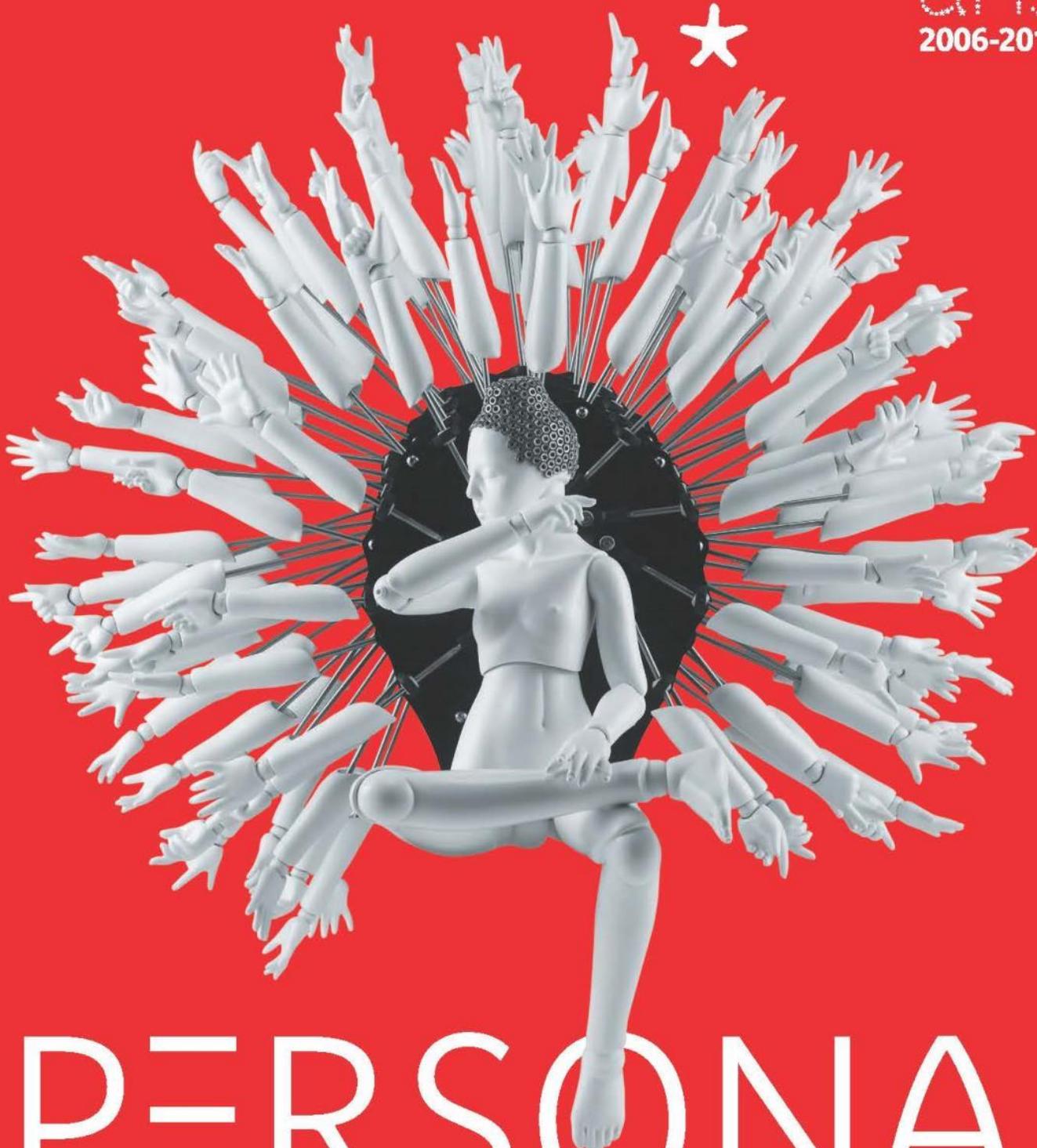


★ MUSÉE DU QUAI BRANLY
là où dialoguent les cultures

10
ans
2006-2016



PERSONA

étrangement humain

#ExpoPersona

www.quaibranly.fr

Exposition
26/01/16 - 13/11/16



★MUSÉE DU QUAI BRANLY
là où dialoguent les cultures

SOMMAIRE

ÉDITORIAL DE STÉPHANE MARTIN	p.3
PERSONA, ÉTRANGEMENT HUMAIN	p.4
PARCOURS DE L'EXPOSITION	p.6
IL Y A QUELQU'UN ?	p.8
IL Y A PERSONNE !	p.9
LA VALLÉE DE L'ÉTRANGE	p.11
MAISON TÉMOIN : DE QUOI VOULONS-NOUS NOUS ENTOURER ?	p.15
COMMISSARIAT D'EXPOSITION	p.19
AUTOUR DE L'EXPOSITION	p.20
LE ROBOT BERENSON	p.22
LE MUSÉE DU QUAI BRANLY ET LA RECHERCHE	p.23
LES EXPOSITIONS EN MEZZANINE OUEST AU MUSÉE DU QUAI BRANLY.....	p.24
LES MÉCÈNES ET PARTENAIRES MÉDIAS	p.26
INFORMATIONS PRATIQUES	p.27

* ÉDITORIAL DE STÉPHANE MARTIN, Président du musée du quai Branly



À l'heure où les débats sur le transhumanisme et les progrès de l'intelligence artificielle réinterrogent le rapport de l'homme à ses limites corporelles et intellectuelles, l'exposition *PERSONA, Étrangement humain* propose quant à elle une exploration des mécanismes par lesquels un objet accède au statut de personne.

Anthropomorphisme, rituels de transfert ou jeux d'imitation, intentionnalités perçues ou suggérées, mais aussi rapports fonctionnels, affectifs et magiques déterminent notre capacité à opérer la transmutation de l'artefact en cet autre, devenu personne.

Stéphane Martin © Greg Semu

En puisant ses sources aussi bien dans la robotique japonaise que dans l'astromorphologie indienne et la sculpture africaine, l'exposition *PERSONA, Étrangement humain* compose, à travers plus de 230 objets et installations, une vaste exploration du phénomène de personnification des objets et d'identification des caractères de la *persona*.

Le visiteur, tel Saint-Antoine, sera soumis aux apparitions les plus étranges, où la familiarité des formes rencontrera parfois l'étrangeté d'un trop grand réalisme. Celui évoqué pour la première fois par le roboticien Masahiro Mori dans sa théorie *The Uncanny Valley*, connue en français sous le nom de "Vallée de l'étrange". Des monolithes à forme humaine minimaliste du Nigeria côtoieront ainsi les apparitions spectrales de Roseline de Thélin, les figurines anthropomorphes de Mezcala, les poupées japonaises de Bunraku et jusqu'au robot thérapeutique Paro, utilisé aujourd'hui pour lutter contre les troubles du comportement et de la communication.

La diversité de ces objets et installations mettra en perspective les différents degrés de « personne », de l'infra au méga, du minéral à l'animal, dans un grand théâtre astrobiologique où rituels ancestraux et créations high-tech interrogeront la même question : de quoi voulons-nous nous entourer ?

Stéphane Martin
Président du musée du quai Branly

EXPOSITION

PERSONA, ÉTRANGEMENT HUMAIN

Commissariat général :

Emmanuel Grimaud, anthropologue, chargé de recherche, CNRS

Anne-Christine Taylor-Descola, anthropologue, directeur de recherche émérite, CNRS

Commissariat associé :

Denis Vidal, anthropologue, directeur de recherche, IRD (Institut de Recherche pour le Développement)

Thierry Dufrêne, professeur d'histoire de l'art, Université Paris Ouest Nanterre La Défense

Les avancées technologiques des dernières décennies ont donné à nos sociétés occidentales un scénario digne des plus grands films de science-fiction. Nombreux sont les objets qui ont un statut plus proche de celui d'une personne ou d'une créature que d'un simple objet. Œuvres d'art – occidental ou non occidental, populaire ou contemporain –, ou produits high tech – robots, machines, etc. – se voient régulièrement attribuer, dans leur utilisation, des capacités d'action insoupçonnées, qui en font des quasi-personnes.

Le chamane qui convoque les esprits à travers une statuette prenant les traits des dieux, l'enfant qui voe une passion à son doudou, tous ceux qui conversent avec l'animal de compagnie, ami commun du quotidien... partout, les frontières entre l'humain et tout ce qui l'entoure semblent de plus en plus perméables, soulevant des questions plus larges de cohabitation entre l'homme, l'objet, l'animal et la machine.

A l'heure des grands débats sur le transhumanisme et l'intelligence artificielle, le musée du quai Branly propose une exposition qui permet de comprendre les mécanismes par lesquels les cultures, des plus ancestrales au plus contemporaines, « injectent de la personne » dans les objets. À travers un ensemble exceptionnel de 230 œuvres : statues, amulettes, marionnettes, masques, robots, automates, l'exposition fait la lumière sur ces « étranges humains ».

Analysant le processus de transformation de la matière inerte à l'objet incarné voir animé, elle explore les raisons contextuelles, les émotions provoquées (malaise, répulsion, fascination...), les relations tissées (solidarité, empathie, attachement...). Réunissant des objets de toute nature, souvent surprenants, parfois perturbants, l'exposition *PERSONA, Étrangement humain* devient un véritable laboratoire d'anthropologie, invitant le visiteur à une expérience de la rencontre, autant déstabilisante qu'enrichissante.

Quand les arts premiers rencontrent la robotique

L'un des domaines où les effets de personification sont le plus discutés et où ils constituent une pièce majeure du débat est sans nul doute la robotique. De nombreuses questions se posent en effet à ceux qui cherchent à concevoir des créatures artificielles. **Faut-il que nos artefacts nous ressemblent et jusqu'à quel point ? Sinon, de quelle manière doivent-ils différer ? Les robots sont-ils des personnes "non humaines" comme les autres ?** La question vaut pour les robots, mais aussi pour toutes les créatures artificielles.

L'exposition *PERSONA, Étrangement humain* du musée du quai Branly propose de reprendre autrement ce débat sur les créatures artificielles, de l'élargir grâce à ce que nous savons de l'expérience d'autres cultures qui ont, au contraire de la nôtre, laissé proliférer les quasi-personnes ; car la question : « de quoi voulons-nous nous entourer ? » ne s'est jamais posée avec autant de force qu'aujourd'hui.

« L'exposition décompose le problème des effets de perception de personne en s'interrogeant sur les paramètres qui font que l'on perçoit une personne plus qu'un objet dans tel ou tel artefact (sculpture, marionnette, robot, etc.) et que l'on peut développer avec elle une relation particulière ou personnalisée. L'objectif n'est pas seulement de donner à voir ces artefacts, mais de permettre aux visiteurs de se rendre compte par eux-mêmes de la manière dont on peut être conduit à attribuer à des objets une forme de personnalité, dès lors qu'ils possèdent certaines caractéristiques ou sont pris dans des dispositifs particuliers. »

Emmanuel Grimaud



Spatule vomitive anthropomorphe
Taïno, Martinique, musée du quai Branly

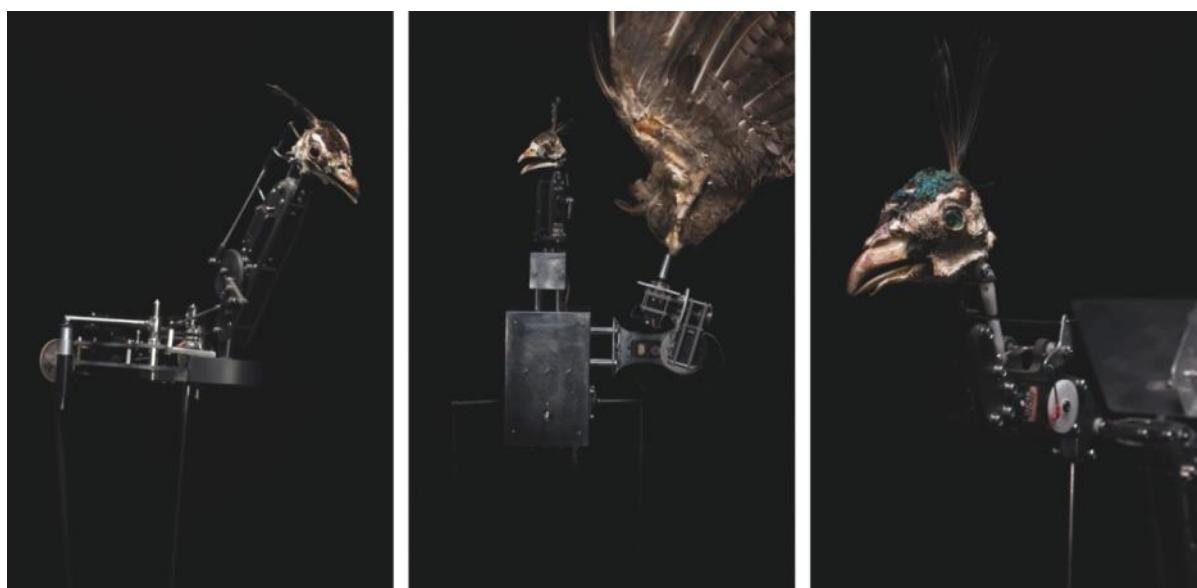
* PARCOURS DE L'EXPOSITION

En puisant aussi bien dans l'art occidental ou non occidental que dans l'art populaire ou contemporain, en confrontant le visiteur à des objets empruntés aux domaines des nouvelles technologies, du design ou de la robotique, l'exposition *PERSONA, Étrangement humain* rend compte de l'extraordinaire hétérogénéité des supports, des formes ou des "fréquences" au moyen desquels des effets de personne se rendent identifiables. Elle illustre la diversité des domaines, parfois inattendus – de la religion à l'astrobiologie en passant par la robotique – dans lesquels ils peuvent se manifester. **Par la nature même des pièces présentées et le parti-pris scénographique, l'exposition devient un terrain d'expérimentation inédit, proposant à chacun de « tester » ses propres réactions face aux différents objets habités.**

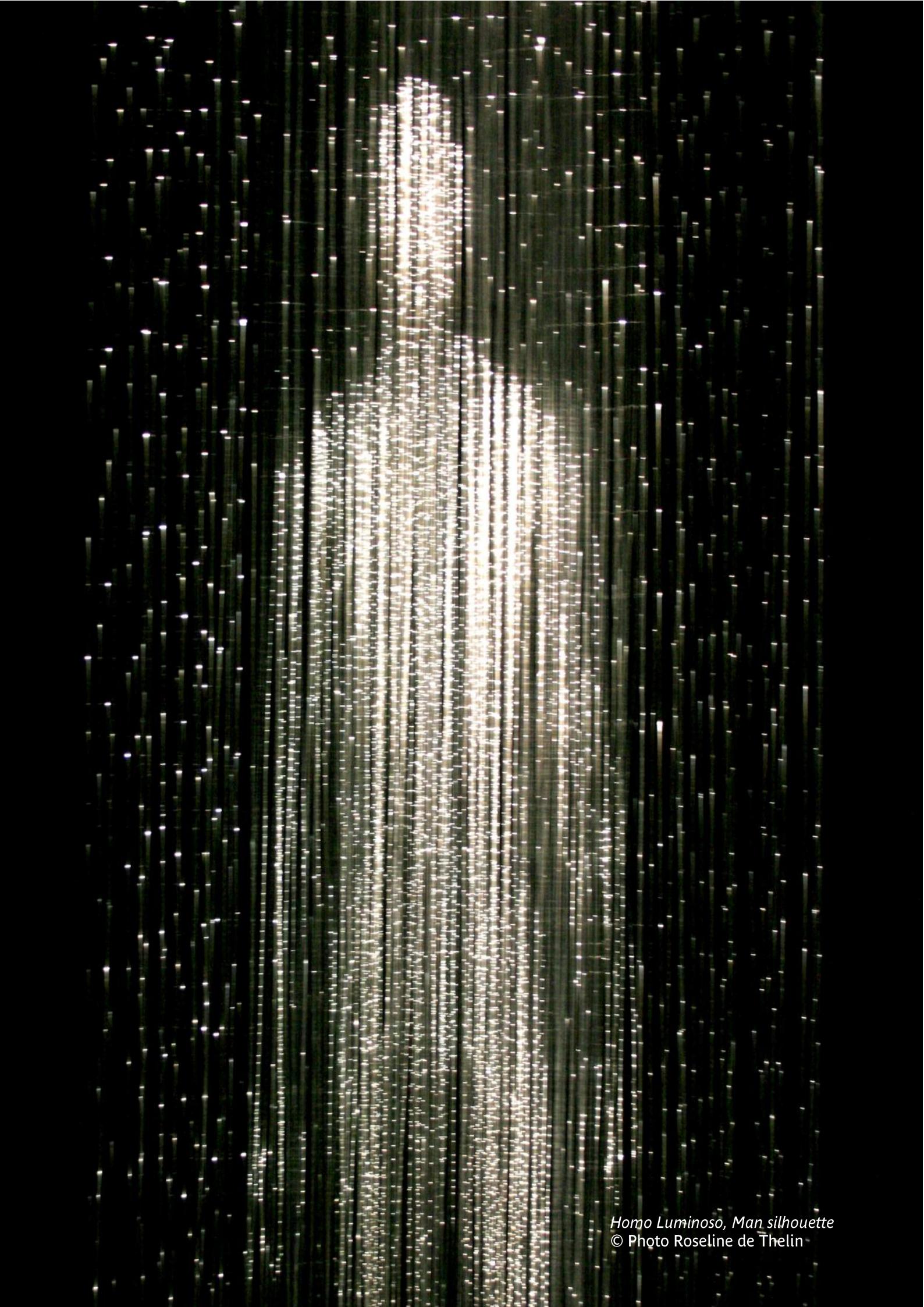
En guise d'introduction, le visiteur est accueilli dans l'exposition par une vidéo qui propose un dialogue avec l'homme invisible imaginé ici en anthropologue dialoguant sur la notion de « personne ». L'exposition se répartie ensuite en quatre grandes sections : Il y a quelqu'un ? (Présences non identifiées) ; Il y a personne ! (Manière d'identifier) ; La Vallée de l'Étrange ; Maison-témoin (De quoi voulons-nous nous entourer ?). Le parcours se clôt par le point d'orgue de l'expérimentation, la visite d'une maison-témoin, peuplée de créatures artificielles, parmi lesquelles chacun peut choisir ses amis, désigner ses ennemis, et ainsi composer sa propre famille.

Œuvres d'art et non humain

Au 20^e siècle, certains artistes ont fait entrer les non humains dans le champ de la création en collaborant avec des entités diverses : machines pour Jean Tinguely, singes pour Desmond Morris, éléments naturels pour Klein et les lands artists, déplaçant le débat sur les œuvres non faites de "main d'homme" (*acheiropoietes*) et obligeant publics et historiens de l'art à mettre en litige la notion de création artistique comme fait spécifiquement humain.



Christiaan Zwanikken, *The Good The Bad And The Ugly* © Cheryl Schurgers



Homo Luminoso, Man silhouette
© Photo Roseline de Thelin

IL Y A QUELQU'UN ?

La question "il y a quelqu'un ?" peut sembler triviale. Elle admet pourtant une grande variété de réponses et oblige à s'interroger sur ce qu'un objet peut être et ce en quoi consiste une *persona*. Nul besoin d'être dans une jungle ou dans une maison hantée pour que frémissements, grincements, grondements, clignotements, contours formels, mouvement et vitesse deviennent des éléments sensoriels à décrypter, des indices de présence d'entités aux propriétés diverses. Tout le monde a pu faire cette expérience étrange : l'ébauche d'une forme, une sonorité inattendue nous indique une présence, mais que l'on ne sait identifier. Autant de « situations-limites » où nous faisons l'expérience que nous ne sommes pas seuls au monde. Les sens étant ici particulièrement sollicités, nous faisons tout pour ramener les signaux que nous percevons à des formes connues, humaines ou non humaines, pour savoir à qui nous avons à faire.

L'exposition s'ouvre ainsi sur la question de l'attribution du statut de personne à des entités lorsqu'il y a difficulté à percevoir les caractéristiques de la personne. Lorsque la présence se situe aux marges de notre champ perceptif, nous éprouvons alors facilement des "effets de personne" et restons condamnés à des erreurs d'appréciation : fausses impressions, doubles images, malentendus...

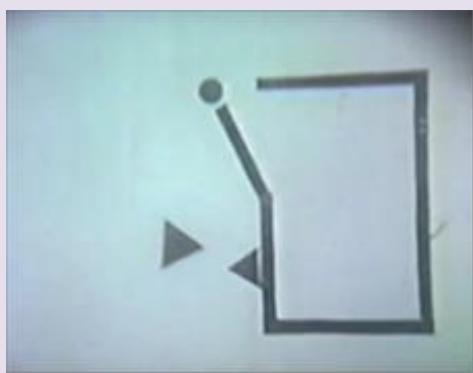
Le saviez-vous ?

Il n'y a pas d'espaces sans personne : des expériences de privation sensorielle montrent que, sous l'effet d'hallucinations auditives et visuelles, un espace entièrement vidé de signes et d'objets de perception est vite envahi de présences, comme celles qui assaillaient Saint Antoine dans le désert.

Autour d'une confrontation centrale entre un ensemble d'objets monolithes à forme à peine humaine et les installations lumineuses de l'artiste Roseline de Thelin, où flottent des silhouettes spectrales, l'exposition présente **un ensemble d'œuvres de différentes époques qui ressemblent de manière très minimale, quasi indicible, à des humains, mais peuvent être considérées comme des « personnes » du fait de leurs caractéristiques.**

Masques d'Océanie, amulettes et figurines anthropomorphes et zoo-anthropomorphes d'Afrique et des Amériques, œuf de titanosaure... Les objets choisis témoignent d'une variété de formes, de l'infiniment grand avec des minéraux non identifiés, à l'infiniment petit avec des formes de vie microscopiques. Confrontées à l'œil du visiteur, elles deviennent tantôt aimables et attachantes, tantôt terrifiantes.

L'expérience d'Heider et Simmel



Une expérience célèbre réalisée en 1944 par deux psychologues, Fritz Heider et Marianne Simmel, montre que, face à des figures géométriques simples projetées sur écran et animées de mouvements aléatoires, les spectateurs ne peuvent s'empêcher de leur attribuer des intentions et d'imaginer une histoire pour décrire leurs actions. Plus largement, nous avons spontanément tendance à attribuer des sentiments ou des pensées à des visages à peine anthropomorphes.

IL Y A PERSONNE !

L'invisible n'a jamais cessé de se repeupler de présences nouvelles. La zone trouble, entre l'objet perçu, l'effet de présence et l'effet de personne, a fait l'objet non seulement d'expérimentations, de techniques, de pratiques, de savoir-faire, mais aussi de réflexions et d'interminables débats.

Que signifie reconnaître l'existence d'une nouvelle entité invisible ? D'une nouvelle espèce de virus ? D'une nouvelle forme végétale ou animale ? D'un esprit ? D'un fantôme ? D'un extra-terrestre ? D'une divinité ? Ce second temps de l'exposition s'intéresse à la manière de détecter et maîtriser les différentes présences supposées notamment à travers la présentation des appareils de détection réalisés par les spécialistes à différentes époques.



Radio Momo de Jean-Jacques Lebel, 1962

Antonin Artaud qui se nommait lui-même « le Momo », celui qui redouble de mots même après sa mort, transmet encore sa pensée par les ondes de cette radio conçue par Jean-Jacques Lebel. Artaud, acteur éclatant, lecteur insurpassable de ses œuvres, n'avait-il pas créé lui-même en 1947 une pièce radiophonique *Pour en finir avec le jugement de Dieu* ? Si Jean-Jacques Lebel a choisi d'ajouter deux antennes à un vrai crâne, de monter ce crâne sur une colonne, comme un autel où rougeoie une présence, c'est pour faire parler Antonin Artaud mort mais vivant par son œuvre même. Pour Jean-Jacques Lebel, l'art est d'ailleurs une forme de « télépathie par œuvre interposée ».

Les fantômes, les esprits, les revenants, les divinités... apparaissent dans des contextes précis, ils ont par définition, une matérialité instable, une présence intermittente. **Au cours de l'histoire, de nombreux dispositifs destinés à saisir, mesurer, activer ces présences ont vu le jour** : l'exposition présente ces objets d'incantation des ancêtres, plateau de divination, lunettes de détection, la mallette d'outils pour chasser les fantômes, la « machine pour parler au mort » sur laquelle Thomas Edison travailla les dix dernières années de sa vie, ou encore, les recherches de l'astromorphologue indien Kulkarni qui saisit la personne par des correspondances entre les traits du visage et les planètes.

Valise de Ghost Hunter et abécédaire servant de planche ouija, 1926-1940, Surnatéum Bruxelles.

Cette boîte appartenait à un membre du Club des chasseurs de fantômes à Bruxelles





Le galukoji

Accordéon divinatoire Pende, Congo 1920-1950, Surnatéum Bruxelles. Les instruments de divination de ce genre ont été inventés au début du 20^e siècle et utilisés jusqu'au milieu du siècle. La société pende (Afrique centrale) vivait alors d'importants bouleversements dus à la colonisation. Le devin tenait cette sorte d'accordéon sur ses genoux en récitant le nom de personnes soupçonnées de méfaits ; si le *galukoji* se détendait et levait sa tête vers le visage du devin en entendant un nom, le coupable était désigné.

Le saviez-vous ?

La machine pour parler au mort de Thomas Edison

Thomas Edison (1847-1931), pionnier de l'électricité et inventeur prolifique, mûrit, dans les dix dernières années de sa vie, un projet d'appareil pour communiquer avec les morts qui n'a jamais vu le jour : « Je voudrais fournir aux chercheurs spirites un appareil qui leur permettrait de travailler d'une manière strictement scientifique. Cet appareil est basé sur le principe de la valve. Il amplifie énormément toute force ou énergie [...] par laquelle un esprit pourrait se manifester [...], dès qu'il l'intercepte, nous donnant ainsi la possibilité d'étudier cette énergie et sa source. Pour l'instant, je ne tiens pas à en dire davantage. Je travaille déjà depuis un certain temps à la mise au point des détails ; d'ailleurs, un de mes assistants dans cette tâche vient de mourir, il y a seulement quelques jours. Comme il connaît exactement le but que je poursuis, je suppose qu'il sera le premier à se servir de mon appareil – à condition, bien entendu, qu'il soit en mesure de le faire. »

Mais alors, l'homme est-il capable de détecter et mesurer toute présence au moyen de ces appareils ? En réalité, une fois la présence constatée, une autre série de problèmes se pose. Certaines présences ne se laissent pas capturer, ou elles nous échappent dès lors que l'on tente de les approcher. Parfois douées de caractéristiques très éloignées des nôtres, elles supposent des modalités de rencontres de plusieurs types, c'est notamment vrai pour les divinités possédant leur mode singulier d'apparition : ainsi, les divinités hindoues par exemple, peuvent habiter des pierres ou des arbres de manière aléatoire, selon une logique du "peut-être ici, peut-être là" et survivent ainsi, en échappant en grande partie à leur support soigneusement confectionné par les humains. Les planètes pour les astrologues constituent un autre exemple d'entités subtiles, difficilement traçables mais bel et bien présentes. Toujours est-il que, plus elles nous prennent par surprise dans leur mode de présence, plus elles existent et se rendent indispensables.

LA VALLÉE DE L'ÉTRANGE

La troisième partie de l'exposition s'intéresse alors aux rapports entretenus par les hommes avec ses présences. **Quels types de présence acceptons-nous, rejetons-nous, ignorons-nous, apprivoisons-nous ?** Les robots anthropomorphes illustrent à merveille ce problème de coexistence : adulés d'un côté, promesses d'une société inédite peuplée de nouveaux "amis", de prothèses cognitives ou de partenaires affectifs. Ils peuvent susciter, surtout lorsqu'ils prennent une forme anthropomorphe, un sentiment de malaise, voire une franche robophobie. Mais c'est le cas aussi avec des animaux ou même d'autres êtres humains avec lesquels nous éprouvons une difficulté à voisiner.

L'exposition pose cette question cruciale et terriblement actuelle : de quoi voulons-nous nous entourer ? Pour tenter d'y trouver des réponses, le visiteur est invité à déambuler dans la « Vallée de l'Étrange », un long vestibule peuplé d'artefacts divers et variés : marionnettes africaines ou vanuatu, automates, prothèses, jambe de bois, momie, buste en cire, têtes divinatoires... Cette « Vallée de l'Étrange », inspirée de la théorie développée dans les années 1970 par le roboticien japonais Masahiro Mori, invite à explorer les rapports d'empathie et de rejet qui peuvent s'établir avec de l'humain artificiellement recomposé, bien au-delà des seuls exemples utilisés par Masahiro Mori pour sa démonstration.

Véritable laboratoire d'anthropologie, l'exposition propose une expérience inédite pour tester nos rapports avec ces objets-personnes dont nous nous entourons : attraction, répulsion, fascination...



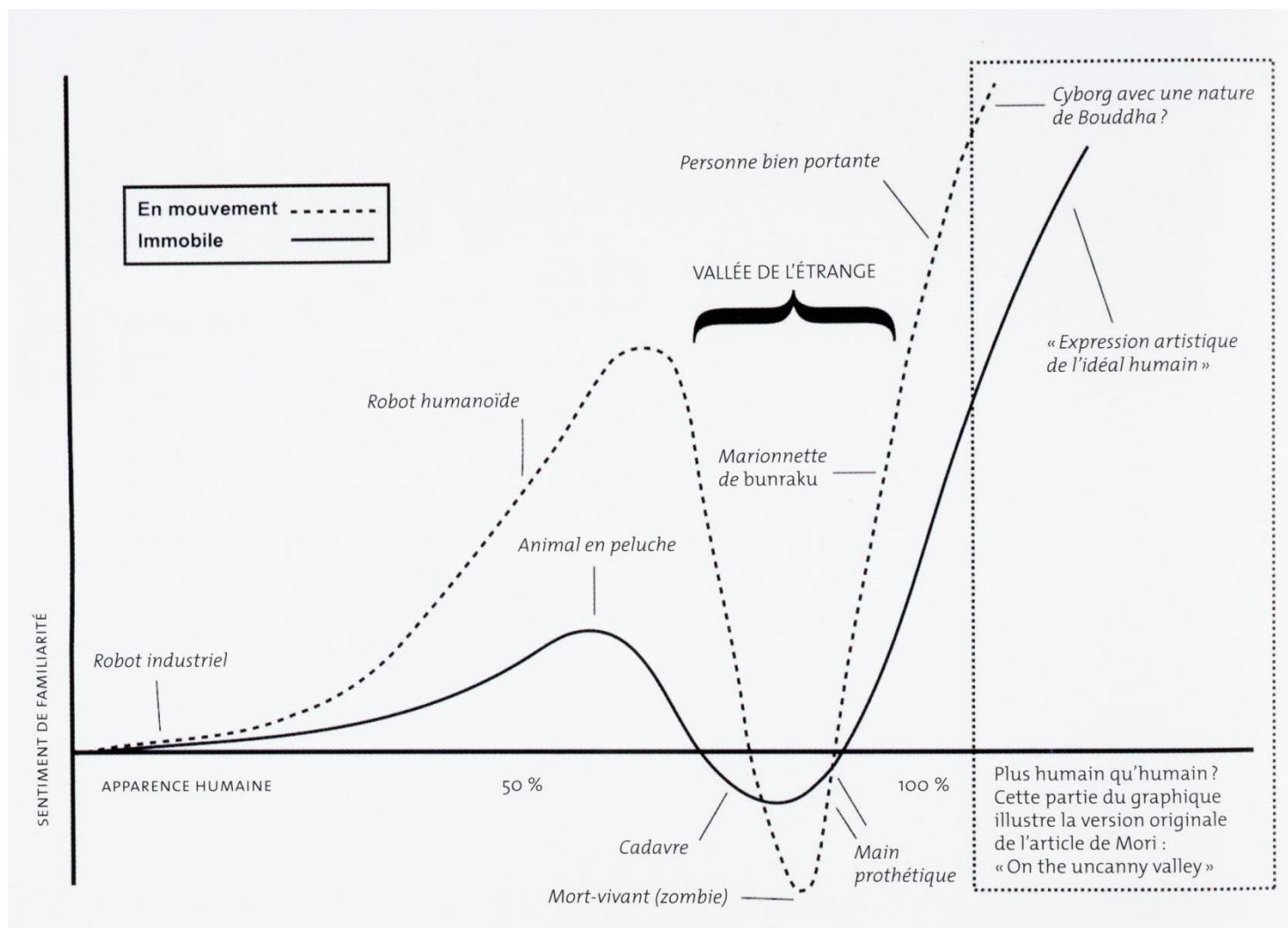
Cimier anthropomorphe Ejagham
Nigéria, musée du quai Branly

Masahiro Mori et la « Vallée de l’Étrange » (1970)

Masahiro Mori montre que plus une créature artificielle a forme humaine, plus elle a de chances de créer de la curiosité, de l’empathie et de l’attachement (*La Vallée de l’Étrange*, 1970). Mais ceci est vrai jusqu’à un certain point, où elle va déclencher l’effet inverse : un trop grand degré de réalisme crée chez la plupart des gens un sentiment de malaise, d’étrangeté (« *uncanny* ») voire du rejet ou de la répulsion. Il suffit de serrer la main d’une personne munie d’une prothèse sans qu’on le sache pour éprouver ce sentiment et se retrouver au creux de la Vallée de l’Étrange.

« Au moment où nous réalisons qu’elle est artificielle, un sentiment d’étrangeté s’installe en nous. Lorsque nous serrons cette main, nous sommes surpris par l’absence de tissus mous et par sa froideur. Le sentiment d’affinité disparaît pour être remplacé par un sentiment d’inquiétante étrangeté. Un robot suscitera en nous un sentiment d’affinité s’il est correctement programmé pour générer des mouvements humains. Le mouvement imitant celui de l’être humain doit reproduire une vitesse et une accélération similaire. Or, si nous ajoutons du mouvement à une prothèse de main, qui se situe au creux de la Vallée de l’Étrange, notre sentiment d’étrangeté va s’accroître considérablement. »

M. Mori, *La Vallée de l’Étrange*, 1970.



Au cœur de la Vallée de l'Étrange



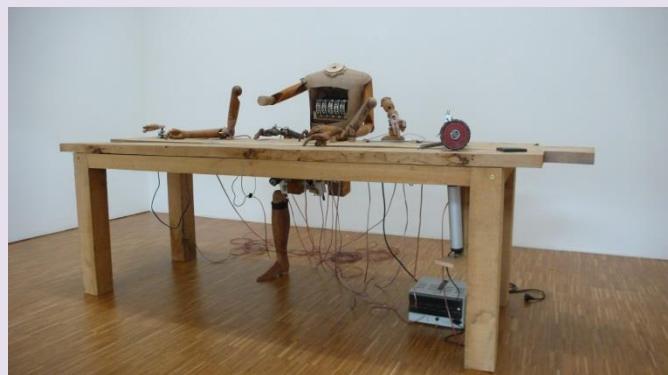
**Tête momifiée mundurucu
(Amazonie, Brésil)**

« Le visage d'une personne morte peut susciter un sentiment d'inquiétante étrangeté : il perd sa pigmentation naturelle et n'est plus animé de clignements et de frémissements. Cependant, d'après mon expérience, il peut parfois susciter en nous une impression de réconfort plus grande que le visage d'une personne vivante. Les morts sont libérés des soucis de la vie quotidienne, et c'est pourquoi leur visage paraît si calme et apaisé. Notre esprit est continuellement tourmenté par des conflits intérieurs. De tels

conflits se reflètent sur notre visage par des expressions de malaise, mais lorsqu'une personne meurt, il ou elle se libère de ce tiraillement et l'expression de son visage devient calme. Où pouvons-nous le situer sur la courbe de la Vallée de l'Étrange? C'est un de mes sujets de recherche en cours » (M. Mori, *La Vallée de l'Étrange*, 1970).

De Doctorandus de Stan Wannet, 2011

Stan Wannet explore le rôle joué par les micro-mouvements dans l'empathie. Comme le dit Masahiro Mori, « de petites variations de mouvement peuvent provoquer la chute d'un robot, d'une poupée ou d'une prothèse dans la Vallée de l'Étrange ». Dans le travail de Wannet, un micro-mouvement peut faire basculer entre le vivant et l'inerte autant qu'entre l'humain et l'animal.



**Mechanical Avalokitesvara
de Wang Zi Won, 2015**

« Je pense que les robots partagent la nature du Bouddha, je veux dire tout le potentiel pour atteindre l'état (id est de compassion et de renoncement) propre au Bouddha. » (Masahiro Mori, *The Buddha in the Robot*, 1974)

© Wang Zi Won



Marionnette du Vanuatu,
musée du quai Branly

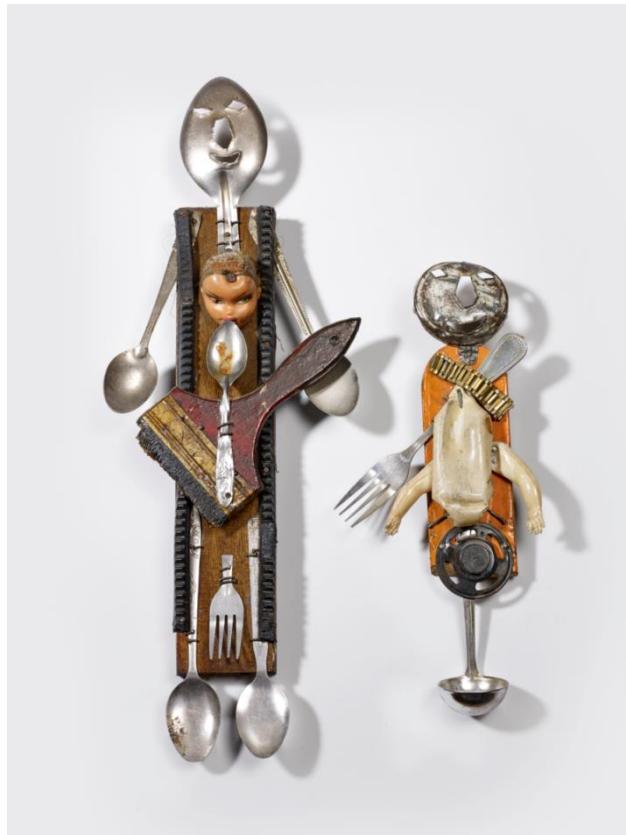
MAISON-TÉMOIN : DE QUOI VOULONS-NOUS NOUS ENTOURER ?

Le dernier temps de l'exposition prolonge l'aventure de l'expérience de la « Vallée de l'Étrange » à travers une maison-témoin, dans laquelle ont été installés et mis en interaction une profusion d'interfaces et de créatures artificielles, souvent aux marges de la robotique officielle (animaux artificiels, robots d'interaction, robots de communication, de divination, etc.). Il s'agit de se confronter à des métissages possibles, des familles de quasi-personnes en posant cette question finale : « Avec qui voulons-nous faire famille ? »

Cette expérience inédite proposée par cette maison-témoin rend visibles des relations d'attachement méconnues ou inédites ainsi que la diversité des types de rapports que les hommes peuvent entretenir avec de telles créatures. Entre les artefacts disposés au sein de cette maison-témoin, habitée par des tensions singulières, avec des créatures plus ou moins invasives, le visiteur pourra faire son choix et composer sa propre maison, sa propre famille, pour en découvrir davantage sur lui-même.

Visite de la maison-témoin

Le visiteur pénètre dans la « **cuisine rêvée des roboticiens** » où les robots s'affairent dans un quotidien réglé au millimètre. Le développement de ces robots domestiques « humanisés » est aujourd'hui un enjeu commercial important, mais il n'a rien de nouveau : fourchettes, pots, plats ou balais ont toujours été bien plus que de simples ustensiles fonctionnels. Censés aider les humains à accomplir des tâches quotidiennes, les objets domestiques sont capables, à l'occasion, selon de nombreuses traditions mythologiques, de se rebeller contre leurs utilisateurs. Ainsi dans la culture maya, les plats et autres artefacts de la vie courante se retournent contre leurs possesseurs pour les dévorer.



Sculptures haïtiennes représentant le loa Ogoun, Haïti, 19^e siècle,
Surnatéum, Bruxelles

C'est ensuite la « chambre aux attachements » qui se dévoile au visiteur. Amulettes phalliques ou statuettes magiques du Congo y côtoient les love dolls japonaises, femmes de compagnie 100% fictives. Se pose alors la question du degré d'attachement que nous pouvons porter aux objets. Aux marges de la robotique, les robots compagnons et les objets affectifs constituent un nouvel eldorado technologique.



Amulette phallique, Thaïlande, musée du quai Branly

Le saviez-vous



La Love Doll, une poupée de compagnie venue du Japon

Poupée pour adultes, en silicone, entièrement articulée, une création des ateliers de Doll Story, 2015

Les poupées réalistes pour adultes, au Japon, sont appelées *love doll* (*rabu dōru*). Leur corps est constitué d'un embryon de forme en uréthane recouvert d'une couche de matière élastique imitant la chair (latex, soft vinyl ou silicone). *A priori*, ces objets sont extrêmement ressemblants. Tellement ressemblants qu'ils pourraient bien passer – vus de loin – pour des êtres humains. C'est justement sur cette fibre sensible que les fabricants de *love doll* jouent, à grand renfort de catalogues conçus pour troubler les frontières qui séparent l'animé de l'inanimé. Chaque modèle est présenté comme une compagnie de substitution "mise au monde" afin

d'être aimée et d'aimer en retour.

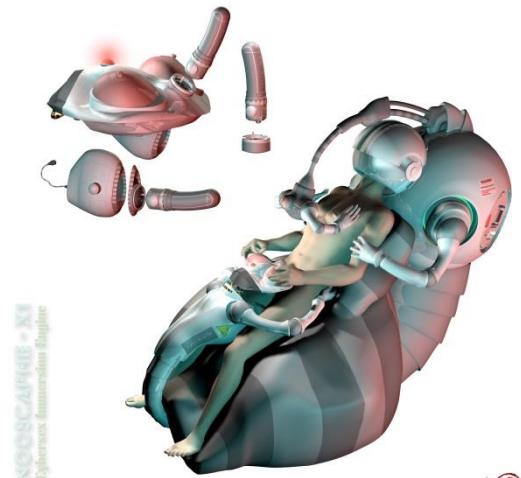
« *Suivant une terminologie courante au Japon, les poupées ne sont pas achetées mais « mariées » ; elles ne sont pas jetées mais « reviennent à la maison natale ». Par ailleurs, chaque firme garantit que la poupée renvoyée à l'usine bénéficiera de funérailles dans un temple bouddhiste avant d'être confiée à une entreprise de recyclage... »* Agnès Giard.

Une révolution annoncée est en marche pour former les bons couples, les bonnes familles. En quoi l'intrusion d'objets dans le domaine de l'affect amènent-ils à sa réévaluation radicale ? Jusqu'où faut-il « se machiner » ? Faut-il poser des limites à « l'objectalisation » ? Comment s'attacher et à qui ?

NøøScaphe-X de Yann Minh

« *On peut décrire la carapace robotisée du NøøScaphe-X comme étant le prototype cyberesthésique d'un dispositif immersif haptique multisensoriel, sexuel et sensuel.* » Yann Minh

© Yann Minh yannminh.org, 2000.



NØØSCAPHE-X
Cyberespace Immersion Robot





Le robot thérapeutique Paro

National Institute of Advanced Industrial Science and Technology (AIST)

Sous une apparence de peluche animale se cache un robot sophistiqué qui réagit à la voix et aux caresses, bouge la tête, cligne des yeux et remue la queue ou les nageoires avec des mouvements lents. Il émet aussi des petits cris lorsqu'on lui parle gentiment ou quand on lui gratte la tête.

Conçu au Japon par le Professeur Tankori, ce robot est destiné à interagir avec des personnes âgées ou souffrant de troubles mentaux ou comportementaux. Différentes études cliniques cherchent à en tester l'effectivité sur le plan thérapeutique et relationnel.

Le « **salon anthropomorphique** » de la maison-témoin présente quant à lui une multitude d'objets de communication surprenants, dont certains à visages humains. Ces interfaces ne cessent, aujourd'hui encore, de se renouveler ou de se perfectionner et de faire l'objet d'expériences diverses, en robotique mais aussi dans d'autres domaines (art, divination, communication avec les esprits) où s'inventent continuellement de nouveaux dispositifs. Alors, ce qui nous ressemble nous rapproche-t-il plus que ce qui ne nous ressemble pas ? A-t-on forcément une relation humaine avec une interface à visage humain ?



Robot de divination *Bhaishyavani* fin 20^e siècle

Du sanskrit *bhavishya* (« destinée, futur »), ce robot est une interface de divination, qui dit l'avenir en plusieurs langues (hindi, sanskrit et marathi) en échange de quelques roupies. La voix combine des messages pré-enregistrés.

Une vague de robots de la sorte a envahi Mumbai dans les années 1990, détournant des carcasses de jouets japonais. Toujours accompagné d'un opérateur qui en démontre le fonctionnement, on les retrouve utilisés dans des foires, sur les plages et d'autres lieux de passage.

Ultime pièce de la maison-témoin, le « **garage des métamorphoses** » s'intéresse à tous ceux qui changent de forme, habitent d'autres types de corps, s'inventent de nouvelles identités... Toutes les sociétés ont développé, selon des lignes propres, des imaginaires et des techniques de métamorphose, bien avant l'émergence du transhumanisme : s'animaliser, se végétaliser ou « s'objectaliser », autant de manières de faire corps avec d'autres personnes que des humains et d'en adopter la perspective. Celles qui se profilent à notre horizon suscitent autant de peurs que d'espoirs. Faut-il continuer à bricoler de nouveaux êtres de manière frénétique avant même de savoir dans quelles relations ils nous engagent ? Qui survit mieux que d'autres parmi les créatures artificielles et pourquoi ? Peut-on choisir sa métamorphose ?



YanobeKkenji, *Sweet harmonizer II*, 1995, photo ceter ville de Marseille



Danny Van Ryswyk, *Anthropomorphic*, Amsterdam 2015
© Danny Van Ryswyk (petit)

* COMMISSARIAT D'EXPOSITION

* Commissariat général :

Emmanuel Grimaud, Anthropologue, chargé de recherche, CNRS

Emmanuel Grimaud est anthropologue, chercheur au CNRS. Ses objets de recherche l'ont conduit à explorer des domaines très divers, de la robotique aux animaux en passant par l'astrologie, la mesure de l'aura ou encore les mouvements oculaires. Dans une expérience en psychologie des religions, il a conçu avec Zaven Paré le premier robot d'un dieu hindou, Bappa, qui permettait de se mettre à la place d'un dieu et de tenir une conversation (Ganesh Yourself). Il travaille actuellement sur un autre robot nommé Durga qui mesure l'énergie vitale de ceux qui viennent la consulter.

Auteur de *Dieux et Robots* (2008), *Le Jour où les robots mangeront des Pommes* (2011); *Robots étrangement humains* (dir., 2012), *L'Étrange encyclopédie du Docteur K.*, (2014). Réalisateur de *Cosmic City* (L'Archange Minotaure, 2008), *Les rois du khwaang* (CNRS/Artmap, 2009), *Miss Fiberglass* (2012), *Eau trouble* (CNRS/Artmap, 2013), *Ganesh Yourself* (Rouge International/Arte, 2015). Installations au KCPA (Washington), au MEG (Genève) et commissaire de l'exposition RoboGarage au CAC (Enghien-Les-Bains). Créditeur de l'Artmap, plateforme de projets collaboratifs arts/sciences (www.artmap-research.com). Coordinateur de l'atelier Expérience-Limite (2014-2016). Médaille de bronze du CNRS en 2011.

Anne-Christine Taylor-Descola, Directeur de recherche émérite, CNRS

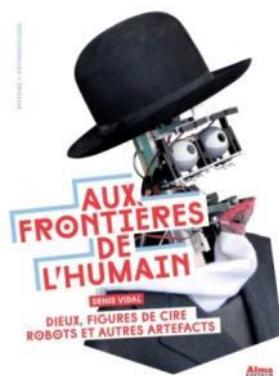
Anne-Christine Taylor-Descola, directrice de recherche émérite au CNRS, est anthropologue, spécialiste des cultures indigènes de l'Amazonie ; elle a mené des enquêtes de terrain approfondies auprès des groupes Jivaro de l'Équateur et du Pérou. Ses recherches portent notamment sur les conceptions indigènes de l'histoire et sur l'interprétation indienne des états de conscience. Après avoir dirigé des équipes de recherche au CNRS et enseigné tant en France qu'à l'étranger, Anne Christine Taylor-Descola a été directrice du département de la recherche et de l'enseignement du musée du quai Branly de 2005 à 2013. Elle est l'auteur de nombreux articles scientifiques et co-auteur de plusieurs ouvrages, notamment de *Qu'est-ce qu'un corps ?*, catalogue de l'exposition du même nom coédité par Flammarion et le musée en 2006 ; elle est également associée à la direction de rédaction de la revue *GRADHIVA*.

* Commissariat associé :

Denis Vidal, Anthropologue, Directeur de recherche IRD (Institut de Recherche pour le Développement)

Denis Vidal est anthropologue, directeur de recherche à l'Institut français de recherche sur le développement (URMIS-Paris-Diderot), chercheur associé au centre d'Études de l'Inde et de l'Asie du Sud (CEIAS), enseignant associé à l'EHESS, à Paris VII et au musée du quai Branly.

Denis Vidal a coordonné avec Emmanuel Grimaud le numéro de la revue *GRADHIVA Robots étrangement humains*. Il est également l'auteur de *Aux frontières de l'humain. Dieux, robots, figures de cire et autres artefacts* publié aux éditions Alma (2016).



Thierry Dufrêne, Professeur d'histoire de l'art, Université Paris Ouest Nanterre La Défense

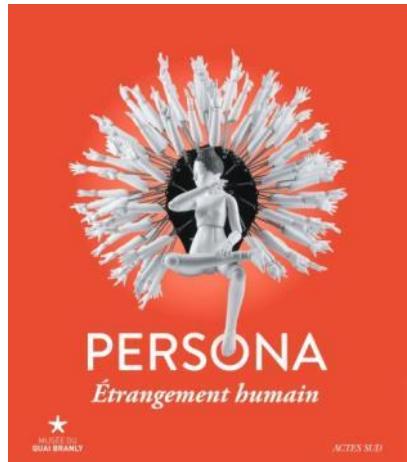
Ancien élève de l'Ecole Normale supérieure de Saint-Cloud (1977-1980), agrégé d'histoire (1980), Thierry Dufrêne est actuellement professeur d'histoire de l'art contemporain à l'université Paris Ouest Nanterre La Défense. Il est membre du CIPSH-UNESCO (Comité français d'histoire de l'art, du Conseil International pour la Philosophie et les Sciences humaines), de l'AICA (Association internationale des critiques d'art) et occupe depuis 2004 la charge de Secrétaire scientifique du Comité international d'histoire de l'art (CIHA).

Historien de l'art contemporain, Thierry Dufrêne a récemment publié *Salvador Dali. Double image, double vie*, Paris, Hazan, 2012 et *La poupée sublimée, Quand Niki de Saint Phalle et les artistes contemporains font des poupées*, Paris, Skira, 2014. Il a été commissaire de plusieurs expositions comme *Salvador Dali*, MNAM, Centre Pompidou, Paris (novembre 2012-avril 2013). Il prépare actuellement un ouvrage sur Jean Tinguely et une histoire de la sculpture contemporaine.

Scénographie

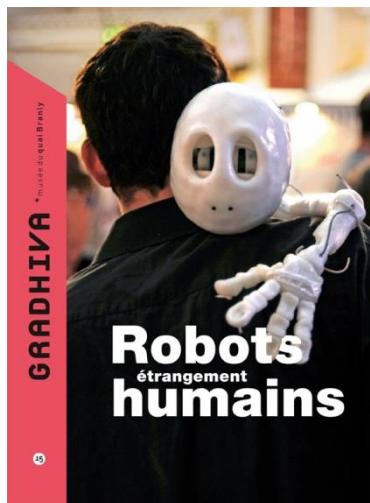
La scénographie de l'exposition a été réalisée par **Constance Guisset**

* AUTOUR DE L'EXPOSITION



* Éditions

- Catalogue de l'exposition : *PERSONA, Étrangement humain*, coédition Actes Sud / musée du quai Branly, 272 pages, 170 illustrations, 45€
- Un hors-série de l'exposition est publié par **Beaux-arts magazine**, 52 pages, 9€



- *GRADHIVA n°15, Robots étrangement humains*, mai 2012, éditions du musée du quai Branly, 240 pages, 110 illustrations, 20€



* BEFORE Persona

Vendredi 15/04/2016 de 19h à 23h

Une soirée festive pour prolonger l'expérience de *PERSONA, Étrangement humain* avec de la musique, de la vidéo et des ateliers en lien avec les thématiques de l'exposition.

Programme à retrouver sur www.quaibranly.fr

* Vacances de printemps

Du dimanche 17/04 au dimanche 24/04/2016

Ouverture du musée tous les jours de la semaine

Une semaine de propositions gratuites pour tous les publics, petits et grands.

Programme à retrouver sur www.quaibranly.fr

* Les rendez-vous du salon de lecture Jacques Kerchache

Rencontre avec les commissaires de l'exposition *PERSONA, Étrangement humain*

Jeudi 04/02/2016 à 19h

Avec Anne-Christine Taylor-Descola, directeur de recherche émérite, CNRS et Emmanuel Grimaud, anthropologue, chargé de recherche, CNRS.



Y a-t-il quelqu'un ? Les effets de personne dans les processus mentaux

Samedi 02/04/2016 à 17h

Avec **José Halloy**, professeur de physique à l'Université Paris Diderot, chercheur au Laboratoire interdisciplinaire des énergies de demain, **Vinciane Despret**, psychologue, philosophe, chercheur à l'Université de Liège, **Charles Stépanoff**, ethnologue, maître de conférences en sciences religieuses, EPHE.

Animée par les commissaires de l'exposition *PERSONA, Étrangement humain* la discussion abordera les « effets de présence » sous l'angle des mécanismes psychologiques en jeu, en croisant les données des études de la cognition, de la psychologie du développement (de l'individu comme de l'espèce), de l'éthologie et de l'anthropologie.

* Les visites

Visites guidées

Visites avec des conférenciers programmées régulièrement : agenda complet des visites à retrouver sur www.quaibranly.fr

Parcours audioguidé

Un audioguide en français et en anglais propose un parcours immersif et des contenus interactifs en lien avec les objets empruntés aux domaines des nouvelles technologies, au design et à la robotique.

Sur place (5€ tarif plein et 3€ tarif réduit) ou en téléchargement sur GooglePlay (3,59€) et sur iTunes (2,99€).

* LE ROBOT BERENSON

Un visiteur particulier dans l'exposition

Le robot Berenson est né en 2011 de la rencontre entre l'anthropologue Denis Vidal (IRD) et le roboticien Philippe Gaussier (ETIS-ENSEA). Le robot Berenson est un outil de recherche permettant à la fois d'explorer la robotique comme outil de médiation en contexte muséal et comme outil de modélisation du sens esthétique. Il questionne le regard porté sur les collections du musée tout en permettant de travailler à l'élaboration d'un modèle neuronal de l'émergence du sens esthétique. Ce robot est également un outil pour l'ethnographie. Comme c'est souvent le cas dès qu'il s'agit d'interaction humain-robot, la présence d'un humanoïde au musée suscite une grande curiosité de la part des visiteurs. Pour documenter les réactions que provoque sa présence, le robot Berenson a été doté d'appareils lui permettant d'enregistrer ce qui se passe autour de lui. Après deux passages au musée du quai Branly en 2013 et 2014, le robot Berenson est de retour en expérimentation, durant la semaine événementielle des vacances de printemps du 17 au 24 avril 2015.



* LE MUSÉE DU QUAI BRANLY ET LA RECHERCHE

Depuis sa création, le musée du quai Branly est engagé dans la recherche de pointe et dans sa diffusion, dans les domaines de l'histoire et de l'anthropologie des arts. La recherche et l'enseignement supérieur sont intégrés à la vie de l'institution dans le cadre d'une politique novatrice tant par ses visées scientifiques que par ses modalités d'organisation.

Le domaine de réflexion : au-delà des collections

La recherche et l'enseignement ne se limitent pas aux seules collections du musée et sont ouvertes sur les domaines des arts occidentaux et extra-occidentaux, des patrimoines matériels et immatériels, des institutions muséales et de leurs collections, de la technologie et culturelle matérielle. Les disciplines concernées sont l'anthropologie, l'histoire de l'art, l'histoire, l'archéologie, l'ethnomusicologie, les arts du spectacle et la sociologie.

L'organisation de la recherche en réseau

Pour atteindre les objectifs qu'il s'est fixé et pour mettre en œuvre sa politique scientifique, le département de la Recherche et de l'Enseignement a souhaité créer des dispositifs de recherche innovants : un système plus ouvert et flexible centré sur l'accueil, pour des chercheurs et des périodes limitées, de projets individuels ou collectifs, et sur la participation des conservateurs à des programmes de recherche nationaux ou internationaux.

Cette organisation repose sur le département de la Recherche et de l'Enseignement qui coordonne les ressources d'accueil et de financement pour les projets de recherche ; les manifestations scientifiques auxquelles participent chercheurs invités, enseignants et experts du musée ; les activités des sociétés hébergées au musée ainsi que la participation aux Labex, structures de recherche destinées à favoriser les rencontres entre différentes institutions académiques et culturelles, ainsi que les projets interdisciplinaires.

Le musée du quai Branly est actuellement partenaire de 3 LABEX : le Labex « Crédation, arts, patrimoine » (CAP) qui regroupe 24 équipes ou centres de recherche affiliés ; le Labex « Patrimoines matériels : savoirs, conservation, transmission » et le Labex « Les passés dans le présent ».

L'aide directe à la recherche : bourses et prix de thèse

Pour aider des doctorants et de jeunes docteurs à mener à bien des projets innovants, le musée attribue chaque année huit bourses (trois doctorales, cinq post doctorales). L'attribution s'effectue à l'issue d'un appel d'offre international qui génère plus de 1000 candidatures par an, sur des thèmes ayant trait à l'histoire de l'art, à la sociologie et à l'anthropologie.

Les boursiers, sélectionnés par un comité d'évaluation scientifique pour la pertinence du thème de recherche bénéficient d'un poste de travail au sein du musée dont ils font partie pendant une année, avec la possibilité de travailler avec les conservateurs, d'intervenir auprès du public dans le cadre d'un salon de lecture Jacques Kerchache.

Depuis 2007, deux prix de thèse de doctorat, d'un montant de 8000 euros couronnent un travail réalisé dans une université européenne (en français ou en anglais) et aide à la publication de l'ouvrage.

La place de l'enseignement

Le musée du quai Branly, en partenariat avec 9 établissements d'enseignement supérieur, a créé en son sein une vie de campus. Il accueille dans trois salles de cours, des enseignements en lien avec ses collections ou correspondant aux thèmes scientifiques définis par le département de la Recherche et de l'Enseignement. Cette vie de campus rassemble chaque année près de 1250 étudiants et 42 enseignements distincts.

* LES EXPOSITIONS EN MEZZANINE OUEST AU MUSÉE DU QUAI BRANLY

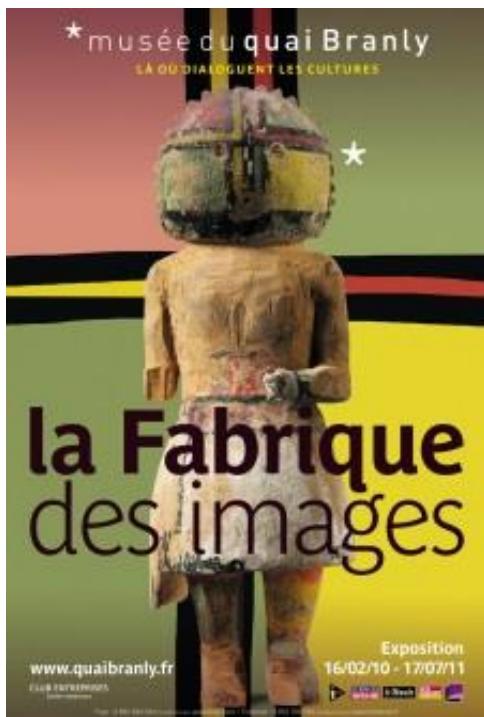
En mezzanine Ouest, sur une surface de 750 m², des expositions interdisciplinaires de longue durée relient, par le biais de recherches anthropologiques transversales, des collections européennes et extra-européennes. **Au-delà des limites artificielles qu'impose la répartition en quatre aires continentales de la collection permanente, le musée s'efforce de répondre par ses expositions temporaires à des questionnements anthropologiques qui traversent l'humanité dans son ensemble.** Nombre de phénomènes sociaux – les échanges et le commerce, le fait religieux, l'éducation, etc. – sont des constantes universelles qu'il est important de pouvoir appréhender globalement. **Les expositions présentées dans cet espace permettent à des chercheurs de s'interroger sur les relations et les filiations entre les civilisations, les objets, les hommes, et d'établir des passerelles entre histoire des arts et anthropologie.** Installées pour 10 à 18 mois, elles s'accompagnent de rencontres et débats qui en éclairent le contenu. Les catalogues réunissent des experts de premier plan et constituent des ouvrages de référence.



Qu'est-ce qu'un corps ?
23/06/06 - 25/11/07
Commissariat : Stéphane Breton, ethnologue



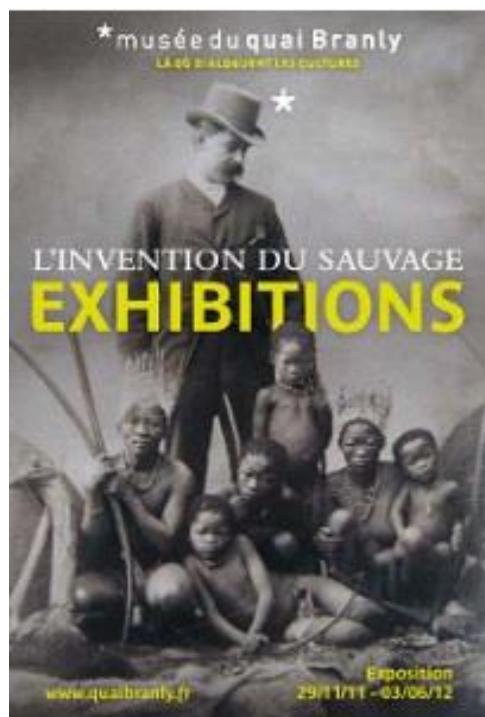
PLANÈTE MÉTISSE
« *To mix or not to mix?* »
18/03/08 - 19/07/09
Commissariat : Serge Gruzinski, historien, directeur de recherche au CNRS



LA FABRIQUE DES IMAGES

16/02/10 - 11/07/11

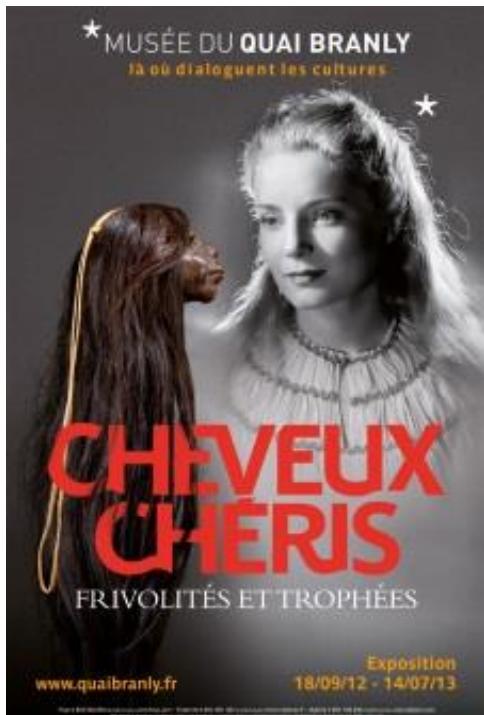
Commissariat : Philippe Descola,
anthropologue, professeur au collège de France



EXHIBITIONS, L'invention du sauvage

29/11/11 - 03/06/12

Commissariat : Lilian Thuram, Président de la fondation Lilian Thuram
Nanette Jacomijn Snoep, anthropologue, responsable des collections Histoire au musée du quai Branly



CHEVEUX CHERIS, Frivolités et trophées

18/09/12 - 14/07/13

Commissariat : Yves Le Fur,
Directeur du patrimoine et des collections



TATOUEURS, TATOUÉS

06/05/14 - 18/10/15

Commissariat : Anne & Julien
Fondateurs de la revue HEY! modern art & pop culture, performers, journalistes, réalisateurs

* MÉCÈNES

Exposition réalisée avec le mécénat de **LA POSTE**



Et avec le soutien de **SONY**



Mise en accessibilité réalisée grâce au mécénat de **The Conny-Maeva Charitable Foundation**

* PARTENAIRES MÉDIAS



* INFORMATIONS PRATIQUES

PERSONA, Étrangement humain
Du 26 janvier au 13 novembre 2016
Mezzanine Ouest

#ExpoPersona
@quaibranly

Visuels disponibles pour la presse : <http://ymago.quaibranly.fr>
Accès fourni sur demande

CONTACTS

Agence Alambret Communication
Leïla Neirijnck & Sabine Vergez
01 48 87 70 77
quaibranly@alambret.com
www.alambret.com

musée du quai Branly
presse@quaibranly.fr
www.quaibranly.fr

Nathalie MERCIER
Directrice de la communication
nathalie.mercier@quaibranly.fr

Magalie VERNET
Adjointe de la directrice de la communication
Responsable des relations médias
magalie.vernet@quaibranly.fr

Thibaud GIRAudeau
Chargé des relations médias
thibaud.giraudeau@quaibranly.fr



★ **MUSÉE DU QUAI BRANLY**
là où dialoguent les cultures

En 2016 Les expositions

- 26/01/16 – 13/11/16 PERSONA, Étrangement humain
16/02/16 – 15/05/16 CHAMANES ET DIVINITÉS DE L'ÉQUATEUR PRÉCOLOMBIEN
16/02/16 – 15/05/16 DAKAR 66, Chroniques d'un festival panafricain
12/04/16 – 24/07/16 MATAHOATA, Arts et société aux îles Marquises
21/06/16 – 09/10/16 JACQUES CHIRAC ET LE DIALOGUE DES CULTURES
04/10/16 – 15/01/17 THE COLOR LINE, Les artistes afro-américains et la ségrégation aux USA
22/11/16 – 02/04/17 ÉCLECTIQUE, Une collection du XXI^e siècle
22/11/16 – 02/04/17 DU JOURDAIN AU CONGO, Art et christianisme en Afrique Centrale