

POSTFACE

Postgeste

Quel beau geste d'éditeur que celui d'éditer *Les Gestes* de Vilém Flusser !

Parmi tous les gestes abordés dans ce recueil, celui d'un éditeur manquait. L'édition d'un texte écrit initialement en français et qui court de 1978 à 1990.

Et maintenant que ce geste est matérialisé par cette publication, je me mets à envier le geste du lecteur, qui, sans doute, pour la première fois, fait la découverte de la pensée de Vilém Flusser. Je dois avouer que je jalouse celui qui vient de cheminer imprudemment, à la merci de la capture d'un geste anodin et qui, en croyant fumer sa pipe, se trouve soudain enfermé dans la matière de la liberté, empochée dans sa poche de fumeur.

Je jubile d'apercevoir celui qui s'empêtre dans les outils du jardinier-coiffeur en se rasant, un beau matin. J'imagine les effets de cette déstabilisation sagace, lorsqu'il s'est piqué à la barbe du trouble épistémologique et esthétique, celui qui irrite, à fleur de peau cosmétique, la connaissance.

Comme je suis impatient d'entendre celui, qui, engoncé dans son habit de stéréotypes, agitant son gant de données électroniques, en "gestonaute du quotidien", a palpé, guidé par la perspicacité rusée de l'auteur, les moindres aspérités de l'ordinaire ou affronté les mutations et les effondrements symptomatiques du chambardement des sociétés.

J'aurais aimé aussi brancher les fiches de mon indiscretion à une caméra de surveillance pour observer l'attitude comportementale du positiviste patenté qui, au détour d'une page, s'est crispé sous la torsion du geste de chercher ou du puritain butant contre l'aporie du mal programmé par le geste de détruire.

C'est que le recueil de textes de Vilém, nous propose une panoplie de multiples trajectoires, qui échappent toutes aux notions élémentaires du geste comme réaction banale aux stimuli.

Ces textes constituent une gestuelle en soi.
Une chanson de geste au futur.

Cette gestuelle engage un projet autonome, celui de déchiffrer un avenir de l'homme, un avenir existentiel et politique. Les gestes qui construisent cette gestuelle agissent comme des outils actifs et spécifiquement adaptés aux transformations qu'ils provoquent.

Gregory Bateson disait que "nous communiquons la plupart du temps au moyen de signaux kinésiques et paralangagiers". C'est vrai qu'il en est ainsi des gestes, du mouvement du corps, de la tension involontaire des muscles, des changements d'expression, des hésitations, des modifications du rythme de la parole, de l'irrégularité respiratoire, des nuances dans la voix... Mais le projet gestuel de Vilém s'il la contient, déborde cette seule signalétique. Il ne s'intéresse pas à une instrumentalité corporelle, il ne s'exprime pas dans l'observation sémaphorique de la communication.

Il se déplace dans la dynamique de l'information comme une différence qui éclaire les phénomènes.

Il ne réside pas, non plus, dans la transduction d'un code ou dans sa traduction statique et littérale, il se construit, comme il le dit lui-même, dans "une série de mouvements significatifs, c'est à dire dont le but est déchiffrable pour ceux qui en connaissent le code. Seulement pour voir cela, il faut se libérer des catégories syntaxiques de nos langues et avoir recours à des langages de structures différentes et non dialectiques, comme par exemple le langage filmique ou celui de la vidéo".

Les gestes de Vilém bougent pour faire bouger. Il a "gesticulé" en fait toute sa vie, avec ses doigts, avec ses mains, ses bras, son corps et son cerveau. Les déplacements de sa pensée et de son imagination ont défié les obstacles, les objets, les lieux communs, la technocratie, les frontières, les conventions... Il suffirait pour ceux qui ne l'ont pas connu, de visionner une projection de l'un de ses cours, pour voir comment sa pensée déplace ses gestes et comment ses gestes déplacent sa pensée. Lorsque Vilém fume sa pipe, il teste le fumet du phénoménologique, l'adéquation de l'éthique aux conditions nouvelles, la pertinence de l'épistémologique et du politique, et lorsqu'il fait

Gregory Bateson "Virté d'un langage de l'esprit" - Problèmes de communication chez les chats, tome 2, page 129. Seul Est.

danser le "photographe", il projete la multiplication des points de vue comme une chorégraphie de traces dans l'espace et décrit le geste de photographier, comme celui du danseur de vision.

Lorsqu'il voyage à travers les civilisations, de la pictographie vers le "geste d'écrite" jusqu'à la numérisation des images technologiques, il s'intéresse au parcours de l'abstraction qui s'allège pour amplifier et accélérer le mouvement inéluctable du calcul. Celui qui saura remplir implacablement des mémoires numériques fiables et qui implémentera la mise en boucle des algorithmes, motorisant ainsi les images de synthèse.

Vilém précise dans sa conclusion : "Le propos initial était de montrer la façon dont nous sommes dans le monde en analysant certains gestes qu'on observe dans notre environnement". Deux hypothèses sont à la base de son travail : l'être dans le monde se manifeste par des gestes ; nous voyons surgir des gestes nouveaux qui pourraient paraître insignifiants mais qui sont les révélateurs d'une transformation profonde : "La comparaison des gestes traditionnels et nouveaux devrait permettre de saisir un changement dans la manière dont nous sommes dans le monde, c'est à dire surprendre la dite crise existentielle par laquelle nous passons et la surprendre dans ses phénomènes". Ce recueil de textes révèle que l'observation du geste quotidien lorsqu'elle se déploie dans l'étendue de la culture et de l'imagination de Vilém, est un instrument amplificateur et pertinent pour l'exploration transversale des mutations de la société. Les gestes techniques, comme photographier, téléphoner, filmer, vidéographier, digitaliser, sont d'excellents révélateurs et suscitent par leurs potentialités des réflexions prospectives et anticipatrices probantes.

À la fin de ce recueil, Vilém Flusser dit que "nous savons que l'homme futur (qui est en train de naître en nous) n'existera pas à notre manière. Il pensera peut-être "cybernétiquement" et il sera peut-être au-delà de l'histoire politique". Il nous invite implicitement bien que nous traitant de "vieux hommes" à approfondir et prolonger l'approche d'une gestuelle de notre temps. Celle-ci ne pourra pas échapper à la puissance d'un "geste technologique" qui impose des questions majeures à notre civilisation.

Nous savons que celui-ci a un impact décisif sur les équilibres géopolitiques et sur les développements socio-économiques actuels. La mondialisation des modes de communication par technologies et satellites interposés, préfigure pour les enjeux culturels futurs, des mutations profondes. De façon fondamentale, il redéfinit le vivant, aussi bien dans sa spécificité biologique par des manipulations génétiques, que dans ses comportements, ses fonctions perceptives, mentales et imaginaires. Il le surdimensionne dans ses capacités d'apprentissage, de mémorisation, d'expression, d'innovation, de communication et de création. Au plan socio-écologique, il modifie les modes de gestion de l'espace, de la biosphère et des énergies, il influe sur la démographie, l'environnement et les milieux urbains ainsi que sur les modes d'organisation des sociétés. Il régule les systèmes économiques mondiaux et fait émerger de toutes nouvelles industries dans les domaines de la connaissance, de l'information, de l'imagerie, de la santé et de l'éducation... Comme il envahit l'ensemble des cultures de notre planète, il pose des questions décisives sur la pluralité, l'identité et l'uniformisation. Il ébranle profondément les représentations, les pratiques artistiques, toutes disciplines confondues, tant dans leurs conceptions, leurs réalisations que dans leurs diffusions.

Et Vilém a raison de penser que l'ensemble de ces bouleversements constitue un vaste creuset dans lequel s'élaborent de nouveaux codes, de nouveaux comportements, de nouveaux gestes significatifs. Ceux-ci surgissent déjà, dans l'usage quotidien des outils de communication ou dans l'ensemble des différentes activités journalières comme il a su si bien le montrer.

Peut-on tenter d'élaborer une épistémologie gestuelle du geste à travers les technologies ?

Dans l'hypothèse d'une telle perspective, il est indispensable de s'appuyer sur les concepts et les réalisations des disciplines technoscientifiques et des pratiques artistiques expérimentales qui traitent spécifiquement des gestes, de son support corporel et de son environnement. Car cette épistémologie doit se "mobiliser" au cœur même des activités gestuelles qu'elle effectue. Elle doit les modéliser pour les étudier et les étudier pour les modéliser tout en les accomplissant. Il faut que cette épistémologie instruisse un continuum de gestes technologiques entre le monde réel et le monde virtuel, entre le vivant et son artificialisation. Elle doit invalider l'antagonisme réducteur qui sépare la réalité de la virtualité⁴ afin de proposer des outils transversaux permettant par des accès graduels, de réaliser dans les mondes virtuels, des actions relevant des mondes tangibles et inversement⁵.

Lorsque Brecht dit "montrez que vous montrez", il fait comprendre la nécessité d'un "métageste". Un métageste qui est capable de convoquer, en même temps qu'il se donne, l'ensemble des potentialités distanciées de la gestuelle comportementale, fabriquoise, et communicatoire.

Depuis l'avènement des sciences cognitives, de l'informatique, de l'intelligence artificielle, de la robotique et de l'interactivité, il est possible de simuler et de modéliser des comportements de plus en plus complexes tout en les effectuant.

La capture de mouvement fournit un bel exemple de ce type d'action. Des capteurs placés sur un corps envoient à l'ordinateur les coordonnées spatiales de ce corps. L'ordinateur les restitue en temps réel, dans des canaux parallèles multimodaux et établit entre le mouvement du vivant et son substitut numérique une curieuse "ubiquité incorporée".

Ces gestes sont numérisés en même temps qu'ils sont exécutés. Ils pourront par la suite trouver de très nombreux traitements transdisciplinaires, visuels, sonores, textuels, comportementaux, scénographiques... Si la capture de mouvement élargit les banques de données du geste, elle ouvre par contre coup, un champ d'investigation et d'exploitation gestuelle insoupçonnée par des hybridations, des collages ou des détournements.

Vilém Flusser et moi-même avons longuement parlé de son manuscrit. Je voudrais par ce texte poursuivre ce dialogue, comme geste de profonde amitié. J'ai choisi pour lui, trois champs d'activités dont les gestes, je le pense, sont déterminants pour les futurs de l'homme. Certains étaient déjà l'objet de discussions approfondies. Mais ces champs ont pris

⁴ Les marionnettes peuvent être considérées comme un continuum gestuel entre le mouvement naturel et virtuel ou comme de possibles agents conventionnels entre des espèces vivantes différentes. Sally Jane Norman a mis en œuvre à l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières et au ZDZ de Karlsruhe des activités expérimentales connectant marionnettes et avatars numériques. Imagine 95 "Art de la marionnette" <norman@winadoc.fr>

⁵ Le retour d'effort, les activités haptiques, les attributs perceptuels, etc... ont été développés par Claude Gadoz et Annie Luciani à l'ACROE (Association pour la Création et la Recherche sur les Outils d'Expression) Grenoble.

aujourd'hui des dimensions nouvelles tout comme d'autres ont surgi.

Tout d'abord, la vie artificielle¹ comme modélisation du vivant. Elle traverse de façon centrale mon travail de zoosystémicien et a été un sujet important dans nos discussions.

Ensuite les agents conversationnels² comme simulation du comportement communicatoire. Les recherches concernant les agents conversationnels sont récentes, elles n'avaient pas pris encore l'importance qu'elles ont actuellement, elles auraient totalement fasciné Vilém.

Enfin les activités artistiques expérimentales liées aux technologies. Elles participent de plus en plus à l'émergence de nouveaux gestes. Elles passionnaient aussi Vilém.

Modélisation du vivant : La vie artificielle³

La vie artificielle conduit une révolution post-biologique dont on ne mesure pas la portée et chacun de ses gestes de modélisation du vivant sont lourds de conséquences. Le geste de transformer le vivant est le plus incisif pour l'avenir de notre espèce et découle directement des avancées biotechnologiques.

Il vise à élaborer des organismes vivants par accès aux patrimoines génétiques en intervenant dans les processus embryologiques, immunologiques et métaboliques du vivant. Il produit des tératologies, des chimères xénoplastiques, des plantes et des animaux transgéniques, des clones d'animaux et bientôt d'humains.

Le geste de construire des artefacts, du "presque vivant" technologique, consiste à décoder et à transférer du cognitif biologique sur des dispositifs interactifs numériques. Il engendre :

Des automates cellulaires gouvernés par des règles simples qui leur permettent de s'auto-reproduire, des algorithmes génétiques qui sont des programmes qui évoluent de façon analogue à la sélection naturelle.

Des robots munis de systèmes évolutifs qui permettent des comportements autonomes par apprentissage et adaptation⁴. Des morphogénèses dynamiques qui simulent les processus par lesquels un être vivant modèle sa forme et acquiert ses caractéristiques.

Des modélisations informatiques d'intelligence distribuée qui amènent des agents simples, possédant une information minimum, à résoudre des problèmes complexes par des comportements qui émergent des interactions entre ces agents.

Le geste d'infiltrer et de coloniser les réseaux de communication⁵ comme espace réellement artificiel, par une proli-

¹ Louis Rec : Modélisation du vivant dans : "Science du vivant et arts plastiques", Mars, Marc Partouche Ed. revue hiver 87/88 et "Artificial Life II : Santa Fe Institute Studies in the science of the complexity", Chris Langton éditor, 1992.

² Judith Cassel est chercheur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), média Lab, Cambridge, spécialiste des agents conversationnels, justine@media.mit.edu.

³ La Vie Artificielle est l'étude des systèmes conçus par l'homme, qui présentent des comportements caractéristiques des systèmes vivants naturels. Elle complète l'approche traditionnelle des sciences biologiques dont le mode de fonctionnement est l'analyse des êtres vivants en essayant de synthétiser les comportements du "presque-vivant" sur des ordinateurs et sur d'autres supports artificiels. Par l'extension des fondations empiriques sur lesquelles la biologie est fondée, au delà des chaînes carbonées des organismes qui se développent sur terre, la vie artificielle peut contribuer à la biologie théorique en plaçant la vie telle que nous la connaissons dans le contexte plus vaste de la vie telle qu'elle pourrait être" Chris Langton, id. Chris Langton éditor, 1992.

fération d'organismes bio-culturels numériques, comme par exemple des virus, des agents intelligents ou certains moteurs de recherche, doit être considéré comme un geste pourvoyeur de définitions élargies du vivant. Il favorise l'émergence de vies binaires inédites, constituant en quelque sorte une hypotechnozoologie⁹ capable d'apparaître dans tous les terminaux de visualisation du réseau et de participer à l'élaboration d'une biodiversité étendue au presque vivant technologique.

Le geste d'interconnecter du vivant à des dispositifs interactifs a entraîné le corps à devenir l'une des composantes de la machine. Des électrodes communiquaient aux machines les contractions des muscles et la mettaient en mouvement. Les mouvements de la machine étaient à leur tour renvoyés sous formes d'impulsions électriques au corps établissant d'une boucle d'excitabilité automate. Depuis l'explosion des technologies numériques de la communication, le corps est maintenant relié au réseau par l'intermédiaire d'électrodes, il en devient un des nœuds interactifs. Il est asservi à une modélisation intermédiaire qui est elle-même en connexion avec des utilisateurs d'Internet répartis dans le monde entier. Ceux-ci en programmant les mouvements de la modélisation, déclenchent dans le corps, les mouvements correspondants en le transformant en marionnette bio-télématique manipulée à distance. Un certain nombre d'artistes, comme Stelarc, travaillent à cette extension du corps par des implants robotiques et des branchements aux réseaux numériques de communication. Le Cybersex de Kirk Woolford et Stall Stenslie apporte une autre forme d'excitation. Deux costumes de données produisent des vibrations et impulsions électriques suscitant à travers le réseau et à travers des corps virtuels intermédiaires, des signaux tactiles.

"Le geste de l'amour" de Vilém anticipe et explicite ces réalisations artistiques technologiques. "Le résultat d'une telle manipulation constante de la recodification du geste de faire l'amour sur le geste lui-même est curieux. Sans doute les programmeurs ne sont pas intéressés dans le geste, ils veulent provoquer un comportement dans un domaine tout à fait différent, mais ils nous programment, malgré eux, pour des gestes sexuels de plus en techno-imaginaires".

Le geste d'incorporer des "parts du vivant"¹⁰ dans les réseaux de communication, vise à enchâsser de la matière vivante au cœur d'agencements technologiques complexes, afin d'utiliser ses propriétés métaboliques, biochimiques et électriques.

Contrairement aux organes artificiels qui sont implantés dans les organismes, aux prothèses qui appareillent des corps comme assistance aux déficiences corporelles et mentales, de nouveaux gestes d'hybridation incorporent du vivant dans des computers reliés par le réseau.

Par exemple : les propriétés de molécules biologiques, notamment des protéines issues d'une bactérie, la bactériorhodopsine, deviennent des composants d'ordinateurs. Ils servent de commutateur par un déplacement intramoléculaire occasionné par la lumière. En effet, avec des molécules possédant

⁹ Rodney Brooks est roboticien, professeur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), in "Art Cognition", Ed. CYPRIS, Aix en Provence, 1992.

¹⁰ Le travail du biologiste Thomas Ray et de son projet Terra.

¹¹ Hypotechnozoologie : Néologisme forgé par le zoosystème en Louis Bex, pour décrire une zoologie qui émerge du dessous de la zoologie positiviste par des modifications technologiques. LOUISBEX.PPR @wanadoo.fr

¹² Pierre Moussier, Aristote.

des états stables, on peut coder des chiffres binaires et fabriquer des composants plus petits et mille fois plus rapides.

Tous ces gestes ont une fonction biomimétique. Ils visent à mieux comprendre le vivant en le dédoublant, en le multipliant, en le refabriquant. Ils se donnent pour tâche l'élargissement de ce vivant et de sa taxonomie jusqu'aux limites d'un presque vivant biotechnologique. Ils effacent progressivement ses frontières spécifiques et l'intègrent de plus en plus dans un univers technologisé et autonomisé qui le concentre et l'expande à la fois. Le presque vivant participe à cet élargissement de façon efficace. Il effectue de son côté, des explorations pour découvrir des traces de vies dans des milieux hostiles. À travers l'astrobiologie, il participe à la recherche de toutes formes de vie extra-terrestre, en explorant des planètes, par des sondes et par des robots autonomes.

Les agents conversationnels

Les agents conversationnels présentent une autre façon d'approcher les gestes, en les "fabriquant" pour les inscrire dans les pratiques de la communication.

Les recherches qui se développent actuellement dans l'élaboration d'agents conversationnels témoignent de l'intérêt grandissant qui est porté à la réalisation de conversations générées par ordinateurs et à travers elles, aux morphogénèses dynamiques gestuelles.

Elles abordent de façon centrale, une question essentielle de la simulation : la modélisation des activités sensorimotrices

liées aux activités intellectuelles. Car l'intégration des processus automatiques, sensoriels et adaptatifs sont primordiaux pour la compréhension des processus fondamentaux cognitifs.

Les agents conversationnels, tels qu'ils existent actuellement, englobent l'ensemble des paramètres de communication et les signes non verbaux qui font partie intégrantes des processus communicatifs. Ils associent dans leurs programmes le geste, l'intonation, l'animation multimodale de l'expression faciale. Le discours approprié, l'intonation, l'expression faciale et le geste sont produits par les règles d'une représentation sémantique qui proviennent d'un programme conversationnel.

La génération du dialogue est utilisée pour piloter l'animation graphique d'une conversation entre deux agents autonomes simulés. Ces deux agents sont interactifs. Ils produisent du discours avec des enchaînements appropriés sur l'intonation, le geste de la main, les mouvements faciaux comme tourner la tête ou produire des signes d'assentiment. Les développements futurs vont amplifier les outils de vision afin que les deux agents puissent percevoir les mouvements de l'autre.

À travers cette déconstruction et reconstruction des constituants de la communication humaine, une entreprise se dessine clairement. La présence d'acteurs virtuels, de clones technologiques, d'avatars sur le réseau, constitue les bases d'un nouveau peuplement en interaction constante à même d'élaborer les prémises d'une intelligence collective affranchie et de produire par la suite un surplus de gestes de synthèse inintelligible pour nous.

Les activités artistiques

Liées aux technologies, elles produisent incontestablement de nouveaux gestes, non seulement artistiques mais de comportement, liés à l'exploration d'espaces inédits où l'immersion et l'interactivité engendrent des réponses d'adaptations inventives. Le traitement du temps et de l'espace, le transcodage par le langage numérique des phénomènes physiques, électrophysiologiques et mentaux induisent des productions visuelles, sonores et textuelles expérimentales comme des attitudes et des postures artistiques décalées.

Si au début du siècle, l'art s'était trouvé étroitement lié aux évolutions scientifiques et techniques, il se trouve aujourd'hui confronté à l'amplitude hégémonique du geste technologique qui entraîne des réponses et des redéfinitions parfois radicales.

Il doit trouver de nouvelles "stratégies" pour introduire les "implosions" indispensables de l'imagination, créer les dimensions d'un nouvel espace critique et les conditions d'assimilation inventive des transformations en cours, pour les individus, pour les collectivités et pour une nouvelle forme indispensable de pluralité culturelle et de liberté d'expression.

Il doit contribuer à développer de nouveaux espaces d'échanges facilitant des expressions hybrides et métissées, des traductions de langages et de comportements. Son rôle est de travailler aussi aux décloisonnements des disciplines et à l'élaboration des nouvelles grilles de lectures sans lesquelles ce monde resterait pour beaucoup sans signification et surtout sans aucun avenir.

Plus précisément, les activités artistiques technologiques se sont pour une grande part comportementalisées. Elles commencent à tracer les contours d'un univers d'expression spécifique. Dans cette reconfiguration des disciplines artistiques, un nouveau site de création technologique se constitue autour du vivant comme matière expressive à part entière, autour du corps, du comportement du son et des gestes.

Il réunit ce qui fonde certains modes d'expression à partir des supports comportementaux biologiques, des aspects proprioceptifs et multisensoriels du vivant et de leur traitement numérique en temps réel. Ces pratiques artistiques expérimentales se sont décloisonnées grâce aux relations entretenues avec les sciences du vivant, les sciences cognitives, les sciences de la communication et les technosciences. Ainsi les dispositifs interactifs ont mis en lumière une nouvelle place du vivant dans l'art.

Après les épreuves pavloviennes et les boîtes de Skinner, le corps comme système perceptif, énergétique et bio-électrique a trouvé son lieu d'élection, au sein du spectacle vivant et de scénographies technologisées, au cœur des réalités virtuelles et des mondes synthétiques qui proposent un continuum instrumental et gestuel entre le monde réel et le monde virtuel. L'activité corporelle technologique en se superposant, en s'additionnant au dessein éthologique, se pose comme un véhicule d'exploration cognitif et synesthésique de nouveaux continents émotionnels et sensoriels, de milieux hostiles, de milieux virtuels et iconiques...

Les productions actuelles artistiques agissent à la fois comme des opérateurs d'une mutation esthétique en cours et comme les révélateurs des phases de son évolution.

Elles semblent jouer le rôle d'une sonde intelligente, installée aux limites de viabilité cognitive et fantasmatique de l'espèce humaine.

Elles engagent à penser l'entreprise artistique comme la construction oblique d'un projet déviant et fictionnel, s'édifiant autour du pourquoi et du comment de la construction des représentations symboliques à travers lesquelles s'édifient les artefacts.

Elles nous incitent à considérer l'art comme une "méthode" élaborée par le vivant pour préserver sa viabilité physique et imaginaire en explorant le milieu artificiel qu'il crée lui-même.

Elles nous incitent à voir les activités artistiques comme des lieux d'investigation et d'expérimentation de la perception, des émotions, de la mémoire, de la formation des concepts, du temps, de l'espace, du mouvement, des trajectoires, des processus à travers la relation homme/animal/machine...

"Un mouvement est vécu comme étant libre, c'est à dire comme un geste" a écrit Vilem Flusser au beau milieu de sa conclusion. Nous, les vieux hommes, nous souhaitons que le geste de le lire, contribue à aider les hommes à mieux comprendre par leur présence gestuelle dans le monde, le devenir d'un vivant indissociable de la liberté.

LOUIS BEC*