



HAL
open science

Protocole d'errance d'une forme

Francesca Cozzolino, Coralie Maurin, Kristina Solomoukha

► **To cite this version:**

Francesca Cozzolino, Coralie Maurin, Kristina Solomoukha. Protocole d'errance d'une forme. Ateliers d'anthropologie, 2024, Anthropologies plastiques, 54-55, 10.4000/12z06 . hal-04862394

HAL Id: hal-04862394

<https://hal.science/hal-04862394v1>

Submitted on 3 Jan 2025

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Ateliers d'anthropologie

Revue éditée par le Laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative

54-55 | 2024

Anthropologies plastiques

Protocole d'errance d'une forme

Une narration audiovisuelle issue d'une recherche autour de l'iconographie zapatiste

Wandering protocol of a form: An audio-visual narrative based on research into Zapatista iconography

FRANCESCA COZZOLINO, CORALIE MAURIN ET KRISTINA SOLOMOUKHA

<https://doi.org/10.4000/12z06>

Résumés

Français English

Ce texte retrace les étapes d'élaboration d'un film d'animation issu d'une recherche par l'image sur l'iconographie zapatiste s'appuyant sur une enquête ethnographique au Chiapas. Imaginée par une anthropologue, une artiste et une réalisatrice, cette narration audiovisuelle se construit comme une promenade virtuelle autour de familles d'images sur lesquelles sont reproduites différentes variantes de *caracol* – motif qui, se déclinant de la représentation de l'escargot à la spirale, incarne tout autant le passé maya que les idéaux zapatistes du présent. Nous présentons la manière dont ce film a pris forme à partir d'un dispositif interactif qui sert de scénario, les choix esthétiques et les principes de narration adoptés pour configurer cette écriture de la recherche qui se veut avant tout une expérience sensible offrant plusieurs chemins heuristiques et spéculatifs au sein d'un corpus d'images.

This text looks back at the developmental stages of an animated short film that grew out of image-based research into Zapatista iconography, grounded in an ethnographic investigation in Chiapas. Designed by an anthropologist, an artist, and a filmmaker, this audio-visual narrative is built like a virtual trip through different groups of images in which different variants of the *caracol* are shown—a motif that, ranging from the representation of the snail shell to the spiral, embodies both the Maya past and the Zapatista ideals of the present. We present the way this film took shape through an interactive device that serves as a script, as well as the aesthetic choices and narrative principles adopted to configure this research conceived as a sensory experience opening several heuristic and speculative paths through collection of images.



Entrées d'index

Mots-clés : caracol, images, zapatisme, film d'animation, recherche-cr ation

Keywords: caracol, images, Zapatismo, animated short film, research-creation, Mexico, Chiapas

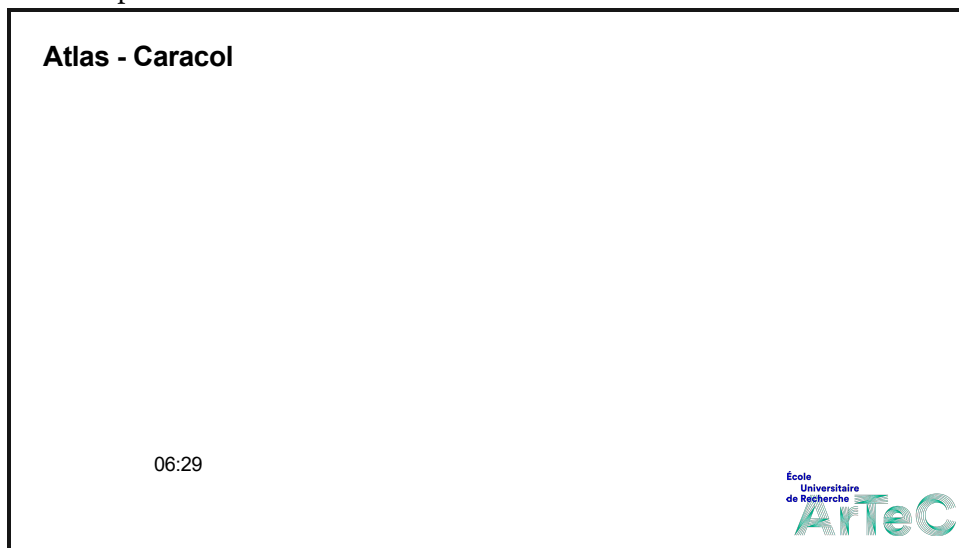
G ographique : Mexique, Chiapas

Texte int gral

Un projet de recherche-cr ation par l'image

- 1 Ce texte introduit et pr sente un court film d'animation intitul  *Caracol : protocole d'errance d'une forme*. R alis  par Coralie Maurin, ce film est le prolongement d'une enqu te ethnographique au Chiapas et d'une recherche visuelle sur l'iconographie zapatiste men e par Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha, respectivement anthropologue et artiste (Cozzolino et Solomoukha, 2022). Plus sp cifiquement, ce film propose une exploration originale d'un atlas visuel interactif, compos  d'images issues de diff rentes sources, temporalit s et r gimes d'historicit , cr   par l'anthropologue et l'artiste¹.

Caracol : protocole d'errance d'une forme



R alisation Coralie Maurin

Cr dits : Tous droits r serv s

URL : <https://vimeo.com/913246176>

- 2 En s'inspirant de l'*Atlas mn mosyne* d'Aby Warburg (2012) et de sa m thode, Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha ont con u un atlas, une constellation d'images, o  se r p tent deux motifs qui tendent   se confondre : le *caracol*², une forme graphique qui convoque pour les zapatistes l'imagerie d'un faire politique qui se veut « lent » (en opposition   l'id e de progr s capitaliste), et l'escargot marin, ou *concha*, que l'on retrouve dans le syst me symbolique et iconographique des Mayas anciens. Ces motifs, se d clinant de la repr sentation de l'escargot   la spirale et   la conque de mer, incarnent tout autant le pass  maya que les id aux zapatistes du pr sent (Gossen, 1996 ;



Benjamin, 2000 ; Urban, 2007). Initialement le corpus a été organisé à partir de deux formes utilisées dans des broderies zapatistes : l'escargot et la spirale. Puis, ces images ont été associées à d'autres qui reprennent ces mêmes motifs visuels : des images présentes dans des sites archéologiques mayas, des codex et des collections muséales de l'antiquité mésoaméricaine.

- 3 Au niveau iconographique, l'ambition était de faire émerger des « associations significatives » au sein de ces différentes cultures visuelles par l'établissement d'« effets de voisinage » et de ressemblances formelle ou symbolique autour du *caracol* qui constitue le « noyau dur » de cette continuité culturelle (López Austin, 2001 : 59). Au niveau anthropologique, il s'est agi, par l'atlas, d'une part, d'interroger la façon dont une culture produit les images constitutives de son identité visuelle et politique, et, d'autre part, de traduire graphiquement le raisonnement analogique qui postule l'existence d'une continuité culturelle entre le passé et le présent dans une aire donnée (Kubler, 1972 ; Dehouve, 2020). Ainsi cette recherche par l'image ambitionnait de mettre à l'épreuve tout autant les survivances sémiotiques et formelles d'un motif iconographique que les disjonctions qui se produisent lorsqu'une forme visuelle acquiert des significations différentes dans le temps.
- 4 Par la suite, c'est pour proposer une expérience sensible du fonctionnement de cet atlas numérique, qu'a été réalisé un court film d'animation au sein duquel un personnage, la « forme caracol », propose une promenade visuelle et, ce faisant, plusieurs chemins de lecture heuristique de l'atlas. L'objectif du présent texte est de revenir sur le processus de fabrication de cette autre forme de narration par l'image et d'exposer les choix esthétiques et éditoriaux qui la caractérisent.

De l'atlas interactif au film d'animation : concevoir un espace de médiation des imaginaires

- 5 Initialement, l'artiste et réalisatrice Coralie Maurin a été invitée à concevoir une courte narration audiovisuelle ayant vocation à expliquer la manière de naviguer dans l'atlas interactif pour en explorer les images.
- 6 Visuellement, l'atlas est un espace numérique composé de groupes de photos d'objets (des broderies, des dessins, des peintures murales, etc.) associées en fonction de la ressemblance formelle de leurs différents motifs iconographiques ; ces images, dans lesquelles il est possible de zoomer de façon à en examiner les détails, sont positionnées sur un fond noir et dotées d'une couleur spécifique pour identifier leurs auteurs (Mayas anciens en vert ; zapatistes en bleu ; sympathisants des zapatistes en violet). Les images sont ainsi réunies en « familles » de motifs (la spirale, l'escargot, la conque, la double spirale), ceux-ci sont tracés en lignes blanches et fines derrière les images réunies de façon à délimiter les « territoires » sémantiques et symboliques auxquels elles appartiennent (ill. 1).

ILL. 1 – Niveau 2 de l'interface zoomable Atlas-caracol





Crédit : Silvia Dore, avec son aimable autorisation

L'effet créé est celui d'une carte constituée d'archipels d'images. Les espaces entre les motifs ne sont pas cloisonnés et les juxtapositions d'images créent des variations progressives de formes, par glissement d'un motif à l'autre. Par exemple, en explorant l'atlas, on passe du motif de la *concha* marina à celui du personnage qui souffle dans la conque et émet des sons, à un motif qui symbolise la parole présent dans les codex (souvent représenté par une « virgule de la parole »³). Ainsi, l'atlas propose une promenade visuelle (d'un motif à l'autre), géographique (d'un territoire à l'autre) et temporelle (d'une époque à l'autre).

7 Lorsque la réalisatrice a commencé à travailler sur ce dispositif visuel pour concevoir le film, elle a pointé la force poétique qui se dégageait de l'expérience de ces mouvements de la pensée et de l'imaginaire au cœur des images de l'atlas : la sensation de parcourir des milliers de kilomètres et des centaines d'années en un battement de cils et la possibilité d'imaginer les connexions possibles ou rêvées entre ces formes ou, de façon plus prégnante encore, le plaisir ressenti à parcourir un rêve et à se l'approprier.

8 Cette sensation, directement provoquée par l'exploration de l'atlas, pourrait se rapprocher de celle de l'expérience esthétique telle qu'elle a été définie par Jean-Marie Schaeffer. En effet, Schaeffer pose l'hypothèse que « l'expérience esthétique fait partie des modalités de l'expérience commune du monde [...] qui exploite le répertoire commun de nos ressources attentionnelles, émotives et hédoniques » (2015 : 12). Par l'expérience esthétique, l'individu adopte une « attitude intentionnelle particulière face à des objets et événements pouvant appartenir à des catégories ontologiques les plus diverses » (*ibid.* : 44). Ainsi, l'expérience que nous faisons de notre environnement dans son ensemble dépend de la nature de l'attention que nous lui portons. Le « régime esthétique », tel qu'il a été défini par Schaeffer, se caractérise par un « surinvestissement attentionnel » des stimuli qui nous parviennent, lequel nous donne accès à des strates de réflexion en nous-mêmes. Les focalisations successives sont ainsi motivées par le plaisir de ressentir et d'accéder à ces dimensions de soi.

9 Coralie Maurin, la réalisatrice, a alors décidé de restituer, à travers le film, sa propre expérience esthétique éprouvée lors de la découverte de l'atlas. Cette expérience a cependant été induite par la façon dont Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha envisageaient l'atlas : un espace de « médiation des imaginaires ». Cet espace — surface de stimulation sensible et sensorielle autant que terrain de recherche — a en effet été



conçu comme une invitation à entretenir avec les images regroupées une relation toute particulière, une relation d'*empathie*, pour le dire avec les mots du philosophe esthéticien Robert Vischer — pour lui, l'empathie (*einfihlung*) « désigne la relation esthétique qu'un sujet peut entretenir avec un objet, une œuvre d'art, le monde environnant » (Caliandro, 2004 : 791) —, relation caractérisée par la double posture du sujet qui projette une part de lui-même tout en s'immergeant jusqu'à l'oubli de soi dans l'altérité. L'atlas est donc une invitation à entrer esthétiquement dans le monde commun bâti par l'anthropologue et l'artiste.

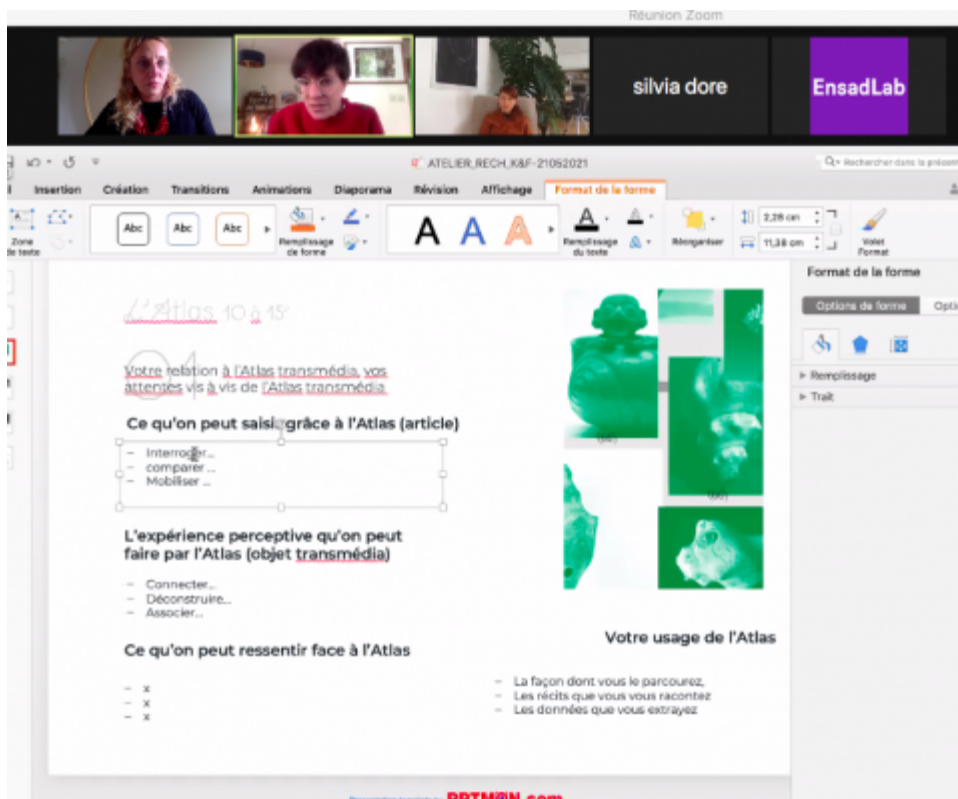
- 10 Parce que le médium cinématographique, et plus particulièrement le film d'animation, permet d'activer des postures de projection de soi et d'immersion face à des représentations de l'altérité, Coralie Maurin a donc imaginé le film *Caracol. Protocole d'errance d'une forme* comme une restitution sensible et subjective d'une expérience esthétique provoquée par la rencontre avec l'atlas numérique en proposant une déambulation virtuelle et animée en son sein. À la suite de cette proposition, Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha ont décidé de faire un pas de côté quant à leur objectif initial (produire un mode d'emploi visuel de l'atlas) et de se laisser guider par un nouveau processus de création.

Comment le film d'animation prend forme

- 11 Pour engager ce travail de création, Coralie Maurin a proposé une démarche en plusieurs étapes. Dans un premier temps, elle a organisé une série d'ateliers lors desquels Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha ont été amenées à interroger leurs attentes par rapport à l'atlas, le type d'expériences qu'elles imaginaient provoquer (ill. 2). Elle les a ensuite amenées à explorer leurs propres imaginaires esthétique et poétique en relation à cet objet : en y réfléchissant par images, par mots-clés (archipel, amas de galaxies...), ou en personnifiant l'atlas, comme si celui-ci pouvait parler et imaginant ce qu'il aurait à dire, et avec quelle(s) voix. Par exemple, une des images venues à l'esprit était celle d'un concierge, qui peut avoir des connaissances très spécifiques sur chacun des habitants d'un immeuble, mais qui peut aussi sauter d'un sujet à l'autre, se mettre subitement à parler de la pluie et du beau temps. Enfin, elle a interrogé ses collègues sur les pistes d'interprétation des images qu'elles avaient été tentées de suivre, les chemins spéculatifs qu'elles avaient empruntés et qui les avaient particulièrement animées. Ces ateliers ont ainsi fait émerger une matière imaginaire dense et riche qui a servi de base de travail pour Coralie Maurin. Dans un deuxième temps, la réalisatrice est revenue vers l'anthropologue et l'artiste avec plusieurs idées de synopsis et de narrations. Parmi celles qu'elle a proposées, l'une d'entre elles a été retenue à l'unanimité : au cœur de l'atlas, la forme du *caracol* agirait comme le guide d'une déambulation spéculative à la recherche d'images qui lui ressemblent.

ILL. 2 – Capture d'écran d'une séance de l'atelier éditorial « En quête d'images », mai 2021





12 En s'appuyant ensuite sur les retours d'expérience de spécialistes conviés à explorer virtuellement l'atlas lors d'ateliers de création éditoriale⁴, la réalisatrice a construit un récit dans lequel la forme caracol interroge ses origines et son devenir tout en invitant le visiteur à suivre sa quête. L'idée d'une parole sur l'atlas, émise par une voix incarnée au cœur de l'atlas lui-même, a séduit toute l'équipe, car elle permet à la fois d'affiner l'identité esthétique et plastique de cet atlas, représenté par le personnage du *caracol*, et d'exposer la démarche de recherche mise en place.

13 L'écriture du monologue de la forme *caracol* s'est faite en parallèle de la construction de la narration du film. Pour signifier les mouvements de sa pensée, qui fonctionne soit par successions logiques, soit par associations d'idées, il a été décidé d'alterner glissements de cadre (passages d'un groupe d'images à un autre) et ruptures de cadre (sauts d'un groupe d'images à un autre). Aussi, à l'image du regard qui se pose avec insistance sur des détails — alors que les pensées s'éclairent et se déploient —, nous avons identifié des zones de l'atlas sur lesquelles le cadre cinématographique viendrait se poser pour dévoiler un nouvel indice spéculatif sur l'existence de la forme. Le *caracol* venait ainsi « mettre en intrigue » (Ricoeur, 1985) les différentes hypothèses de ressemblance entre les images présentées dans l'espace fictif de l'atlas.

14 La voix du personnage Caracol, quant à elle, a été un point saillant de nos discussions : puisqu'elle incarnait nos spéculations, il nous semblait cohérent qu'elle nous ressemble, qu'elle émane de nous. Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha parlant toutes deux français, mais avec un accent, il a été décidé de confier l'interprétation de la voix de la forme caracol à Coralie Maurin (en outre, pour des questions d'accessibilité et de diffusion du film en France et au Mexique, nous avons pris le parti d'enregistrer et de monter deux versions, une en français et une en espagnol ; la voix espagnole a été interprétée par Angeles Alonso Espinosa⁵).

15 La manière dont l'interprétation de la voix s'est faite était guidée par Kristina Solomoukha, qui expliquait ainsi sa vision du dispositif : « Je me projette dans un espace immense et où en même temps on ne peut pas faire beaucoup de bruit. » En suivant cette idée, la réalisatrice a choisi une manière de parler extrêmement douce et



très apaisée et « où pourtant il y a quand même une sensation d'espace gigantesque, qui rappelle peut-être à la fois la bibliothèque, mais aussi le cosmos et une très grande étendue d'eau »⁶.

- 16 La qualité sonore de cet espace a été travaillée au montage et au mixage, en particulier pour un passage du film, quand, du silence, émergent des sons lointains de conques, figurant l'idée qu'on pourrait se faire du son d'une conque à l'époque de l'antiquité mésoaméricaine en observant des images de conques sculptées.

Les choix esthétiques et les principes narratifs du film

- 17 L'objectif du film étant de restituer une expérience sensible, la question centrale qui s'est rapidement posée à nous a été la suivante : comment restituer par le son et l'image animée cette expérience ? Pour concevoir le film, nous nous sommes inspirées des réflexions sur la narration cinématographique d'Andrei Tarkovski (2014). En effet, selon lui, il existe « une manière de traiter le matériau cinématographique qui sait mettre à nu la logique d'une pensée. C'est elle qui va alors déterminer la suite des séquences et leur montage. [...] Et je crois la démarche poétique plus proche de cette pensée, donc de la vie elle-même, que ne le sont les règles de la dramaturgie traditionnelle » (*ibid.* : 6).
- 18 Cette démarche nous a guidées dans l'idée d'une immersion dans un parcours visuel d'une image à l'autre, du très gros plan ou plan général, ou encore de la fusion d'un tout au découpage d'un détail. En cela, le montage viendrait soutenir l'association d'une perception et d'une pensée s'éclairant et se répondant grâce aux associations visuelles qu'il produit. Ainsi, plutôt que de faire parler l'artiste et la chercheuse sur leur travail, ou de provoquer un commentaire qui mettrait à distance de l'expérience sensorielle et conceptuelle de leur démarche, le film fait appel à une figure littéraire : la prosopopée. Par celle-ci, la réalisatrice fait parler une abstraction personnifiée (la mémoire de la forme du *caracol*) afin de matérialiser la démarche de l'anthropologue et de l'artiste. L'objectif est de provoquer une sensation de familiarité du spectateur avec le personnage pour qu'il rentre en relation d'empathie (*cf. supra* et Caliandro, 2004 : 791) avec les enjeux de la recherche.
- 19 L'usage de la prosopopée est apparu évident en observant les peintures et les broderies zapatistes, comme les sculptures et les fresques mayas où le caracol est personnifié en lui attribuant des caractéristiques humaines et où il est représenté avec des textes énoncés depuis la bouche et de la coquille (ill. 3). Parce que les images appellent à leur prêter une voix, nous avons décidé de donner la parole à l'image du *caracol* et de faire de lui le narrateur.

ILL. 3 – Peinture réalisée par Omar, Chiapas, janvier 2014





Source : <https://web.archive.org/web/20211016075558/https://schoolsforchiapas.org/store/artesania/paintings/caracol-iv-stretched-painting/> (consulté le 21 juin 2024), avec leur aimable autorisation

20 Nous nous sommes en outre inspirées des figures mythiques et prosopopéiques que l'on peut retrouver dans un grand nombre de contes, de récits poétiques et mythologiques. Plus particulièrement, nous avons à l'esprit le personnage de Don Durito de la selva Lacandona (au Chiapas), un personnage qui incarne la plume du sous-commandant Marcos lorsque ce dernier transmet des communiqués aux journaux mexicains et espagnols⁷. Dans ses écrits philosophiques et poétiques, le sous-commandant Marcos fait d'un scarabée personnifié le porte-parole de son programme politique.

21 De plus, nous avons fait le choix d'immerger le spectateur du film dans un contexte énigmatique, déjà proposé par l'atlas même, où les images sont présentées sans indications textuelles (légendes ou informations sur les sources). Pour rappel, dans l'atlas, l'orientation contextuelle du spectateur est assurée par des codes couleurs élémentaires qui permettent d'identifier les auteurs des images (bleu pour les zapatistes, violet pour les sympathisants et vert pour les Mayas anciens) et de les situer dans un contexte historique appartenant à la fois au passé et au présent : de cette façon,



l'atlas interroge et donne à voir des circulations et des transformations transhistoriques entre des images issues de sites archéologiques mayas, de codex, de collections muséales préhispaniques et d'artefacts zapatistes. Cette dynamique de mise en écho des images constitue la clé de l'expérience sensible proposée au spectateur et nous souhaitons ne pas l'alourdir par des explications ou des interprétations venant la surcharger de significations. Il nous semblait important, au contraire, de construire le film comme l'espace-temps de la rencontre avec les images dont les significations restaient suffisamment ouvertes pour permettre l'émergence de liaisons spéculatives.

22 Et, enfin, nous nous sommes appuyées sur la démarche épistémologique utilisée par Francesca Cozzolino et Kristina Solomoukha pour construire la narration visuelle permettant de passer d'une image à l'autre dans l'atlas : du *caracol* à la spirale puis à la *concha* marine, et puis au souffleur de coquillage pour arriver enfin sur la double spirale. En effet, les conventions de dévoilement des problématiques, des hypothèses, des découvertes que propose le format de l'enquête se révèlent être des outils narratifs permettant d'engager le spectateur, de l'embarquer dans des pistes heuristiques en « temps réel ».

Des formes de narration plastiques pour produire une connaissance sensible

23 La réalisation de ce film, avec la création du personnage Caracol, s'inscrit dans la lignée d'expériences de narration visuelles qui, pour le dire avec les mots de Francis Ponge (1942), prennent le parti des choses. Des expériences en ce sens avaient été conduites au sein d'EnsadLab dans un workshop sur la « démo »⁸ réunissant des chercheurs en art et en design, ainsi que des anthropologues (membres du groupe Créalab⁹), autour de la production de formes de narration qui s'apparentent à la démonstration par images et au théâtre d'objets¹⁰ (ill. 4). Nous cherchions à éprouver empiriquement le paradigme théorique des nouveaux matérialismes (Bennett, 2010 ; Daston, 2004 ; Morton, 2013) qui, en attribuant une vitalité aux objets, ont contribué à déconstruire une fois de plus des découpages anciens du monde : objet/sujet, humain/non-humain.

ILL. 4 – Une image du workshop « Démonstration et narrativité des objets », EnsadLab, Paris, décembre 2016





Cliché Samuel Bianchini, avec son aimable autorisation

Pour ce faire, nous avons décidé de construire des formes de narration performatives, sur le modèle de la démo, à partir de nos objets empiriques, en les laissant parler par eux-mêmes avec des mises en scène inspirées par les travaux de Claude Rosental sur la démonstration (2009 et 2019) et ceux d'artistes, comme Étienne Cliquet¹¹.

24 Ces expériences constituent la toile de fond du processus de création que nous venons de décrire dont l'ambition était de produire une forme de connaissance reliant les domaines du social et du sensible (Laplantine, 2021) et d'ouvrir la voie à une nouvelle approche spéculative de la recherche en sciences sociales qui privilégie l'expérience par l'art (Dewey, 2010).

25 L'atlas-caracol, dans ses formes numériques et audiovisuelles, est le résultat d'un cheminement méthodologique et épistémologique qui s'inscrit lui aussi dans une spirale. L'articulation des différents types de rendus que nous avons tirés de cette recherche-crédation par l'image nous amène à constater aujourd'hui que la production d'une forme (de l'article à l'atlas numérique au film d'animation) vient éclairer l'autre. Si les « expériences heuristiques » de l'atlas numérique et du film ne sont pas les mêmes, l'une informe l'autre. En effet, l'internaute, invité à faire des rapprochements entre les images de l'atlas numérique et à explorer les « archipels visuels » distribués sur l'écran, éprouve une expérience esthétique particulière en construisant son propre cheminement dans les images. Celui-ci est toujours unique, dans la mesure où les métadonnées correspondant aux images ne s'affichent pas et que, en conséquence, le visiteur ne peut s'appuyer que sur des repères visuels et graphiques (le code couleur, les silhouettes dessinant les « familles iconographiques »).

26 Le film, quant à lui, permet de suivre un cheminement heuristique particulier de l'artiste et de l'anthropologue : il propose « une visite guidée », un enchaînement motivé et construit d'une image à d'autres images. Tout en prenant la forme d'une « mise en intrigue », portée par des informations ethnographiques ou linguistiques, ce cheminement donne une profondeur (ou une épaisseur sémantique) qui va au-delà de la simple juxtaposition des images et des ressemblances formelles. Le film participe ainsi de la construction de l'Atlas, dans la mesure où il le rend compréhensible, tout comme l'article de style académique (Cozzolino et Solomoukha, 2022) contribue à son tour à



éclairer à la fois l'atlas et le film lui-même. En passant d'une forme à l'autre nous passons d'une logique d'agencement des éléments visuels à une autre.

27 Notre expérience a pris un nouveau et dernier tour en septembre 2022 lorsque les différentes formes de notre recherche-crédation ont été présentées dans une exposition qui s'est tenue dans un espace culturel à San Cristobal de Las Casas au Chiapas, là où nous avons mené notre enquête¹² (ill. 5). Cette installation-exposition est la dernière forme de cette recherche qui s'est déployée en spirale et qui, depuis le début, s'est proposé d'expérimenter des manières de mettre en espace tout autant des images et des concepts que les relations qui s'établissent entre eux. En jouant sur les échelles, les unités de comparaison et les associations d'images, nous avons voulu mettre en œuvre une connaissance qui déplace le rapport du visuel à l'objectivité de l'analyse scientifique et vise l'émergence de voies heuristiques par l'image.

ILL. 5 – Exposition Atlas-Caracol à la galerie MUY, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, Mexique, 2022



Clichés Kristina Solomoukha

Bibliographie

BASCHET, Jérôme

2005 *La rébellion zapatiste : insurrection indienne et résistance planétaire* (Paris, Champs-Flammarion).

BENJAMIN, Thomas

2000 A time of reconquest : History, the Maya revival, and the Zapatista rebellion in Chiapas, *The American Historical Review*, 105 (2) : 417-450 ; DOI : 10.2307/1571458.

DOI : 10.2307/1571458

BENNETT, Jane

2010 *Vibrant matter : A political ecology of things* (Durham et Londres, Duke University Press).

CALIANDRO, Stefania

2004 Empathie et esthésie : un retour aux origines esthétiques, *Revue française de psychanalyse*, 87 (3) : 791-800 ; DOI : 10.3917/rfp.683.0791.

DOI : 10.3917/rfp.683.0791

COZZOLINO, Francesca et SOLOMOUKHA, Kristina

2022 De l'ethnographie à la narration visuelle interactive : une enquête par l'image sur l'iconographie zapatiste, *ethnographiques.org*, 42 (déc. 2021), en ligne : https://www.ethnographiques.org/2021/Cozzolino_Solomoukha.

DASTON, Lorraine

2004 *Things that talk : Object lessons from Art and Science* (New York, Zone books).

DEHOUE, Danièle

2020 Anthropologie et histoire. Le rapport ethnographique comme source pour les historiens (aire mésoaméricaine), in N. Kouamé, E. P. Meyer et A. Viguier (éd.), *Encyclopédie des historiographies : Afriques, Amériques, Asies*, vol. 1 : *Sources et genres historiques* (Paris, Presses de l'Inalco) : 53-63 ; DOI : 10.4000/books.pressesinalco.21904.

DOI : 10.4000/books.pressesinalco.21904



DEWEY, John

2010 *L'art comme expérience* (Paris, Gallimard) [1^{re} éd. angl. 1934].

GOSSEN, Gary H.

1996 Maya Zapatistas move to the ancient futur, *American Anthropologist*, 98 (3) : 528-538 ;
DOI : 10.1525/aa.1996.98.3.02a00070.
DOI : 10.1525/aa.1996.98.3.02a00070

KUBLER, George

1972 La evidencia intrínseca y la analogía etnológica en el estudio de las religiones mesoamericanas, in *Religión en Mesoamérica*, XII Mesa Redonda, Sociedad Mexicana de Antropología : 1-24.

LAPLANTINE, François

2021 *Cheminevements : voies anthropologiques et voies artistiques de la connaissance* (Louvain-la-Neuve, Academia).

LÓPEZ AUSTIN, Alfredo

2001 El núcleo duro, la cosmovisión y la tradición mesoamericana, in J. Broda et F. Báez-Jorge (éd.), *Cosmovisión, ritual e identidad de los pueblos indígenas de México* (México, Fondo de Cultura Económica) : 46-65.

MORTON, Timothy

2013 *Hyperobjects : Philosophy and ecology after the end of the world* (Londres, University of Minnesota Press).

PONGE, Francis

1942 *Le parti pris des choses* (Paris, Gallimard).

RICŒUR, Paul

1985 *Temps et récit* (Paris, Le Seuil).

ROSENTAL, Claude

2009 Anthropologie de la démonstration, *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3 (2) : 233-252 ; DOI : 10.3917/rac.007.0233.
DOI : 10.3917/rac.007.0233

2019 *La société de démonstration* (Vulaines-sur-Seine, Éditions du croquant).

SCHAEFFER, Jean-Marie

2015 *L'expérience esthétique* (Paris, Gallimard) [NRF essais].

TARKOVSKI, Andrei

2014 *Le parti scellé*, trad. par A. Kichilov et C. H. de Brantes (Paris, Philippe Rey).

URBAN, Thomas

2007 Caracol de La Resistencia : Zapatista Symbol References Maya Past, en ligne : <https://web.stanford.edu/group/archaeolog/cgi-bin/archaeolog/2007/08/21/caracol-de-la-resistencia-zapatista-symbol-references-maya-past/>.

WARBURG, Aby

2012 *L'Atlas mnémosyne : avec un essai de Roland Recht* (Paris, L'écarquillé-INHA).

Notes

1 Ce dispositif visuel interactif a trouvé un contexte de diffusion sur la revue en ligne •able (<https://able-journal.org/a-world-that-contains-many-worlds>). Il s'agit d'une revue multimédia et multi-support, produite au sein du groupe de recherche Reflective Interaction (EnsadLab) avec le soutien de la Chaire « arts & sciences » et portée par l'École polytechnique, l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs-PSL et la Fondation Daniel et Nina Carasso.

2 Ce terme, qui en espagnol signifie « escargot », « conque », ou « spirale » (BASCHET, 2005), est utilisé par les zapatistes pour dire la lenteur nécessaire de la politique et désigner les quelques bâtiments de réunion qui font office de chef-lieu pour chaque zone que constitue le territoire zapatiste.

3 La virgule ou volute de la parole est un symbole sacré utilisé à l'époque préhispanique dans les codex mésoaméricains (des documents élaborés avant la colonisation espagnole des Amériques) pour représenter non seulement la parole, le discours, les idées, la pensée, mais aussi, plus généralement, « ce qui coule » (l'eau, le vent, le ciel). Dans notre atlas, nous avons utilisé des images issues du Codex Magliabecchi (cf. Dupey García, Élodie, 2015, « De vírgulas, serpientes y flores. Iconografía del olor en los códices del Centro de México », *Arqueología Mexicana* 135,



pp. 50-55 ; Aubin, Joseph M., 2002, *Memorias sobre la pintura didáctica y la escritura figurativa de los antiguos mexicanos*, Número 26 de Serie de cultura náhuatl, Monografías, México : UNAM).

4 Ces ateliers ont été menés dans le cadre du projet de recherche « En quête d'images », soutenu par l'EUR ArTec de l'université Paris 8. Lors de ces séances nous avons invité les anthropologues Valentina Vapnarsky et Aline Hémond à expérimenter des prototypes de l'Atlas digital. Cf. <https://eur-artec.fr/projets/en-quete-dimages/>, consulté le 5 avril 2024.

5 Angeles Alonso Espinosa, spécialiste de l'art, mexicaine, est l'autrice du film « Le Mexique dans l'objectif » (Arte, 2018) et la commissaire de plusieurs expositions dont « América Latina. Photographies. 1960-2013 » (Fondation Cartier, Paris, 2013) et « Resisting the Present. Mexico 2000-2012 » (Musée d'art moderne de la ville de Paris, 2012) ; cf. également ALONSO *et al.* 2011.

6 Cf. l'entretien avec Coralie Maurin sous forme de podcast en ligne ici : <https://on.soundcloud.com/9xuevjVxKkF9hrQ19>, consulté le 5 avril 2024.

7 Voir : Sous-commandant Marcos, *Don Durito de la forêt Lacandone*, traduit de l'espagnol par Anatole Muchnik (Lyon, Les éditions de la Mauvaise Graine, 2004).

8 Organisé sur trois jours (14-15-16 décembre 2016), le workshop intitulé « Démonstration et narrativité des objets » visait à repenser le format de la démo à partir d'objets qui nous mettent en déprise. Différentes expérimentations audiovisuelles ont été menées à partir des questions suivantes : Que serait une démo sans verbalisation ? Pouvons-nous faire des démonstrations à partir de la seule narrativité des objets ? Quelle forme prendrait une démo qui puisse expliquer des futurs problématiques ou une réalité difficilement appréhendable ? Le terme « démo » (diminutif de démonstration), forgé au cours de l'histoire de l'informatique, explicite le principe d'une démonstration qui vise à faire comprendre les ressorts d'une action réussie, le plus souvent avec un objet technique et, par ce biais, cherche à convaincre l'auditoire de la qualité de l'objet technique en question. La force de ce type de présentation — née durant les années 1960 dans le cadre de recherches scientifiques sur les nouvelles technologies d'information et communication du MIT (une première démo du logiciel *Sketchpad* avait été conçue par Ivan Sutherland dans sa thèse de doctorat en 1963) — réside dans sa manière de montrer plutôt que de dire ce qui est en train de se dérouler : « *I will show you rather than tell you* », dit Engelbart en 1968 au début de son intervention connue sous le nom de « La mère de toutes les démos ».

9 Il s'agit d'un groupe de recherche piloté entre 2011 et 2021 par l'anthropologue Sophie Houdart et dont Francesca Cozzolino a également fait partie. Ce groupe a réuni régulièrement une dizaine de doctorants et de chercheurs autour de l'ethnographie des pratiques artistiques et du développement d'exercices méthodologiques pour explorer de nouvelles manières de penser et d'écrire l'anthropologie aujourd'hui.

10 Nous avons proposé à tous les participants au workshop un exercice inspiré du metteur en scène Bruno Meysat. Pour cela, chacun devait apporter un objet entièrement de son choix (issu des environnements qui nous sont familiers, ils peuvent ne pas avoir de lien entre eux et être de quelconque nature). L'objectif de cet exercice est d'explorer, pratiquement et collectivement, la narrativité des objets et leur plurivocité : leur capacité à se « charger » de récits différents.

11 <https://www.ordigami.net/files/demo/>, consulté le 9 juin 2023.

12 Depuis cette première exposition au Chiapas en 2022, l'installation a fait l'objet de différentes présentations dans des centres culturels et cafés associatifs entre juin 2023 et juin 2024 : Avignon, Grenoble, Plateau de Millevaches, Liège (Belgique), Marseille, Madrid et Valence (Espagne), Nantes.

Table des illustrations



	Titre	ill. 1 – Niveau 2 de l'interface zoomable Atlas-caracol
	Crédits	Crédit : Silvia Dore, avec son aimable autorisation
	URL	http://journals.openedition.org/ateliers/docannexe/image/18825/img-1.png
	Fichier	image/png, 900k
	Titre	ill. 2 – Capture d'écran d'une séance de l'atelier éditorial « En quête d'images », mai 2021
	URL	http://journals.openedition.org/ateliers/docannexe/image/18825/img-2.png
	Fichier	image/png, 275k
	Titre	ill. 3 – Peinture réalisée par Omar, Chiapas, janvier 2014
	Crédits	Source : https://web.archive.org/web/20211016075558/https://schoolsforchiapas.org/store/artesania/paintings/caracol-iv-stretched-painting/ (consulté le 21 juin 2024), avec leur aimable autorisation
	URL	http://journals.openedition.org/ateliers/docannexe/image/18825/img-3.jpg
	Fichier	image/jpeg, 720k
	Titre	ill. 4 – Une image du workshop « Démonstration et narrativité des objets », EnsadLab, Paris, décembre 2016
	Crédits	Cliché Samuel Bianchini, avec son aimable autorisation
	URL	http://journals.openedition.org/ateliers/docannexe/image/18825/img-4.jpg
	Fichier	image/jpeg, 695k
	Titre	ill. 5 – Exposition Atlas-Caracol à la galerie MUY, San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, Mexique, 2022
	Crédits	Clichés Kristina Solomoukha
	URL	http://journals.openedition.org/ateliers/docannexe/image/18825/img-5.jpg
	Fichier	image/jpeg, 449k

Pour citer cet article

Référence électronique

Francesca Cozzolino, Coralie Maurin et Kristina Solomoukha, « Protocole d'errance d'une forme », *Ateliers d'anthropologie* [En ligne], 54-55 | 2024, mis en ligne le 20 décembre 2024, consulté le 09 janvier 2025. URL : <http://journals.openedition.org/ateliers/18825> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/12z06>

Auteurs

Francesca Cozzolino

Anthropologue, enseignante-chercheure, EnsAD (Paris, université Paris Sciences et Lettres) ; affiliée au Lesc-UMR7186 (université Paris Nanterre/CNRS)

Articles du même auteur

À l'épreuve de la plasticité [Texte intégral]

The plastic condition

Paru dans *Ateliers d'anthropologie*, 54-55 | 2024

Sommaire en forme de balade virtuelle dans un laboratoire rêvé [Texte intégral]

A contents page, in the form of an imagined stroll through a dreamed-of laboratory

Paru dans *Ateliers d'anthropologie*, 54-55 | 2024

Coralie Maurin

Réalisatrice de films d'études, chargée de développement RH à l'INRAE

Kristina Solomoukha

Artiste, enseignante, EnsAD (Paris, université Paris Sciences et Lettres)



Droits d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

