Design gestuel : la touche picturale *fonctionnalisée* hors-l'image

Julien Honnorat

> (…) la représentation de l'opération technique n'apparaît pas dans le travail. (…) les habitudes et les gestes fonctionnels : ce savoir moteur (…) s'arrête devant l'opération elle-même : il ne pénètre pas dans le moule. En son essence, il est pré-technique et non technique[1]. Gilbert Simondon

> (…) il y avait quelqu'un dans l'entourage de Picasso qui disait : « avant de commencer, la toile blanche est tellement impressionnante que le mieux est de la salir un peu avec la main (…) et là-dessus, on démarre » [2]. Pierre Soulages

Que veut dire l'abolition récente de la distinction tangible entre le clavier et le moniteur – l'outil dactylographique et la page-image – au profit d'un seul écran réagissant à notre toucher ? À mesure que le geste scriptural de la main régresse[3], passant de la tenue du stylo à la frappe des doigts jusqu'au glissement d'un seul, son équipement – feuilles, outils graphiques, meubles de bureau, … – est converti en environnement numérique de travail. La prise en charge progressive de cet équipement tridimensionnel par l'ergonomie cognitive des interfaces infographiques réduit aux gestes corporels l'« approximation fonctionnelle[4]» avec laquelle ceux-ci modelaient ce dernier. Telle l'expérience de la faute de frappe par laquelle le doigt atterrit à côté de la touche de clavier visée, l'intervalle accidentel entre le geste et son conditionnement à une texture déictique instancie un « réel » gestuel « de l'imagination[5] » qui se situe en dehors d'une *réduction technologique* de la percussion au statut de projection technique de l'esprit dans la matière. Les tapotements digitaux contre l'écran tactile numérique – en vue de sa traversée virtuelle – rabattent en le salissant sa profondeur simulée

[1] *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), édition revue et corrigée, Paris, Aubier, 2012, pp. 329-330.
[2] *Écrits et propos*, *"Le processus de la création"* (2003), Textes recueillis par Jean-Michel Le Lannou, Paris, Hermann Éditeur, 2009, p. 140.
[3] André Leroi-Gourhan associe d'ailleurs « l'extériorité illimitée de notre force motrice » (allant jusqu'à la mutation idéale où « l'homme aurait hors de lui un autre homme ») au problème actuel « de la régression de la main ». Car la main est un « appareil ostéo-musculaire désuet, hérité du paléolithique » dont l'activité diminue alors qu'il est « étroitement solidaire de l'équilibre des territoires cérébraux qui l'intéressent [3]» et qui sont restés identiques depuis des millénaires. Cf. *Le geste et la parole*, Tome II. *La mémoire et les rythmes*, Deuxième partie : mémoire et technique, Chapitre 8. Le geste et le programme, Paris, Bibliothèque Albin Michel, Sciences, 1964, pp. 50-62. Nous pensons que cette diminution de l'activité ostéo-musculaire et, corrélativement, cette prise d'autonomie de l'activité cérébrale sur les gestes corporels, explique la prédominance actuelle de l'ergonomie cognitive sur l'ergonomie physique dans les méthodes de traitement de la question de la forme à donner aux outils, y compris en ce qui concerne les plus matériels d'entre eux.
[4] En même temps qu'A. Leroi-Gourhan rapporte « l'origine de la forme à une recherche de coïncidence avec la fonction idéale », il observe que « sauf exception, l'approximation fonctionnelle est la règle normale. (…) Les formes efficaces sont (…) soumises « à une certaine liberté dans l'interprétation des rapports entre forme et fonction » et à une « extraordinaire modulation des variantes autour de la formule fonctionnelle ». Cf. *Le geste et la parole*, Tome II. *La mémoire et les rythmes*, Troisième partie : les symboles ethniques, Chapitre 12. L'esthétique fonctionnelle, *op. cit.*, pp. 128-129. Nous faisons l'hypothèse ici que de cette modulation, le geste pourrait être la seule manifestation authentique restante lorsque la forme fonctionnelle qu'il fabrique n'est plus l'empreinte substantielle de ce dernier.
[5] Alain, *Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, Deuxième Leçon, dans *Les Arts et les Dieux*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, nrf, 1958, 2002, p. 481.

sur sa surface patinée. Cette patine reflète un tâtonnement fonctionnel mêlant inextricablement intention et répétition machinale : confondant dans une même épaisseur la précision du toucher dactylographique, la superposition de tracés identiques et les erreurs de trajectoires d'un geste mille fois fait, les traces de doigts qui se stratifient à la longue sur la paroi rarement nettoyée de l'écran d'un *smartphone* – téléphone tactile et accès internet mobiles – empêchent un éventuel voleur d'y distinguer celles indiquant un tracé de déverrouillage ou autres motifs graphiques dessinés par le propriétaire de l'appareil en guise de mots de passe. Cette épaisseur signe la résistance substantielle du mode machinal d'apparaître de l'individu – ses manies mêlées à ses hésitations – aux figures que dessine son geste. D'ailleurs, des chercheurs étant entrain de découvrir les moyens chimiques de ne plus avoir de traces sur les futurs écrans de tablettes tactiles[6], l'authenticité de l'image n'aura bientôt plus que son lieu d'émergence, le corps du sujet, comme forme idiosyncratique.

C'est au titre de cette sortie hors l'image et de cette remontée[7] vers le corps d'une structure gestuelle visible – appelée traces de doigts et ayant quelques substantialités à voir avec la touche en peinture – que nous voudrions ici parler de design gestuel. « Qu'ouvre [8]» esthétiquement une technicité imaginant « la mise en geste[9] » d'une interaction entre un homme et un outil sans pour autant que ce liant "creuse" ou "sculpte" la forme dudit outil ? Des signatures tactiles comme mot de passe d'ouverture d'une interface aux études actuelles sur la frappologie[10], l'externalisation de l'*arché*-geste percussif en dehors du modèle de

[6] Max Planck (Institute of Polymer Research à Mainz) travaille sur un projet permettant de ne plus avoir de traces de doigts sur les futurs écrans de tablettes tactiles. Il s'agit de bruler la première couche de verre d'un écran afin qu'une couche de suie se dépose à sa surface. Puis, l'écran est recouvert d'une couche de silice. Pour que la suie devienne transparente, l'écran est chauffé à 600° C. Ce procédé révolutionnaire sur le verre s'appliquerait également à l'aluminium et l'acier.

[7] « L'outil n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace ». André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, Tome II. *La mémoire et les rythmes*, Deuxième partie, Chapitre 8, *op. cit.*, p. 35.

[8] Pierre-Damien Huyghe pense le design comme un champ de recherche qui permet « à un système de production d'hésiter » ; champ qui serait « justifié par la présence, au sein de l'humanité, d'une technicité ouverte au choix ». Cf. « Design et existence » dans *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, sous la dir. de Brigitte Flamand, Paris, Édition du regard, Institut français de la mode, 2006, pp. 206-207.

[9] À l'inverse du design d'interaction consistant « à imaginer la mise en forme (ou mapping) de l'interaction, c'est-à-dire établir une correspondance directe entre le comportement d'un utilisateur et son effet sur les différents paramètres du dispositif » (Patrice Mugnier et Kuei Yu Ho, *Design Interactif*, Paris, Éditions Eyrolles, 2012, p. 39.), on émet ici l'hypothèse que le design gestuel consiste en une *mise en geste* de l'objet qui ne se réduit pas à la traduction cartographique de cette gestuelle proposée par l'outil. Le design gestuel attendrait sa forme du corps, non de l'outil.

[10] Depuis 2007, l'équipe dirigé par le professeur Christophe Rosenberger du Groupe de Recherche en Informatique, Image, Automatique et Instrumentation (GREYC) mène une étude sur la dynamique de frappe au clavier. À l'instar de la graphologie, cette frappologie analyse et révèle les caractéristiques de son auteur. Le temps de pression et de relâchement des touches ainsi que le temps de vol (d'une touche à la suivante) sont décryptés à la milliseconde par l'ordinateur. Chaque individu a sa propre façon de taper sur un clavier. Le geste dactylographique pourrait devenir une empreinte d'une personne, comme la plume qui tremble sur le papier.

l'empreinte organique visible permettrait de voir, dans la temporalité du toucher picturale[11] – tapotement autant rythmé par ses traces que par ses rebonds –, l'émergence intervallaire d'une volumétrie gestuelle « pré-technique[12] » dont l'apparaître serait à saisir avant sa prise de forme dans le tableau ... À l'instar des peintures-vidéos d'Angel Vergara, comme par exemple *Milena* (2006-2007) – où l'artiste filme au premier plan sa main en train de repasser, avec un pinceau dépourvu de peinture, par-dessus les contours de personnages apparaissant dans un film projeté au second plan –, est-ce comme intervalle entre l'appareil et l'image que le geste se constitue comme résistance à la croyance de la traversée du miroir ?

> Comme il n'y a pas de toucher sans intervalle (…), et comme cette interposition se dérobe, eh bien, l'oubli de cette médiation produit la croyance illusoire à l'immédiateté du contact[13].

De l'analyse de la *surface gestuelle* proposée dans un des dispositifs vidéo-picturaux d'A. Vergara jusqu'à quelques remarques sur *Populaire*, film réalisé en 2012 par Régis Roinsard où la scène esthétique fonctionnelle de la dactylographie agit comme transformateur implicite d'une aventure sportive en structure rythmique érotisant la relation entre les deux principaux personnages du film, nous allons d'abord interroger les modes de remontée/réversibilité du geste imaginant vers sa pesanteur brutale, machinale, fonctionnelle. En passant du tableau à la vidéo, des images aux volumes réels de leurs appareils et de l'art au design, il s'agit d'envisager par là même ce qui se joue en termes esthétiques dans un dehors gestuel exogène à la surface transparente de nos environnements numériques. De ce dehors, on ne sait s'il n'est là que pour accidentellement recouvrir ces derniers ou participer en filigrane au modelage problématique d'une *désignation* ne recouvrant plus phénoménologiquement la *préhension*. Par exemple, empoigner avec une ou deux mains une tablette tactile numérique n'a pas d'autres conséquences sur son fonctionnement que le pivotement de l'image à l'écran. Et taper fort ou doucement sur le clavier optique de ladite tablette ne change rien à l'apparence des lettres qui s'affichent dans le message que nous écrivons. À mesure qu'il gère l'absorption et la réduction par l'ergonomie numérique du tâtonnement préhensif du geste scriptural, comment le design réussit-il alors à mettre en exergue la volumétrie transparente constituée par les rebonds du corps particulier sur l'appareil – volumétrie qui revient à parler du geste non plus de l'artiste mais de l'usager ?

---

[11] « La touche est structure. Elle superpose à celle de l'être ou de l'objet la sienne propre, sa forme, qui n'est pas seulement valeur et couleur, mais (même dans des proportions infimes) poids, densité, mouvement. » Henri Focillon, *Vie des formes*, Paris, PUF, 1996, p. 64.

[12] *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), *op. cit.* en exergue du présent article.

[13] Jacques Derrida, *Le toucher, Jean-Luc Nancy*, Paris, Galilée, 2000, p. 284.

L'espace du contact pictural

Mais commençons par revenir sur la touche. La gestualité picturale articule de manière contigüe la structure de présence du geste – comment celui-ci gère ou subit son contact à la matière à coups d'empâtements ou de traces spécifiques – avec la structure interne du tableau ; structure notamment donnée par « l'orientation[14] » des touches. Le peintre Jean Bazaine explique très bien cette contiguïté progressive entre la première touche posée par le peintre sur la toile – son « seul acte entièrement libre[15] » –, la seconde touche partant de la matière formée par ce premier pas, et les suivantes peu à peu ordonnancées par une œuvre qui « suit sa route » ; la main se portant « souvent où nous ne l'envoyons pas[16]». La rythmique picturale prend vie dans celle du corps. Sans pour autant le suivre, elle en est quelque part le « moule tactile externe[17] ». Elle fait écho à son espace.

En laissant couler la peinture vers la toile – sans la toucher donc – Jackson Pollock a déplacé (ou fait remonter) la dimension figurale de la touche comme impact du corps sur le tableau vers un toucher-danser du bâton et du pot de peinture : la topographie du tableau-dripping *prend en charge* par ricochet la chorégraphie déployée à partir de la saisie de l'outil. Cette saisie est une zone de contact interfaçant le geste préhensif à la figurabilité de l'image. En ce sens, on peut s'interroger sur le statut ontologique de la patine laissée par la main sur le manche du pinceau – sur le pot et le bâton pour Pollock, sur l'appareillage de l'artiste d'une manière plus générale. Involontaire, la patine n'est pas symboliquement chargée telle « la ciselure esthétique du harpon[18] ». En même temps, liant phénoménalement le toucher de l'outil à l'intention du geste outillé – son ustensilité –, cette patine de l'outil partage avec les couches du tableau le fait de resituer la matérialisation technique de nos élans imaginaires à l'intérieur de la durée par laquelle le contact préhensif devient une habitude gestuelle, une manière, un style, une touche.

---

[14] Nous nous appuyons ici sur la caractérisation par René Passeron de la facture picturale – ensemble des touches d'un tableau – selon deux aspects : l'épaisseur de la pâte et l'orientation de la touche. Cf. *L'œuvre picturale et les fonctions de l'apparence* (1962), Troisième partie. Les éléments de l'œuvre peinte, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1962, pp. 131-132.

[15] *Notes sur l'exercice de la peinture* (1973), dans *Le temps de la peinture*, Paris, Aubier, 1990, p. 146.

[16] *Ibidem*, p. 163.

[17] Nous empruntons cette expression à Gilles Deleuze : « si différent qu'il soit d'un moule tactile externe, le modelé optique en clair-obscur agit encore comme un moule devenu intérieur, où la lumière pénètre inégalement la masse ». Cf. *Logique de la sensation*, Paris, Éditions de la différence, 1981, p. 85.

[18] « Un harpon destiné à chasser le phoque est ciselé – ciselure qui ne sert à rien pour attraper le phoque, et cependant, le facteur de harpon, c'est-à-dire le chasseur, passe peut-être plus de temps à ciseler le manche qu'à fabriquer la lame. (…) La ciselure est un moment dans le circuit où se forme l'expression du senti comme son éclat, son extériorisation sous une forme extatique ». Bernard Stiegler, *De la misère symbolique, 2. La catastrophe du sensible*, Paris, Galilée, 2005, pp. 258-259.

De « la pâte picturale, striée, rayée » des touches d'un Rembrandt vieillissant – pâte « de mèche avec l'embonpoint de la cinquantaine[19] » – aux entrelacs fruit d'une circulation aléatoire de Pollock sur des toiles au sol au-dessus desquelles il fait dégouliner de la peinture à l'aide d'un bâton, la poïétique picturale finit par distinguer le contact substantiel entre l'artiste et l'outil du dépôt figural de matière que ce contact permet sur le tableau. Le pinceau réduit à l'état de manche ou de bâton maculé renonce à écraser des poils peints sur un support pour laisser à la seule pesanteur de la peinture le soin de percuter par coulure ce dernier. L'arrivée de la peinture sur la toile est consécutive de la dimension fonctionnelle d'un geste pictural « partagé de lui-même[20] », entre touche du tableau et toucher du pinceau : une sorte de *touche de la touche*. Celle-ci recouvre deux fois indistinctement son outil, d'abord sans en distinguer les parties, ensuite en mêlant peinture et patine : vu parfois l'emportement de l'élan créateur, la matière colorée dans laquelle l'artiste trempe la pointe de son pinceau peut en effet aller jusqu'à atteindre aussi le manche dudit pinceau. Ce débord pictural rencontre alors la présence patinée d'un outil en bois maintes fois empoigné ; mariage secret entre couleur et usure ... Cette *épaisseur matiériste fonctionnelle* qui chosifie l'outil ne s'articule pas à la représentation peinte dont elle est pourtant l'opérateur substantiel originel. À partir de là, peut-on repérer dans « l'apparence inadressée[21] » des traces de doigts à la surface de l'écran d'un appareil de représentation, un espace préhensif de détachement – et de survie – de la touche picturale vis-à-vis de l'espace désubstantialisé de l'image numérique ?

Décoller la surface gestuelle de l'écran

Observons maintenant l'installation vidéo-picturale *Les sept péchés capitaux* d'Angel Vergara. Chargé d'investir le pavillon belge durant la biennale de Venise en 2011, l'artiste mis cette œuvre au cœur de son projet qu'il intitula *Feuilleton*. Dans la quasi-obscurité, sept écrans sont alignés et accrochés en hauteur comme dans un lieu de culte. Ils présentent sept montages vidéo faits de courtes séquences d'images en noir et blanc prélevées dans l'actualité

[19] Michel Guérin, *La peinture effarée, Rembrandt et l'autoportrait*, Chatou, Ed. de la Transparence, 2011, p. 15.
[20] « Il n'y a pas de matière intacte – ou bien il n'y aurait rien. Au contraire il y a le tact, la pose et la dépose (…). Le tact délié, partagé de lui-même» rappelle Jacques Derrida dans *Le toucher, Jean-Luc Nancy*, *op. cit.*, p. 102.
[21] C'est au zoologue Adolf Portmann que l'on doit, concernant *La forme animale* (Titre de son ouvrage majeur, *Die Tiergestalt*, Bâle, F. Reinhardt, 2e éd. 1960, trad. fr. G. Remy, Paris, Payot, 1962) le concept d'apparences inadressées ou « *apparences sans destinataire* (*unadressierte Erscheinungen*) » : « Nous regardons en spectateurs étrangers le spectacle des formes et des couleurs des êtres vivants (…). Il y a là d'innombrables envois optiques qui sont envoyés "dans le vide", sans être destinés à arriver. C'est une autoprésentation qui n'est rapportée à aucun sens récepteur et qui, tout simplement, apparaît ». Adolf Portmann, « Selbstdarstellung als Motiv der lebendigen Formbildung », in *Geist und Werk. Aus der Werkstatt unserer Autoren.* Zum 75, Geburtstag von Dr. Daniel Brody, Rhein Verlag, Zurich, 1958 (« L'autoprésentation, motif de l'élaboration des formes vivantes », trad. J. Dewitte, *Etudes phénoménologiques*, n° 23-24, 1996, p. 161).

ou dans toutes sortes de fictions et d'archives télévisuelles, par exemple des séries policières ou autres feuilletons familiers omniprésents sur le petit écran. Chaque montage concerne un des sept péchés – principes moraux séculaires de notre culture également motifs archétypiques de toute une production iconographique qui a innervé d'abord la peinture puis le cinéma, la télévision et enfin, les nouveaux médias. Dans cette avalanche de signes, les faisceaux d'indices se chevauchent et les montages tournent en boucle ; le tout empêchant la mise en place d'une économie narrative. L'artiste symbolise le flux permanent de l'univers télévisuel qui reprend inlassablement les mêmes thèmes selon d'infimes variations scénaristiques. Peu de temps après que les montages commencent sur chacun des écrans, et jusqu'à ce qu'ils finissent – toutes les cinq minutes environ –, transparaît par-dessus ces images télévisuelles, l'image vidéo – simultanément mise en boucle – de la main de l'artiste tenant un pinceau et recouvrant progressivement de peinture l'étendue de l'écran à coups de touches aléatoires plus ou moins étalées et de différentes couleurs. Chaque montage s'achève par un bruit blanc télévisuel qu'on devine au travers d'une strate vidéo-picturale s'arrêtant alors d'évoluer ; le peintre ayant, en synchronie avec la durée du montage, retiré sa main du plan à ce moment-là.

En réalité, la peinture ne recouvre pas l'écran télévisuel : les touches sont réalisées sur une surface transparente placée en face de celle où défilent les montages de séries télévisuelles et à une distance suffisante pour que la main et le pinceau du peintre puissent s'intercaler entre les deux surfaces. Le geste pictural est donc orienté à l'opposé du lieu de ce défilement. Et c'est le verso du support sur lequel la peinture est déposée qui fait face au spectateur (référence peut-être au *Mystère Picasso* de H. G. Clouzot). Ce recouvrement pictural fonctionne sur une double résistance du toucher à l'espace visuel. Car non seulement A. Vergara peint à l'aveugle – regardant les images télévisuelles, il ne voit pas pendant ce temps ce qu'il fait avec ses mains – mais, en plus, grâce à la transparence de son support et le retournement de ce dernier vis-à-vis du spectateur, il ne montre de ses compositions picturales aléatoires que la face qui, au contact de la toile du tableau, est ordinairement invisible. En s'intéressant aux dessous tactiles de l'accidentalité picturale, l'artiste veut faire émerger un lieu de formation de la touche situé bien avant tous les repentirs du tableau. Il saisit ce qui de la gestualité picturale se dépose avant ce qui la constitue comme forme figurative ou abstraite, comme élément de construction d'un récit visuel dont le feuilleton télévisé est ici une prolongation. Enregistrant le tout, c'est en fait une caméra placée devant ce transparent pictural et permettant de le cadrer afin de faire coïncider exactement ses limites avec celles,

en arrière-plan, de l'écran où défilent les séquences télévisuelles, qui donnera l'impression que le geste pictural est une couche structurelle de l'image vidéographique. Par ce dispositif vidéo-télé-pictural – voir à distance la peinture ou peindre à distance de la vision –, l'artiste rappelle ici que *la re-présentation dépeinte dépend d'un surfaçage gestuel qui peut sémiotiquement s'en décoller*[22]. Pelliculant la forme palimpseste du tableau d'histoire en différentes strates de la matérialité à la représentation – le verre de la caméra vidéo, le film transparent maculé de peinture, le feuilleton télévisuel –, ce décollement multimédiatique des surfaces imageantes vis-à-vis de leurs contenus fictifs questionne la déperdition en "série" du sens dans une époque postmoderne archi-équipé où, alimentant une ambiance technologique déceptive, tout écran est toujours déjà, sans mystère, imbriqué dans un autre écran.

Au-delà de l'opposition entre couleurs des touches et aspect noir et blanc des images télévisuelles – opposition actualisant le débat séculaire dessin/couleur –, A. Vergara replace la dynamique de traversée de la représentation que constitue la touche picturale à l'intérieur d'un "appareillage de verre" échelonnant ou "feuilletant[23]" la relation projective du geste à l'image en deçà et au-delà de la présence projective du corps dans la peinture. L'ouverture en amont se fait du côté outil avec un dispositif capable de traduire l'épaisseur gestuelle du peintre-caméraman ; et en aval côté image avec un média télévisuel ouvert sur le monde. Dans ce champ élargi du geste vidéographique cadrant, alignant, superposant et captant différentes images corporelles – du geste du plasticien au jeu des acteurs de séries *t.v* –, la surface gestuelle transparente est un embrayeur intermédial tentant de *faire passer la touche picturale dans le plan télévisuel*. Mais à la différence du tableau, sorte de traverse énergétique de l'artiste stratifiant son geste, ses outils et son imagination dans une épaisseur substantielle – prenons ici l'exemple de la canne traversée par la main de l'aveugle puisqu'à travers elle, il "sent" le sol –, le dispositif d'A. Vergara est « hétérotopique[24] » : ce n'est pas avec le dessus

[22] « (…) présence de la peinture ne veut pas dire présence de l'objet représenté ». Patrick Vauday, *La matière des images, poétique et esthétique*, Chap. 2. L'objet des images, présence de la peinture, le geste pictural, *op. cit.*, p. 52. La narration visuelle ne recouvre pas en effet toute la spontanéité qui la fait émerger.

[23] Le fait que l'artiste est intitulé son projet *Feuilleton* n'est certainement pas un hasard. Nous pensons aussi ici au sujet de la thèse de doctorat d'arts plastiques et de sciences de l'art de Jean Arnaud (soutenue en 2005 à l'Université de Provence) : *L'espace feuilleté dans l'art moderne et contemporain*.

[24] « Il y a (…) des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements (…) dans lesquelles (…) tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies ». Michel Foucault, « Des espaces autres, Hétérotopies » (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49. M. Foucault n'autorisa la publication de ce texte écrit en Tunisie en 1967 qu'au printemps 1984.

de la surface transparente sur lequel sont déposées les touches que le verre de la caméra les filmant est en contact – cette surface représentant ce dernier dans l'appareillage imaginé par l'artiste – mais avec son dessous du point de vue duquel l'épaisseur accidentée de celles-ci transparaît plate et lisse, uniquement optique, comme dans un miroir …

Chez Marcel Duchamp, la transformation des empreintes, moulages et indices en parois et perspective[25], a certes eu lieu dans le passage de la toile peinte à la topologie du *Grand Verre.* Mais les brisures accidentelles de celui-ci ont dit que le poids réel du corps physique qu'est une surface réfléchissante et/ou transparente, infiltre le lissage du pictural en spéculaire. L'imprévu filmé du survol de la main d'A. Vergara au-dessus d'un "verre" qu'elle accidente de peinture, appartient à cette corporéité inframince qui traverse la surface de l'espace représentationnel tout en lui étant pourtant extérieure. Car, entre les « renvois miroiriques[26]» de l'image télévisuelle et le recouvrement pictural idiot[27] de la « surface d'inscription[28] », le volume gestuel du "toucher avec un pinceau" se creuse dans le vide sans appartenir ni à l'une ni à l'autre mais bien à l'intervalle physique qui les sépare et que déploie l'appareil corporel en mouvement. Il s'agit peut-être alors d'un dehors du dispositif qui concerne autant les gestes d'un artiste peintre maniant la caméra et son cadrage que ceux des spectateurs circulant devant, le long et derrière les sept écrans dans le lieu d'exposition. M. Duchamp distingue l'apparence – « ensemble des données sensorielles usuelles permettant d'avoir une perception ordinaire » d'un objet – de l'apparition qui, elle, serait un « moule » de l'apparence[29]. Tels les danseurs de Merce Cunningham donnant vie aux cubes transparents imaginés par Jasper

[25] Voir à ce propos comment, dans sa préface à l'ouvrage *Les transformateurs Duchamp* de Jean-François Lyotard, Herman Parret repère cette transformation comme le dépassement de la sémiotique par la topologie. Cf. J-F. Lyotard, *Les transformateurs Duchamp*, Paris, Galilée, 1977, pp. 19-20. Cela est en soi discutable puisque l'on peut envisager une conception sémiotique de la topologie.

[26] Soit les représentations virtuelles « d'un volume (analogue à sa réflexion dans un miroir) » projetant les formes en dissimilitude. Cf. Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, écrits réunis et présentés par Michel Samouillet, Paris, Champs Flammarion, 1975, 1994, p. 93 et p. 140.

[27] Certes, « Idiôtès, idiot, signifie simple, particulier, unique (…) par opposition à l'intelligence réflexive ». Et il y a du coup deux types « de contact avec le réel : le contact rugueux, qui bute sur les choses et n'en tire rien d'autre que le sentiment de leur présence silencieuse, et le contact lisse, poli, en miroir, qui remplace la présence des choses par leur apparition en images » (Clément Rosset, *Le réel, traité de l'idiotie*, Paris, Minuit, 1977, p. 50-51). Mais, dans le surfaçage scriptural, à la fois indice d'un événement réel – écrire – et d'un événement représenté – le contenu écrit –, ces deux contacts ne sont-ils pas mélangés ?

[28] « Le verre est le plus mauvais des supports de l'inscription, étant presque inentamable ; c'est en cela le matériau qui est le plus à l'opposé du corps avec toutes ses possibilités d'entames, de griffures, d'embellissements. Si tout événement qui lui arrive laisse sur le corps des traces, cicatrices et rides, au contraire, le verre est un bel indifférent (…). Une seule et unique fois le corps aura été instauré comme surface d'inscription de la loi. (…). La société du verre est infiniment *pour* l'histoire et *contre* l'inscription de la loi ». Jean-louis Déotte, *L'homme de verre, Esthétiques benjaminiennes*, Debray : l'homme de verre, Paris, Edition l'Harmattan, esthétiques,1998, pp. 73-75.

[29] Marcel Duchamp, *Duchamp du signe, op. cit.*, p. 120.

Johns à partir du *Grand Verre* pour la pièce *Walkaround Time* (1968), le spectateur permettrait par ses apparitions dans l'installation d'A. Vergara d'en *activer* l'apparence.
Sans la touche picturale, le mystère d'un continuum imaginaire[30] entre le peintre et le spectateur ne peut opérer. Est-elle pour autant la seule forme plastique de la touche entendue comme intervalle entre un appareil poïétique et un appareil esthétique ? Après l'*Objet-dard* de M. Duchamp (1951) – moule simulé de l'organe féminin ayant l'apparence du sexe masculin –, la surface transparente, peinte et filmée, face à la *t.v* et dos au spectateur, est un moule renversant les reliefs du geste pictural en machinerie vidéo. Comme vue de l'intérieur d'une caméra alors qu'elle lui est extérieure, cette surface fait dépendre d'intervalles appareillés tangibles la dimension optique de la touche. L'espace lisse de l'image vidéo est ici renvoyée à son dispositif réel au contact duquel le corps filmant et filmé module[31] ses gestes et sa place.

Le dehors fonctionnel de la touche : un volume scénique ?

Comparons la surface striée des peintures noires brillantes de Pierre Soulages à la surface noire d'un écran numérique tactile éteint et recouvert de traces de doigts après usage. Là où la lumière du lieu d'exposition qui arrive sur ces tableaux et s'y réfléchit prolonge l'ambiance de leurs reliefs en leur dehors, la lumière de l'image numérique vient de l'intérieur de son appareil. Dans l'appareil photographique, c'est aussi une lumière intérieure qui impressionne le film photosensible à ceci près qu'elle vient d'un miroir réfléchissant celle venant de l'extérieur ! En opposant son intensité à cette dernière, le faisceau numérique lutte pour exister d'autant qu'il doit aussi interférer avec la persistance miroirique de la surface en verre d'un écran de *smartphone* sur laquelle se reflète encore le corps de son usager ; même si l'invention récente de revêtements d'écran anti-reflets semble mettre fin à la rencontre post-photographique entre matière spéculaire et image simulée. Sauf que cette neutralisation du spéculaire ne saurait empêcher la surface en verre de l'écran numérique de demeurer d'une part photo-symboliquement chargée lorsque l'écran devient noir en s'éteignant et d'autre part, encore physiquement réfléchissante : au contact d'une lumière du monde qui reprend ses droits en montrant cette noirceur de l'écran numérique éteint, les irréductibles traces de doigts et de poussière accumulées à la surface de ce dernier révèlent un relief isolé. Car contrairement aux touches de Soulages qui constituent l'étendue colorée du tableau, ces traces

[30] « Le toucher aussi se donne un objet ; et cela est tellement évident qu'on n'y pense point. L'imagination, mouvement du corps, se touche elle-même continuellement ». Alain, *Les Arts et les Dieux*, *Vingt Leçons sur les Beaux-Arts,* Première Leçon, *op.cit.*, p. 477.
[31] « (…) les contrôles sont une *modulation*, comme un moulage auto-déformant qui changerait continûment, d'un instant à l'autre (…) ». Gilles Deleuze, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle » dans *Pourparlers* (1972-1990), Paris, Minuit, 1990/2003, pp. 242-244.

s'intercalent entre le fond noir de l'écran et l'éclairage extérieur sans pour autant constituer la texture chromatique de ce fond. La patine serait en somme ce qui reste d'un matiérisme pictural qui, non content d'avoir vu son esthétique absorbée dans sa simulation numérique, est physiquement dépossédé de son support photographique et relégué au rang jetable de film de protection pour écran de *smartphone*. Dans la transparence réflexive de son plan, ce film articule à *fond perdu* l'accidentalité de la lumière à celle de la matière – comme l'a bien compris à sa manière A. Vergara. À la différence de l'*Élevage de poussière* (M. Duchamp et Man Ray, 1920), lissage photographique du *Grand Verre* entreposé couché et de la poussière le recouvrant alors partiellement – ou plan « parergon » dans lequel les brisures plus tardives du *Grand Verre* auraient pu tout aussi bien s'immiscer –, la bidimensionnalité numérique tactile ne « coopère[32] » absolument pas avec l'usure fonctionnelle de sa surface, patinée, rayée, fissurée par des gestes dont le contact physique au monde dépasse toujours malencontreusement l'image qu'ils veulent en donner.

Au même titre que l'infinie variété des poses prises par chacun des téléspectateurs photographiés par Olivier Culman, le dehors fonctionnel échappe à la définition articulaire du dehors et du dedans que donne le dispositif de représentation : si l'œil, dehors, regarde le dedans utopique de l'image, « l'espace du dehors[33] » – où nous sommes ancrés et assis – a une dimension vécue qui en fait un « hors-l'image ». Il est *indépendant* d'un « avec l'image[34] » tout en étant « ce qui de la représentation localise la place[35] » secondaire par rapport au lien viscéral du corps pesant avec le monde. *C'est peut-être alors de la projection imaginaire du corps dans la matière qu'il faut sortir* pour saisir ce lien duquel – *Phénoménologie de la perception*[36] oblige – le geste imageant du peintre outillé se coupe. Car le contact viscéral (à l'outil) dont la patine n'est qu'une conséquence récupérée par la

[32] « (…)"hors-d'œuvre" (objet accessoire, étranger, secondaire) un *parergon* vient à côté et en plus de *l'ergon*, du travail fait (…), il touche et coopère, depuis un certain dehors, au-dedans de l'opération (…) ». Jacques Derrida, *La vérité en peinture*, Paris, Flammarion, 1978, pp. 63-65.

[33] « (…) les descriptions des phénoménologues nous ont appris que nous ne vivons pas dans un espace homogène et vide, mais, au contraire, dans un espace qui est tout chargé de qualités, un espace, qui est peut-être aussi hanté de fantasme ; l'espace de notre perception première, celui de nos rêveries, celui de nos passions (…) Cependant, ces analyses (…) concernent surtout l'espace du dedans. C'est de l'espace du dehors que je voudrais parler maintenant. L'espace dans lequel nous vivons, par lequel nous sommes attirés hors de nous-mêmes dans lequel, se déroule précisément l'érosion de notre vie, de notre temps et de notre histoire, cet espace qui nous ronge et nous ravine (…) ». Michel Foucault, *Dits et écrits* II, 1976-1988, Paris, Quarto Gallimard, 2001, p. 1573. Ce texte est issu de la conférence « Des espaces autres, Hétérotopies » prononcée le 14 mars 1967, *op.cit.*

[34] Nous faisons allusion ici au célèbre « voir avec » de Maurice Merleau-Ponty : « Je serais bien en peine de dire où est le tableau que je regarde. (…) Je vois selon ou avec lui plutôt que je ne le vois ». Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Paris, Edition Gallimard, 1964, p. 23

[35] Frédéric Neyrat, *L'image hors-l'image*, Lignes et manifestes, 2003, p. 51.

[36] Titre du fameux ouvrage de Maurice Merleau-Ponty publié en 1945 chez Gallimard et maintes fois réédité.

représentation – la patine, image du temps – est en dehors des « conditions de réalité [37]» des énoncés de la sensibilité fonctionnelle. Analysant le rapport de Maurice Blanchot au dehors de l'écriture – geste n'existant que dans l'emportement de sa propre extériorisation –, Michel Foucault a tiré cette notion d'espace du dehors de l'espace « vers lequel, hors duquel » le discours parle et qui serait « l'être même du langage » en tant que le corps pensant *active* un « je parle[38]». Le *fonctionnement existentiel* de l'énoncé est ici en jeu : de là où il est, l'être reste toujours accidentellement extérieur à ses extériorisations. Avant de toucher la toile, avant la phénoménologie qui réduit l'élan outillé au tableau produit, la main et le pinceau du peintre modèlent toujours d'abord et ailleurs le cubage de ce fonctionnement existentiel. Avant d'être conduit par la perception d'un appareil technique s'effaçant derrière son rôle, le geste fonctionnel est mené par la pesanteur viscérale de son rythme.

A contrario de la prémonition lyotardienne selon laquelle « tout objet est de l'énergie qui *repose*[39] », et de la prémonition deleuzienne selon laquelle l'outil prépare « une matière à distance » pour « l'approprier à une forme d'intériorité[40] », la dimension psychomotrice reliant le corps spéculant à ses appareils miroiriques mérite d'être reconsidérée. Cette dernière serait une résistance de l'esthétique fonctionnelle à sa conservation appareillée dans un système volumétrique stéréotypée : touches de piano, touches de clavier de machine à écrire, … Bergson parlera d'ailleurs de la matière (*dont nous sommes*) comme débordant « de tous côté la représentation que nous avons d'elle[41] ». Ainsi, l'empâtement pictural résisterait à la forme intentionnelle qu'il transporte, de la même manière que nos gestes sont débordés pas leurs propres humeurs. Comme contact tangible, l'acte de modelage fonctionnel de la matière n'appartient pas qu'à l'intentionnalité plastique dirigeant la venue de la forme à créer. Il s'instaure d'abord comme épaisseur sensorielle entre le geste et l'image, un peu *comme si ce dernier, en train de se faire, laissait sans le savoir une part de lui-même en dehors de la*

[37] Nous empruntons cette expression à Michel Foucault qui l'utilise pour qualifier l'*a priori* historique de l'archive. Pour que l'archive existe, cela suppose d'accepter un rapport paradoxal du texte représentationnel à sa propre instanciation historique, son fait, sa présentation. Les positivités discursives jouent un rôle de condition de possibilité du langage. Elles conditionnent ce discours en tant que tel. Elles sont la positivité du discours et caractérise son unité dans le temps : « j'entends désigner par là un *a priori* qui serait non pas condition de validité pour des jugements, mais condition de réalité pour des énoncés ». Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir,* Chapitre. L'*a priori* historique de l'archive, Paris, Nrf Gallimard, 1969, p. 174.
[38] Michel Foucault, « La pensée du dehors », *Critique*, n° 229, 1966, p. 26, p. 10 et p. 61.
[39] Jean-François Lyotard, *Des dispositifs pulsionnels* (1973), Paris, Galilée, 1994, p. 119.
[40] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux, capitalisme et schizophrénie*,Tome II, Chapitre 12. Traité de monadologie : la machine de guerre, minuit, 1980, p. 492.
[41] Henri Bergson, *Matière et mémoire* (1896), Paris, Puf, 1965. p. 201. C'est nous qui soulignons en nous appuyons sur la relation que pose par ailleurs le philosophe entre sensation et perception : « Nos sensations sont donc à nos perceptions ce que l'action réelle de notre corps est à son action possible ou virtuelle », *Matière et mémoire, ibidem,* p. 58.

représentation qu'il façonne. En tant que lieu interstitiel à partir duquel la pratique de l'outil échappe à son programme, cette part intéresse le design ; lui qui cherche à rapprocher les surfaces esthétiques fonctionnelles au plus près de la prise de liberté du régime substantiel du corps vis-à-vis des volumes gestuels que celles-ci réclament. *Comment, en effet, le design des appareils pourrait-il être indifférent à ce que l'appareil corporel sculpte à l'extérieur des formes phénoménologiques que prend sa propre extériorisation ?* Notre préhension étant naturellement liée à notre énergie viscérale, cette sculpturalité-là n'est-elle pas une authentique marge de manœuvre des images du Réel vis-à-vis de celles de l'Outil, une pâte à modeler inframince révélant comment le geste technologique colle à l'intimité des corps ?

Dans le film *Populaire* de Régis Roinsard, comédie sportive et romantique, le dispositif du concours de vitesse dactylographique se fait en quelque sorte dépassé ou mené par un désir amoureux qui anime les deux personnages centraux du film. Au-delà d'une prise de position narratologique à *la surface*[42] *esthétique* de la machine à écrire et de son contexte – figure de la secrétaire dactylo, formes et couleurs des machines des années cinquante – le thème des concours de vitesse dactylographique, dont le film dépeint l'ambiance et l'époque, permet à R. Roinsard de libérer le geste de "taper (à) la machine" de sa soumission au sens de l'écriture : peu importe le texte que les concurrentes dactylographient, l'important est la vitesse de frappe. Dans un glissement du textuel vers le mécanique, le réalisateur représente une histoire d'amour à travers un poème gestuel tournant autour d'un *lexique dactylo*. La machine à écrire devient un socle transitionnel – plus qu'un « opérateur métamorphique[43] » – entre Rose, jeune dactylo autodidacte, et Louis, patron d'un cabinet d'assurance qui embauche cette aspirante secrétaire à une condition : participer à ces concours pour lesquelles il l'entraînera – du moins ce sont les termes du contrat initial … Car en filigrane, ce n'est pas le sport – cadre spatiotemporel convenu séquençant le découpage filmique : étape de la découverte du talent, étape du premier concours raté, étape de l'entrainement, de la victoire – qui rythme le récit. C'est la gestique frustrante que cela impose à l'entraineur et l'entraînée, attirés l'un vers l'autre mais contraints de sublimer leur désir dans un rapport sportif contractuel nécessitant une dépense énergétique contrôlée que l'impulsivité de l'ébat amoureux pourrait venir compromettre. La progression de cette érotique – jusqu'au point paroxystique où les deux personnages s'embrassent et font l'amour – commence dès une des

[42] « La surface plane a toujours été une surface de communication où les mots et les images glissent les uns sur les autres ». Jacques Rancière, « La surface du design » dans *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique éditions, 2003, p. 118.
[43] L'expression est de Jean-François Lyotard. Cf. *Des dispositifs pulsionnels* (1973), *op. cit.*

premières scènes du film. À la fin de l'entretien d'embauche qu'il fait passer à Rose, Louis, non convaincu et se dirigeant du coup vers la porte de son bureau pour mieux lui montrer la sortie, est médusé de voir se dégager de la jeune femme insistante – restée assise et commençant alors à taper sur une machine à écrire – une énergie dactylographique hors du commun, un potentiel même si elle n'use maladroitement qu'un seul des doigts de chacune de ses mains pour percuter le clavier. Il voit son don et il en est séduit. Plan sur le regard fasciné de Louis. Puis, plan rapproché sur l'épaule à demi-dénudée de la secrétaire après l'effort. Comme si le geste percussif standard réclamé par l'empreinte industrielle qu'est la machine, trouvait dans le maniement original du corps particulier une zone stylistique instrumentale[44] accueillant en latence l'archéographie d'un désir amoureux.

C'est l'idée d'une *séduction fonctionnalisée* dans l'appareillage dactylographique qu'il faut retenir pour définir la *Populaire* ; cette marque de machine à écrire dont Rose finira par être l'effigie. Cette incarnation d'une star dans un design d'objet implique d'abord une érotisation des gestes liés à cet objet. Prolongeant sur le corps la surface polychrome du clavier des apprentis dactylos – surface conçue en vu d'assimiler les positions à adopter par les mains et les doigts pour une frappe optimum –, les vernis de différentes couleurs dont Rose se recouvre les ongles ne sont pas qu'une astuce facilitant cette assimilation. Car, par ces ongles colorés à l'identique d'un clavier que partiellement ils recouvrent, la cosmétique féminine et l'ergonomie dactylographique se mêlent. La participation substantielle de celle-ci au pouvoir de séduction de Rose fétichise alors celle-là. Logés entre la surface chromatique de leur propre dessus et celle du clavier, les doigts nus, frappant, rebondissant contre ce dernier, font alors de ces deux surfaces les parois érotiques d'un volume gestuel autant charnel qu'aérien.

Design et habitabilité du geste imaginant

En plaçant l'espace substantiel de l'image en amont de son extériorisation technologique, le design gestuel destitue l'empreinte d'une « puissance de forme » qui la définissait comme seul « contrechamp [45]» épistémologique du corps imaginant. D'un autre côté, avec l'arrivée d'outils usant de moins en moins un corps de plus en plus technologiquement assisté – celui

[44] À ce sujet, voir comment Pierre-Damien Huyghe sépare l'« exercice » de l'appareil de son « emploi » en ce que « l'art excède l'économie mais non la technique ». Cf. « L*a condition photographique de l'art »* dans *L'art au temps des appareils*, sous la dir. de Pierre-Damien Huyghe, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 28. On pensera aussi à la distinction entre « pratique de l'instrument » et « mode d'emploi » de l'appareil sur laquelle s'appuie Bernard Stiegler pour penser le « devenir mode d'emploi » des usages dans la société hyper-industrielle. « Du design comme sculpture sociale » in *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, sous la dir. de Brigitte Flamand, Paris, Édition du regard, Institut français de la mode, 2006, pp. 249-253.

[45] Georges Didi-Huberman, *L'empreinte*, Édition du Centre Georges Pompidou, 1997, p. 39 et p. 43

d'un « homme superflu » lissant[46] son imagination dans « un monde plat[47] » –, les stigmates "matiéristes" du corps artisan tels la corne aux doigts et la callosité de la main, ont eux aussi disparus. Du coup, le design est à la recherche de modes de substantialisation du geste endogènes au déploiement spatial de celui-ci : ôtez au corps ses marques, il reste encore aux gestes imaginants leurs volumes d'espaces occupés pour offrir à leur psychomotricité un cubage qui soit en dehors du corps lui-même. Par exemple, le design gestuel réfléchirait moins à l'idée que l'usage du *smartphone* est en train de changer notre doigt directeur – celui-ci passerait progressivement de l'index au pouce[48] – qu'aux conséquences de ce changement en termes de « déficit attentionnel [49]» : « petite poucette » – l'enfant d'aujourd'hui qui pianote avec ses pouces sur l'écran numérique tactile[50] – établit-il encore un lien phénoménologique entre ce "poucotement" et le fait d'empoigner son *smartphone* ? Se demande-t-il ce qu'il tient encore dans la main et d'où vient cette forme que prend sa main ? Quelle différence entre un téléphone, un livre, une tablette ? Quels points communs en termes de surface solide d'appui ? Qu'est devenue l'indexation outillée de l'écriture – et, avec elle, celles d'autres modes de représentation bidimensionnelle – à l'expérience physique du corps qui écrit, grave, tape, peint ? Qu'est devenu le peintre se peignant en dehors du tableau, conscient d'« embrasser » l'espace figural de ses touches picturales à l'échelle d'un format corporel[51] ?

Certes, par ses rebonds sur la surface solide de l'écran tactile, le toucher d'appareil numérique continue à faire du toucher de surface une volumétrie sensorielle. Mais, à un âge où « l'automatisation » libère « dans l'univers quotidien une extraordinaire qualité de l'ordre du manuel[52] », pourquoi la dépense énergétique du geste dispose-t-elle désormais de si peu de

---

[46] « C'est le Lisse qui nous paraît (…) l'élément d'un espace haptique (…) ». Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux, capitalisme et schizophrénie*,Tome II, Chap. 14. Le lisse et le strié, *op. cit.*, p. 615.

[47] Jean-Michel Besnier, *L'homme simplifié*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2012, p. 79.

[48] « Découvrir que la jeune génération s'est mise à se servir de ses pouces d'une façon complètement différente et l'utilise instinctivement, alors que la plupart des gens utilisent leur index, est très intéressant… », déclarait ainsi Sadie Plant, professeur à l'université de Warwick et auteur d'une étude démontrant que le pouce est le doigt le plus fort et le plus habile chez les moins de 25 ans ayant grandi avec des appareils nécessitant l'utilisation du pouce pour envoyer des messages. Cf. Fabrice Peltier, marketing magazine n° 71 - juin-août 2002, p. 22.

[49] Bernard Stiegler, *Prendre soin, de la jeunesse et des générations, Paris*, Flammarion, 2008, p. 157.

[50] « Il ou elle écrit autrement. Pour l'observer, avec admiration, envoyer, plus rapidement que je ne saurai jamais le faire de mes doigts gourds, envoyer dis-je, des SMS avec les deux pouces, je les ai baptisée (…) Petit Poucette et Petit Poucet ». Michel Serres, *petite poucette*, Paris, Le Pommier, Manifestes, 2012, p. 14.

[51] Willem De kooning explique qu'il cherche à se peindre lui-même « en dehors de l'image » (*I paint myself out of the picture*), *Écrits et propos*, Paris, coll. Ecrits d'artistes, (énsb-a), 1998, p. 9. Sa seule certitude est la manière dont il peut incorporer en lui l'espace du tableau : « Quand j'étends les bras le long de mon corps en me demandant où sont mes doigts, c'est là tout l'espace dont j'ai besoin comme peintre ». *Ibidem*, p. 33.

[52] Andrea Branzi, « Nouvelles de la Métropole froide, design et seconde modernité, Une écologie de l'univers artificiel », Centre Georges Pompidou, 1991, paru dans *La Critique en Design, Contribution à une anthologie* sous la dir. de Jollant-Kneebone F., *op.cit.*, pp. 133-134.

matière préhensive pour s'accrocher au réel ? En tant que « situation d'extériorité[53] » résistant à la désubstantialisation technologique des situations de travail, cela explique en tous les cas pourquoi le peu de tangibilité qui reste aux surfaces numériques est fétichisée : petite poucette idolâtre son *smartphone*. Le volume gestuel – « palper, c'est déjà sculpter[54] » dit Alain – devient alors un îlot d'habitabilité réelle du toucher numérique ; habitabilité dont il nous appartient de *maintenir*[55] l'espace plastique dans des contrées qui lui sont consubstantielles : respectueux de la *présence* de « l'habitacle[56] » que le corps confectionne autour de lui, le design gestuel est méfiant à l'égard du *motion design* grâce auquel le cinéma d'animation modélise, après les avoir numériquement capturés (*motion capture*), les gestes d'acteurs afin d'innerver des personnages virtuels de propriétés gestuels. Méfiance car sans un *repérage tangible* du volume qu'occupent les gestes de chacun dans l'espace réel, la représentation plastique de soi peut dangereusement[57] basculer dans une reprogrammation technologique de l'intériorité qui l'anime, dans une science-fiction tellement pétrie de réel qu'on la croit vraie.

À l'époque des images logicielles désubstantialisées, comment les dépôts accidentels de nos gestes – c'est-à-dire des dépôts dont la loi ne précède pas l'instauration – font-ils encore valoir leurs intégrités physiques ? Réduit à recouvrir les surfaces outillées, ces dépôts ont perdu le statut pictural que la touche leur donnait : la patine de l'outil ne fait pas de différence de valeur entre le geste de l'artiste et celui de l'usager. Où peut-on alors repérer encore la consistance plastique de l'œuvré étant donné que *l'absentement du geste percussif dans les claviers numériques entraîne la transparence perceptive de son matiérisme fonctionnel*. En communiquant sa force aux surfaces solides des appareils qu'il impacte – au point parfois d'involontairement déplacer ces derniers, les ramener dans l'espace accidenté du réel ou décorréler leurs situations physiques mobilières de leurs fonctions –, la préhension tactile

[53] « L'outil est au service de l'organisme, il en soutient l'effort, il est toujours à disposition, en situation d'extériorité par rapport à l'organisme (…) ». Thierry Hoquet, *Cyborg Philosophie*, Penser contre les dualismes, Paris, Seuil, 2011, p. 294.

[54] Alain, *Les Arts et les Dieux, Vingt Leçons sur les Beaux-Arts*, *op. cit.*, p. 478.

[55] En tant que mouvements du corps, le rythme « maintient l'humanité dans ses attaches ». Fragment d'Archiloque (118 Lasserre, 67a Diels) cité par Pierre Sauvanet dans *Le Rythme grec*, Paris, Puf, 1999. pp.7-8.

[56] Ce terme d'habitacle est utilisé par Fanny Georges pour définir le volume scénique que déploie un orateur en train de faire une présentation avec un appareil de projection – espaces gestuels et sonores du corps, rayons d'action du projecteur – ; volume ou "bulle" isolant cet orateur de son public. Cf. *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, Université Paris 1 Panthèon-Sorbonne, 2007, p.152.

[57] Serge Tisseron explique ceci : « (…) le jeune enfant a d'abord besoin de repères spatiaux et temporels que rien ne permet mieux de construire que les jouets traditionnels et les livres d'images.». Et le psychiatre poursuit en rajoutant qu'il faut « accompagner l'enfant en apportant *de l'extérieur* aux écrans les repères de temporalité et de causalité qui leur manquent ». Cf. « Les jeunes enfants face aux écrans », dans *Les entretiens de Bichat 2012*, Entretiens de la petite enfance 2012, 15 septembre 2012, Paris, L'Expansion Scientifique Française, p. 7. www.lesentretiensdebichat.com/. C'est nous qui soulignons.

répercute ou transplante peut-être quelque chose de la structure machinale de sa patine dans la scénographie des espaces quotidiens ; arrangements et dérangements intervallaires tangibles dépendant d'un rythme voulu et aléatoire de vie. Cette dimension exploratoire du vécu instaurerait des repères poïétiques pour *un design plasticien pensé comme dispositif de transfert du fonctionnement du geste matiériste dans le prosaïsme de l'ameublement.* Cela se comprend à un âge où non seulement la propreté est devenu une obsession mais aussi où, technologiquement parlant, toute « matière est déjà une forme [58]» : modélisée par ordinateur, nombre d'objets contemporains simulent les effets de la patine dans un style "vintage". *L'espace "installé", autant décoratif que chaotique dans lequel notre corps évolue – les objets auxquels il se heurte, les outils tangibles entre lesquelles il circule où qu'il déplace – est un matériau plastique résistant à cette modélisation.* Car, plus généralement, c'est moins dans les meubles high-tech contre lesquels le corps butte que dans la scénographie aléatoire alors engendrée que le geste substantiel garde sa liberté d'action et de rebonds vis-à-vis des modèles comportementaux que ces meubles appareillent : « Quand nous positionnons (…) les objets sur notre bureau, sur les meubles de la salle de séjour (…) nous produisons du design[59] » ; un design (d'espace) gestuel résistant à un design (d'objet) conceptuel ?

Voilà qui expliquerait le projet d'une « cité augmentée[60] » où des interfaces holographiques "désolidifiées" réduiraient la scène mobilière des appareils à la gesticulation de l'appareil corporel lui-même : « la manette, c'est vous[61] » dit Jean-Michel Besnier. De ce point de vue et à l'heure actuelle où il est déjà possible de dessiner sur écran sans contact avec ce dernier[62], n'est-il pas réducteur d'interpréter la possibilité *design* de pouvoir connecter un *smartphone* à des simulacres d'anciens combinés téléphoniques comme résistance ou nostalgie de l'outil substantiel dans le monde hygiénique de petite poucette ? N'est-ce pas là plutôt l'émergence poïétique d'une expérience gestuelle réincorporant en elle les balises indicielles que lui assure l'espace tangible hybridé des appareils postmodernes – avant que cet espace ne disparaisse ?

---

[58] Bernard Stiegler, *Economie de l'hypermatériel et psychopouvoir*, entretien avec P.Petit et Vincent Boutems, Paris, mille et une nuits, 2008, quatrième de couverture.

[59] Donald A. Norman, *Design Émotionnel, Pourquoi aimons-nous (ou détestons-nous) les objets qui nous entourent ?*, trad. et adaptation française de Kamel Ben Youssef, Cyril de Charentenay et Saverio Sbalchiero, et d'après une trad. de Sylvain Ferrieu, Bruxelles, Groupe De Boeck s.a., 2012 p. 233.

[60] Après l'appareil tactile transparent imaginé dès 2002 dans *Minority report* (film de science-fiction américain réalisé par Steven Spielberg), le designer Keiichi Matsuda imagine en 2010, dans une vidéo d'anticipation intitulée *Augmented City 3D* (la cité augmentée en 3D), un environnement domestique et urbain *virtuel* où les claviers, écrans d'affichages et autres consoles de commande deviennent des hologrammes interactifs.

[61] *L'homme simplifié, Le syndrome de la touche étoile*, chap. I. « La Manette, c'est vous », *op. cit.*, pp. 23-56.

[62] Les marques *Crayola* et *Griffin* viennent de présenter le *Light Marker* : un crayon qui permet de dessiner à distance de la tablette numérique – sans être à son contact. Ce principe est d'abord celui-ci de la *Wii*, une console récente de jeu vidéo. Via une manette sans fil, la *Wii* détecte la position, l'orientation et les mouvements du corps dans l'espace réel. Plus prothétique qu'un joystick puisque non raccordée à la console, cette manette augmente l'amplitude gestuelle de l'interactivité entre le joueur et la scène virtuelle ayant lieu sur l'écran relié à la *Wii*.

Bibliographie

Ouvrages

ALAIN, *Système des Beaux-Arts* (1920), *Vingt Leçons sur les Beaux-Arts* (1931), *Entretiens chez le sculpteur*, (1937), dans *Les Arts et les Dieux*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, 1958**.**
BAZAINE Jean, *Le temps de la peinture (1938-1989)*, Éditions Aubier, Paris, 1990.
BERGSON Henri, *Matière et mémoire* (1896), Paris, Puf, 1965 ; *Le possible et le réel* (1920), Paris Quadrige/Puf, 2011.
BESNIER Jean-Michel, *L'homme simplifié,* Paris, Librairie Arthème Fayard, 2012.
BENJAMIN Walter, *Œuvres*, Tome I, II et III, *trad*. M. de Gandillac, R. Rochlitz et P. Rusch, Paris, Gallimard Folio Essais, 2000.
DE KOONING Willem, *Écrits et propos*, Paris, énsb-a, collection Ecrits d'artistes, 1998.
DELEUZE Gilles, *Logique de la sensation*, Paris, Éditions de la différence, 1981 ; *Pourparlers* (1972-1990*)*, Paris, Minuit, 1990/2003.
DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *Mille Plateaux*, Tome II. *Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Minuit, 1980.
DÉOTTE Jean-louis, *L'homme de verre*, Paris, L'Harmattan, collection Esthétiques, 1998.
DERRIDA Jacques, *La vérité en peinture*, Paris, Champs Flammarion, 1978.
DIDI-HUBERMAN Georges, *L'empreinte*, Édition du Centre Georges Pompidou, 1997.
DUCHAMP Marcel, *Duchamp du signe*, Paris, Champs Flammarion, 1975, 1994.
FLUSSER Vilèm, *Petite Philosophie du Design*, Belfort, Circé, 2002.
FOUCAULT Michel, *Dits et Écrits*, Tome I et II, Paris, Quarto Gallimard, 1994/2001 ; *L'Archéologie du savoir*, Paris, Nrf Gallimard, 1969.
GEORGES Fanny, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2007.
GUÉRIN Michel, *Philosophie du geste*, Arles, Actes Sud, le génie du philosophe, 1995 ; *La peinture effarée, Rembrandt et l'autoportrait*, Chatou, Les Éditions de la Transparence, 2011.
HOQUET Thierry, *Cyborg Philosophie, Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, 2011.
LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la Parole*, Tome I et II, Paris, Albin Michel, 1964.
LYOTARD Jean-François, *Des dispositifs pulsionnels* (1973), Paris, Galilée, 1994, *Economie libidinale*, Paris, Minuit, 1975 ; *Les transformateurs Duchamp*, Paris, Galilée, 1977.
MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et L'esprit*, Gallimard, 1964.
MUGNIER Patrice et HO Kuei Yu, *Design Interactif*, Paris, Éditions Eyrolles, 2012.
NEYRAT Frédéric, *L'image hors-l'image*, Lignes et manifestes, 2003.
NORMAN Donald. A, *Design Émotionnel, Pourquoi aimons-nous (ou détestons-nous) les objets qui nous entourent ?*, trad. et adaptation française de Kamel Ben Youssef, Cyril de Charentenay, Saverio Sbalchiero et Sylvain Ferrieu, Bruxelles, Groupe De Boeck, 2012.
PASSERON René, *L'œuvre picturale et les fonctions de l'apparence*, Paris, Vrin, 1962.
RANCIÈRE Jacques, *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique éditions, 2003.
ROSSET Clément, *Le Réel, Traité de l'idiotie* (1977), Paris, Minuit, 2004.
SAUVANET Pierre, *Le Rythme grec*, Paris, Puf, 1999.
SERRES Michel, *Petite poucette*, Paris, Le Pommier, 2012.
SIMMEL GEORG, *Rembrandt* (1916), trad. de l'all. par Sibylle Muller, Paris, Circé, 1994.
SIMONDON Gilbert, *Imagination et invention* (1965-1966), Chatou, Les Éditions de la Transparence, 2008 ; *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, 2012.
SOULAGES Pierre, *Écrits et propos*, recueillis par J.-M. Le Lannou, Paris, Hermann, 2009.
STIEGLER Bernard, *De la misère symbolique*, 2. *La catastrophe du sensible*, Paris, Galilée, 2005.

TISSERON Serge et STIEGLER Bernard, *Faut-il interdire les écrans aux enfants ?*, Paris, Mordicus, 2009
VAUDAY Patrick, *La matière des images, poétique et esthétique*, Paris, L'Harmattan, 2001.

Articles

BRANZI Andréa, « Une écologie de l'univers artificiel » dans *La Critique en Design, Contribution à une anthologie* sous la dir. de Jollant-Kneebone F., Nïmes, Jacqueline Chambon, 2003.
CHEVRIER Joël, « Les mains dans le nanomonde, reconstruction multisensorielle et présence dans nanonature » dans *Histoire et esthétique du contact dans l'art contemporain*, sous la dir. de Sylvie Coëllier, Presses Universitaires de Provence, Aix-en Provence, 2005.
FOUCAULT Michel, « La pensée du dehors » dans *Critique*, n° 229, 1966.
HUYGHE Pierre-Damien, « Design et existence » dans *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, sous la dir. de Brigitte Flamand, Paris, Édition du regard, Institut français de la mode, 2006.
HUYGHE Pierre-Damien, « La condition photographique de l'art » dans *L'art au temps des appareils*, sous la dir. de Pierre-Damien Huyghe, Paris, L'Harmattan, 2005.
MOLES Abraham A, « Vivre avec les choses : contre une culture immatérielle » dans *art press*, Hors série, n°7, Janvier 1987.
STIEGLER Bernard, « Du design comme sculpture sociale » dans *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, sous la dir. de Brigitte Flamand, Paris, Édition du regard, Institut français de la mode, 2006.