Anthropologies Numériques
Invitation au dialogue entre sciences et art numérique

Nadine Wanono est membre de l'Institut des Mondes africains (IMAf, UMR8171, CNRS / EHESS / EPHE / IRD / AMU / Université Paris 1 Panthéon Sorbonne). Anthropologue, membre du Labex Hastec, elle s'intéresse notamment aux formes de représentation entre cinéma et ethnologie.

Organisée en mars dernier au Cube, centre d'art numérique créé en 2001, la manifestation *Anthropologies numériques* s'inscrit dans le prolongement des recherches et des réflexions initiées par Jean Rouch[1], précurseur en son temps, qui nous invitait déjà à faire dialoguer science et création. Si à l'époque les enjeux se focalisaient sur les frontières poreuses entre documentaire et fiction, ou sur le renouvellement méthodologique offert par l'invitation à pratiquer une observation participante, l'apparition des technologies numériques nous a incités à poursuivre et à renouveler ce questionnement.

Dans cet esprit, Pascal Leclercq, Jacques Lombard et Nadine Wanono[2] ont créé en 2012 une association, *Les Ecrans de la Liberté*[3], afin d'ouvrir un espace de réflexion autour des nouvelles formes de restitution de données de terrain, des relations établies entre l'art numérique et les sciences[4] et aussi afin de créer un espace de diffusion à ces recherches.

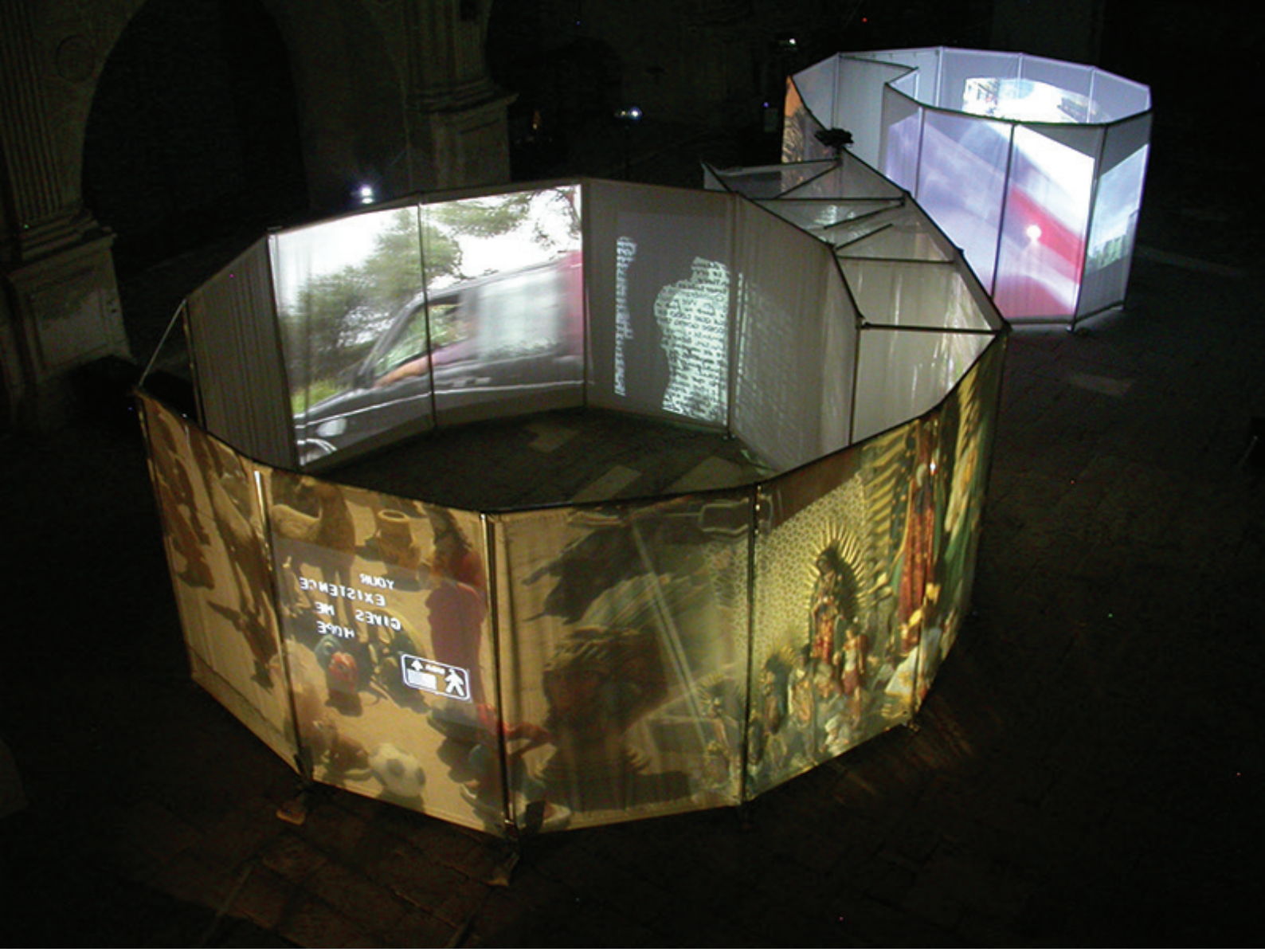
Dans le cadre du partenariat avec Le Cube, lieu de référence pour l'art et la création numérique, nous avons depuis quatre ans — en étroite collaboration avec Carine Le Malet, directrice de la programmation artistique et de la création — sélectionné et projeté plus d'une centaine d'œuvres situées à la frontière entre art et sciences et avons créé ainsi un véritable réseau entre chercheurs en sciences humaines et artistes numériques. Ces œuvres relèvent d'une écriture tantôt nommée multimédia, tantôt transmédiatique ; elles prennent la forme d'installations, d'espace sonore, de présentation interactive, de jeux ou de *Serious Games*.

Nous invitons anthropologues, réalisateurs, plasticiens, ingénieurs, praticiens du numérique à confronter leurs outils, leurs pratiques, leurs représentations, leurs réalisations avec le public pour inventer de nouveaux champs de recherche, bouleversant ainsi la division du travail classique entre expression artistique, production scientifique et intervention technique.

De fait, nous considérons que les gestes artistiques et les gestes scientifiques procèdent de la même interrogation du réel, de ses perceptions et de nos états de conscience. Ces gestes tentent de faire sens, de diriger le regard au-delà de la réalité, au-delà de l'altérité. Nous portons un intérêt particulier aux écritures en rupture avec l'expression linéaire de nos liens avec le réel. Les modes de production de ces écritures mobilisent autrement les compétences de chacun et requièrent des espaces - temps de réception collective inédits, offrant droit de cité aux œuvres exclues par les circuits habituels de diffusion, les logiques économiques, les processus de contrôle ou brisant les rites convenus de mise en scène de ces restitutions.

Cette année, ce projet a bénéficié du soutien du Labex Hastec (Histoire et anthropologie des sciences et des techniques) et s'inscrit au sein du programme de recherche collaboratif dirigé par Nathalie Luca[5] intitulé « Techniques du voir et du croire ». Ce programme porte un intérêt croissant aux formes de publication multimédia et à la restitution des recherches par des ressources relevant du domaine de l'art. Il propose une formation à l'écri-

1. Directeur de recherche CNRS, classe exceptionnelle. Ethnologue Cinéaste. 1917-2004.
2. Pascal Leclercq est président des Ecrans de la Liberté et ancien directeur de la Cinémathèque française. Jacques Lombard est vice-président des Ecrans de la Liberté. Nadine Wanono Gauthier est secrétaire générale des Ecrans de la Liberté, membre de l'Institut des Mondes africains (IMAf, UMR8171, CNRS / EHESS / EPHE / IRD / AMU / Université Paris 1 Panthéon Sorbonne).
3. Cette association *Les écrans de la liberté* fut initialement créée par Jean Rouch. Elle visait à montrer les films interdits dans le monde entier, à les sortir de leur prison et à les reconstituer. « Il faut que tous les cinéastes proscrits du monde sachent qu'il y a un refuge d'une liberté toujours si difficile à conquérir à la Cinémathèque française." Carmen Diop, « Jean Rouch : l'anthropologie autrement », *Journal des anthropologues*.
4. Nadine Wanono, « From Spatial Analysis to Virtual Wonder », in P.I. Crawford et M. Postma (dir.), *Visual Ethnography and Anthropological theory*, Intervention Press, Aarhus. 2006
5. Nathalie Luca est directrice adjointe du Centre d'études en sciences sociales du religieux (CESOR, UMR8216, CNRS / EHESS).



AmeXica sKin @ Gigacircus

ture multimédia. Par ailleurs, les chercheurs impliqués dans ce programme privilégient une réflexion interdisciplinaire autour des techniques, de leur utilisation et de leur perception sur une période longue de l'histoire.

La programmation 2016 d'*Anthropologies Numériques* s'est construite en partenariat avec le master « *Visual and Media Anthropology* » de l'Université Libre de Berlin. Nous avons souhaité instaurer un dialogue avec les artistes, chercheurs et étudiants de ce cursus autour des processus et des questionnements liés à leur démarche commune et différenciée. Dans cette dynamique, Chloé Faux et Côme Ledésert[6], deux diplômés de cette formation, furent invités à être membres de notre comité de sélection.

Ce projet fédère ainsi plusieurs équipes mais aussi plusieurs modalités d'intervention en alliant à la démarche anthropologique des recherches formelles sur le numérique, le langage de programmation et les outils mis au service de l'art numérique. Nous nous inscrivons donc dans une démarche innovante où les formes d'expressions artistiques seraient parties intégrantes des formes de restitutions. Nous renouvelons d'une certaine manière les réflexions proposées précédemment par Schneider et Wright[7] qui se concentraient sur les liens entre art et anthropologie ou encore les liens entre sociologie, sciences exactes et expérimentales et art. (Fourmentraux, 2012[8]).

Intimement liés, gestes et techniques constituent des modes d'accès au monde, à la connaissance de ses formes de vie comme à ses mises en question éthiques et politiques, qui rencontrent tout particulièrement les objets et les démarches des sciences humaines et sociales. Chercheurs, artistes, informaticiens inventent des modes d'appréhension de situations complexes et sollicitent aussi par leurs œuvres des rapports différents aux auditeurs, spectateurs, visiteurs, lecteurs. Croisant techniques et arts, des créateurs troublent et dépassent les frontières des disciplines et inventent des modes de production qui tentent d'adapter les écritures aux réalités polysémiques du monde (Schneider et Wright, 2010 ; Schneider et Pasqualino, 2014 ; Marcus, 1995, 2015).

Les modes de production de ces écritures mobilisent autrement les compétences de chacun, génèrent de nouvelles formes de collaboration et requièrent aussi des espaces-temps de réception collective inédits. Comme le démontre Antonio Cassili (2010), le terrain du numérique n'estompe en aucun cas l'expérience physique et encourage même des modalités d'interactions inédites.

6. Chloé Faux est doctorante à Columbia University et à l'EHESS. Côme Ledésert est doctorant à l'University of Westminster, Londres.
7. Arnd Schneider et Christopher Wright, *Between Art and Anthropology: Contemporary Ethnographic Practice*, Berg Publisher, 2010
8. Fourmentraux, Jean Paul *Art et science*, (dir.), CNRS Éditions, Coll. Les Essentiels d'Hermès, 2012

Face à ces enjeux, les recherches menées à la jonction entre anthropologie et numérique (Heather, Miller, 2012 ; Boellstorf, 2010 ; Cardon, 2009) révèlent les soubassements de l'ordre analogique et favorisent le renouvellement des questions propres aux modes de représentation. Chaque « mode de voir » produit un discours hégémonique sur le contexte dans lequel il se déploie (Grasseni, 2014). Pourtant certaines techniques, comme celle du numérique, offrent des compétences théoriques multiples et favorisent l'apparition d'espace d'expression. (Gibson 1979, Ingold, 2000). Bruno Bachimont évoque même les « machines fictionnantes »[9].

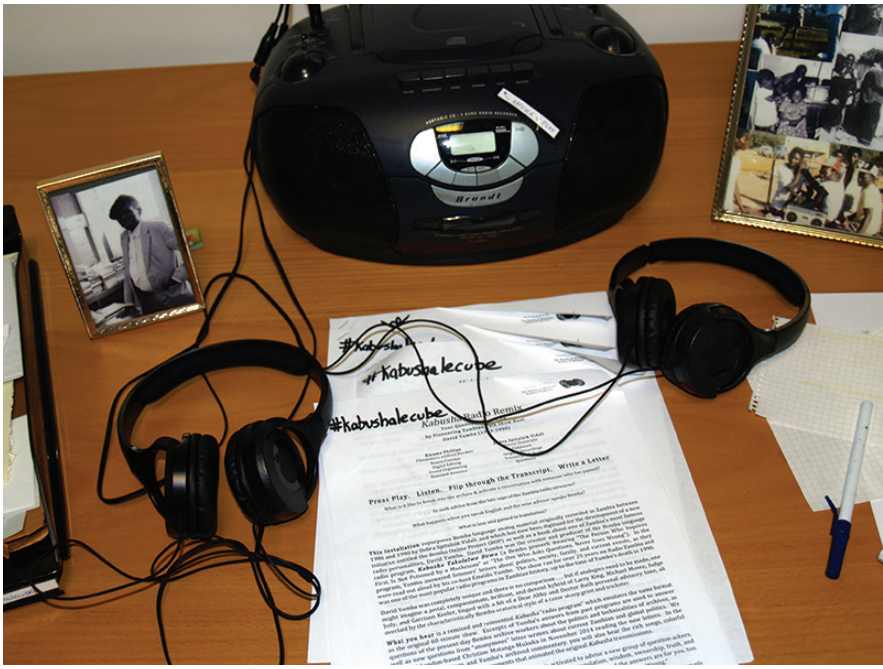
L'émergence de ces outils et supports numériques suscite de nombreuses réflexions autour de la place de la création dans la mise en scène de la science (Fourmentraux, 2014), la pérennité de ces œuvres multimédia et les réflexions épistémologiques autour des ces formes inédites de narrations.

En effet, le recours aux technologies numériques enrichit les problématiques scientifiques ou esthétiques/plastiques et donne vie à des approches hybridant création et recherche scientifique. Plusieurs chercheurs ont interrogé le franchissement de frontières entre approche scientifique et création artistique, à l'aune d'expériences communes qui, finalement, participent d'un même univers. Les créations artistiques et les recherches technologiques ne sont plus des domaines séparés, mais au contraire sont de plus en plus intriquées de sorte que « toute innovation au sein de l'un intéresse et infléchit le développement de l'autre » (Fourmentraux). Ces nouvelles formes d'interactions se répercutent sur la finalité même de ce qui est produit compte tenu des processus dynamiques mis en circulation.

Pour l'artiste et théoricien Marcos Novak, il s'agit d'une « esthétique apodictique » qui démontre par les formes mêmes des œuvres produites la démarche et le raisonnement des artistes/scientifiques. Il propose le concept de transvergence (M. Novak, 2015) et sollicite chercheurs, réalisateurs, plasticiens, ingénieurs, praticiens du numérique à avancer non dans le souci de prolonger des lignes de fuite déjà tracées mais d'ouvrir résolument de nouveaux champs d'expertise et d'innovation. Il s'agit pour cette communauté « d'artistes de laboratoire »[10] de confronter outils, pratiques, représentations, réalisations pour inventer de nouveaux champs de recherche, bouleversant ainsi la division du travail classique entre expression artistique, production scientifique et intervention technique.

Lors de cette quatrième édition, Le Cube et *Les Écrans de la Liberté* ont proposé un espace de rencontres et d'échanges entre cinéastes, artistes, informaticiens et chercheurs en sciences sociales. Certains chercheurs ont adapté leurs écritures aux réalités polysémiques du monde contemporain et sollicité ainsi de nouvelles relations aux auditeurs, spectateurs, visiteurs, acteurs et témoins de ces réalités.

Nous pouvons citer à titre d'exemple l'installation « *Kabusha Radio Remix, Your Questions Answered by Pioneering Zambian Talk Show Host David Yumba (1923-1990)* », conçue par Debra Spitulnik Vidali, anthropologue à *Emory University* et réalisée par Kwame Philips de *Filmmakers Without Borders*. Ce projet provoque questionnement et bouleversement autour de la notion d'archives, de leur constitution et de leur recréation à partir de matériaux sonores enregistrés entre 1986 et 1990 à la radio zambienne. Ce projet induit de nouvelles relations entre le local et le global, le passé et le présent, les participants et les témoins.



Broadcaster, listener, and archivist crossing frontiers in the Kabusha Radio Remix digital ethnography installation
© Kwame Phillips

Le travail de Barbara Palomino « *Cross Patterns : Path to be able to return* »[11] est une installation interactive et multimédia inspirée par les dessins géométriques et les chants des indiens Shipibo-Conibo, à partir d'une tradition inventée par une anthropologue, Angelika Gebhart-Sayer. Elle propose que les sons puissent être entendus visuellement et que les dessins géométriques soient perçus acoustiquement, comme si les lignes, qui forment les motifs sur les textiles, étaient elles-mêmes des lignes de son.

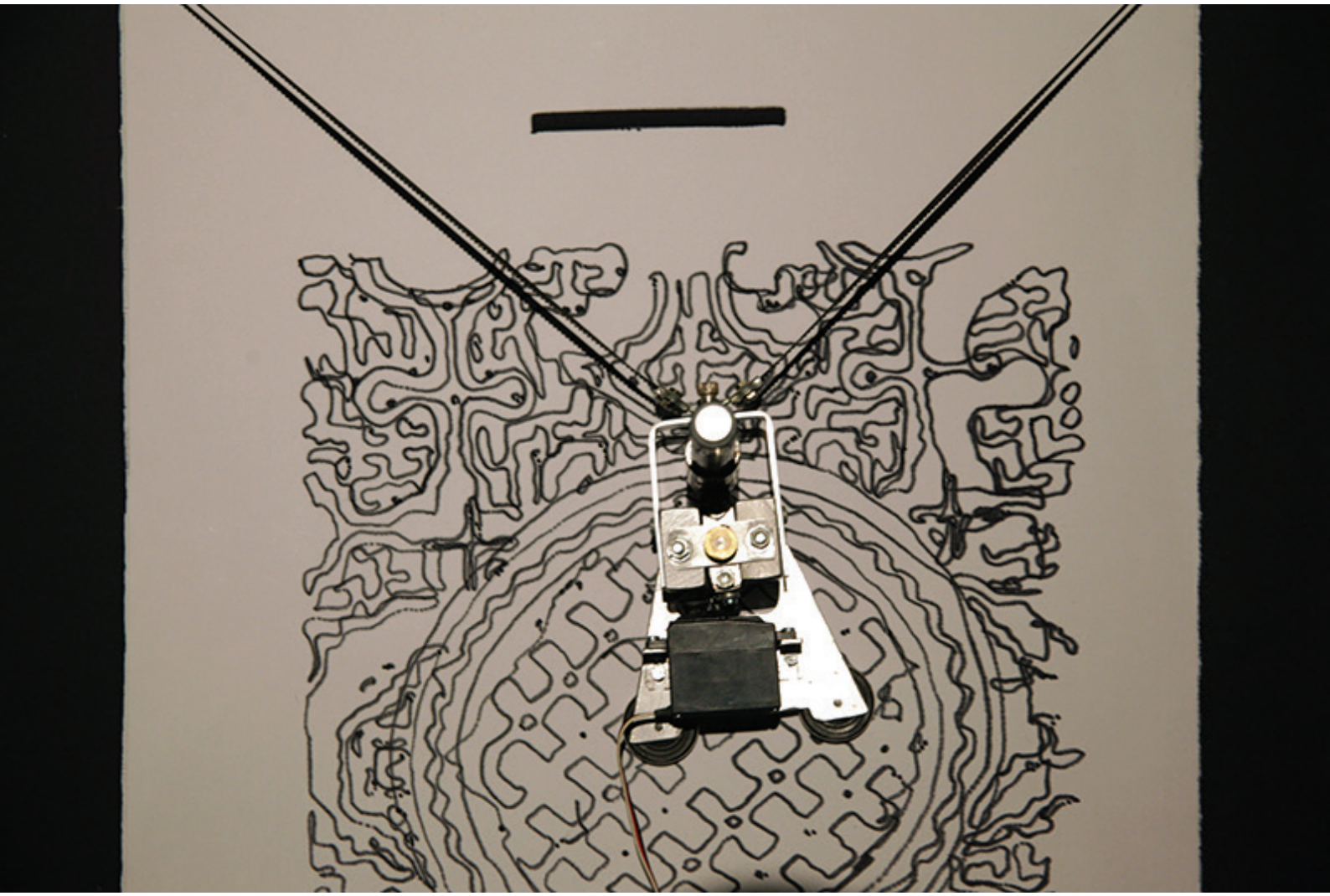
« *Amexica Skin* » est une installation interactive et multimédia, du Collectif *Giga Circus Media Art Group*. Ce travail offre une représentation de la zone frontalière entre le Mexique et les États-Unis qui s'étend de Matamoros à Tijuana, soit 3 200 kilomètres de long, sur environ 300 kilomètres de large, que Sylvie Marchand[12] et Lionel Camburet ont parcourus pendant 6 mois

9. La technique devient fictionnante dans la mesure où non seulement elle permet de réaliser ce qui est planifié mais où elle devient elle-même une machine ou un dispositif à produire de la fiction. Ce que la nature symbolique nous rappelle, c'est le pouvoir indéfiniment créateur de pensées des techniques d'inscription ! Avant de créer des chimères, « les techniques d'inscription créent de l'impensé mais non de l'impensable. Le chimérique vient en second temps quand la création de l'inscription qui donne à penser devient la création de l'objet qui est pensé en donnant corps au sens » B.Bachimont, *Arts et Sciences du Numérique*, HDR, UTC, 2004.
10. Titre de l'ouvrage de Jean Paul Fourmentraux, *Artistes de laboratoire, Recherche et création à l'ère numérique*, Paris Editions Hermann, 2011.
11. Artiste visuelle brésilienne-chilienne, son parcours artistique est fortement lié à l'audiovisuel et à la création numérique. Cette installation, créée en 2015, a été coproduite avec Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains et en collaboration avec l'Association Shäne et Metalunet.
12. Sylvie Marchand, auteure, réalisatrice, ethnologue, fédère la Cie *Gigacircus*. Elle dirige l'atelier de recherche et création "Art et Anthropologie" à l'EESI (*European School of the Arts*), Poitiers (France).

en accompagnant les migrants vers le Nord. Installation conçue à partir du concept du nœud de Möbius, ce projet évoque le passage de la frontière comme un chemin d'épreuves et rappelle les questions anthropologiques et esthétiques que pose la mutation des formes de mobilités humaines contemporaines.

Ces exemples nous permettent de saisir la manière dont ces écritures visuelles, sonores, corporelles et médiatiques prennent en considération les réalités infinies du monde, les modalités de leur présence dans nos vies, et en donnent une lecture tout en s'inspirant des nouvelles opportunités offertes par les technologies numériques. De nouveaux acteurs viennent révéler, valoriser ou interroger ces espaces de recherche tout en introduisant des perceptions singulières des espaces où trajectoires individuelles et destins collectifs se croisent, se heurtent ou s'enrichissent mutuellement.

contact&info
▶ Nadine Wanono, IMAf
nadine.wanono@cnrs.fr



Bárbara Palomino Ruiz. CROSS PATTERNS: PATHS TO BE ABLE TO RETURN. Multimedia and interactive installation.
Produced by Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains and with the support of Association Shäne, Collective Metalu (France) and FONDART, Becas y Pasantías (Chile), 2015.