

Gestes « de l'air » et autres mouvements du corps à venir. La fiction prospective et l'incorporation des technologies chez Julien Prévieux

Catherine Duchesneau et Magali Uhl

Numéro 128, hiver 2018

Technocorps et cybermilieux

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/87447ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Duchesneau, C. & Uhl, M. (2018). Gestes « de l'air » et autres mouvements du corps à venir. La fiction prospective et l'incorporation des technologies chez Julien Prévieux. *Inter*, (128), 29–31.



> Julien Prévieux, *What Shall We Do Next ? Séquence #2*, 2014.

GESTES « DE L'AIR » ET AUTRES MOUVEMENTS DU CORPS À VENIR. LA FICTION PROSPECTIVE ET L'INCORPORATION DES TECHNOLOGIES CHEZ JULIEN PRÉVIEUX

► CATHERINE DUCHESNEAU ET MAGALI UHL

Depuis une dizaine d'années, l'invention de nouvelles technologies du quotidien – appareils tactiles et machines activées par des gestes « dans les airs » – a engendré de nouvelles formes d'incorporation de la technique, modifiant ainsi nos manières d'être, de nous mouvoir et d'interagir. Relevant les gestes et mouvements que ces technologies induisent, l'artiste Julien Prévieux a développé un imaginaire prospectif de la corporéité et du corps social à venir.

Explorant le thème du devenir humain, plusieurs œuvres d'art actuel ont poussé à l'extrême l'imaginaire posthumaniste du « corps-machine », avec des corps « améliorés », appareillés, « augmentés ». Or, à cet imaginaire futuriste et techniciste classique – que l'on retrouve notamment dans la littérature de science-fiction ou dans l'art biotech inspiré de la mouvance posthumaniste –, ce que l'on pourrait nommer des « fictions prospectives » offre une autre vision pour penser les possibles corporels. C'est le cas de l'œuvre de Julien Prévieux *What Shall We Do Next ?* qui nous invite à porter un regard sur les gestes et microgestes du quotidien pour questionner autrement l'influence des technosciences, et des imaginaires qu'elles véhiculent, sur les corps.

Partant de cette œuvre et de l'ouvrage de Daniel Wigdor et Dennis Wixon *Brave NUI World : Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*, notre contribution visera à penser l'influence des technologies sur la corporéité, les gestes et les « techniques du corps », ainsi que les enjeux soulevés quant à la conception de l'humain et de ses interactions avec l'autre dans la sphère quotidienne.

UN IMAGINAIRE PROSPECTIF

Questionnant l'impact des technologies sur les corps, l'artiste Julien Prévieux constitue depuis une dizaine d'années ce qu'il a nommé une « *archive des gestes à venir* », soit un ensemble de mouvements du quotidien indexés sur les nouvelles technologies. Pour les réunir, il est allé relever les descriptions, plans et dessins des brevets déposés sur le site de l'agence américaine de la propriété intellectuelle (United States Patent and Trademark Office, USPTO). Cette recherche a donné naissance à l'œuvre *What Shall We Do Next ?* dont la première séquence¹ est une vidéo d'animation en noir et blanc qui présente deux mains, sommairement tracées, exécutant une série de gestes inspirés par des brevets déposés entre 2006 et 2011. Aucun objet n'est représenté sur les images animées ; seules les dates du dépôt de l'invention sont inscrites sur l'écran et rythment la narration, les mains semblant interagir avec divers appareils imaginaires. L'œuvre a été prolongée en 2014 par une deuxième séquence² qui transpose cette vidéo d'animation en chorégraphie (captée en format numérique) où six danseurs et acteurs professionnels exécutent des gestes et mouvements dans l'espace, toujours sans objets pour en matérialiser le sens, mais avec une voix *off* qui précise, pour chaque brevet interprété par les performeurs, son numéro, sa date de dépôt ou encore sa fonction³.

Certains des gestes présentés dans ces deux vidéos sont déjà opérants, par exemple le « glisser pour déverrouiller » que chaque détenteur de téléphone intelligent tactile accomplit plusieurs fois par jour, le geste synchronisé des deux doigts pour agrandir une image ou le clignement

syncopé des yeux aujourd'hui utile aux *Google glasses*. D'autres gestes n'existent pas encore et pourraient ne jamais s'inscrire dans l'incarnation : c'est le cas de la « perruque intelligente » qui permettrait aux conférenciers et autres présentateurs de passer d'une diapositive à l'autre par le simple mouvement de leurs doigts sur les tempes. Les brevets sont en effet déposés par leurs inventeurs sans assurance d'avoir un jour une véritable fonction. Archivés au milieu de tous les autres brevets, ils dessinent toutefois ce que pourrait être « notre avenir corporel », si on les prolonge, comme le fait l'artiste, par des gestes qui les animent.

Ainsi, dans la vidéo chorégraphique (*Séquence #2*), l'artiste scrute minutieusement nos comportements quotidiens pour les croiser avec un imaginaire contenu dans les brevets. À partir de gestes déjà existants et repérés dans le rapport que l'on concède aux objets techniques, il développe, par « extrapolation raisonnée »⁴, un récit qui joue avec les fantasmes émergeant des inventions. Les projections des inventeurs lui donnent la matière créative pour proposer sa version amplifiée et légèrement déformée de ce que pourrait être, dans un avenir proche, notre paysage social. Plutôt que d'anticiper, par la science-fiction, un monde où la quasi-totalité des humains serait appareillée de prothèses et d'implants technologiques – un monde qui refléterait aussi le fantasme posthumaniste –, Prévieux part de corps humains, familiers, pour imaginer plus subtilement les corps du futur influencés par les nouvelles technologies et les gestes technicisés qui leur serviraient de mode d'expression.

L'imaginaire du récit de science-fiction, contrairement à l'imaginaire prospectif, est en effet dépendant d'une futurologie⁵ ; il s'accomplit dans la rupture avec le temps présent et dans la projection technologique. À *contrario* ici, l'imaginaire prospectif correspond davantage à cette capacité humaine à se distancier de la réalité et de sa supposée cohérence pour proposer un éclairage sur des mondes possibles. Comme le souligne Cornélius Castoriadis, il y a dans l'imaginaire « cette détermination essentielle des sujets qui est [leur] capacité de [se] détacher du réel, de le mettre à distance, d'en prendre une vue autre que celle qui "s'impose", de lui donner un prolongement irréal »⁶. Autrement dit, la possibilité (prospectivité) que l'on retrouve dans le travail de Prévieux, à la différence de la probabilité (science fictionnelle ou posthumaniste), ouvre un horizon des possibles dans lequel la technologie incorporée altérerait le schéma corporel, modifierait les gestes quotidiens et influencerait les pratiques comme les interactions sociales. Cette incorporation de la technique, et de son sous-bassement technoscientifique, se répercuterait alors sur des gestes nouveaux et des habitudes nouvelles, lesquels imprégneraient durablement le registre du quotidien, du familier, voire de l'intime.

UNE INCORPORATION DE LA MACHINE DANS LES MOUVEMENTS ET LES GESTES

Dans la séquence chorégraphique *What Shall We Do Next ?*, un interprète raconte qu'en 2010 la souris et le clavier ont été remplacés par des formes plus « naturelles » d'interaction, qui font notamment intervenir le toucher, la parole et des gestes exécutés dans les airs. Des appareils comme le téléphone intelligent ou la console Wii relèvent de ces *natural user interfaces* (NUI), comme les ont nommées les sciences informatiques.

Daniel Wigdor et Dennis Wixon, deux chercheurs, développeurs et entrepreneurs reconnus dans ce domaine, ont rédigé en 2011 un guide pratique compilant des principes, trucs et conseils adressés aux concepteurs et designers, intitulé *Brave NUI World*⁷. Les auteurs troquent dans ce livre – dont la référence à *Brave New World*, célèbre roman d'Aldous Huxley, est assez explicite – la dystopie pour l'utopie, mettant l'accent sur le potentiel libérateur des nouvelles technologies plutôt que sur le fardeau humain qu'elles peuvent aussi représenter. Pour les auteurs, les NUI seraient une « nouvelle ère » dans la relation entre l'humain et la machine, laquelle mènerait ultimement à une libération du corps.

L'« interface utilisateur »⁸ a été initialement conçue comme la couche limite entre la machine et l'utilisateur. Devenant la partie « visible » d'un

logiciel ou d'un programme, elle permettait à l'utilisateur d'interagir avec la machine. Or, avec les NUI, il s'agit davantage de créer une interface humain-machine « invisible », imperceptible, afin d'engendrer une interaction avec l'objet qui paraîtrait plus « naturelle ». Un des principes clés formulés par les auteurs pour créer cette interaction naturelle est de penser l'interface comme une « extension du corps »⁹ (« *feel like an extension of [the] body* »¹⁰) et cela même lorsque les gestes sont effectués dans les airs, sans contact direct avec ledit corps.

Ce prolongement du corps dans l'objet, ou inversement de l'objet dans le corps et ses gestes, est bien ce que l'on voit se matérialiser dans la chorégraphie de Prévieux, esquissant ainsi des « techniques du corps » présentes et à venir. L'anthropologue Marcel Mauss, qui a introduit cette notion, affirmait : « Le corps est le premier et le plus naturel instrument de l'homme. Ou plus exactement, sans parler d'instrument, le premier et le plus naturel objet technique, et en même temps moyen technique, de l'homme, c'est son corps »¹¹. On peut penser par exemple aux techniques de la marche, de la course et de la danse. Mauss distinguait donc les « techniques du corps », où le corps est son propre objet et moyen technique, de ce que l'on pourrait appeler les « techniques à instrument », lesquelles nécessitent l'intervention d'un objet, d'un outil, d'un appareil : marcher avec des stillettos, courir avec un podomètre, danser avec des chaussons de ballet...

Or, avec les nouvelles machines du quotidien, la ligne de partage entre ces deux types de techniques semble s'estomper. Il se créerait un double mouvement, de *naturalisation* de la machine d'un côté, de *machinisation* de l'humain de l'autre, menant à une proximité et, donc, à une indistinction grandissante entre corps et technique. C'est d'autant plus frappant pour les technologies où les gestes sont effectués dans les airs, comme on le voit dans *What Shall We Do Next ?*, mais aussi dans le registre commercial avec la console Wii évoquée plus haut, avec le dispositif Leap Motion qui, branché à un ordinateur, permet de naviguer à distance sur l'écran par des mouvements dans le vide ou encore avec le brevet de Ford et de Google visant à contrôler l'air climatisé de sa voiture par le geste de tourner un bouton, sans contact physique avec le tableau de bord du véhicule.

C'est ainsi qu'avec la création de ces interfaces, imperceptibles ou invisibles, le programme vient se matérialiser dans le corps et les gestes de l'utilisateur, permettant ainsi une *incorporation* de la machine. Mais comment cette incorporation est-elle possible ? En prenant pour exemple la marche en rangs serrés, dictée par le caporal de l'armée, Marcel Mauss montre que les techniques du corps sont facilement intégrées par les individus, parce qu'elles sont « montées pour et par l'autorité sociale »¹². Déjà à l'époque industrielle, les mouvements traditionnels avaient été transformés par le rythme des machines dans les usines¹³. Aujourd'hui, cette « autorité » serait-elle à trouver dans la forte influence des technosciences, et de leurs nouveaux objets technologiques, sur les corps ?

Avec la commercialisation à large échelle des objets issus des technosciences et les usages quotidiens que cela induit, cette autorité sociale se déploierait alors jusque dans les moindres espaces du quotidien, menant à une redéfinition de l'humain et de son rapport à l'autre, et ébranlerait les frontières les plus classiques entre matière et vivant, objet et sujet, chose et personne, extérieur et intérieur¹⁴.

LES GESTES DE L'AIR OU LES POSSIBLES CORPORELS DE DEMAIN

Finalement, les « gestes de l'air » sont tout à la fois ces mouvements exécutés à distance, où la machine devient invisible, logée dans les gestes de l'individu, et, plus métaphoriquement, les gestes latents, dans l'air, sur le point d'advenir, qui sont esquissés sur des planches à dessin, comme dans la vidéo d'animation de Prévieux, ou encore projetés dans un espace « vide », un studio d'essai, comme dans la deuxième séquence mise en chorégraphie par l'artiste. Dans cette deuxième séquence en effet, plutôt que de montrer l'interaction d'un seul utilisateur avec sa machine, comme on le voit dans les dessins

de brevets et les notices d'appareils manufacturés, l'artiste met en scène plusieurs corps, amenant alors les gestes futurs dans l'espace social du présent. Et tandis que ces corps s'affairent à interagir avec des machines imaginaires, aucune relation ne se crée entre eux, aucun regard, aucun contact, aucun toucher : des voix sans émotion, des gestes précis, des déplacements mesurés dans l'espace en guise d'interaction sociale.

L'humain à venir pourrait ainsi agir comme l'automate ou le robot dont les mouvements, décortiqués et programmés – à la manière de

Wigdor et Wixon –, seraient les prémices d'interactions sociales faites de distance et d'évitement. Et c'est peut-être là que la fiction prospective de Prévieux arbore une tonalité plus sombre, projetant une version réifiée de l'emprise des technosciences sur les imaginaires et sur les corps : l'artiste n' imagine pas un futur fait de corps démesurément ou monstrueusement modifiés, véritables cyborgs « de chair et de métal »¹⁵ ; il renvoie plutôt à un avenir contenu dans le présent, autrement dit à la façon dont nos corps, ordinaires mais ayant incorporé efficacement la technique, interagissent déjà ensemble. ◀

Photos : courtoisie Galerie Jousse Entreprise.

Notes

- 1 Julien Prévieux, *What Shall We Do Next ? Séquence #1* [vidéo d'animation en ligne], 2011, consulté le 14 février 2017, 3 min 54 s, www.previeux.net/html/videos/Next.html.
- 2 *Id.*, *What Shall We Do Next ? Séquence #2* [film chorégraphique commenté en ligne], 2014, consulté le 14 février 2017, 16 min 42 s, www.previeux.net/html/videos/Next2.html.
- 3 Julien Prévieux a poursuivi en 2015 sa réflexion sur les mouvements et gestes avec le film *Patterns of Life*, réalisé avec des danseurs et danseuses du Ballet de l'Opéra national de Paris. Dans six cadres différents, ces derniers exécutent des chorégraphies inspirées de protocoles et de résultats scientifiques tandis qu'une voix *off* fait mention du contexte économique, militaire ou politique de chaque expérience scientifique. On ne manquera pas de relever la proximité esthétique avec la séquence mémorable de *Holy Motors* de Leos Carax (2012) dans laquelle l'acteur Denis Lavant exécute un ballet de combat incandescent.
- 4 Mike Davis, *Au-delà de Blade Runner : Los Angeles et l'imagination du désastre*, Allia, 2010, p. 15.
- 5 Cf. Sylvie Bérard et Magali Uhl, « La science-fiction : de la perspective à la prospective », *Les cahiers de la CRSDD*, coll. « Recherche », n° 8, 2012, p. 27. De la même manière que nous distinguons ici l'imaginaire de la science-fiction et l'imaginaire prospectif, nous pourrions également envisager cette autre distinction, très proche, proposée par Bruno Latour, entre le futur et l'avenir (*No Future, vive l'avenir* : le futur, la prospective et l'innovation [allocution en ligne], 6 décembre 2013, consulté le 15 février 2017, www.youtube.com/watch?v=F7qZ_PG2nQ).
- 6 Cornelius Castoriadis, *L'imaginaire comme tel*, Hermann, 2007, p. 146.
- 7 Daniel Wigdor et Dennis Wixon, *Brave NUI World : Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*, Morgan Kaufmann, 2011, 253 p.
- 8 « Partie visible par l'utilisateur d'un logiciel, en d'autres termes le programme gérant l'interaction entre la machine et l'utilisateur. » (*Dictionnaire de l'informatique et d'Internet*, consulté le 14 février 2017, www.dico.fr/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101002727).
- 9 Concevoir l'objet ainsi peut rappeler la pensée du paléanthropologue André Leroi-Gourhan, qui évoquait dans *Le geste et la parole : la mémoire et ses rythmes* (Albin Michel, 1965) que les outils étaient en quelque sorte un prolongement du corps et de ses gestes.
- 10 D. Wigdor et D. Wixon, *Brave NUI World*, *op. cit.*, p. 13.
- 11 Marcel Mauss, « Les techniques du corps » (1934), *Sociologie et anthropologie*, coll. « Les classiques des sciences sociales », 1950, p. 10.
- 12 *Ibid.*, p. 21.
- 13 Cf. Jacques Ellul, *La technique ou l'enjeu du siècle* (1954), Economica, 1990, 423 p.
- 14 Cf. Bernadette Bensaude-Vincent, *Les vertiges de la technoscience : façonner le monde atome par atome*, La Découverte, 2009, p. 88.
- 15 Daniela Cerqui et Barbara Müller, « La fusion de la chair et du métal : entre science-fiction et expérimentation scientifique », *Sociologie et sociétés*, vol. 42, n° 2, 2010, p. 43-65.

Catherine Duchesneau est étudiante au doctorat en sociologie à l'Université du Québec à Montréal. Après une maîtrise à l'Institut national de recherche scientifique, elle a travaillé à l'idéation et au développement de projets dans le milieu de la danse. Ses intérêts de recherche se situent dans le champ de la sociologie des œuvres et de la socioanthropologie du corps.

Magali Uhl est professeure de sociologie à l'Université du Québec à Montréal et directrice du CÉLAT à l'UQAM (Cultures, Arts, Sociétés). Ses principales recherches visent à cerner les modifications des sociétés actuelles par le prisme de l'art contemporain. Elle interroge plus spécifiquement le rôle, la place et les enjeux des images dans la connaissance du social.



> Julien Prévieux, *What Shall We Do Next ? Séquence #2*, 2014.