ai appris il y a quelques années. On voit bien la puissance du bouton. Le bouton qui est vraiment un modèle constant et universel de tout ce qui est électronique et informatique, ça devient quelque chose d'incontournable. Avant il y avait un sens mécanique, maintenant ça n'a plus aucun sens, on a perdu l'analogie entre l'action à effectuer, à réaliser. Ce sont les interfaces qui nous on permit d'oublier tout ça.

**— Dans l'ère industrielle, il y a cette phase de grammatisation du geste. Que pensez-vous de cette phase d'analyse du geste ? Pour certains artistes et/ou artisans comme William Morris, il y a avait une vraie crainte de ce changement.**

William Morris a vu la révolution industrielle qui a massacrée l'environnement et les artisans, mais il n'a pas vu ce niveau de rationalisation du geste. Cette rationalisation du geste afin de dépenser peu d'énergie, dans une certaine mesure, c'est brillant.

En terme de productivité, c'est bien optimisé. Si on prend l'exemple d'*IKEA*, les meubles qui sont pensés industriellement, sont réfléchis de manière à ce qu'il soit facile de monter un meuble et que l'on dépense peu d'énergie. En terme de rendu et d'efficacité, c'est vraiment bien.

En terme de raison, c'est un beau projet de société qui pourrait ce sondé sociologiquement du genre « *libérons l'ouvrier de ses tâches* » par exemple.

**— Il y a donc dans l'ère industrielle, cette idée de libérer l'ouvrier même si ce n'est pas voulu. Que les gestes qui étaient employés dans le travail laborieux, soient déportés dans la sphère des loisirs c'est bien ça ?**

Oui, tous ces gestes manuels qui étaient concentrés dans la sphère du travail, on été chassés et du coup, ils en ressortent dans la sphère personnelle et du plaisir. Si on prend par exemple les sports de glisse comme le ski ou encore le snowboard, il y a une réflexion sur le matériau, sur sa robustesse, sa flexibilité, son endurance, sur la forme de la planche, son aérodynamique, etc. Plusieurs pensées qui vont servir à la personne qui va fabriquer l'outil ou bien qui vont servir afin de mieux calibrer une machine pour laquelle puisse réaliser une planche optimale. Au-delà, ensuite de la planche, il y a une réflexion sur le corps du futur utilisateur, sur comment il va se positionner sur la planche, comment il va l'utiliser, dans quelle but, quelles vont être les postures qu'il va prendre. C'est pour ça qu'il en existe plusieurs modèles d'ailleurs.

**— Cette sphère des loisirs met donc vraiment l'accent sur le corps. Croyez-vous qu'il le sacralise, qu'il en fait un objet de distinction ?**

Tout à fait, quand on regarde toutes les salles de sport qui se sont créés ces derniers temps, on se rend compte que le corps être devenu un outil très important dans notre société. Les gens, ils vont courir, faire du sport, soulever des haltères,... Le corps n'est pas du tout abandonné. Il est réaffecté par le biais du loisir et aussi sur l'envie d'être beau. La tendance que l'on pourrait lire sur le plan technique ou technologique des gestes qui disparaissent, eh bien, on peut relever une réponse sociale qui est de multiplier les endroits où le corps est réaffecté voir même plus affecté. Les sites de rencontres sont aussi de beaux endroits où on peut constater de cette importance du corps, du beau.

Les sites de rencontres avant, il fallait énormément se décrire, il fallait rentrer des grilles d'informations sur ce que l'on aime, si on fume, le genre de musique que l'on affectionne. Du coup on grammatise son *soi* par la grille qui est proposé par l'opérateur. Même pour Tinder, on met beaucoup de belles photos, de bonnes qualités, on se vend, on peut rentrer du texte, mais c'est assez secondaire.

### **— Concernant Tinder ou en tout cas ce type d'application, ont peut noter qu'ils emploient un même type de geste non ?**

Le mouvement du doigt ou plutôt de l'index. Ça, c'est intéressant. Quand il y avait la mode de Pokémon, on pouvait observer des gens dehors, ne faisant pas attention à l'environnement. On les reconnaissait facilement, ils regardaient souvent leurs écrans et on pouvait voir qu'ils reproduisaient le même geste de l'index afin de *lancer* leurs pokéball et de capturer des Pokémon. Autre chose concernant ce phénomène, c'est que l'on a remarqué que des gens sortaient et se promenaient dans les villes afin de découvrir la ville et ils marchent, c'est fabuleux! Avant, on entendait dire : « *Non, mais la technologie ça va tous nous faire devenir des personnes immobiles, des légumes* ». Il y a un dessin animé *Wall-e* qui parle de ça, où l'homme fuyant la terre pour des soucis de pollution ou de surpopulation va habiter dans un vaisseau géant pour vivre dans l'espace. Plusieurs décennies plus tard, la technologie s'est énormément développé et on peut voir dans ce film des gens énormes sur leurs fauteuils, ne pouvant plus se lever. On est vraiment à l'opposé de cette réflexion.

### **— Pensez-vous que l'ordre technologique et les appareils qui sont apparut sont à voir comme quelque chose de négatif ?**

Je ne sais pas si les technologies apportent un surcroît de négativité, mais elles ont apporté leurs avantages. Si nous prenons l'exemple de la réalité virtuelle, il nous est possible maintenant de visiter des musées sans bouger de chez nous. Et quelques fois, il vaut mieux expérimenter ce type de voyage que de se déplacer vraiment dans les musées. Si on prend

le musée du Louvre et plus particulièrement de la Joconde comme exemple, il y a des chances qu'il y ai énormément de monde et qu'il nous soit impossible de la voir en vrai. En réalité virtuelle, il nous est cependant possible de visiter un musée vide, et d'apprécier les lieux. On peut rattacher cet exemple avec la sphère du tourisme. Grâce à la *Google Car* et au *Street View*, il nous est possible de nous rendre sur les lieux d'un site, de *visiter* un endroit sans déplacer notre corps.

**— L'ordre technologique a amené son lots de gestes comme le geste indexé mais aussi certains appareils comme la Kinect de Microsoft. Comment vous percevez ce type d'outils ?**

Si on s'intéresse au geste pur, la *Kinect* c'est un bel objet. On retrouve des gestes plus naturels, qui ne sont pas soumis à des protocoles, que l'on ne nous impose pas. Et du coup les jeux-vidéo, c'est un terrain d'étude très intéressant. La *Kinect* est un peu ce matériau standard pour concevoir ces types d'installations qui mettent en scènes le corps. Mais la tendance qui à mon avis commence à émerger sur les jeux-vidéo, c'est la 3D immersive, avec des systèmes de visiocasques, où on emploi notre corps entièrement dans des univers graphiques fort, où on se trouve entraîner dans un monde créé de toute pièce.





