

**Louis Bec**  
**Les gestes prolongés**  
**Postface<sup>1</sup>**

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 maintenant que ce geste est matérialisé par cette publication, je me mets à envier le geste du lecteur, qui pour la première fois, part à la découverte de la pensée de Vilém Flusser.

A vrai dire, je dois avouer que je jalouse celui qui va cheminer imprudemment, à la merci de la capture d'un geste anodin et qui, en croyant fumer sa pipe, va se trouver soudain enfermé dans la matière de la liberté, empochée dans sa poche de fumeur.

J'attends aussi le moment où il va s'empêtrer dans les outils du jardinier coiffeur en se rasant, un beau matin. J'imagine les effets de cette déstabilisation sagace, lorsqu'il va se piquer à la barbe du trouble épistémologique et esthétique, celui qui irrite à fleur de peau cosmétique, la connaissance. Comme je suis impatient d'observer celui, qui, engoncé dans son habit de stéréotypes, agitant son gant de données électroniques, en "gestonate du quotidien", va palper, guidé par la perspicacité rusée de l'auteur, les moindres aspérités de l'ordinaire ou affronter les mutations et les effondrements symptomatiques du chambardement des sociétés.

J'aimerais 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, va se crispier sous la torsion du geste de chercher ou du puritain qui butera 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.

Grégory Bateson disait que "nous communiquons la plupart du temps au moyen de signaux kinésique et paralangagiers".<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> "Les Gestes : Vilém Flusser, D'ARTS éditeur (Ecole Nationale Supérieure d'Arts Cergy et Art 95), mai 99.

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

Lorsqu'il voyage à travers les civilisations, de la pictographie vers le "geste d'écrire" 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.

---

<sup>2</sup> Gregory Bateson "Vers un écologie de l'esprit" : Problèmes de communication chez les cétacés , tome 2, page 124, ed Seuil

- 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 la quelle 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.

A 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 le quel s'élabore 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 journalistiques 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 coeur 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 virtualité<sup>3</sup> afin de proposer des outils transversaux permettant par des accès graduels, de réaliser dans les mondes virtuels, des actions relevant des mondes tangibles et inversement<sup>4</sup>.

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

---

<sup>3</sup> Les Marionnettes peuvent être considérées comme un continuum gestuel entre le mouvement naturel et virtuel ou comme de possibles agents conversationnels entre des espèces vivantes différentes. Sally Jane Norman a mis en œuvre à l'Institut International de la Marionnettes à Charleville-Mézières et au ZKM de Karlsruhe des activités expérimentales allant dans ce sens.

<sup>4</sup> Le retour d'efforts, les activités haptiques, les attributs perceptuels, etc...ont été développé par Claude Cadoz et Annie Luciani à l'ACROE (Association pour la Création et la Recherche sur les Outils d'Expression) Grenoble.

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

- Tout d'abord, la manipulation du vivant et la vie artificielle<sup>5</sup> comme modélisation du vivant. Les deux axes traversent de façon centrale mon travail de zoosystémicien et ont été un sujet important dans nos discussions.
- Ensuite les agents conversationnels<sup>6</sup> 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 artificielle<sup>7</sup>**

La vie artificielle dans l'ensemble de ses activités et production conduit à une révolution post-biologique dont on ne mesure pas la portée et chacun de ses gestes de modélisation du vivant sont lourds de conséquences.

---

<sup>5</sup> Louis Bec : Modélisation du vivant dans : Sciences du vivant et arts plastiques, Mars, Marc Partouche éditeur, revue hiver 87/88 et Artificial Life : Santa Fé Institute Studies in the sciences of complexity Chris Langton editor 1992

<sup>6</sup> Judith Cassell est chercheur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), media Lab, Cambridge, spécialiste des agents conversationnels

<sup>7</sup> " 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 Artificial Life : Santa fé Institute Studies in the sciences of complexity Chris Langton editor 1992

1. Le geste de transformer le vivant est le plus incisif et décisif pour l'avenir de notre espèce et de l'ensemble du vivant, il découle directement des avancées biotechnologiques.

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

La grande exposition "Le Vivant et l'artificiel" que j'avais organisée en 1984, dans le cadre du Festival d'Avignon et qui a encore un grand retentissement, avait engagé déjà des discussions sur les mutations inéluctables du vivant.

Des conférences sur les cultures in vitro, notamment sur le "bébé-éprouvette", la naissance "d'Amandine" en 1982 à la suite des travaux de R. Frydman J. Testard et Pierre Jouannet, la présentation d'organes artificiels et de prothèses, de culture de peau, de travaux concernant la génétique des plantes et des algues, avaient attiré l'attention sur l'importance des dimensions biologiques dans le débat culturel.

J'écrivais dans une revue française Mars en 1987 : "Les éprouveurs et les cloneurs sont les vrais sculpteurs de demain, les ultimes réalisateurs d'un projet qui a cheminé par les voies de l'art et de la science pendant de long siècle : fabriquer du vivant".

Vilém qui avait activement participé à cette manifestation, faisait paraître dans Artforum en octobre 1988, un texte intitulé "les chiens bleus" dans lequel il s'interrogeait " Pourquoi en fait les chiens ne sont-ils toujours pas bleus avec des taches rouges? Pourquoi les lapins n'illuminent toujours pas, comme des feux follets les guérets nocturnes? Pour formuler cette question autrement : pourquoi pratiquons nous toujours l'élevage pour des raisons économiques et non pas artistiques?...".

2. 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 adaptation.<sup>8</sup>

Des morphogenèses dynamiques qui simulent les processus par les quels un être vivant modèle sa forme et acquiert ses caractéristiques.

---

<sup>8</sup> Rodney Brooks Roboticien professeur MIT (Massachusetts Institute of Technology), in Art Cognition, ed. CYPRES Aix en Provence 1992

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.

3. Le geste d'infiltrer et de coloniser les réseaux de communication<sup>9</sup> comme espace réellement artificiel, par une prolifération 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 hypotechnozoologie<sup>10</sup> 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.
4. 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 biotélématique manipulée à distance.

Un certains nombres artistes, comme Stelarc, travaille à cet extension du corps par des implants robotiques et des branchements aux réseaux numériques de communication. Le Cybersex de Kirk Woolford et Stall Stenslie apportent 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".

---

<sup>9</sup> Le travail de Thomas Ray et de son projet Tierra.

<sup>10</sup> Hypotechnozoologie : Néologisme forgé par le zoosystémicien Louis Bec, pour décrire une zoologie qui émerge du dessous de la zoologie positiviste par des modélisations technologiques.

5. Le geste d'incorporer des "parts du vivant"<sup>11</sup> dans les réseaux de communication, vise à enchâsser de la matière vivante au coeur d'agencements technologiques complexes, afin d'utiliser ses propriétés métaboliques, biochimiques et électriques.

Contrairement aux organes artificiels qui sont implantées 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 bacteriorhodopsine, deviennent des composants d'ordinateurs. Ils servent de commutateur par un déplacement intramoléculaire occasionné par la lumière. En effet, avec des molécules possédant 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 cette élargissement de façon efficace. Il effectue de son côté, des explorations pour découvrir des traces de vies dans des milieux hostiles. A 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 "fabricant" 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 morphogenèses 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.

---

<sup>11</sup> Merci Aristote !

Les agents conversationnels tels qu'ils existent actuellement, englobent l'ensemble des paramètres de communication et les signes non verbaux qui font partie intégrante 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'assentiments.

Les développements futurs vont amplifier les outils de vision afin que les deux agents puissent percevoir les mouvements de l'autre.

A travers cette déconstruction et reconstruction des constituants de la communication humaine, deux entreprises se dessinent clairement.

D'une part 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 prémisses d'une intelligence collective affranchie et de produire par la suite un surplus de gestes de synthèse inintelligible pour nous.

D'autre part à travers des interfaces technologiques diversifiés et les travaux dans les domaines d'une cognition étendue, s'annoncent la possibilité de commencer à "dialoguer" avec le monde animal.

## **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 spécifiques.

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 bioélectrique 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 cinesthésique 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 les quelles 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 Vilém 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.

Sorgues 03/02/99