

**ESPACE  
MULTIMÉDIA  
GANTNER**

EXPLORER LES CULTURES NUMÉRIQUES

  
TERRITOIRE  
DU LION

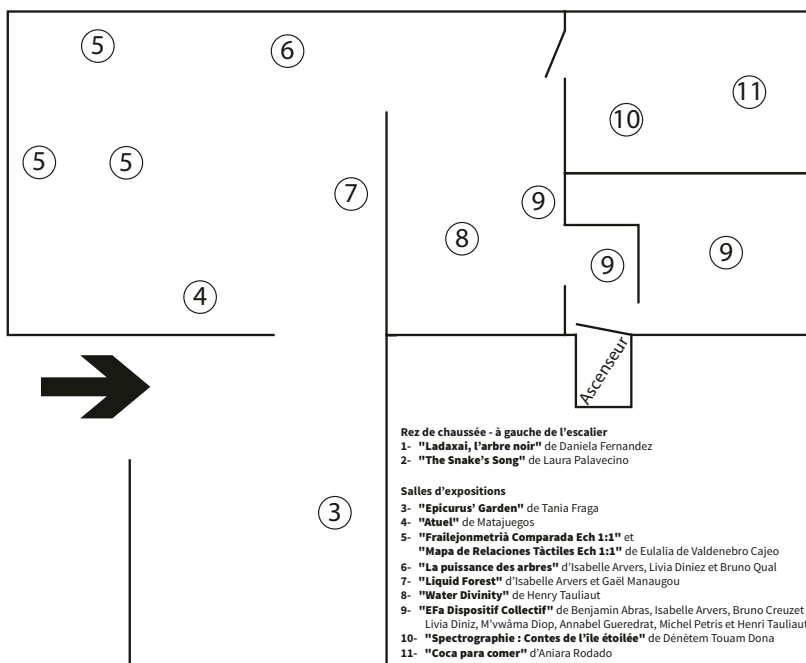
# AUX FUTURS ANCESTRAUX DE L'ART NUMÉRIQUE AUX JEUX VIDÉO

GUIDE DE L'EXPOSITION  
DU 14 OCTOBRE 2023  
→ 20 JANVIER 2024

  
TERRITOIRE  
DE BELFORT  
Le Département



## Plan de l'exposition



*Aux futurs ancestraux* est une version élargie de l'exposition présentée à Guyancourt (FR), salle d'exposition du 25 janvier au 12 mars 2023



## Présentation de l'exposition par Isabelle Arvers

////////////////////  
*« Quand on dit que le futur est ancestral, cela a plus à voir avec l'ADN qu'avec la généalogie. C'est la vision du monde : c'est la capacité de remonter à un événement qui a créé le monde et qui est vivant en vous. Nous voulons une création constante de tout et de nous-mêmes. C'est ce qui se passe dans l'ADN, ce code transmis par nos ancêtres. Cela peut nous réintroduire dans la constellation de la vie au sein de la planète, où nous cessons d'être des spécialistes et réalisons que nous avons une origine commune ». Ailton Krenak, philosophe et leader du mouvement amérindien brésilien de l'ethnie Krenak et auteur du livre Futuro Ancestral en 2021*

Le marché mondial des jeux est encore dominé par l'Europe, les États-Unis et le Japon. C'est pourquoi, l'exposition « Aux futurs ancestraux » adopte une autre perspective sur l'art et les jeux afin de se faire l'écho d'œuvres conçues à la périphérie de cette culture globale et globalisante. Aux futurs ancestraux nous immerge dans d'autres types de représentations, paysages, récits et cosmogonies et cherche à décoloniser notre imaginaire par la co-construction de récits nés de la rencontre entre tradition orale, savoirs endogènes et univers virtuels des jeux vidéo.

Ce dialogue nécessaire entre différents modes de connaissance nécessite un changement de paradigme. La science et la pensée humaine ne sont plus les seules sources de connaissances ; il est désormais possible de penser à des connaissances « au-delà de l'humain ». Cela implique que la nature pense, que les animaux pensent, et que les non-humains peuvent nous enseigner des techniques et des connaissances en changeant de perspective, comme le propose l'anthropologue Brésilien Eduardo Viveiro de Castro.

Entre vidéo, dessin, performance, installation vidéo immersive, interactive et jeu vidéo, cette exposition nous invite à nous reconnecter à ce qui nous relie à nos futurs ancestraux le vivant.

### **Avec :**

Daniela Fernandez, Tania Fraga, Laura Palavecino, Aniara Rodado, Matajuegos, Henri Tauliaut, Eulalia del Valdenebro, Dénètem Touam Bona, Carole Chausset Myriam Mihindou & Annie-Flore Batchiellilys, Daniely Francisque, Florence boyer / cie Artmayage, Livia Diniz, Benjamin Abras, Bruno Creuzet, Michel Petris, Henri Tauliaut, M'vwâma Diop, Annabel Gueredrat, Isabelle Arver, Gaël Manangou, Livia Diniz, Bruno Qual.





## **Isabelle Arvers, commissaire de l'exposition**

Isabelle Arvers est une artiste et commissaire d'exposition française dont les recherches portent sur l'interaction entre l'art et les jeux vidéo. Au cours des vingt dernières années, elle a étudié les implications artistiques, éthiques et critiques du jeu numérique. Son travail explore le potentiel créatif du piratage des jeux vidéo à travers la pratique du machinima qui consiste à détourner des jeux vidéo pour concevoir des films.

En tant que curatrice, elle se concentre sur les jeux vidéo comme médium pour les artistes. En 2019, elle embarque pour un Tour du Monde Art et Jeu Vidéo dans 17 pays des suds et écrit une thèse sur la Décolonisation de l'art et des jeux vidéo. Elle a été commissaire de plusieurs expositions et festivals à travers le monde, notamment Jibambe na Tec (Nairobi, AF, 2020), Tecnofeminismo (Bogota, AF, 2019), l'exposition de jeux politiques et sociaux Art Games World Tour pour le festival Game On! El arte del juego (Buenos Aires, 2019).

**<http://www.isabellearvers.com>**



REZ-DE-CHAUSSÉE



### ***Laidaxai, l'arbre noir***

de Daniela Fernandez, 2021 / Jeu vidéo en espagnol



En 2020, Daniela Fernandez développe et réalise, *Laidaxai, l'Arbre noir*, un jeu vidéo inspiré de l'histoire de l'Arbre primordial du peuple Toba-Chaqueno de Qom, avec l'aide de membres de la communauté de Chaco, région du nord de l'Argentine. Dans le jeu, la protagoniste Laidaxai doit sauver sa communauté d'une étrange maladie en accomplissant l'épreuve de l'Arbre noir.

**Daniela Fernandez** est argentine, illustratrice et conceptrice d'images et de sons. Membre du groupe de femmes dissidentes du secteur vidéoludique argentin depuis 2018, elle développe des jeux vidéo dans une perspective décoloniale, féministe et non violente. Daniela Fernandez travaille à partir des histoires racontées dans sa famille au mélange culturel varié (espagnol, français, guarani et argentin). En tant que designer, elle tente de raconter des histoires - en particulier celles des peuples premiers - comme le faisaient ses ancêtres, mais à travers les jeux vidéo.

<https://danimagfer.itch.io/laida>



REZ-DE-CHAUSSÉE

## The Snake's Song

de Laura Palavecino, 2022 / Jeu vidéo à la première personne, en espagnol

*The Snake's Song* est un paysage, décor immersif composé d'un bois, d'une clairière, d'un cercle magique, de vide, d'une maison et d'animaux, le tout entouré d'un ciel étoilé. Les principaux animaux représentés - un jaguar, un condor, un loup à crinière et un daguet gris - sont les points cardinaux qui nous permettent de nous orienter dans le cosmos. Ils ont été choisis en raison de leur importance dans l'environnement et dans les récits ancestraux des peuples premiers d'Argentine et du reste de l'Amérique latine. Ils sont entourés de fleurs endémiques : des nénuphars géants, des jacinthes d'eau et des fleurs de l'air.

Le cercle magique est le centre de la scène. Il relie l'être humain à la fois au cosmos et à la vie sur terre, ainsi qu'à une barrière (le vide) qui, depuis la modernité, (selon les réflexions de Timothy Morton – philosophe, auteur de *La Pensée écologique* – Ed. Zulma (2010) a spécialement séparé l'être humain de tout ce que l'on appelle la nature. L'idée principale de *The Snake's Song* est de reconnecter les gens avec la nature, de reconnaître les autres organismes comme faisant partie d'eux-mêmes. *The Snake's Song* fait partie du projet High in the Sky and Beneath the Stars.

Enseignante-chercheuse dans le domaine de l'art du jeu, **Laura Palavecino** est aussi designer d'image et de son. Son travail réunit l'art traditionnel et la technologie, dans le but de provoquer une rencontre affective avec la nature, et ce à travers différents champs de connaissance : la science, les histoires ancestrales et les sciences humaines. Artiste originaire de la banlieue de Buenos Aires en Argentine, elle décrit la nature comme un lieu situé à la fois à l'intérieur et à l'extérieur d'elle-même. Dans son travail, elle cherche à interroger les limites entre le jeu, l'art, le design et le récit, à travers des projets qui rendent visibles le contrôle des interfaces, l'information, la contemplation et la poésie visuelle.

<https://laurapalavecino.com>



## Epicurus Garden

de Tania Fraga, 2017 / Installation vidéo / générative

////////////////////

*Epicurus Garden* est une installation vidéo générative, fondée sur les données mathématiques résultant de l'analyse de l'activité cérébrale de son spectateur. Les comportements des végétaux présents dans la vidéo sont affectés par l'interprétation mathématique des émotions du spectateur, conférant ainsi aux agents virtuels une forme d'autonomie. Par ce biais, Tania Fraga cherche à créer ce qu'elle appelle une interaction « exo-endogénique », c'est-à-dire une forme de symbiose où les comportements humains et virtuels se répondent.

**Tania Fraga** est une artiste numérique Brésilienne, architecte et designer. Dans son travail, elle cherche à créer des réalités virtuelles et matérielles à travers l'intégration de l'art, de la science et de la technologie. Les nombres, qu'elle considère comme les expressions sensibles d'un univers de rêves sublime et transcendantal ont ainsi une place importante dans son œuvre.

[https://taniafraga.art.br/computer\\_art/index.html](https://taniafraga.art.br/computer_art/index.html)



## Atuel

de Matajuegos, 2022 / Jeu vidéo en espagnol

////////////////////  
Jeu vidéo documentaire traitant de la crise climatique, *Atuel* est né en complément du film documentaire du même nom, qui s'intéresse à aux réalités de la vie contemporaine dans la vallée de la rivière Atuel en Argentine, dans le contexte de la crise de l'eau provoquée par le changement climatique.

Tout au long du film et du jeu, on entend les voix de géologues, d'historiens, de biologistes, d'avocats et d'artisans locaux, qui témoignent de leurs connaissances et expériences de cette région.

*Atuel* évoque ainsi l'identité naturelle et culturelle de la région, donnant un aperçu de son passé, de son présent et de son futur, tout en reliant ses conflits internes avec les problèmes globaux. Bien que la topographie du jeu *Atuel* soit inspirée par le paysage réel de la rivière et de sa région, ce dernier se distingue du film par ses qualités oniriques et surréalistes. Le temps d'une partie, le joueur est notamment invité à incarner la rivière *Atuel*.

À travers cette métamorphose, le jeu permet d'envisager des perspectives non humaines – en particulier celles propres à la faune du territoire –, mais aussi de (re) découvrir la relation intime qui lie les sociétés humaines aux rivières. En ce sens, le jeu *Atuel* met en lumière l'interconnexion des éléments d'un écosystème qui s'étend à partir de la rivière, tout en montrant comment le changement climatique affecte et vulnérabilise les relations que les sociétés humaines entretiennent avec leur lieu de vie.

**Matajuegos** est une coopérative argentine de jeux indépendante, qui crée des jeux ouvrant des perspectives sociales, politiques et culturelles. Formé en 2015 par Santiago Franzani et Pablo Fernandez Quarta, le groupe explore les problématiques du travail, du genre, de l'art, de la politique et de l'identité régionale.

<https://www.mata.juegos>  
<https://matajuegos.itch.io/atuel>



## Frailejónmetrià Comparada Ech 1 h 1, Mapa De Relaciones Tàctiles Ech 1 h 1

d'Eulalia de Valdenebro Cajeo, 2020 / Dessin et vidéo

Dans *Frailejónmétrie comparative* et la *Carte des rapports tactiles*, l'artiste a travaillé avec des frailejones (*Espeletia grandiflora*, famille des Asteraceae), plantes emblématiques des páramos colombiens, qui ont le pouvoir esthétique de ressembler à des êtres humains, tout en s'emparant de façon critique l'illustration botanique et les spécimens d'herbier. Dans ces pratiques artistiques, elle utilise son corps comme unité de mesure et déplace sa condition d'être humain (sujet) par rapport à la plante (objet). En utilisant les mêmes méthodes d'étude pour son corps et celui de la plante, elle se situe en effet sur le même plan de représentation. Cette idée se retrouve également dans sa série *Corps perméables*.

Artiste plasticienne de Popayán (Colombie) née en 1978, **Eulalia de Valdenebro Cajeo** est illustratrice botanique. Elle est professeur chercheuse à l'Universidad Nacional de Colombia, et travaille à partir du lien établi avec les êtres végétaux. Ses œuvres s'inscrivent dans le cadre de la recherche-crédation de sa thèse de doctorat en Art et Écosophie (Université Paris 8). L'ensemble de ce travail a été réalisé dans le Páramo, un écosystème macrodiversifié typique des hautes montagnes des Andes intertropicales, situé près de Bogota, à 3 000 mètres d'altitude. Eulalia De Valdenebro Cajeo interroge son rôle d'artiste face à ce que la philosophe Isabelle Stengers appelle l'« intrusion de Gaïa ». Cette expression transmet l'idée que le système-Terre dominé par les sociétés modernes se rappelle à nous (en particulier à travers le changement climatique) dans une boucle de rétroactions nous rendant toujours plus dépendants de ce que les Modernes ont provoqué. Pour l'artiste, faire face à cette intrusion implique d'évaluer et imaginer à nouveau les fondements de notre pensée, de nos façons de faire, de connaître, d'être et de nous rapporter aux êtres et aux forces naturels.

<https://www.eulaliadevaldenebro.com>



## La Puissance des arbres

d'Isabelle Arvers (voir p.5) , Livia Diniz et Bruno Qual, 2023

Film documentaire (15')



En Wolof, le mot Garab désigne simultanément l'arbre et le médicament. Ce documentaire est un voyage à la rencontre de savoirs ancestraux en lien avec la puissance des arbres et leur rôle face aux défis environnementaux, au travers d'interviews d'artistes et de tradipraticiens menées par Isabelle Arvers entre novembre 2021 et janvier 2022 au Sénégal : Gaël Mangou, conteur, musicien et initié aux pouvoirs des arbres par les Bantu au Congo ; Jah Gal Doulycy, artiste et fashion designer Sénégalais initié par les Diolas, le peuple des forêts en Casamance ; Elon'M. Tossou, peintre du Vodoun Béninois, Mussa Teez Raw, artiste Sénégalais, Gadabia Kodio, artiste Malien, Sandra Suubi, artiste performeuse Ougandaise ; et les praticiens traditionnels Ousmane Sow à Toubab Dialaw et Ismaela Cisse à Abene en Casamance qui soignent à partir de plantes et d'écorces, de feuilles et de racines d'arbres.

En mettant l'accent sur l'application des connaissances anciennes aux questions contemporaines, le film offre des perspectives uniques sur l'intersection des compréhensions culturelles et des modes d'apprentissage avec d'autres espèces et l'invisible.

**Livia Diniz** est une réalisatrice et artiste Brésilienne qui conçoit des espaces ludiques où les humains et les non-humains cocréent des récits et des outils pour imaginer des futurs possibles et souhaitables. Elle tisse des idées individuelles et active des actions collaboratives par le biais de pratiques transdisciplinaires liées à l'enfance, aux arbres, aux rêves, aux cartographies sensibles et aux technologies interactives.

**Bruno Qual** est un artiste et producteur de musique. Accompagnant la voix d'Elza Soares, Bruno a créé et exécuté la programmation électronique du spectacle et de l'album "Planeta Fome", nominé pour un Latin Grammy en 2020. Son univers comprend également des éléments de son temps avec l'orchestre Itiberê à des collaborations avec Fausto Fawcett, Fernanda Abreu, Joana Queiroz, Biltre, Manata Laudares, Marta Jourdan et Sergio Krakovsky, et il a participé à des projets tels que Circular Som Sistema, Nuvem Move!, Manie Dansante, RadioLixo, Abotoados Pela Manga et le programme Arte Sonora au Parque Lage. Il a participé à des festivals tels que Boomtown Festival (UK), Novas Frequências, Rock in Rio, Universo Paralelo, Cross Club (CZ) et d'innombrables clubs et scènes du Brésil, et ses œuvres ont été exposées dans des galeries et des centres culturels.

## Liquid forest

d'Isabelle Arvers, 2023 / Machinima, 10' 56"

Creation sonore : Gaël Manangou – conteur, musicien



« Est-ce que l'homme blanc ignore vraiment que, s'il détruit la forêt, la pluie va s'arrêter? Et que si la pluie s'arrête, il n'aura plus à boire ni à manger? »

David Kopenawa, philosophe activiste Yanomami, cité par le scientifique Antonio Donato Nobre dans un TEDxAmazonia\* qui explique comment chaque arbre en « suant » dégage chaque jour plus de 1 000 litres d'eau dans l'atmosphère, devenant ainsi une rivière verticale. S'il n'y a plus de forêt, il n'y aura plus d'eau. Les baobabs en Afrique de l'ouest, mais aussi à Madagascar sont en train de disparaître. Et ces arbres dont le bois spongieux en fait de parfaits réceptacles pour l'eau de la communauté qui les transforme en arbres citerne, se meurent depuis une dizaine d'années.

*Liquid Forest* nous plonge dans ces rivières verticales et nous invite à nager dans les forêts, dans les coraux et à nous y immerger *in a gender fluid way* – sans fixité de genre, dans un univers plus que binaire et dans des réalités plus que multiples car tout y est interconnecté (Les jeux utilisés sont : GTA Online, The Forgetter et Moviestorm).

**Gael Manangou**, leader du groupe Gaël et les caïmans, est un des artistes les plus prometteurs du Congo. Il est non seulement un chanteur très talentueux, mais aussi un poly-instrumentiste confirmé. En effet, il excelle dans la pratique de la *szanza* et des percussions, et est également le créateur d'un instrument original qu'il a nommé le *Kulumenta*, sorte de clarinette fabriquée avec des matériaux locaux. Auteur et compositeur de ses œuvres, il sait créer un univers artistique atypique, une musique de recherche fusionnant les genres et les influences diverses.

<https://www.gaeletlescaimans.com>

\* TED est une fondation américaine à but non lucratif qui organise des rencontres sous forme de conférences depuis plus de 25 ans à travers le monde. Le X signifie qu'il s'agit d'un événement indépendant.

*La chute du ciel* un livre de David Kopenawa  
[http://ipeasa.org/arquivos/A\\_queda\\_do\\_ceu\\_frances.pdf](http://ipeasa.org/arquivos/A_queda_do_ceu_frances.pdf)

*Há um rio sobre nós*, Antonio Donato Nobre, TEDxAmazonia, novembre 2010  
[https://www.ted.com/talks/antonio\\_donato\\_nobre\\_the\\_magic\\_of\\_the\\_amazon\\_a\\_river\\_that\\_flows\\_invisibly\\_all\\_around\\_us/transcript?language=fr](https://www.ted.com/talks/antonio_donato_nobre_the_magic_of_the_amazon_a_river_that_flows_invisibly_all_around_us/transcript?language=fr)



## Water Divinity

de Henri Tauliaut, 2020-2022 / Jeu vidéo, installation interactive

Quatrième et dernière installation de la série de jeux vidéo Interfaces, *Water Divinity Game* est constitué d'un jeu vidéo et d'une installation interactive et immersive réalisés entre 2020 et 2022. L'objectif du jeu est de permettre aux spectateurs de rencontrer les divinités aquatiques afro-caribéennes. Dans cette œuvre, les joueurs pénètrent ainsi au cœur du panthéon haïtien et font la connaissance de différentes divinités aquatiques. Au second niveau qui se déroule sous l'eau, les joueurs sont entraînés dans une quête pour découvrir le Vévé – symbole dessiné d'un esprit - des secrets cachés dans l'espace. Ils trouveront le navire Immamou, celui du dieu de l'océan Agwe pour les y emmener.

Artiste et chercheur, **Henri Tauliaut** s'intéresse aux rapports entre art et sciences, notamment dans les domaines de l'art interactif et du bio-art. Il expose et performe dans la Caraïbe, en Amérique du Sud et du Nord, en France, au Sénégal et en Chine. Henri Tauliaut considère qu'il est vital pour le développement des cultures caribéennes que les populations qui en sont issues créent leurs propres images, représentations et mythes actuels. Pour s'ancrer, elles ont besoin d'ancestralité, c'est-à-dire de reconnaître leurs défunts, ancêtres et divinités, afin de leur rendre une culture qui soit animiste ou totémiste :

*« Afin de nous centrer, nous avons besoin de mythes fondateurs auxquels nous pouvons réellement nous identifier. Pour nous projeter et proposer des imaginaires où nous sommes au centre, nous avons besoin d'Afro-futurisme, de Native-futurisme ou toute autre forme nouvelle nous permettant d'offrir à nos jeunes des visions positives et utopiques de notre avenir. Enfin, pour prendre soin de nos communautés, de nos peuples, nous avons besoin de renouer avec les pratiques thérapeutiques, religieuses et métaphysiques anciennes en leur donnant une forme actuelle intégrant les technologies contemporaines et créant ainsi des pratiques spirituelles comme le techno-chamanisme ou le techno-vaudou. »*

<http://henritauliaut.com/about>

### **e-Fa Dispositif Collectif (e-Fa DC)**

de Benjamin Abras, Isabelle Arvers (voir p.5) , Bruno Creuzet, Livia Diniz (voir p.11), M'vwâma Diop, Annabel Gueredrat, Michel Petris et Henri Tauliaut (voir p.13), 2023 / Installation interactive, mixmedia, callebasse, feuilles

////////////////////

L'œuvre *e-Fa Dispositif Collectif*, est le fruit des échanges entre les artistes, techniciens et tradipraticiens invités à l'atelier nommé Technorisha organisé en Martinique par le Centre de recherche en arts actuel. Cet atelier part du constat que pour les cultures de la Caraïbe, il est indispensable de s'ancrer, mais surtout de se projeter et de proposer des imaginaires qui les placent au centre, de renouer avec les pratiques anciennes en leur donnant une forme actuelle intégrant les technologies contemporaines.

L'oeuvre *e-Fa DC* est née de rencontres interpersonnelles et d'une fascination commune autour de la divination FA (Bénin) et de sa proximité avec le code binaire. L'installation est composée d'un premier espace d'attente, pour la documentation et la préparation à la divination. Dans le second espace, le spectateur découvre l'interface du programme, qui l'invite à prendre dans ses mains et à parler dans le coquillage qui lui fait face. Le joueur peut ainsi poser sa question à l'oreille d'e-Fa...

*e-Fa DC*, plonge le spectateur dans un univers poétique, où arts, technologie et spiritualité sont étroitement imbriquées. Elle lui propose un rituel multisensoriel, où le ludique côtoie le secret dans une déambulation sensible et actuelle.

**M'vwâma Diop** est cofondateur et responsable de l'organisation MUNKAM (Mouvement des martiniquais qui se réclament de leurs origines et de leur spiritualité africaines), créé à la Martinique en 1995. En 1997 il créa l'association AFCAM (Afrique Caraïbes Amériques) dont il est le président. Cette association a pour but de promouvoir les échanges entre la Martinique l'Afrique et les Caraïbes, dans des domaines divers tels que la culture, le sport, l'économie, les techniques ainsi que la mise en valeur de leurs ressources endogènes réciproques. M'vwâma Diop, d'origine Martiniquaise est âgé de 72 ans. Ougan de son état, il est initié aux pratiques du culte ancestral africain. Il est également enseignant et chercheur. Au travers de l'institut Munkam, il enseigne la spiritualité négro-africaine et la métaphysique.



**Annabel Guérédrat** est performeuse en Martinique. Elle est praticienne certifiée en body-mind centering®. Inspirée par la « sorcière qui danse » de Valeska Gert, elle crée des figures de brujas avec Valeska and you (2015), Hystéria (2017), puis l'M. a bruja (2018). Ce sont le corps politique et la posture sociale des femmes noires et métisses dans les Caraïbes qui l'intéressent principalement. Aussi l'écoféminisme trash & radical et la dark ecology avec, en 2021, son nouvel avatar contaminé, de forme humaine féminine, Mami Sargassa. Elle crée en 2017 avec Henri Tauliaut, le premier Festival International d'Art Performance en Martinique.

**Michel Pétris**, après des études en génie civil, il entreprend en 1989 des études artistique et diplômé des métiers d'art dans la spécialité métal, option bijoux, démarre 1994 un travail de création d'objet, et de sculpture. Sa recherche s'oriente vers la mémoire personnelle et la mémoire collective. Dans cette approche, tente de définir les contours de ce qu'est « un objet mémoire ». Au travers d'une production artistique, propose une interprétation d'une mémoire collective ; celle d'un lieu, d'un peuple qu'il sent appartenir. Il participe à la Martinique à diverses expositions collectives et en 2004 expose de la biennale de Sainte Étienne. En 2012 restitue avec deux artistes

**Benjamin Abras** est un artiste contemporain interdisciplinaire, chercheur, plasticien, poète, essayiste, acteur, performeur, réalisateur de vidéo-danse, de danse-théâtre et musicien.

**Bruno Creuzet** est un artiste plasticien multimédia installateur photographe. Président et cofondateur du CRAA. Développe le concept d'esthétique BWAKEN inspiré des pratiques syncrétiques émergentes issues des marronnages en réponse à la déportation et à la tentative de déshumanisation des peuples afro-descendants.



## Spectrographie : Contes de l'île étoilée

une idée originale de Dénètem Touam Bona  
Films en réalité virtuelle (VR), environ 6' 30" chacun

*Spectrographies : contes de l'île étoilée*, réunit trois créations, des performances filmées en réalité virtuelle (VR) sur l'île de Vassivière mêlant ritualité, danse, musique et chant. Conçu par Dénètem Touam Bona comme une commémoration des luttes des colonisé-e-s, ce triptyque invite à plonger dans le Temps du rêve, à la rencontre d'esprits de la Caraïbe, d'Afrique équatoriale et de l'océan Indien venus réenchanter l'île de Vassivière aux côtés d'esprits indociles et païens du Limousin.

**Dénètem Touam Bona** est né à Paris. Il est l'auteur de plusieurs essais philosophiques et littéraires : *Fugitif, où cours-tu ?* (éd. PUF, 2016), *Cosmopoéticas do refugio* (éd. Cultura e barbarie, 2020, Brésil). Dans ses travaux et projets Dénètem Touam Bona fait du marronnage un objet philosophique à part entière à partir duquel penser le monde contemporain. Récemment, il a collaboré, en tant que dramaturge, à une version afrofuturiste de Caligula (Cie T.R.A.C.K, Martinique), au poème chorégraphique *Démayé* (Cie Artmayage, Réunion), à un documentaire de création autour de la Jungle de Calais (*Fugitif, où cours-tu ?* E. Perceval/N. Klotz). Dans son dernier ouvrage *Sagesse des lianes. Cosmopoétique du refuge 1* (éd. Post-Editions, 2021), la danse occupe une place centrale tant sur le plan des références mobilisées que sur celui de la vision développée.

### 1 - Ladjablès

Avec Daniely Francisque – comédienne, metteuse en scène et danseuse (Martinique) et la participation des Écorcés (Creuse) : Carole Chausset – artiste pluridisciplinaire & Samuel Ayoun – animateur et performeur.

*Ladjablès* raconte l'éveil d'une créature tenant autant du Neg Gwo Siwo - un personnage sulfureux du carnaval caribéen, que de la diabliesse - une femme rebelle qui perd les hommes qu'elle séduit dans les dédales de la folie et de la mort. Après avoir émergé de sa chrysalide, Ladjablès, enduite de sirop de canne et de charbon, entame un rituel inspiré de cultes de la Caraïbe. Elle rythme sa danse par un bouladjel - chant percussif réalisé à partir de bruits de gorge, d'onomatopées et d'halètements. En Guadeloupe, la pratique du bouladjel était une façon pour les esclavisé-e-s de subvertir l'interdiction par le pouvoir colonial des tambours et de leurs rythmes de résistance facteur de sédition. Par ses in-



cantations et la puissance d'un érotisme cosmique, Ladjablès ramène à la vie un Écorcé, esprit indocile et païen du Limousin, rongé par une étrange nécrose.

## **2 - Ravaz... an zétwal véli**

Avec Florence Boyer - chorégraphe, interprète et chercheuse en anthropologie de la danse (La Réunion) & Amandine Ételage – danseuse (La Réunion) et la participation des Écorcés (Creuse): Carole Chausset – artiste pluridisciplinaire & Samuel Ayoun – animateur et performeur.

Déployée sur la scène végétale d'un chêne centenaire, cette chorégraphie aérienne puise son inspiration dans le monde du Maloya: les rythmes, danses, chants et cosmologies nées des résistances créatrices des esclavisé·e·s (Bantous et Malgaches) et des travailleur·euse·s engagé·e·s hindou·e·s de la Réunion. À la fin du servis kabaré (culte afrodiasporique), des offrandes sont parfois suspendues dans les arbres pour honorer les esprits. Ici, ce sont les corps des deux danseuses, qui sont offerts aux esprits afin qu'ils puissent s'y incarner sous la forme de fragments de nuit étoilée virevoltants dans l'arbre-monde. Arc tendu entre terre et ciel, le chêne assure le branchement énergétique entre les Écorcés - esprits indociles et païens du Limousin, et les entités venues de l'océan indien. Les mouvements des danseuses évoquent les araignées noires et jaunes qui peuplent les arbres de La Réunion.

## **3 - Ganzi**

Avec Myriam Mihindou - artiste plasticienne et performeuse (Gabon/France) & Annie-Flore Batchiellily - chanteuse, musicienne et compositrice (Gabon/France) et la participation des Écorcés (Creuse) - Samuel Ayoun – animateur et performeur

Sablonneuses et couvertes de branchages morts, les berges du lac de Vassivière prennent ici des allures de mangrove – un écosystème hybride entre forêt et mer, eau douce et eau salée. Baigné par le flux magnétique du lac, un être sans âge aux boucles serpentine se laisse traverser et purifier par les vibrations d'une complainte que chante par un génie des eaux. Un Écorcé, esprit indocile et païen du Limousin, observe la scène de loin. La voix pousse l'entité à la peau d'argile à croquer dans l'igname - tubercule-liane qui donne accès aux esprits - et à s'immerger dans l'eau qui guérit. Echappée du chant et des percussions aquatiques au-delà des frontières de l'île. Inspirée par Ayizan\*, esprit de la terre mère célébré lors de la fête de l'igname, cette cérémonie à deux corps et une voix révèle le Genius loci – l'esprit du lieu. Le titre Ganzi signifie « racines » en punu, langue du sud Gabon. \*Ayizan est un Iwa-racine (divinités de la religion vodou).

Production : Ciap vassivière / Réalisation : Hugo Rousselin / Création sonore: Thomas Tilly.

*Spectrographies : contes de l'île étoilée* est un projet lauréat « Cultures connectées 2020 », Région et DRAC Nouvelle-Aquitaine, et du dispositif de soutien à la production des films de danse du Ministère de la Culture 2022. Avec l'aide du dispositif « Programme Numérisation Valorisation des contenus culturels » de la DRAC Nouvelle-Aquitaine, ainsi que du soutien du ministère des Outre-Mer, du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et de la Fondation pour la mémoire de l'esclavage. En partenariat avec l'École des Beaux-arts de Marseille pour la réalisation des artefacts. Avec le soutien de la Compagnie ARTMAYAGE – Florence Boyer pour la réalisation de la performance Ravaz... an zétwal véli.

### **Les films, en ligne :**

- 1 : <https://www.youtube.com/watch?v=ZLZYf9dkb4>
- 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=pBqldC4ZmTww>
- 3 : <https://www.youtube.com/watch?v=pBqldC4ZmTww>

## Coca para comer

d'Aniara Rodado, 2023 / Installation vidéo, tapis de feuilles

////////////////////

Dans l'installation vidéo *Coca para comer*, Aniara Rodado fait « voyager » et « parler » la feuille de coca. Considérée comme sacrée, cette dernière est utilisée dans la région andine depuis 8 000 ans pour ses fonctions culturelle, rituelle, nourricière et médicinale. La coca n'est pas les cartels de la drogue, ni le capitalisme hyperproductiviste. Elle n'est pas non plus la déforestation et le glyphosate aspergé depuis des avions qui se dépose sur les sols morts et les rivières contaminées de la Colombie, ni la guerre contre les drogues, ni le dernier élan vital des personnes esclavagisées pendant des siècles dans les mines d'argent de Potosí (Bolivie). Elle n'a jamais été que le luxe des élites incas.

À travers cette œuvre, Aniara Rodado tente donc d'alerter sur le danger de diaboliser des plantes qui soignent, nourrissent ou « droguent », et avec lesquelles des peuples entiers ont collectivement construit des épistémologies, des ontologies et des écologies. Pour elle, la démarche consistant à faire d'une plante sacrée une marchandise illicite revient en effet à commettre des épistémicides et, partant, à prendre part à la chasse aux sorcières, qui vise à briser les liens entre les communautés, leurs savoirs et leurs terres.

Chorégraphe, artiste et chercheuse, Aniara Rodado (Colombie/France) explore la sorcellerie et les relations interspécifiques à partir du monde végétal, d'un point de vue transféministe. Sa pratique questionne le contexte actuel de crise écologique et de fétichisation technoscientifique. La tendance à standardiser les diverses formes de vie, à toutes les échelles, touche aussi bien les corps que les alliances et les savoirs.

<https://aniararodado.wordpress.com/aniara>

## GLOSSAIRE

---

**Ancestral** : qui provient des ancêtres. L'expression « futurs ancestraux » est un oxymore qui traduit l'idée qu'il est nécessaire de revenir à des savoirs anciens pour repenser le futur.

**Animisme** : croyance selon laquelle les éléments naturels et tous les êtres vivants sont doués d'âme. Le vaudou est un culte animiste qui associe des pratiques magiques et des rituels chrétiens. Ce culte, auquel s'intéresse l'artiste Henri Tauliaut, est notamment répandu aux Antilles.

**Autochtone** : une personne autochtone est originaire du lieu où il habite et où ses ancêtres ont aussi habité. On parle souvent de peuples autochtones dans les pays qui ont été colonisés par d'autres peuples, pour désigner les peuples qui y habitaient avant la colonisation.

**Bio-art** : mouvement artistique récent qui consiste à travailler avec des organismes vivants.

**Colonisation** : occupation d'un pays, exploitation de ses ressources et soumission de ses habitants par un autre pays, en général occidental. Les îles Caraïbes, d'où vient Henri Tauliaut, ont par exemple été colonisées par la France, la Grande Bretagne et l'Espagne.

**Décolonisation** : processus par lequel un pays colonisé retrouve son indépendance. L'exposition Aux Futurs Ancestraux tente de décoloniser les imaginaires, c'est-à-dire de déconstruire l'image que nous, Occidentaux, avons des populations colonisées par nos ancêtres.

**Écosophie** : théorie philosophique qui considère que l'être humain « ne se situe pas au sommet de la hiérarchie du vivant » (Arne Naess). L'écosophie s'oppose à l'anthropocentrisme, qui fait de l'homme le centre du monde.

**Écosystème** : ensemble formé par une communauté d'êtres vivants qui dépendent les uns des autres et qui interagissent avec leur environnement.

**Épistémicide** : destruction ou dévalorisation d'un système de connaissances. La colonisation s'accompagne souvent d'épistémicide. C'est ce que dénonce par exemple Aníara Rodado, quand elle montre que l'on a réduit au silence la valeur sacrée et médicinale de la feuille de coca.

**Symbiose** : fusion, union étroite et harmonieuse de plusieurs êtres ou choses. Dans son travail, Eulalia De Valdenebro Cajiao cherche à entrer en symbiose avec des végétaux.

## BIBLIOGRAPHIE

---

*Comment pensent les forêts : vers une anthropologie au-delà de l'humain*, Eduardo Kohn – Ed. Zones sensibles (2013)

*Brutalisme*, Achille Mbembe – Ed. La Découverte (2021)

*Le serpent cosmique, L'ADN et les origines du savoir*, Jeremy Narby – Ed. Georg (1997)

*L'Arbre-mémoire : traditions orales du Burundi*, Léonidas Nduricimpa et Claude Guillet – Ed. Karthala (1984)

*Multitude : war and democracy in the age of empire*, Antonio Negri (2004) – In *Multitudes* volume XVIII, Issue 4, 2004, pages 107 to 117

*Ne nous libérez pas, on s'en charge*, Bibia Pavard, Florence Rochefort et Michelle Zancarini-Fournel – Ed. La Découverte (2020)

*Le spectateur émancipé*, Jacques Rancière – Ed. La Fabrique (2008)

*Afrotopia*, Fewline Sarr – Ed. Philippe Rey (2016)

*Afrodystopie, la vie dans le rêve d'autrui*, Joseph Tonda – Ed. Karthala (2021)

*La Sagesse des lianes, cosmopoétique du refuge, 1*, Dénètem Touam Bona – Ed. Post-Éditions (2021)

# AUTOUR DE L'EXPOSITION

## → À l'Espace multimédia Gantner :

**Samedi 14 octobre à 17h :** rencontre avec Isabelle Arvers, commissaire de l'exposition et les artistes Aniara Rodado et Henri Tauliaut.

**Dimanche 14 janvier 16h :** visite guidée de l'exposition par Isabelle Arvers suivie d'une performance d'Aniara Rodado.

## → Les visites guidées :

**Samedi 9 décembre et samedi 6 janvier à 15h** par Sophie Monesi

## → En ligne :

**Pendant l'exposition :** une série d'entretiens-portraits avec Isabelle Arvers sur la chaîne Youtube de l'EMG.

**À partir du 13 novembre :** entretien avec Isabelle Arvers (réalisation Silvi Simon - production Espace multimédia Gantner) sur notre site web et sur notre chaîne Youtube.

**À partir du 5 décembre :** visite de l'exposition en réalité virtuelle sur notre site web (conception Vincent Marguet - Espace multimédia Gantner).

## ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

1, rue de la Varonne - 90 140 Bourgogne

Tél. 03 84 23 59 72 - Courriel : [lespace@territoiredebelfort.fr](mailto:lespace@territoiredebelfort.fr)

Entrée libre du mercredi au samedi de 14 h à 18 h

   **ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER**

[www.espacemultimediantner.territoiredebelfort.fr](http://www.espacemultimediantner.territoiredebelfort.fr)