



**B. Bonhomme :**  
**« Geste digital et langage »**

## RÉFLEXIONS

### Humanité numérique

Aujourd'hui, face aux appareils numériques et aux interfaces informatiques, nous sommes amenés à maîtriser de nouveaux gestes imposés par des modes d'emploi. Chacun d'entre nous les répétons à l'envi, sans même les appréhender intellectuellement. Ils ont été pensés pour nous par les fabricants, les ergonomistes, les programmeurs, dans un souci d'intuitivité et d'efficacité qui tend à les rendre « transparents ». Et ceci, même s'ils se complexifient avec le progrès des technologies. Par exemple, l'écran tactile ou le trackpad proposent des manipulations de plus en plus variées : toucher à un, deux ou trois doigts, mouvements, pressions, etc.



Visuels de manipulations d'un trackpad.

Un nouveau vocabulaire gestuel est né. Il est pensé pour nous, mais nous, l'avons-nous pensé ? La question se posait déjà lors de l'élaboration des interfaces graphiques de nos ordinateurs : Cette couche de dialogue avec la machine est certes bien pratique, efficace, mais elle nécessite un apprentissage plus ou moins long, renvoyant souvent à des écarts de maîtrise entre les générations. Elle fait par ailleurs « écran » au système, opacifie l'accès – donc la compréhension – à l'informatique, ses logiques, ses technologies, ses langages internes. Des réflexes sont acquis, des modes de fonctionnement sont assimilés jusqu'à l'intégration complète et il est aujourd'hui démontré que notre manière de penser en est changée, en raison de la plasticité de notre cerveau. Cette plasticité est fonction de l'âge. Ainsi, on peut comprendre qu'un sujet jeune assimile des compétences et des connaissances plus aisément qu'un sujet âgé. Et chacun peut constater aujourd'hui l'écart de facilité de maîtrise des outils numériques entre la génération des *Digital Natives* et les générations antérieures.

De la même manière que nous n'étions pas faits pour lire, nous ne sommes pas faits pour interagir avec des machines. Nous apprenons. Les outils numériques révolutionnent notre corps, de sa gestuelle comportementale à sa physiologie intérieure. En bien ou en mal, le débat chez les chercheurs en Neurosciences reste ouvert. Ce qui est certain, c'est que la révolution numérique nous *change*.<sup>1</sup>

### Art du geste

<sup>1</sup> Cf. par exemple : Maryanne Wolf, *La modification de notre cerveau-lecteur au XXI<sup>e</sup> siècle*. Conférence donnée aux Entretiens du Nouveau Monde Industriel au Centre Pompidou, 17 décembre 2012. Rapport : Hubert Guillaud, *Notre cerveau à l'heure des nouvelles lectures*, 04 janvier 2013, in Internetactu.net. <http://www.internetactu.net/2013/01/04/notre-cerveau-a-lheure-des-nouvelles-lectures/>



Il est possible d'envisager l'histoire de l'art récente à l'aune de la réflexion sur le geste, tant intellectuel – la volonté de « faire art » – que physique et de ses diversifications.

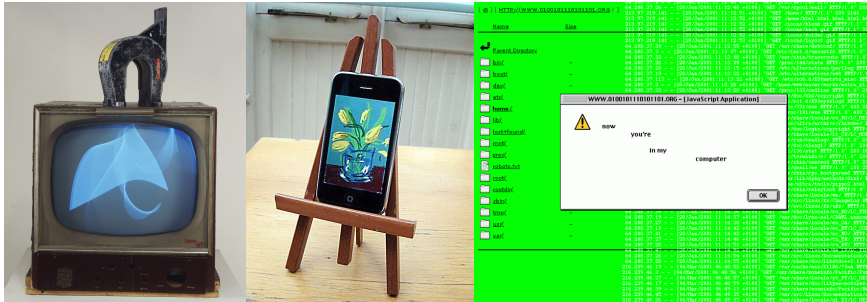
Encouragée par des pensées philosophiques – comme l'Existentialisme –, ou psychologiques – de Sigmund Freud à Didier Anzieu –, l'objectivation de son corps, de ses outils comme la main, de son existence, de ses perceptions par l'artiste lui-même, a permis de développer une fécondité créative et des pratiques ouvertes, à la croisée des arts. Ces réflexions, par ricochet et parce que le corps est notre bien à tous, agit sur le spectateur en miroir, quand il n'est pas lui-même invité par l'oeuvre à objectiver son corps.



Hans Namuth, Pollock painting, 1950. Marina Abramovic & Ulay, Imponderabilia, 1977. Dan Graham, Present continuous past(s), 1974.

## Arts et nouveaux médias

Enfin, les artistes, comme à chaque époque, ont intégré les technologies de leur temps dans leur réflexion. Après la vidéo dès les années 60, ils exploient aujourd'hui les outils de l'ère numérique dans leur pratique tant plastique que réflexive. Si, pour une part, ils « obéissent » aux interfaces proposées, voire imposées, pour créer, ils ont aussi très vite pris du recul et entrepris des démarches de déconstruction critique face à des processus si importants, si dominants qu'ils en viennent à structurer le travail de chacun, les relations humaines, la vie sociale, culturelle et économique... et les apprentissages à l'école aussi.



Nam June Paik, Magnet TV, 1965. David Hockney, iPhone drawing, 2009. 0100101110101101.org, Life sharing, 2000-03.

Les arts dits « numériques » exploitent ainsi les possibilités, les plasticités nouvelles, mais ont aussi, agissant comme une forme de contre-pouvoir, détourné les interfaces, contrecarré les injonctions, investi et porté réflexion sur les nouveaux espaces numériques, discuté les concentrations d'information, dévoilé les processus invisibles.<sup>2</sup>

2 Cf. par exemple : Collectif, *Les arts numériques, anthologie et perspectives*, Artpress2 n°39, nov. 2015 - janv. 2016., Paris.

## Geste digital

Le « geste digital », sa nature, sa pratique et les réflexions qu'il engendre peuvent donc se situer à la croisée des enjeux sociétaux des technologies numériques et de l'art actuel. Il y aurait là notamment à explorer le corps à l'ère numérique sous un nouvel angle. Le geste digital pourrait être le médiateur entre physicalité et existence dématérialisée.

Les élèves pratiquent constamment ces gestes. Se rendent-ils compte qu'ils sont clés dans leur humanité contemporaine ? Comment alors porter réflexion sur ces gestes, leur nature, leur fonction auprès des élèves et notamment en cours d'Arts plastiques ?

## Définitions

Quelques notions communément admises :

### Geste :

- Mouvement extérieur du corps. Concerne surtout les mains, les membres, la tête. Manipulation, manière de faire.
- Le geste peut être porteur de signification. Communication, manière d'être. Langage non verbal.

### Digital :

- Relatif au doigt. Empreinte digitale.
- Numérique. Dérivé d'un américanisme commercial. (de « digit » : nombre).

cf. ci-dessous les définitions du *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*.

① **GESTE** n. m., réfection (1495) de *gest* (v. 1213), est un emprunt au latin *gestus* «attitude», «mouvement du corps», «mimique, jeu», de *gestum*, supin de *gerere* au sens d'«accomplir, faire» (→ gérer, ② geste). *Geste* apparaît avec le sens latin de «façon de se comporter» (1213) et désigne ensuite les mouvements du corps, volontaires ou involontaires (1495); puis il prend le sens de «simple mouvement expressif» (1662). Au figuré et par métonymie (abstraction faite du mouvement corporel) le mot s'emploie pour «action», notamment dans les locutions **faire un geste, un beau geste, etc.**

► À l'époque contemporaine, des dérivés didactiques ont été formés, le geste étant étudié comme signe.

- **GESTUEL, ELLE** adj et n. f. (1945; d'après *manuel*) a pour dérivé **GESTUALITÉ** n. f. (v. 1960).
- **GESTIQUE** n. f. (1964) est didactique et rare pour «ensemble de gestes et d'attitudes en tant que moyen d'expression». ■ **GESTUAIRE** n. m., «ensemble codifié de gestes», est un dérivé savant (1957) à partir de *gestus*.

**GESTICULER** v. intr. représente un emprunt (1578) au latin *gesticulari*, «faire des gestes, mimer», de *gesticulus* «petit geste», diminutif de *gestus*; *gesticulari* s'est substitué à *gestire* «faire des gestes violents sous l'effet d'une émotion», d'où «être transporté» et le sens abstrait de «désirer ardemment». *Gesticuler*, «faire beaucoup de gestes» (1578), est vieilli au sens de «mimer». ■ En dérivent **GESTICULANT, ANTE** adj. (1769) et **GESTICULATOIRE** adj. (fin XIX<sup>e</sup> s.). □ **GESTICULAIRE** adj. «qui a rapport aux gestes» (1699) a disparu. ■ Deux substantifs plus anciens viennent du latin : **GESTICULATEUR, TRICE** n. et adj. est un emprunt (1578) au dérivé latin *gesticulator* «qui fait beaucoup de gestes», «mime». □ **GESTICULATION** n. f. est emprunté au latin *gesticulatio* «action de gesticuler» et signifie d'abord (1495) «mouvement rapide» avant de prendre son sens moderne (1552).

② **GESTE** n. f. est un emprunt (1080) au latin classique *gesta* «actions» et spécialement «exploits», pluriel neutre substantivé du participe passé de *gerere* (→ gérer, ① geste) au sens d'«accomplir, faire»; *gesta* a été ensuite utilisé en latin médiéval au sens de «récit, histoire», dans des titres d'ouvrages historiques (*Gesta Francorum*).

- Français en nom féminin singulier, *geste* désigne (1080) les poèmes épiques relatant les exploits d'un même héros et, par extension (XII<sup>e</sup> s.), équivaut à «épopée»; l'expression *chanson de geste*, désignant un de ces poèmes, est attestée vers 1170; elle a été reprise en histoire littéraire au XIX<sup>e</sup> s. (1831, *chanson de bonne geste*, Fauriel). □ Le sens latin d'«exploits, hauts faits» XII<sup>e</sup> s.) reste vivant jusqu'à l'époque classique; *geste* subsiste encore en ce sens dans la locution **les faits et gestes (de qqn)** «ses activités» (1615), mais il y est alors compris comme représentant l'homonyme ① *geste*.

Alain Rey (dir.), *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*, Ed. Le Robert, Paris, 1992, page 604.



① **DIGITAL, ALE, AUX** adj. et n. est emprunté (1732) au latin impérial *digitalis* «de grosseur d'un doigt», dérivé de *digitus* qui a donné en français *doigt*\*.

■ Le mot signifie «relatif au doigt», plus rarement «qui a la grosseur du doigt». Ce sens didactique.

► Le latin *digitus* a suscité en français de nombreux mots scientifiques : dérivés savants comme **DIGITÉ, ÉE** adj. (1771), **DIGITATION** n. f. (1754) «forme en doigts écartés» ; composé comme **DIGITIFORME** adj. (1842), **DIGITIGRADE** adj. (1805), etc., dont se dégage un élément de formation *digit(i)-*.

En tant que terme de numération, ② **DIGITAL** adj. est un autre mot, emprunt récent (v. 1960) l'anglo-américain *digital* «qui opère sur des données discrètes, numériques et non pas continues», sens attesté depuis 1938 et répandu vers 1945. Le mot vient de *digit*, ancien terme anglais d'arithmétique (1398) désignant d'abord les nombres inférieurs à dix (soit les nombres que l'on peut compter sur les doigts, du latin *digitus*), puis employé comme attribut (*digit number*; 1613). □ Le mot, spécialisé aux États-Unis en parlant des machines à compter (1921), s'est répandu avec l'informatique. L'anglais possédait déjà *digital*, emprunt au français et au latin, qui s'était employé comme nom au sens de *digit* au XV<sup>e</sup> s., mais qui n'était plus employé que comme adjectif, au sens de «relatif au doigt» (1656).

L'emprunt de *digital*, terme de numération, a entraîné celui de **DIGIT** n. m. (1968) et surtout celui de **DIGITALISER** v. tr. (1970), pris au dérivé anglais *to digitalize* (1962).

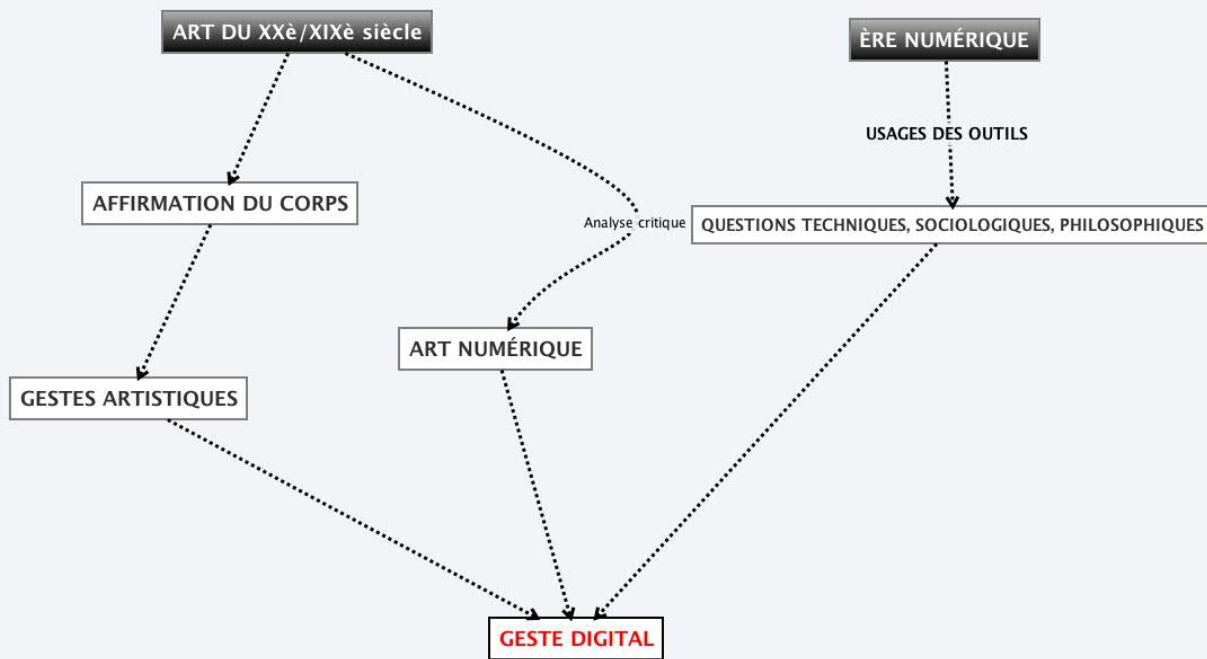
■ En revanche ① **DIGITALISATION** n. f. (v. 1970) est une création française : les dictionnaires anglais connaissent seulement *digitalization* «administration de digitaline». Le *Journal officiel* a prescrit (janvier 1974) *numérique* pour remplacer *digital*, mais reste muet quant aux remplaçants possibles de *digitaliser*. On relève aussi **DIGITISER** v. tr. (v. 1979).

**DIGITALE** n. f., terme de botanique, est emprunté (1545) au latin médiéval botanique *digit*. La plante doit son nom à la forme de la corolle tubuleuse de ses fleurs qui évoque un doigt de gant un dé à coudre. Par métonymie, le mot désigne le produit très toxique qu'on extrait de la plante utilisé en pharmacie. ■ Il a produit **DIGITALINE** n. f. (1827), dénomination, en pharmacie, principe actif initialement extrait (un glucoside) de la digitale pourprée. ■ La médecine connaît

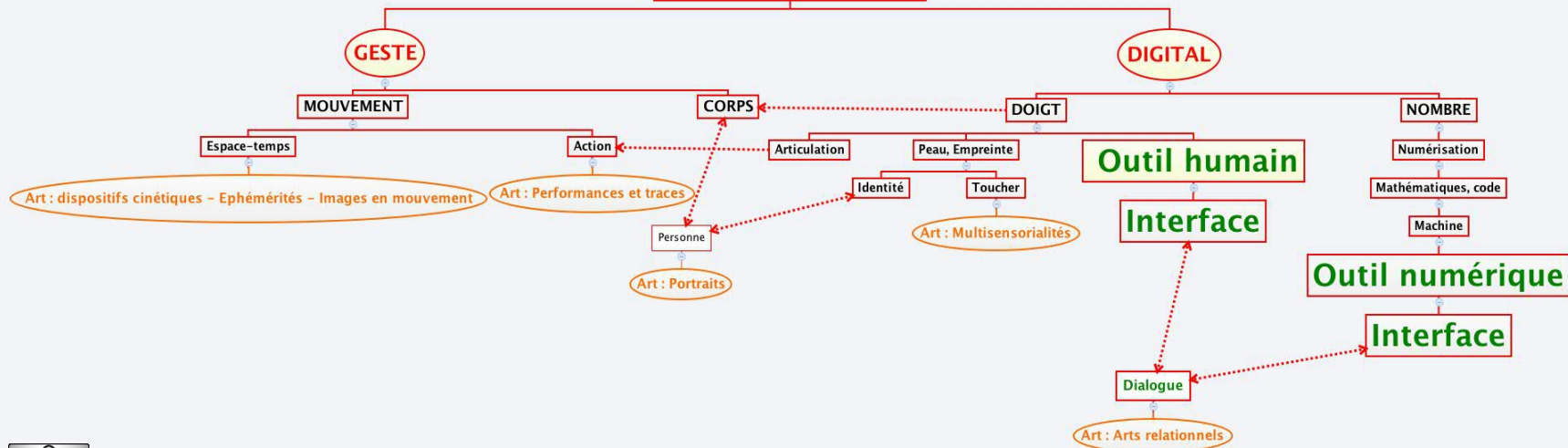
② **DIGITALISATION** n. f. (XX<sup>e</sup> s.), emprunt à l'anglais *digitalization*, de *to digitalize*, de *digitalin*

Alain Rey (dir.), *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*, Ed. Le Robert, Paris, 1992, page 887.



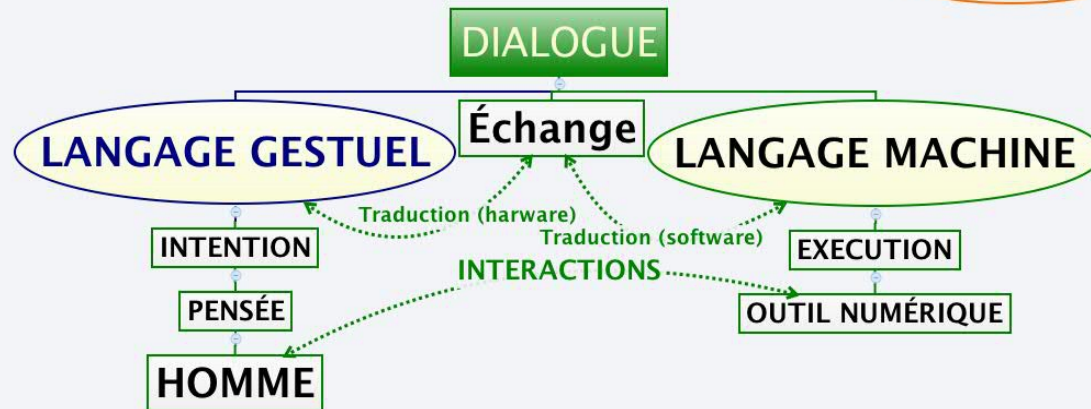


## GESTE DIGITAL

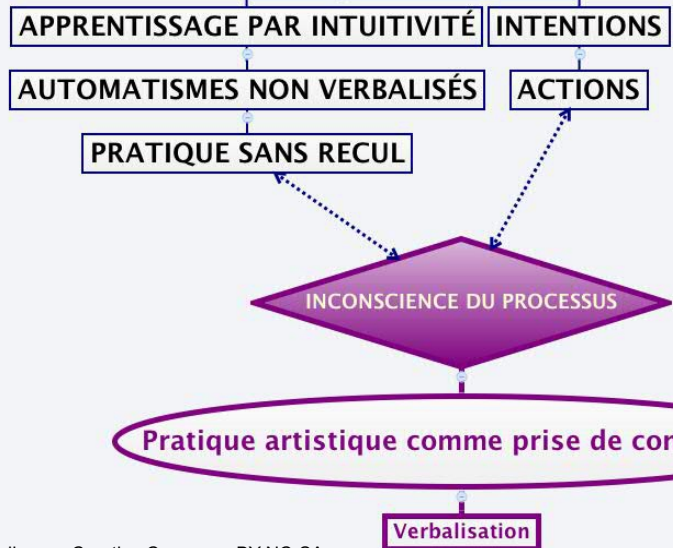


Dialogue

Art : Arts relationnels



## LANGAGE GESTUEL



## Objectiver les gestes.

Avant de porter une quelconque réflexion complexe sur les gestes, il est nécessaire de les percevoir, de les envisager, de les penser puisque nous les faisons sans y prêter réellement attention.

La didactique des Arts plastiques a théorisé le processus d'objectivation des intentions, conscientes ou non, par la phase réflexive de la verbalisation lors d'une séquence pédagogique.

En opérant un déplacement, ce type d'objectivation par caractérisation verbale pourrait devenir en soi un travail de création. En concevant, en faisant, l'élève pourrait ainsi tenter de conscientiser des gestes automatisés.

## Pauvreté du verbe

Le constat est clair : Exceptés quelques termes comme « cliquer », quelques anglicismes comme « scroller », le vocabulaire pour décrire les nouvelles actions, les nouveaux gestes permettant d'interagir avec les appareils numériques est inexistant.

Il y a là un champ ouvert à l'exploration linguistique, qu'il est par ailleurs possible de lier à un champ de création plastique si l'on considère les genres de l'abécédaire, du lexique, du répertoire, de l'illustration encyclopédique ou les pratiques plastiques sur le langage parlé ou écrit dans l'art du XX<sup>e</sup> s.

Un des objectifs pédagogiques serait alors une réflexion sur la langue, de la construction du mot à la construction de sens, du signifiant au signifié et son rapport au geste et à l'image.

Travailler sur une mise en scène d'un mot, c'est aussi porter réflexion sur l'équivalence ou non de l'image et de l'écrit.

Joindre la parole au geste, par l'art.

## Premières questions plastiques sur le geste

Un geste est un mouvement. Il s'appréhende donc dans l'espace et le temps. Il conviendrait donc de déterminer son espace et sa temporalité.

Un geste est éphémère. On en garde trace. Quelle est la nature de cette trace ?

Un geste est porteur de sens. Il peut être en lui-même un signe (langue des signes, etc.) mais plus généralement il contient les connotations de son contexte (sujet qui l'accomplit, utilité, etc.) et des raisons qui l'ont provoqué.



Bill Viola, *Four hands*, 2001, installation vidéo.




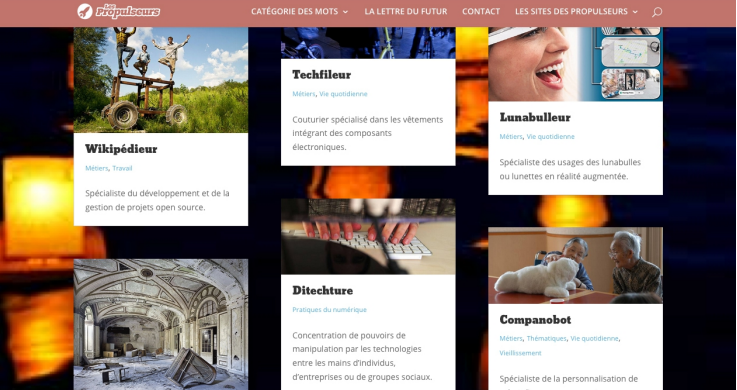
## Typologies

Etablir des types de gestes, élaborer des rapprochements, des familles selon des critères à fixer permettrait aussi de les caractériser. C'est là une pratique couramment utilisée par les enseignants pour caractériser les images et leur statut par exemple. Il s'agirait de l'appliquer à des gestes.

## Présentation d'une séquence d'enseignement

Séquence	<b>Un geste = Un mot = De l'image</b> <b>Verbalisation et mise en image de gestes relatifs à l'usage d'appareils numériques.</b>
Niveau	1ère L spécialité Arts plastiques.
Proposition	<b>« un geste = un mot = de l'image »</b> <i>Il n'existe que peu de mots, sinon des anglicismes, pour nommer les gestes que chacun peut faire aujourd'hui avec ses appareils numériques.</i> <i>1/ Inventer des mots, fondés étymologiquement, pour nommer précisément des gestes inhérents à l'utilisation d'appareils numériques.</i> <i>2/ Rédigez des définitions précises de ces mots.</i> <i>3/ Mettez en images ces mots. Technique libre. Cependant, les mots et leur définition devront apparaître. Tentez d'aller au-delà de la simple illustration : L'image, dans sa conception même, devrait faire écho au mot. Enfin, une cohérence de présentation, comme dans un lexique, doit être visible.</i> <i>Travail en binôme (4 mots) ou individuel (2 mots).</i>
Déroulé de séquence	<b>Séance 1 : 1h.</b> - 30 minutes : Annonce de la proposition. Mise en groupe. Travail de recherche : Invention de mots. Dictionnaires et Internet à disposition. - 30 minutes : Mise en commun. Choix des mots pour chaque groupe. Recherche sur la rédaction des définitions. <b>Séance 2 : 2h</b> - 1 heure : Recherche sur la mise en image : croquis, protocole du lexique, etc. - 1 heure : Réalisation. <b>Séance 3 : 1h</b> - Réalisation. <b>Séance 4 : 2h :</b> - 1 heure : Réalisation. - 1 heure : Verbalisation. Présentation de références.
Objectifs	- Conceptualiser des gestes. En trouver des équivalents verbaux et visuels. Les figurer. - Créer à partir de pratiques du quotidien. - Développer une réflexion à partir du langage dans une réalisation plastique. - Concevoir et développer un projet cohérent, systématiser un mode de (re)présentation.
Rapport aux programmes	1ère L option de Spécialité Arts plastiques (B.O. spécial n°9 du 30.09.2010) <b>Compétences plasticiennes et techniques</b> - choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet ; - maîtriser les techniques ; - savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles. <b>Compétences transversales</b> - maîtrise lexicale, maîtrise informatique ; - planifier son travail, utiliser les supports numériques, exercer son esprit critique. <b>Contenus</b> - Figuration et construction : espace d'énonciation de l'image et espace dans l'image. - Figuration et temps conjugués : temps réel, temps exprimé, temps symbolisé, temps suggéré,



	<p>temps de réalisation, temps de lecture, temps figuré, temps du dévoilement, temps juxtaposé.</p>
Références	<p><b>Rendre compte des gestes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hans Namuth, série <i>Pollock painting</i>, 1950.</li> <li>- Pierrick Sorin, <i>L'homme qui a perdu ses clefs</i>, 1999.</li> <li>- Bill Viola, <i>Four hands</i>, 2001.</li> </ul>  <p><b>Tautologies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Joseph Kosuth, <i>Five words in orange neon</i>, 1965.</li> <li>- Arman, <i>Accumulation de tampons encreurs</i>, 1973.</li> <li>- Roy Lichtenstein, <i>Art</i>, 1962.</li> </ul>  <p><b>Inventions de langages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hugo Ball, <i>Karawane</i>, 1917.</li> <li>- Kurt Schwitters, <i>Ursonate</i>, 1922-32.</li> <li>- <a href="http://www.dicodufutur.org/">http://www.dicodufutur.org/</a></li> </ul>  

## EXPÉRIMENTATION ET RETOUR CRITIQUE

### Créer avec des mots

Lors de l'annonce de l'incitation dictée à la classe, les élèves ont été surpris de la demande de travailler à partir du langage. Ils ne considéraient pas les mots comme pouvant constituer un « matériau » plastique en soi. Mais la proposition, contenant une part ludique, a engendré rapidement une énergie positive. Les élèves se sont tournés vers un unique objet numérique : leur smartphone. C'est l'objet fétiche, l'objet intime et l'objet qui aujourd'hui contribue par ses possibilités à construire une grande part de leur identité et vie sociales.

### Analyser des gestes digitaux

Le travail d'analyse des gestes et de recherche des mots est passé dans certains binômes par des listes de mots caractérisant chaque geste. Nous sommes bien là dans la compréhension du geste, effectué pourtant quotidiennement.

Exemple : Pour Océane et Angélique, faire défiler la page sur un écran tactile est un geste qui renvoie à : trainée – vitesse variable – pour consulter ou pour passer – faire défiler – index – effleurement – arrêt – pression – geste en forme d'arc – tendre le doigt / replier le doigt – pulpe du doigt – horizontal / vertical

En recherchant les racines latines des mots ou en fusionnant des mots existants, des morphèmes s'assemblent à la manière d'une construction. Là réside pour les élèves une appréhension de la plasticité du langage.

Quasiment tous les mots proposés ont été des verbes, les élèves voulant unanimement renvoyer à l'action, au mouvement. La mise en commun des termes inventés s'est réalisée sous forme de jeu : Chaque groupe a proposé ses mots, les autres faisant des suggestions sur les gestes qu'ils étaient sensés désigner. Nous avons jugé ensemble qu'une rapide bonne réponse montrait que le mot était bien construit, que ses morphèmes étaient bien choisis.

Liste des mots proposés et retenus : DOIFILER – POULZOTRICUS – DIGIGRAPHIER – TACTILISER – DUTRÉCIR – DURANDIR – POUÇOTER – PERSOGRAPHIER – DIOTAFTER

Par la suite, il s'est agi de rédiger les définitions. Nombre d'élèves ont ouvert le dictionnaire pour observer la mise en forme d'une définition.

Puis, la réflexion sur la mise en image du mot et de sa définition, en gardant à l'esprit qu'un jeu sémantique devait s'opérer entre la signification du mot et son « illustration », a conduit les élèves à penser diversement :

- l'apparition de l'image ;
- les qualités de l'image (couleur, définition, etc) ;
- l'animation de l'image ;
- le jeu, le re-jeu et la captation du geste digital proprement dit ;
- le cadrage et le point de vue ;
- l'apparition du texte ;
- l'animation du texte ;
- le montage vidéo.

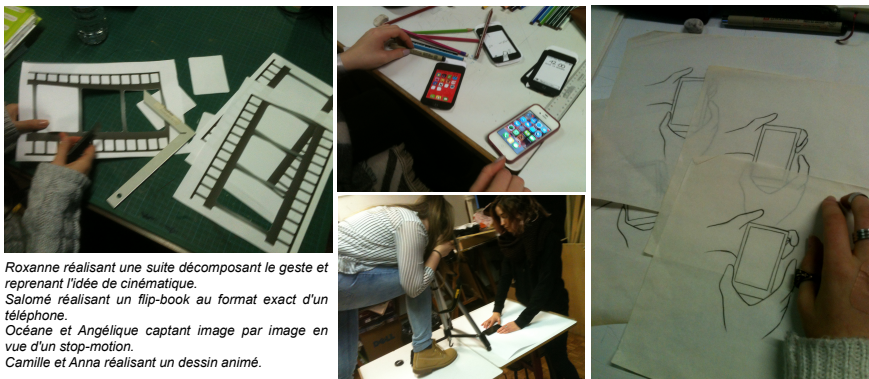


## Le choix du médium

Les choix opérés par les élèves ont été divers.

Logiquement, certains se sont tournés immédiatement vers le médium vidéo pour capter le geste digital. Mais ils se sont vite rendus compte que la contrainte tautologique de faire adhérer leur présentation à la signification du mot choisi ne faisait pas de ce médium un choix de facilité. Et plus globalement, c'est bien cette contrainte qui a globalement le plus posé problème aux élèves.

D'autres se sont engagés vers des médiums plus traditionnels comme le dessin, créant une suite séquentielle pour décrire le geste. Cette suite a pu être présentée sous forme de frise ou en retrouvant le mouvement par l'animation (flip-book, stop-motion).



Roxanne réalisant une suite décomposant le geste et reprenant l'idée de cinématique.

Salomé réalisant un flip-book au format exact d'un téléphone.

Océane et Angélique captant image par image en vue d'un stop-motion.

Camille et Anna réalisant un dessin animé.

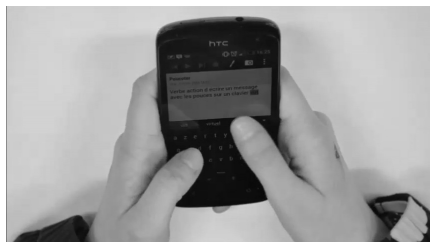
Au final, la grande majorité des élèves a utilisé les outils numériques à un moment ou un autre pour réaliser, puisqu'ils ont rendu une réalisation sous forme de fichier vidéo.

## Quelques réalisations



Verbe. Action d'écrire un message avec les pouces, sur un clavier virtuel ou réel.

Océane et Angélique, Doifiler / Poulzotricus / Poussoter / Tactiliser, 2016, vidéo n&b, 1 min 12.



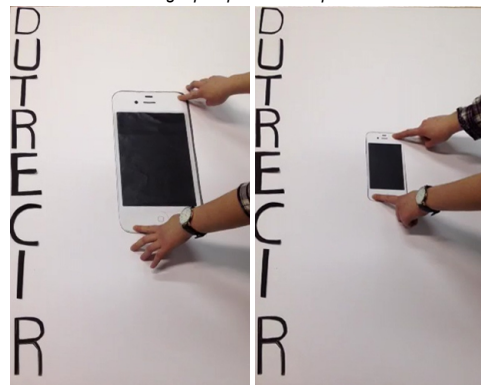
- La réflexion tautologique est bien présente dans cette vidéo, même si elle est de qualité inégale : La captation du geste image par image puis le stop-motion a permis de varier la stabilité pour « Poulzotricus » (appui frénétique sur une touche au cours d'un jeu vidéo par ex.), exprimant bien la frénésie, tout comme l'écran fêlé. Les transitions encadrant « Doifiler » sont des glissements exprimant bien l'idée de défilement. Le texte écrit en « poussotant » est la définition même de « Poussoter ».



Persographier : v. Action de se prendre soi-même en photo. Communément appelé "selfie".  
ex : "Persographions nous sur cette place pour illustrer cette journée."

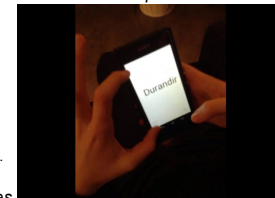
Camille et Anna, Digigraphier / Polgirer / Persographier / Diotafter, 2016, vidéo n&b, 33 sec.

- La représentation du geste en dessin animé a contraint à une description minutieuse des gestes : position et animation des doigts, position de l'appareil dans la main, visibilité des touches de l'appareil, expression de la réaction de l'appareil. Malgré la qualité de l'animation, ces difficultés n'ont pas été toutes surmontées et la contrainte de tautologie peu pros en compte.



Rose et Lucie, Dutrécir / Doifiler / Pougoter, 2016, vidéo couleur, 10 sec.

- Le stop-motion a permis de créer une animation particulièrement pertinente, avec mise en abyme, pour « Dutrécir » (Réduire l'image avec un glissement à deux doigts) : le format de la vidéo reprend les proportions d'un écran de téléphone, l'image (photocopiée) d'un téléphone se réduit alors que le geste digital a été agrandi (deux mains utilisées au lieu des deux doigts d'une main pour le geste réel). Malheureusement ce travail n'a pas été terminé.

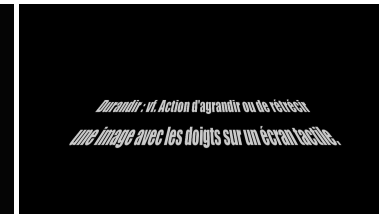


Sarah et Philomène, Diotafter / Durandir / Doifiler / Persographier, 2016, vidéo couleur, 1 min 06.

- Dans cette succession de petites vidéos de gestes digitaux, systématisées dans leur présentation, le mot apparaît sur un écran de téléphone. « Durandir » est le plus pertinent : le zoom sur le téléphone et les doigts qui s'écartent agit effectivement comme un agrandissement du mot « Durandir ».

Clélia, Durandir / Poulzotricus, 2016, vidéo n&b, 27 sec.

- Dans cette proposition, la captation joue sur l'échelle, le cadrage et le point de vue. Ce n'est plus l'image qui rétrécit ou s'agrandit, mais la réalité. Un geste est joué par l'élève avec l'ensemble de son corps. Un cadre est filmé et confond l'image diffusée sur un faux téléphone et le format de la vidéo. Le texte de la définition, présenté sous forme d'encart, rétrécit lui aussi.



Durandir : v. Action d'agrandir ou de rétrécir une image avec les doigts sur un écran tactile.



## Retour critique

« Le geste [« *Durandir* », Sarah et Philomène] est bien rendu car on dirait presque que l'image qui le représente en est la conséquence. » Camille

Lors de la présentation des travaux, les élèves ont su énoncer ce qui était en jeu dans la proposition de travail et, en conséquence, les critères d'évaluation ont été faciles à décider ensemble : Clarté de la rédaction de la définition, clarté de la description du geste dans sa mise en images, aspect tautologique, maîtrise du médium. Les objectifs effectifs étaient clairs.

En mettant au centre de la création une phase de verbalisation, les élèves ont élargi leur conception du matériau (le langage est devenu matériau) et effectivement conscientisé des gestes devenus aujourd'hui anodins et qui n'existaient pas il y a quelques années seulement.

Le questionnement s'est ensuite déplacé sur le médium numérique lui-même pour la plupart des élèves, de la capture au montage virtuel. La proposition a donc mis en place une réflexion sur le numérique par le numérique. Les notions d'espace (cadrage, point de vue, échelle, etc.), de réalité et représentation, de mouvement et temporalité (séquence, ralenti, rythme d'animation, temps de lecture du texte, etc.) ont été abordés par la pratique.

La contrainte de la tautologie a permis de définir des espaces d'énonciation de l'image, au-delà du simple texte écrit. Le vu et le lu agissent en miroir dans les réalisations les plus réussies.

La proposition était plus ouverte qu'il m'a paru au premier abord. Elle a permis, en plus, de travailler les notions de mise en scène et de théâtralisation, de suite, de matériau, de réception de l'oeuvre.

Les paramètres de la séquence peuvent cependant être questionnés sur certains points :

- Le temps de réalisation peut être rallongé d'une séance de deux heures. Plusieurs élèves n'ont pas pu terminer leur réalisation en salle d'arts.
- Sauf exception, les élèves ont travaillé avec leur matériel. L'équipement de la salle peut être renforcé pour multiplier les possibilités (T.B.I., visualiseur, plusieurs A.P.N., etc.).
- La question d'une contrainte supplémentaire qui consisterait à obliger les élèves à utiliser le numérique se pose. Car c'est dans ces pratiques-là que les élèves ont trouvé plus aisément des liens entre image et sens. D'un autre côté, laisser les élèves choisir ce qui leur semble le plus pertinent, quitte à faire dans un premier temps fausse route, reste formateur.
- Dans cette séquence faudrait-il contraindre les élèves à réfléchir sur d'autres outils numériques que leur smartphone ?
- Au regard des réalisations, d'autres références sont possibles : chronophotographie, trompe-l'oeil, etc.
- Dans la mesure où les élèves tentent de jouer sur l'échelle et la perception du spectateur, un lieu complètement neutre (environnement blanc ou noir) sans repère spatial peut être utile.

## Prolongement

On ne peut envisager cette séquence qu'en tant que première étape à une véritable réflexion sur la place du corps dans les usages du numérique. Car *in fine*, les élèves ont émis des constats sur leurs propres interactions avec leur smartphone. Ils ont listé ces gestes, tenté de les définir, les ont répété pour les capter. Les rares re-jeu qui ont engagé tout le corps me sont apparus comme une possible piste pour aller vers une étude plus impliquante, plus approfondie des gestes digitaux, de l'ordre de l'expérience.

Un prolongement possible serait alors de travailler avec tout le corps, dans le cadre d'une séquence pluridisciplinaire avec un enseignant de théâtre ou d'EPS, allant de simples expérimentations performatives à l'écriture d'une véritable mise en scène théâtrale et/ou chorégraphique sur le geste digital, où le corps serait le matériau et pourrait à la fois signifier la main, le geste et l'outil numérique. L'ensemble pourrait être couplé à une pratique de la vidéo.

## Pistes pour une transposition au collège (programmes 2016)

Il est évident que la réflexion sur le geste digital posée ici au lycée dans le cadre de la proposition concerne aussi l'enseignement au collège, notamment au cycle 4.

Mais la contrainte de la tautologie introduite dans la proposition, qui a permis une réflexion sur le médium, me semble bien complexe pour les élèves de ces niveaux. En revanche, le travail ludique sur le langage peut leur convenir.

Les pistes suivantes constituent une amorce réflexive en rapport aux programmes et aux objectifs du cycle 4, notamment dans l'intention d'une construction d'un projet pédagogique structuré en une progression.

- ➔ **Partir du mot.** L'idée d'un « mot mystère » donné à l'élève et à traduire en image peut être explorée au collège. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
  - Donne-t-on un indice ? (ex : « Ce mot concerne les technologies numériques. ») Un tel dispositif, à préciser, entrerait dans les questionnements « La narration visuelle » et « Les métissages entre Arts plastiques et technologies numériques ».
  - Ne propose-t-on que des verbes ? Cela induirait un travail sur l'action et donc le geste, en rapport avec le questionnement « La relation du corps à la production artistique ».
  - Donne-t-on une contrainte de médium ?
  - Exclut-on la figuration ? Couplé à des verbes, le dispositif engagerait un travail sur la trace et le champ notionnel et référentiel artistique afférent, numérique ou non.
- ➔ **Partir du geste.** Un geste digital s'inscrit dans un espace, dans un contexte précis et s'effectue a priori par nécessité. En le déplaçant dans un autre espace-temps, un dispositif pédagogique permettrait de mettre en évidence la pratique des gestes numériques. Demander par exemple aux élèves de peindre sur un support papier, ou de modeler de l'argile, exclusivement avec des gestes pratiqués pour dialoguer avec les appareils numériques engagerait un re-jeu de ces gestes introduisant un recul sur leur caractéristiques spatiales et leur temporalité. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
  - Le choix du ou des médium(s). A nouveau, la captation du geste et/ou sa trace seraient interrogés. Si plusieurs médiums sont à disposition pour pratiquer, se posera la question de la capacité d'enregistrement de chacun d'entre eux, renvoyant aux questionnements « La transformation de la matière » et « Les métissages entre Arts plastiques et technologies numériques ». Et les réalisations terminées, évoqueraient-elles ou non un culture gestuelle numérique *in fine* ?
  - Le choix de varier l'échelle du geste. Changer les dimensions de l'espace contraint dans lequel il s'effectue habituellement engendrerait des effets expressifs et plastiques nouveaux.
  - Le choix de varier l'outil servant au geste, qui est habituellement le doigt, la main, voire l'avant-bras.
- ➔ **Partir du geste.** L'ensemble des gestes digitaux inhérents à chaque appareil constitue un langage spécifique. Une réflexion pourrait être conduite sur la convergence ou non de ces langages. Vit-on dans une Tour de Babel des gestes du numérique ou tend-on vers un *esperanto* de ce gestes ? Y-a-t-il un vocabulaire de base ? Une « danse des mains », écrite, chorégraphiée, avec des gestes mimés, puis captée en vidéo permettrait de manipuler ce langage en le décomposant puis en le recomposant. Plusieurs paramètres seraient à fixer. Parmi eux :
  - N'utiliser qu'un champ de pratique gestuelle précis (gestes digitaux, ou autres). Reconnaitrait-on le champ référencé ?