



HAL
open science

Gestes techniques et savoir-faire

Nicolas Adell

► **To cite this version:**

Nicolas Adell. Gestes techniques et savoir-faire. Prototypes. De l'expérimentation à l'innovation, CNAM, pp.58-60, 2020. halshs-03650817

HAL Id: halshs-03650817

<https://shs.hal.science/halshs-03650817>

Submitted on 27 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

GESTES TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Nicolas Adell

Directeur de la revue *Ethnologie française*
Maître de conférences en anthropologie
Université de Toulouse-Jean Jaurès

Pierre-Simon Fournier (1712-1768) est issu d'une famille célèbre de graveurs, fondeurs de caractères et typographes parisiens. Insatisfait des approximations qui entraînent des imperfections et d'importantes variations entre les textes imprimés car la force des caractères (leur taille) n'est pas harmonisée, il propose en 1737, dans une *Table des proportions des caractères*, l'adoption de règles communes fondées sur un instrument qu'il nomme « prototype ». Ce gabarit ajustable permet de régulariser la force des caractères en s'appuyant sur une autre invention à laquelle il est attaché et qui demeure encore utilisée de nos jours pour mesurer la taille des caractères : le point typographique.

Artisan de génie, Pierre-Simon Fournier met ainsi au point un instrument qui permet d'éviter la dispersion et la variété que l'irréductibilité de la dimension personnelle de tout geste technique entraîne nécessairement. Qu'il donne le nom de « prototype » à cet outil est significatif, car avant d'être le premier exemplaire, inachevé et brouillon, d'un objet ou d'une machine qui n'existe pas encore, « prototype » est le terme par lequel les artisans désignent ce qui permet de dupliquer un objet, d'éviter la réinvention systématique et d'exercer sur les gestes techniques un certain contrôle. C'est un patron ou un gabarit, une forme en négatif qui oriente la pratique et guide la main. Toutefois, dans certains cas de figure, le gabarit peut également être le premier exemplaire, l'objet qui sert de modèle ; la pièce de bois que l'on doit reproduire à l'identique et dont la forme peut être reprise à partir d'un original. Et ainsi, selon que la pratique du métier consiste fondamentalement en de l'assemblage (menuisier, charpentier, etc.) ou en une production d'une forme pensée globalement soit en creux (fondeur, métallier, etc.), soit en contours (cordonnier, tapissier, tailleur de pierre), les prototypes ont des allures différentes qui sont des indices de manières de penser très

distinctes que l'on peut retrouver dans le monde des laboratoires et des espaces d'innovation technologique.

La forme et l'idée neuve surgiront-elles d'essais et d'erreurs produits par des assemblages inédits d'objets déjà existants, la nouveauté d'un savoir-faire tenant alors dans l'exploration de nouveaux agencements imaginés ? Ou, au contraire, s'agira-t-il de réinventer les patrons ? La différence n'est pas ici entre l'innovation radicale, théorique, scientifique, qui serait d'abord intellectuelle (réinventer les patrons), et l'innovation modérée, pratique, artisanale, qui serait faite de petits déplacements. Les deux formules coexistent dans les deux domaines et expriment simplement une façon de penser ou d'agir différente, et un rapport singulier aux gestes techniques comme support de la nouveauté technique.

Ce n'est que tardivement, dans les années 1930, que la notion de prototype finit par désigner le premier exemplaire, inabouti et donc perfectible, d'une machine ou d'un outil, une sorte de matérialisation préliminaire d'un projet technique dont l'avenir sera justement balisé par tous les perfectionnements qu'il sera possible de lui apporter. On laisse ainsi aux gestes, aux savoir-faire, la plus grande liberté d'adapter, de transformer, de faire évoluer le projet. Or, au même moment, les gestes eux-mêmes sont saisis par la fièvre prototypique et le démon de la reproduction à l'identique. Les progrès technologiques dans la captation du mouvement et dans le cinéma, le souci de mettre au point des instruments de notations chorégraphiques qui permettent, pour les spectacles vivants (la danse particulièrement, mais c'est aujourd'hui utilisé dans le mime ou le cirque), de construire l'idée du « geste premier », ont donné de la consistance à la possibilité d'un geste technique prototypique reproductible.

Deux représentations opposées du prototype, qui étaient toutes deux en germe dans le monde artisanal, et ses deux façons radicalement différentes de penser ou d'agir sur les opérations techniques se font face depuis : d'un côté, l'idée du meilleur exemplaire d'une série ou d'une catégorie (comme c'est également le cas du concept de « prototype » en linguistique) et du modèle dont les suites sont toujours des imitations moins parfaites ; de l'autre, au contraire, le brouillon, la forme inaboutie, l'attente concrétisée de la perfectibilité. Dans chacune de ces acceptions, la place accordée au savoir-faire relève d'enjeux apparemment presque sans frontière commune. D'une part, il s'agira d'assurer le maintien de l'idéal (prototype-modèle) et la transmission des gestes qui ont donné lieu au premier exemplaire, ce qui façonne une tradition d'apprentissage imitatif ou, au moins, à variations très contrôlées. D'autre part, le savoir-faire sera au contraire le signifiant de tout ce qui permet le progrès vers un idéal (prototype-brouillon) qui n'est qu'amorcé par une idée à peine matérialisée et se déploiera de ce fait dans le refus de la répétition stricte et la quête de la nouveauté. Or, dans nos sociétés, ces deux démarches sont à l'œuvre la plupart du temps dans des mondes

séparés : la première dans celui gouverné par les principes de patrimonialisation et l'idée que l'on vit dans un monde crépusculaire où il faut sauvegarder les « derniers », et dont l'opération intellectuelle paradigmatique est « retrouver » ; la seconde se situant dans un monde où règnent la course à l'innovation et les ingénieurs, où il s'agit d'être le « premier », et où l'opération intellectuelle fondamentale est « trouver ».

A-t-on là une opposition irréductible ? Ne s'agit-il pas en fin de compte des deux faces d'un même processus qui dit, par des voies contraires, la dynamique permanente des savoir-faire, leur impossible immobilité en même temps que leur nécessaire ancrage dans une tradition ? N'y a-t-il pas, dans tout « retrouver », une nécessaire recreation et réappropriation, puisque « pour que tout demeure, il faut que tout change », comme le dit Tancredi Falconeri dans *Le Guépard* de Giuseppe Tomasi di Lampedusa ? Et toute invention n'est-elle pas d'abord faite de ces petits détournements de pratiques ou d'objets qui disent d'abord la continuité avec le passé avant d'en exprimer la rupture ? Au miroir des prototypes, c'est ainsi le caractère fondamentalement dynamique et ambivalent du rôle et de la place des gestes techniques et des savoir-faire dans tout processus innovant qui est mis en lumière.