



AUX FUTURS ANCESTRAUX

Des savoirs ancestraux au numérique

Commissariat : Isabelle Arvers

Du 26 Janvier au 12 Mars 2023

Salle d'exposition de Guyancourt

INFOS PRATIQUES

Du 26 janvier au 12 mars 2023

Vernissage : mercredi 25 janvier à partir de 18 h 30

Avec hors d'oeuvre préparé par la maison de quartier Théodore-Monod.

ADRESSE

Salle d'Exposition

11, place Pierre-Bérégovoy

(Quartier de Villaroy) Guyancourt

Accès par la médiathèque Jean-Rousselot

ENTREE LIBRE

Mardi et vendredi de 16 h à 19 h

Mercredi et samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 18 h

Dimanche de 10 h à 13 h

ACTIVITÉS AUTOUR DE L'EXPO

Samedi 28 janvier à 11 h : Conférence

« La décolonisation de l'art et des jeux vidéos » avec Isabelle Arvers

Samedi 28 janvier à partir de 14 h 30 : Atelier

Atelier de création d'une exposition virtuelle à partir des oeuvres de l'artothèque avec Isabelle Arvers. Inscriptions auprès du Centre social du Pont du Rouitoir.

Aux futurs ancestraux

Des savoirs ancestraux au numérique

Commissariat : Isabelle Arvers

Le marché mondial des jeux est encore dominé par l'Europe, les États-Unis et le Japon. L'exposition « Aux futurs ancestraux » adopte une perspective décoloniale 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»** (Eduardo Kohn). « 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.» (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.**

Isabelle Arvers est une artiste et commissaire d'exposition française dont les recherches portent sur l'interaction entre l'art et les jeux vidéo. Elle étudie les implications artistiques, éthiques et critiques du jeu numérique, et explore le potentiel créatif du piratage des jeux vidéo. En tant que commissaire d'exposition, elle se concentre sur les jeux vidéo comme moyen d'expression pour les artistes. En 2019, elle fait un tour du monde de l'art et des jeux dans les pays non occidentaux pour promouvoir les notions de diversité de genre et de sexualité, ainsi que d'origine géographique, en se concentrant sur les pratiques queer, féministes et décoloniales. Site web: www.isabellearvers.com

Matajuegos

Matajuegos est une coopérative argentine de jeu indépendant, qui crée des jeux latino-américains ouvrant des perspectives sociales, politiques et culturelles. Formé en 2015 par Santiago Franzani et Pablo F. Quarta, le groupe explore les problématiques de travail, de genre, d'art, de politique et d'**identité régionale**.

Jeu vidéo documentaire traitant de la crise climatique, **Atuel** est né en complément du film documentaire du même nom, qui s'intéresse 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 que constituent le changement climatique et la préservation du paysage.

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, les joueur.euses sont notamment invité.e.s 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'interconnection 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.



Vue de Atuel, Matajuegos, Argentine, jeu vidéo, 2022



Vue de Atuel, Matajuegos, Argentine, jeu vidéo, 2022

Daniela Fernandez

Daniela Fernandez est illustratrice et conceptrice d'images et de sons argentine. 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 d'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 **autochtones** - comme le faisaient ses ancêtres, mais au travers des jeux vidéo.



Vue de Laidaxai, Daniela Fernandez, Argentine, jeu vidéo, 2021



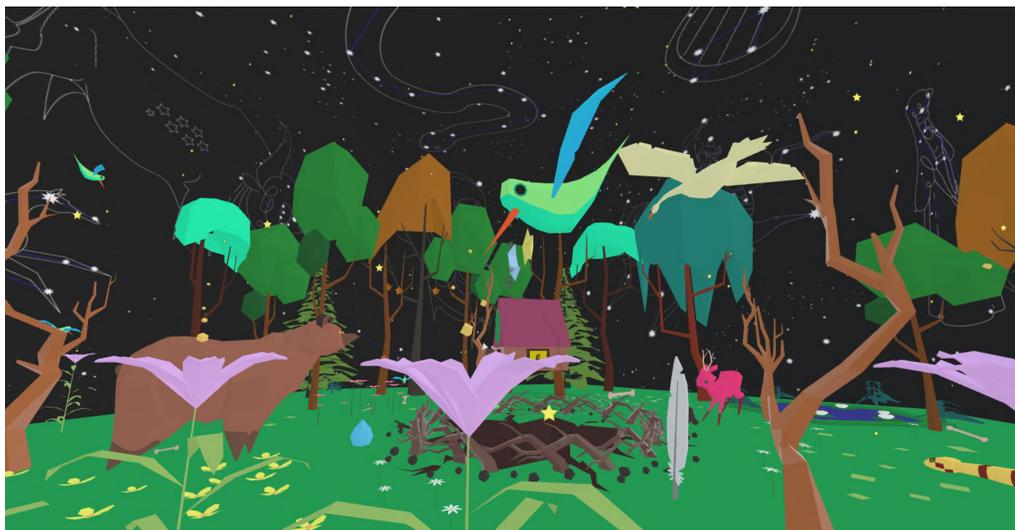
Vue de Laidaxai, Daniela Fernandez, Argentine, jeu vidéo, 2021

En 2020, elle 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 des membres de la communauté du 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.

Laura Palavecino

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 connaissances : la science, les histoires ancestrales et les sciences humaines. Artiste originaire de la banlieue de Buenos Aires en Argentine, Laura Palavecino 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 visible le contrôle des interfaces, l'information, la contemplation et la poésie visuelle.

High in the Sky and Beneath the Stars est un oeuvre composée d'une installation physique (espace matérialisé par un «cercle magique» dans lequel nous sommes invités à entrer) et un espace virtuel immersif. Conçue comme un paysage posthumain, l'oeuvre rassemble les quatre éléments symbolisés : l'eau, la terre, l'air et le feu.



Vue de High in the Sky and beneath the Stars, Laura Palavecino, Argentine, espace immersif en ligne, installation interactive, 2021



Vue de High in the Sky and beneath the Stars, Laura Palavecino, Argentine, jeu vidéo en ligne, installation interactive, 2021

Dans le paysage virtuel, plusieurs animaux se détachent sur fond de ciel étoilé : il s'agit de points cardinaux qui permettent de s'orienter dans le cosmos. Si ces espèces ont été choisies pour leur importance dans l'environnement ainsi que dans les histoires ancestrales racontées par les personnes natives d'Argentine, elles sont aussi les indicateurs de la santé des **écosystèmes** latino-américains actuellement menacés par la déforestation, la pollution, l'étalement urbain, la monoculture et le braconnage. Ils sont en outre une valeur sacrée dans certaines cultures natives, notamment chez les populations Quechuas, Guarani et Toba.

High in the Sky and Beneath the Stars nous fait entrer en connection avec le Cosmos et la vie sur Terre, tout en incarnant la barrière qui nous sépare de la nature telle qu'elle est pensée par la Modernité.

Henri Tauliaut

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 les Caraïbes, 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 caraïbéennes 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.»

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 afro-caribéennes issues du panthéon **vaudou** haïtien. Au second niveau qui se déroule sous l'eau, les joueur.se.s sont entraîné.e.s dans une quête pour découvrir le Vève des secrets cachés dans l'espace. Iels trouveront le navire Immamou, celui du dieu de l'océan Agwe pour les y emmener.



Vue de Water Divinity, Henri Tauliaut, Martinique, jeu vidéo, installation interactive, 2022

Eulalia de Valdenebro Cajiao

Artiste plasticienne Popayán (Colombie) née en 1978, Eulalia de Valdenebro Cajiao 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 3000 mètres d'altitude.

Eulalia De valdenebro Cajiao 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 dépendant.e.s de ce que les Modernes ont provoqué. Pour l'artiste, faire face à cette intrusion implique d'évaluer et d'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.

Dans **Frailejonmétrie 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 de l'illustration botanique et des 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 la série **Corpsperméables**, à travers un travail réalisé in situ.



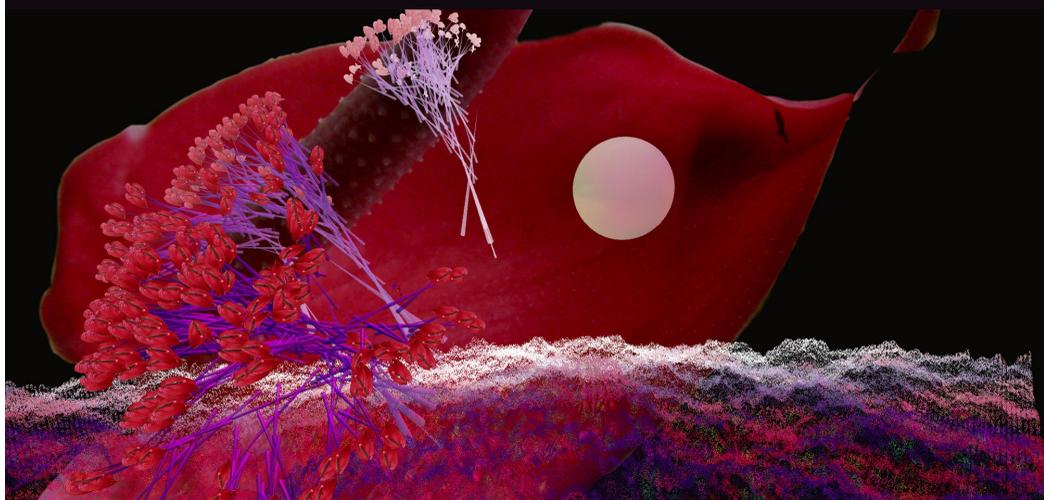
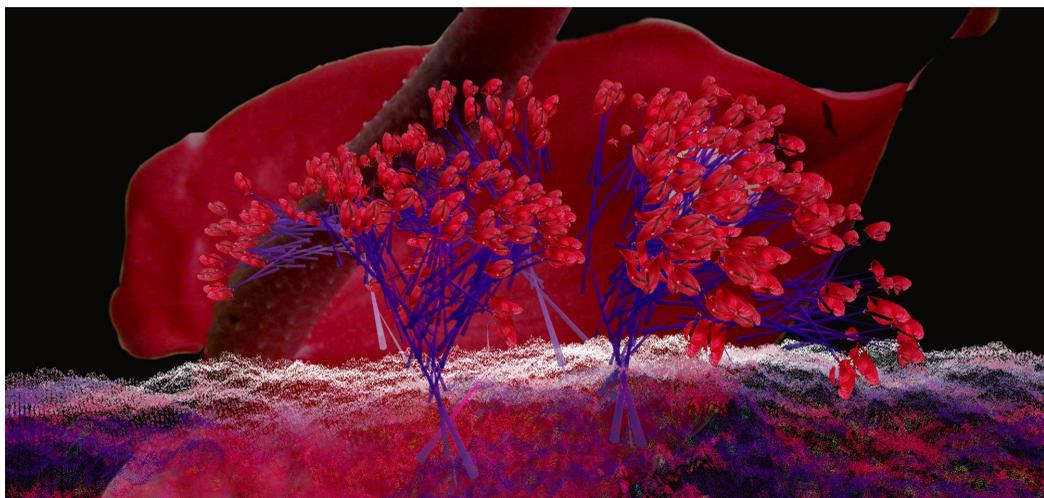
Frailejonetría Comparada Ech 1:1, Mapa De Relaciones Táctiles Ech1:1, Eulalia de Valdenebro Cajero, Colombie, dessin, 2020

Tania Fraga

Tania Fraga est une artiste informatique, 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 oeuvre.

À l'origine, Epicurus' Garden était une installation vidéo interactive et non répétitive, fondée sur les données mathématiques résultant de l'analyse de l'activité cérébrale de son spectateur grâce à un casque EEG (dispositif permettant de mesurer l'activité électrique du cerveau, électroencéphalogramme). Les comportements des végétaux présents dans la vidéo étaient ainsi 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 **ymbiose** où les comportements humains et virtuels se répondent.

Dans l'exposition Aux Futurs Ancestraux, la vidéo présentée n'est plus directement reliée à un cerveau humain au moyen d'un casque EEG. Programmés en Java, les comportements des végétaux du jardin d'Epicure résultent néanmoins de la tentative de l'artiste de composer un monde semblable, quoique simplifié, à la nature et à la vie : il s'agit de l'expression sonore et visuelle d'un univers mathématique fluide.



Vue de Epicurus' Garden, Tania Fraga, Brésil, installation vidéo générative, 2017

Mbaye Camara et Isabelle Arvers

Isabelle Arvers et Mbaye Camara se rencontrent en 2021. En 2022, ils commencent à élaborer un projet de documentaire autour des pouvoirs surnaturels et médicinaux des arbres, et commencent à mélanger leurs pratiques liées au jeu vidéo, à la peinture, aux installations végétales et à la réalisation de films 3D.

L'oeuvre **Infinitree** entame un dialogue entre savoirs ancestraux et savoirs scientifiques sur fond de communication entre les arbres, entre humains et non humains, dans une installation qui mêle peintures de jardins fantastiques, installation de calebasses, et machinima, film créé à partir de fragments d'univers virtuels, en l'occurrence d'un jeu vidéo.



Vue de Infinitree, Mbaye Camara, Isabelle Arvers, Machinima, peinture acrylique, calebasses, 2023



Vue de Infinittree, Mbaye Camara, Isabelle Arvers, Machinima, peinture acrylique, callebasses, 2023

En Wolof, Garab désigne l'arbre et le médicament. L'arbre nous nourrit, nous soigne, nous abrite et nous protège. Présentes sur cette terre depuis des millénaires, certaines espèces se retrouvent menacées du fait de l'urbanisation massive, de la surconsommation et de la surexploitation des économies. La pollution et le réchauffement climatique en sont les conséquences...

L'Adansonia, communément appelé baobab, participe à tous les aspects de la vie des êtres vivants qu'ils soient sociaux, politiques, culturels ou économiques. Il se trouve aujourd'hui menacé d'extinction. Celui qui a le pouvoir de nous construire peut donc aussi nous faire chuter... Sur les neuf espèces de Baobabs qui existent, trois sont actuellement menacées de disparition.

Alertés par ce phénomène qui s'accélère depuis dix ans, Isabelle Arvers et Mbaye Camara nous proposent un voyage au cœur des baobabs, pour nous rappeler l'importance de communiquer avec les arbres, de revenir à des relations équilibrées et de rester à l'écoute de ces savoirs et de ces pratiques.

Aniara Rodado

Chorégraphe, artiste et chercheuse, Aniara Rodado 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 techno-scientifique. La tendance à standardiser les diverses formes de vie, à toutes les échelles, touche aussi bien les corps que les alliances et les savoirs.

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 8000 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 esclavisées pendant des siècles dans les mines d'argent de Potosí. Elle n'a jamais été que le luxe des élites incas.

À travers cette oeuvre, 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.



Vue de Coca para comer, Aniara Rodado, Colombie, installation vidéo, tapis de feuilles, 2023