

Le coaching d'acteur translinguistique: une sémiotique multi-linéaire de l'interprétation

GIUSEPPE GARGIULO, MAXENCE LUREAU
Université Paris Ouest Nanterre-La Défense (France)

Abstract

Notre exposé représente une réflexion sémiotique a posteriori concernant un domaine très spécifique de l'activité de coaching, c'est-à-dire le coaching d'acteur translinguistique. À partir de l'expérience de coaching d'acteurs de théâtre et de cinéma italophones qui doivent jouer en Français, nous observons comment s'organisent les modalités de changement du coaché aux niveaux phonétique, pragmatique, cinétique et proxémique. Le niveau interprétatif où l'interaction coach/coaché enregistre les changements des actes du langage et leur portée pathémique théâtrale et/ou cinématographique dans le passage du texte source au texte à jouer dans la langue cible, bien avant l'intervention modélisante du metteur en scène, selon une gradualité progressive et modulable. Notamment les solutions tentées et mises en oeuvre, tout au long des séances, de manière répétitive, même avec un échec temporaire, enregistrent un processus de complexification des dysfonctionnements communicationnels entre coach et coaché, voire le personnage interprété par l'acteur au début et à la fin du processus de coaching. Il s'agit d'identifier dans leur construction de sens les changements systémiques et interactionnels dans la causalité circulaire coach/coaché.

Le but de l'opération, pratiquement visant au problem solving, à la résolution de problème, a pour but d'identifier et de signaler les passages épistémologiques pragmatiques et sémiotiques d'une manière multi-linéaire dans l'activité de modification du sujet coaché pour créer un protocole de sémantisation du coaching d'acteur translinguistique.

1. DÉFINITION DU TRAVAIL DE COACH

Le coach théâtral (ou accompagnateur personnel, selon une terminologie venue du sport) effectue avant tout un métier de relation psychologique sur la base d'un travail technique nécessaire à l'évolution du coaché. Le coaching cognitif dans notre exposé vise à mettre en valeur la construction du sens ou bien la reconstruction du sens tout au long d'un parcours multilinéaire fondé sur l'interaction entre coach et coaché. Aristote considère les éléments du langage ou des dialogues comme l'expression des pensées des personnages à travers les mots. [*Poétique*, 1450b, 12-15].

Dans un scénario on bâtit d'abord une histoire. Puis on construit le récit. On segmente l'action en scènes que l'on organise en fonction de la progression dramatique. A partir de là vient le dialogue, qui résulte en quelque sorte de l'agencement des divers éléments narratifs. Il ne faut jamais oublier que dans un film la signification d'une scène est apportée par de multiples éléments — l'action, le mouvement, les déplacements, les gestes, le jeu des comédiens, les regards (sans parler des angles, des cadres et des changements de position de la caméra) — et que le dialogue n'est qu'un de ces éléments parmi d'autres, parfois tout aussi important, parfois plus ou parfois moins, selon le contenu de la scène, sa portée dramatique, sa modalité d'expression. On doit toujours chercher à exprimer un sentiment en mettant la parole en rapport de complément, d'accompagnement ou de contrepoint avec l'image, les gestes, le comportement physique, l'action, le décor, l'atmosphère. Il faut toujours lier le dialogue — et cela dès l'écriture du scénario — avec la gestuelle du comédien, ses déplacements, ses actes. Un dialogue au cinéma doit toujours être physique (lié au corps, à l'action).

2. DÉFINITION SÉMIOLOGIQUE DE DIALOGUE FICTIONNEL

La notion ou le thème du dialogue n'est pas nécessairement exprimé et l'argument peut être partiellement implicite : en effet la composition du dialogue hiérarchisée en texte est fondée extra-linguistiquement, elle dépend de l'intention et de la stratégie discursive des locuteurs-personnages, du type de discours choisi, de son genre, de son thème ; elle se reflète dans l'ordre linéaire et dans les valeurs taxémiques des unités. Le dialogue en tant que composition de sens comprend des procédés comme la concrétisation, le contraste, l'intensification et la combinaison.

Le dialogue comme texte est un objet concret qui est l'*output* des opérations d'émission, et l'*input* des opérations d'interprétation. Comme objet théorique il consiste en deux composantes en relation d'interaction (notamment *feed-back*) : a) le thème, et b) son organisation discursive par rapport à la composition ou « structure compositionnelle » de l'intrigue (comme récit ordonné en ensemble d'actions sémantiquement intégrées) dans lequel le dialogue est inscrit.

Concrètement, un dialogue se compose de phrases qui, en vertu de leur nature sémiologique, représentent des états de choses complexes.

Par conséquent l'interprétation du dialogue par le coach doit être décrite de manière à rendre compte de la compétence encyclopédique et notamment trans-médiatique (Jenkins, 2006) du récepteur coaché.

L'interprétation du dialogue en forme d'analyse de la part du coach, comme première étape, consiste en une simulation du processus interprétatif, non seulement plus explicite et par conséquent plus contrôlée mais déconstruite en plusieurs phases pour repenser et réorganiser le sens du dialogue à interpréter dans la fiction cinématographique en interaction avec le coaché.

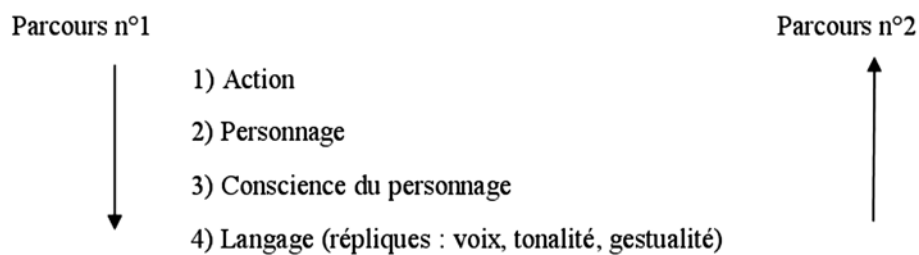
3. EXTRACTION DE LA NARRATION ET DÉCONSTRUCTION DU DIALOGUE

Pour l'immersion du coaché dans le dialogue théâtralisé, nous avons deux directions opérationnelles selon la nature linguistique et sémantique du dialogue.

Parcours n°1 : à partir de l'action pour la construction du personnage jusqu'à l'interprétation du texte.

Parcours n°2 : à partir de la signification bi-directionnelle du texte pour la construction du personnage jusqu'à l'interprétation de l'action

Les quatre étapes de la construction du sens :



1) Action : L'ensemble de l'action représentée dans chaque performance.

En effet, si Aristote peut admettre à la limite une pièce sans personnage, mais on ne peut pas avoir une pièce sans action [*Poétique*, 1450a, 22-25], d'où l'importance de l'*acting*, c'est-à-dire le personnage qui doit agir, narratologiquement, avant de devenir personnage il est un actant total jusqu'au cœur du dialogue.

2) Personnage : L'inférence du coaché dans le cadre des options dramatiques pour adapter le personnage à ses modalités expressives.

3) Conscience du personnage : Les inférences du coaché pour la construction cognitive, émotionnelle et rationnelle du personnage dans l'intrigue par rapport aux autres personnages.

4) Langage : La sélection et l'usage du langage avec tonalité, espacement et prononciation comme résultat final de la construction du sens. On récupère dans cette phase la *performativité* de la théorie des *Speech Acts*, les actes de langage en tant que moyen mis en œuvre par un locuteur pour agir sur son environnement par ses mots. On peut alors modéliser à travers le corps et la voix l'acte de langage comme n'importe quel autre type d'acte : il a un but (aussi appelée intention communicative), un pré-requis, un corps (c'est-à-dire une réalisation) et un effet (John Searle, 1969). Dans ce cadre la relation entre la parole et le geste est primordiale, afin d'atténuer la dominance de la langue sur la « sémiosis » corporelle, car le geste n'est pas un simple complément à la parole, et pour reconcevoir le geste comme un attribut autonome et complexe du corps.

Le langage verbal vient en dernier, car la communication et notamment le jeu d'acteur se fait à travers le corps ; d'où l'importance de souligner les micro-expressions sémantiques du visage et du buste pour mieux mettre en valeur ce type de travail dans le *framework* que nous venons de lister. Pour l'acteur de cinéma il y a le problème des gros plans et des coupures en champ et contre champ, coupures de concentration aussi que l'acteur de théâtre ne connaît pas étant physiquement devant son public tout au long du déroulement de la pièce. La micro-gestualité faciale de l'acteur de cinéma est primordiale dans les répliques car l'acteur peut briser la distance avec son public immatériel par la puissance expressive qui engendre l'illusion « présenteielle » en regardant la caméra et en s'adressant directement au public virtuel comme c'est le cas de Larry David, protagoniste du film de Woody Allen *Whatever Works* (2009).

4. LE DIALOGUE INCORPORÉ COMME SYSTÈME DE COACHING COGNITIF

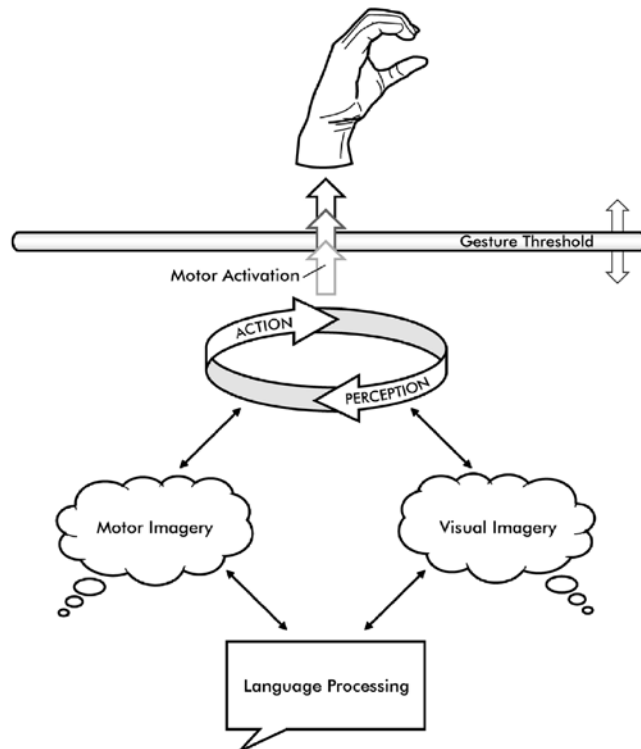
En d'autres termes, nous proposons la même démarche en deux directions d'approche de déconstruction pour reformuler le sens. Nous notons que le discours est le geste orienté vers l'extérieur : une classe nombreuse et importante de gestes, que l'on appelle des emblèmes, loin d'être subalternes ou des épiphénomènes de la langue parlée ont leur syntaxe et leur signification autonomes. À partir des emblèmes comme action dans le dialogue nous proposons la première étape sémantique d'immersion dans le sens du dialogue à interpréter. *De plus* l'approche de la cognition à travers le corps (*The embodied cognition* ou la thèse de l'esprit incorporé : *the embodied mind thesis*), sur le rôle joué par le corps dans le formatage de l'esprit, suggère que la signification des objets linguistiques (mots, expressions, phrases) sont liés à l'expérience perceptive, plutôt que des dérivés des relations entre symboles abstraits, sans modalités expérientielles (Barsalou, 1999 ; Glenberg, 1997). McNeill a démontré que, contrairement au langage, les gestes sont à la fois globaux et synthétiques (McNeill, 1992 ; McNeill & Duncan, 2000). Ils sont globaux ou bien sémantiquement autonomes dans la forme et dans l'expression, dans la mesure où leur signification n'est pas déterminée à partir de la somme de leurs parties comme le sens d'une phrase verbale qui est dérivé de la somme de ses mots.

Même pour le parcours n°2, le contenu de la démarche demeure le même tout en accomplissant le parcours inverse. Ici la densité sémantique et les niveaux d'expression dramatisée d'une réplique dans un dialogue dominé par l'*understatement* visent à l'action du corps à partir de la phrase, de sa prononciation avec le « timing » pertinent. L'action doit être véhiculée comme enchâssée dans le langage du corps. Il s'agit de recréer une synergie avec la parole (*embodied*) dans la pratique conversationnelle quotidienne. Par conséquent, la validité de cette approche est d'autant plus pertinente dans le cadre ou dans le *framework* fictionnel d'un dialogue cinématographique qui connote les personnages à travers la mise « en corps » comme scène de leurs dialogues.

La figure n°1 présente le geste, comme action simulée (*gesture-as-simulated-action*, ou *GSA*) qui affirme que les gestes émergent de la perception et des activités de simulations (*motor simulations*) qui connectent le langage qui se structure sémantiquement à travers l'expérience du corps et de l'imagerie mentale. En accord avec l'*embodied cognition*, le lien entre la perception et l'action est au centre du système. Les flèches circulaires représentent leur influence réciproque l'une sur l'autre, la perception détermine l'action virtuelle, exactement comme

l'action détermine ce qui est perçu. Cette relation est l'interaction basique avec le monde virtuel des pensées et des mots à l'intérieur de notre système de représentation du monde. Ainsi, le traitement du langage et de l'imagerie mentale (représentée au bas de la figure n°1 se font via des simulations de perceptions et des actions qui activent ou réinstallent les états des perceptions et des actions qui activent des régions neurales du cerveau impliquées dans le planning des actions physiques (Jeannerod, 2001).

FIGURE N°1 : REPRÉSENTATION SCHEMATIQUE DU *FRAMEWORK* (GUIDE ARCHITECTURAL EN DIVISANT LE DOMAINE VISÉ EN MODULE) CONCERNANT LE GESTE COMME SIMULATION D'ACTION (*GESTURE-AS-SIMULATED-ACTION* OU *GSA*) QUI EXPLICITE COMMENT UN SYSTÈME COGNITIF *EMBODIED* DONNE LIEU À UNE PRODUCTION GESTUELLE (SEUIL DU GESTE OU *GESTURE THRESHOLD*) COMME PERCEPTION ET COMME ACTION, DURANT L'IMAGERIE MENTALE (*MOTOR IMAGERY* EN SYNERGIE AVEC LA *VISUAL IMAGERY*) ET INTERAGIT AVEC LA PRODUCTION DU LANGAGE (*LANGUAGE PROCESSING*) (HOSTETTER ET ALIBALI, 2008 : 503). CE *FRAMEWORK* DE SIMULATION DU LANGAGE ET DU GESTE COMME REPRÉSENTATION MENTALE ET COMME ACTION DANS LE MONDE FACTUEL S'AVÈRE TRÈS PUISSANT POUR LA COMPRÉHENSION ET L'INTERPRÉTATION DU DIALOGUE POUR LE COACHÉ DANS LES QUATRE PHASES QUE NOUS AVONS INDIQUÉES.



5 PSCRT : PROCÉDURE DE SIMULATION ET DE CONTRÔLE DES RÉPLIQUES THÉÂTRALISÉES

Sur la base des principes énoncés en 1.4, le parcours du coaché sous la conduite du coach devient une Procédure de Simulation et de Contrôle des Répliques Théâtralisées (PSCRT) en neuf étapes pour jouer les répliques en tant que dialogue incorporé comme système de coaching cognitif.

1) Modélisation narrative : on utilise les données de l'intrigue comme cadre pour la construction d'interprétation de la réplique. **2) Spécification narrative** : le système d'évaluation des attentes du personnage et l'évaluation de ses actions de la part du coaché face à un conflit qui s'annonce sur l'intrigue. **3) Changement de scène** : on évalue, on teste la cohérence du personnage par rapport au changement de situation et de circonstance. **4) Modification** (sur la base du changement de scène) : on évalue l'accès aux informations pour le système du per-

sonnage et les marges de manœuvre en interaction avec le système des autres personnages. **5) Accessibilité** du monde fictionnel du personnage à celui du coaché, dans le système psycho-émotionnel et cognitif du coaché.

Accessibilité aux propositions d'action à partir du système du personnage avec ses caractéristiques, ses projets sur l'axe de l'intrigue. L'accessibilité au monde fictionnel concerne notamment le langage quand le coaché doit interpréter une réplique dans une langue qu'il ne maîtrise pas. Au niveau de la phonation, des expressions typiques qui varient d'une langue à l'autre. **6) Simulation** : le coaché simule des actions ou des changements pour vérifier les effets probables sur l'intrigue même au niveau contrefactuel pour mieux tester l'adhérence du coaché au personnage dans l'intrigue *in progress* (négociation de la personnalité du coaché avec la personnalité du personnage). **7) Evaluation** : le coach évalue les nuances (voix et expression physique) du personnage pour le rendre bien crédible au spectateur. **8) Contrôle** : le coach ré-analyse la base de connaissance et les capacités du coaché dans le cadre des stratégies opérationnelles de son personnage sur l'axe de l'intrigue pour justifier aussi les actions du personnage. Le résultat des opérations précédentes vise à donner plus d'épaisseur psychologique et proxémique au personnage. **9) Apprentissage final** : mémorisation de la réplique validée comme choix final et résultat de cette action + personnage + conscience du personnage au niveau physique et psychologique (voix + visage + corps).

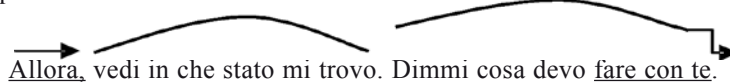
6. APPLICATIONS

Parcours n°1. Nous avons une étude de cas à partir de l'expérience communicationnelle du coach d'acteur pour mettre en valeur la sémiotique multilinéaire du coaching. Dans l'extrait suivant une francophone sans aucune connaissance de la langue italienne doit jouer un dialogue qui met en valeur les actes de langage de type comportatifs (s'excuser, remercier, déplorer, critiquer...) où la fonction phatique jakobsonienne devient le vecteur sémantique physique pour l'interprétation de la scène.

Dialogue situationnel en italien : une femme reproche son infidélité à son amant (enregistrement filmé du dialogue avec le coach c'est à dire l'image et le graphique du spectre vocal).

Réplique en italien n°1 :

Allora, vedi in che stato mi trovo. Dimmi cosa devo fare con te.



Traduction française réplique n°1 :

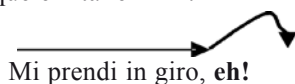
Alors, tu vois dans quel état je suis. Dis-moi ce que je dois faire avec toi.

(courbe du ton de la voix :
du bas vers le haut)

geste : le bras gauche qui
monte et descend visage
en gros plan : regard
intense droit vers le coach

Réplique en italien n°2:

Mi prendi in giro, **eh!**



Traduction française réplique n°2:

Tu te fous de moi, **hein!**

courbe du ton de la voix : linéaire (- -)
avec intensité de ton long (+ +)

geste : inspiration profonde de la poitrine
visage en gros plan, mouvement circulaire
de la tête et buste en avant

Le langage corporel est le vecteur sémantique global pour l'expression de type comportatif « eh ! » (en français « n'est-ce pas ») qui requiert à l'acteur l'effort expressif le plus important. Le « eh ! » représente une sorte d'opérateur communicationnel, qui, au détriment de la grammaire ou de l'accent francophone, donne la caractéristique pertinente d'une conversation à l'italienne dramatisée. Il s'agit sur plan narratif-discursif d'une femme qui est trompée à tous les coups par son homme, et qui manifeste son mécontentement à travers un dialogue familier. Sur le plan gestuel elle bouge le bras gauche comme une sorte d'épée pour combattre contre le caractère de son compagnon, pour l'exorciser. Le contenu des gestes de la main et du bras dans ce cas est autonome et parallèle par rapport à celui du langage verbal dans la construction de la tension dramatique pour le sens global du dialogue. Les yeux par contre se fixent d'une manière calme mais ferme vers l'interlocuteur-coach. Ces indices montrent la rapidité avec laquelle grâce à la gestualité du corps et du visage la personne devient personnage.

La photo n°1 montre l'acteur qui est en train de prononcer la réplique n°1 avec un mouvement micro-gestuel dans le dialogue, avec son bras vers le haut comme une épée selon une signification parallèle au ton de voix de la réplique.



La photo n°2 montre l'acteur qui est en train de prononcer la réplique n°2 avec un mouvement micro-gestuel du corps et du visage très prononcé pour retenir le souffle avant de prononcer le « eh ! » qui devient un « eeeeh ! » pour marquer en clôture le sens de déception et d'interrogation rhétorique qui attend une réponse affirmative qui n'arrivera pas.



Ce type de dramatisation empathique s'impose au niveau pré-linguistique pour permettre une interprétation dramatiquement pertinente du texte comme on le voit dans le *framework* :

Action→Texte→langue cible – langue source. Le coach et le coaché procèdent ensemble simultanément, à partir de la reconstruction de l'action vers l'architecture du personnage et à travers une série de choix sur les registres pathémiques, rationnels et cognitifs, selon les étapes de la PSCRT : Procédure de Simulation et de Contrôle des Répliques Théâtralisées. La ligne verticale de la transduction (Dolezel, 1999 : 204-206) du dialogue dans la langue-cible représente un autre passage charnière pour le système cognitif gestuel, actantiel rationnel et émotionnel du coaché dans le dialogue à perfectionner jusqu'à l'apprentissage final où le langage se situe dans l'action dialoguée.

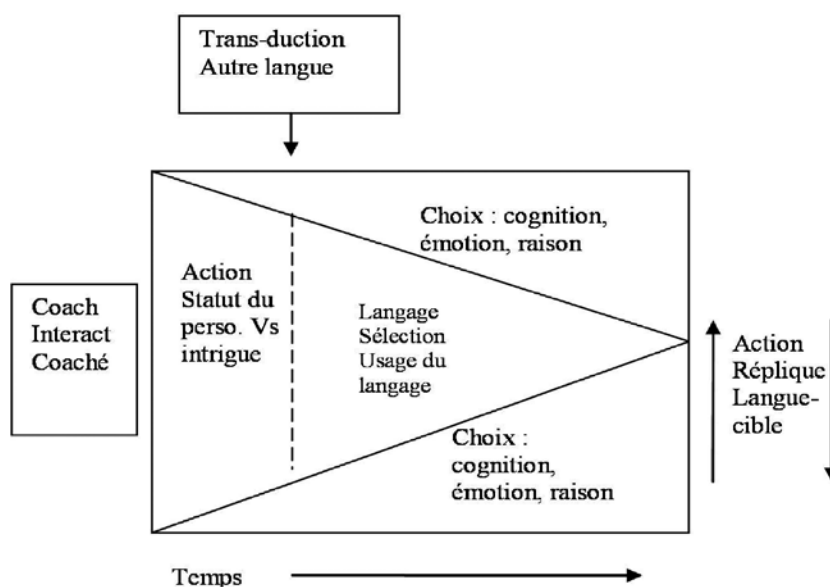


FIG. 2 LE *FRAMEWORK* ACTION→TEXTE→LANGUE CIBLE – LANGUE SOURCE SELON L'UNDERSTATEMENT.

Parcours n°2. La deuxième étude enregistre un cas plus sophistiqué où sur la base des mêmes interactions cognitives que nous explicitées dans la diapo précédente, une étudiante francophone interprète un texte en français fondé sur un *understatement* (double sens) qui demande à partir du texte une construction actancielle qui arrive à la construction du personnage en terme de proxémie, d'expression faciale et de choix pathémique.

C'est aussi la fonction du dialogue «under the horse» (sous le cheval), «inventé» par Leigh Brackett, et peut-être par Faulkner lui-même, dans une célèbre scène de *The Big Sleep*. Les scénaristes traduisent le désir réciproque qu'éprouvent le héros et l'héroïne par un «double talk» ou conversation à double entente dont le sujet manifeste porte sur les «personnages» des chevaux.

Exemple : dans le scénario du film *The Big Sleep*^[1], le détective Marlowe (Humphrey Bogart) s'adressant à Vivian (Lauren Bacall), *lentement, comme s'il essayait de déchiffrer l'expression amusée de Vivian* :

Marlowe : I can't tell till I've seen you over a distance ground (*with a nod*)

You got a touch of class but I don't know how far you can go.

Vivian : (*smiling, amused*) A lot depends on who's in the saddle^[2].

[1] *Le Grand Sommeil* (*The Big Sleep*) est un film américain de Howard Hawks, sorti en 1946. Titre original : *The Big Sleep*. Réalisateur : Howard Hawks, scénario : William Faulkner, Leigh Brackett, Jules Furthman, d'après le roman *The Big Sleep* de Raymond Chandler. Production : Jack Warner et Howard Hawks pour la Warner Bros. Pictures, musique : Max Steiner, photographie : Sid Hickox, montage : Christian Nyby, décors : Carl Jules Weyl, costumes : Leah Rhodes. Plot : Philip Marlowe le détective cherche des photos compromettantes de Carmen, la fille du général Sternwood, et va tomber amoureux de sa sœur, Vivian. Carmen semble victime d'un chantage alors que Vivian côtoie les truands locaux.

[2] *Ibid.*



TRADUCTION FRANÇAISE :

Marlowe : eh bien ... Je ne peux pas dire que je vous ai vu courir sur une longue distance. (*Avec un hochement de tête*). Vous avez de la classe, mais je ne sais pas jusqu'où... jusqu'où vous pouvez aller.

Vivian : (*souriante, amusée*) Tout dépend qui est en selle. (Török, 1985 : 175)



Lauren Bacall, épitomé cinématographique de la «good bad girl» et du dialogue comme «understatement» et l'étudiante qui réinvente à partir du sous-entendu, une microgestuelle de la posture et du regard trans-médiatique (Jenkins, 2006) et cognitif pour recréer le personnage Bacall-Vivien. Les yeux, les sourcils et la manière biaisée de regarder comme sous-entendu proxémique pour laisser deviner un personnage insolent, rusé et proche de *la good-bad girl*, la fille qui demande du feu (allumeuse) avec un sous-entendu érotique (Edgar Morin, 1962).

Au début de la séance l'étudiante assume une posture rigide. C'est une phase intermédiaire, il s'agit de s'appropriier du contenu du dialogue vers l'action globale à travers les modifications suivantes :

- a) Regard vers la caméra comme Bacall pour souligner l'*understatement*, un sens qui en cache un autre, comme une phrase qui en cache une autre à peine pensée, et qui tient à l'intensité sournoise du regard (vecteur stratégique de sens).
- b) La proxémique du corps décontracté mais droit et du regard biaisé vers la caméra servent au coaché pour « ajuster la coupe du personnage » en soulignant la direction de sens du texte par rapport à son interlocuteur.
- c) La voix du coach linéaire devient comme le partenaire du trapéziste qui doit l'attraper à la sortie d'un saut périlleux. Il doit préparer le timing de la réplique complexe comme l'exige la mise en scène de l'*understatement*.

Dans la fig.3 nous avons le même schéma cadre que pour le parcours n°1, mais avec un degré de complexité supplémentaire car nous avons trois niveaux de construction de sens. Le degré zéro est celui du référentiel dénotatif, le degré n°1 est celui de l'allégorie (ensemble cohérent de tropes qui forment une description ou un récit métaphorique, ex : le cheval comme idée générale de la puissance et de l'exubérance sexuelle), niveau 2 : la recontextualisation de l'allégorie comme puissance sexuelle qu'il faut dompter selon l'équivalence établie par l'*understatement* comme évocation du conflit entre les deux personnages : cheval pur-sang = puissance sans contrôle donc nulle (Marlowe) <versus> tout dépend de la compétence du jockey = savoir lire et interagir avec les femmes de qualité et racées (Vivien). À bien y réfléchir tout dialogue est une sorte d'*understatement* à cause de la composante symbolique du langage qui

demande continuellement de lever les ambiguïtés. Nous pouvons affirmer que l'*understatement* est un dialogue qui établit et maintient l'ambiguïté pour des nécessités discursives imposées par l'intrigue et par la typologie des personnages.

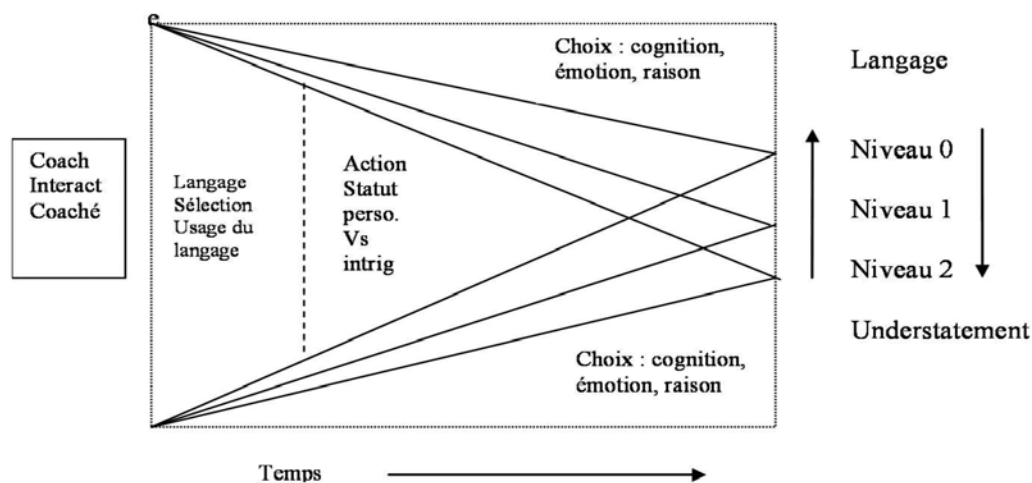


FIG. 3 LE *FRAMEWORK* LANGAGE-ACTION *UNDERSTATEMENT*

7. CONCLUSION

La problématique que nous intéressent ici concerne les modalités des étapes de reconstruction du sens en tant que phases relevant d'un système cognitif ou bien d'un *framework* incorporés (*embodied*) comme base interactive du travail sémantique du coach sur le coaché jusqu'à l'optimisation de la réplique dans le statut du dialogue et de la systémique du personnage. Cette problématique se fonde sur une transduction (Dolezel, 1998 :204-206) des données-sources pour les orienter en direction cible. L'acteur dans cette optique doit être plutôt cibliste (Ladmiral, 1989 : 33-42) pour imposer son visage au masque et pour transformer son propre visage en masque.

BIBLIOGRAPHIE

- Barsalou, Lawrence W. (1999) : « Perceptual symbol systems », *Behavioral & Brain Sciences*, 22, 577-660.
- Dolezel, Lubomir (1998) : *Heterocosmica. Fiction and possible Worlds*. Baltimore and London : The Johns Hopkins University Press.
- Glenberg, Arthur M. (1997) : « What memory is for » *Behavioral & Brain Sciences*, 20, 1-55.
- Hostetter Autumn B. and Alibali Martha W. (2008) : « Visible embodiment: Gestures as simulated action », *Psychonomic Bulletin & Review*, 15 (3), 495-514.

- Jeannerod, Marc (1994) : «The representing brain: Neural correlates of motor intention and imagery». *Behavioral & Brain Sciences*, 17, 187-245.
- Jenkins, Henry (2006) : *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York, University Press New York.
- Ladmiral, Jean-René (1986) : «Sourciers et ciblistes». *Revue d'esthétique*, n° 12 (33-42).
- McNeill, David & Duncan, Susan (1992) : *Hand and mind : What gestures reveal about thought*. Chicago : University of Chicago Press.
- (2000) : « Growth points in thinking-for-speaking » In D. McNeill (Ed.), *Language and gesture*. Cambridge: Cambridge University Press (141-161).
- Morin, Edgar (1962) : *L'esprit du temps*. Paris : Grasset.
- Searle, John (1969) : *Speech Acts*. London : Cambridge University Press.
- Török, Jean-Paul (1985) : *L'art d'écrire un scénario*. Paris : Henri Veyrier.