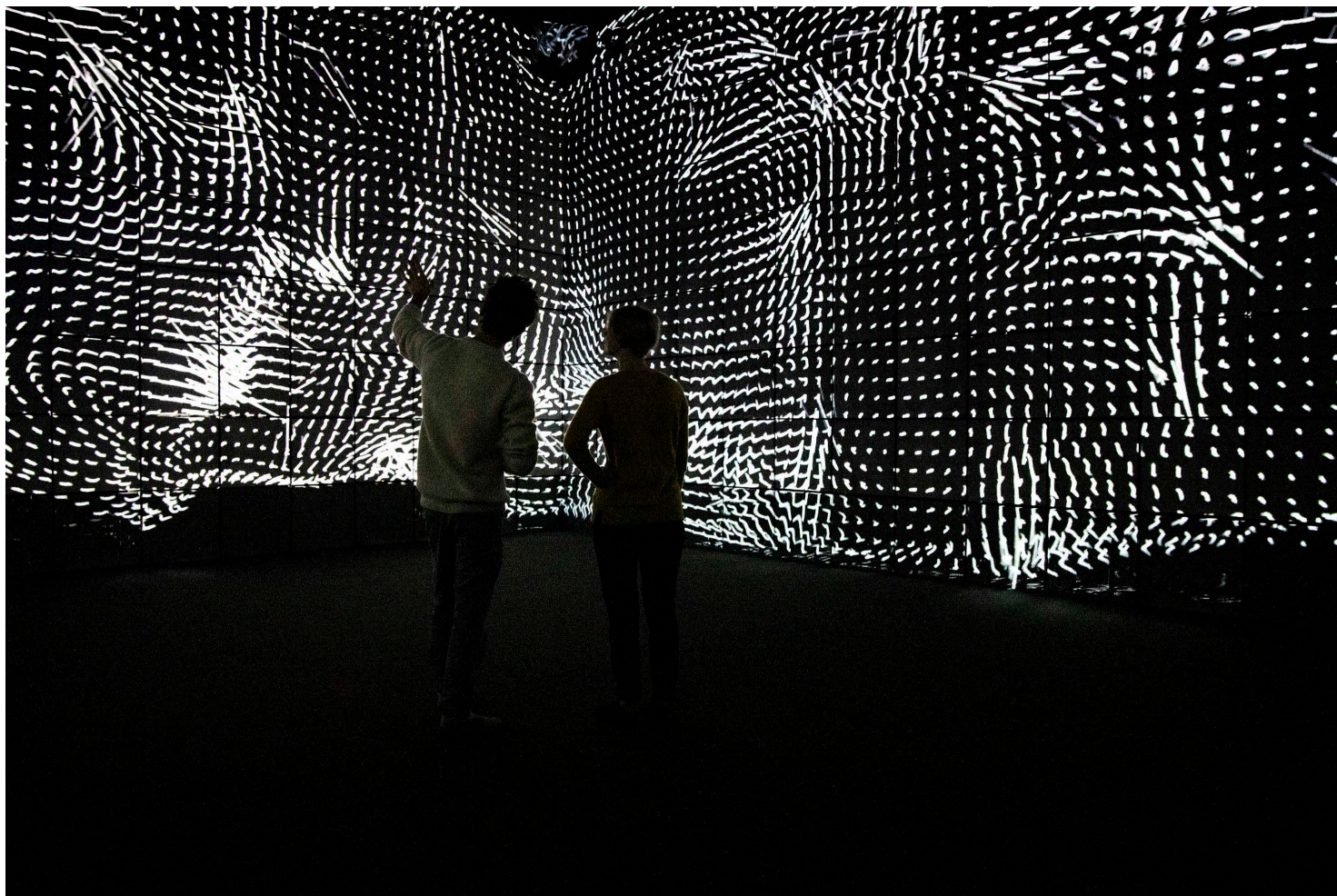


UNIVERS
PROGRAMMÉS



Raphaël Fabre, *Univers Programmés*, 2024
Œuvre graphique réalisée à l'occasion de l'exposition *Univers Programmés* au macLYON
© Adagp, Paris, 2024

Adrien M & Claire B, *Core*, 2020
Vue de l'exposition *Faire corps* à la Gaîté Lyrique
Photo : Voyez-Vous (Vinciane Lebrun)

<i>Univers Programmés</i>, mot du commissaire	3
Les artistes	4-9
Le macLYON	10
Simultanément au macLYON	11
Infos pratiques	12

En 1995, cent ans après l'invention du cinéma à Lyon par les frères Lumière, la 3^e Biennale d'art contemporain de Lyon, intitulée *installation, cinéma, vidéo, informatique*, explorait l'impact des « nouvelles technologies » dans l'art contemporain.

Trente ans plus tard, les questionnements mis en exergue lors de cette manifestation historique restent toujours d'actualité qu'ils soient d'ordre technique ou éthique, la place des techniques traditionnelles dans la création contemporaine, le réel versus le virtuel, la co-création avec les publics, l'interactivité et l'immersion, etc.

L'exposition *Univers Programmés* interroge l'évolution des pratiques artistiques à l'aune du développement de l'informatique, des réseaux internet, de l'intelligence artificielle, de la réalité augmentée, des NFT, etc.

À travers une sélection d'œuvres entrées dans la collection du macLYON à l'issue de la 3^e biennale, puis acquises au fil des ans, complétée par des prêts et de nouvelles créations, l'exposition s'ouvre à une grande diversité de pratiques et de médiums tels que des installations, films, jeux vidéo, photographies, œuvres conceptuelles ou encore des tapisseries.

Avec les œuvres de : Marina Abramović & Ulay, Cory Arcangel, Baron Lanteigne, Mathieu Briand, Brodbeck & de Barbuat, Thibault Brunet, Mona Cara, Diane Cescutti, Ian Cheng, Constant Dullaart, Justine Emard, Raphaël Fabre, KOLKOZ, Jan Kopp, Quentin Lannes, Oliver Laric, Adrien M & Claire B, Eva & Franco Mattes, Laurent Mulot, Ailbhe Ní Bhriain, Nam June Paik, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, Wolf Vostell, Stephen Willats...

Commissaire de l'exposition : Matthieu Lelièvre

Une dialectique lyonnaise de l'art et de la technique ?

Lyon et sa région, territoires d'ingénierie, de recherche et de développement technologique ont souvent généré des dialogues fructueux entre l'industrie et l'art. Le plus célèbre exemple demeure probablement l'invention du cinéma par les frères Lumière.

En 1995, la 3^e biennale d'art contemporain de Lyon, intitulée *installation, cinéma, vidéo, informatique* célébrait le centenaire du cinéma en explorant les liens qu'entretiennent les artistes avec les développements technologiques et la façon dont ces dialogues leur permettent d'interroger notre rapport à notre environnement et à notre quotidien.

On a très tôt considéré que la mise sur le marché d'enregistreurs vidéo, tel que le *Sony Video Rover Portapak* en 1967, a permis à toute une génération d'artistes de s'émanciper de la technologie du film et d'avoir accès à des moyens indépendants pour produire des images en mouvement. La bande magnétique a rapidement permis au film de devenir une œuvre expérimentale et une installation multimédia, parfois même immersive.

En s'intéressant à ce type d'images, cette biennale historique ne manquait pas d'interroger le statut de l'œuvre en analysant plus globalement l'impact des technologies sur la création : les transformations des techniques traditionnelles, la place de l'artiste et les nouvelles formes de collaborations ainsi que l'interaction avec les visiteur·euses, le droit d'auteur et la notion même de paternité dans le cadre de la co-création avec le public mais aussi avec la machine. Elle s'emparait, ou anticipait déjà les possibilités qu'offrent aujourd'hui les réseaux internet, l'intelligence artificielle, les mondes virtuels et le double numérique, le métavers, etc. Les grands thèmes que sont le temps, l'espace, la nature ou la ville sont alors portés par de nombreuses œuvres présentées lors de la biennale et acquises par le musée d'art contemporain, installé cette même année 1995 dans le bâtiment actuel conçu par Renzo Piano à la Cité Internationale de Lyon, c'est-à-dire il y a exactement 30 ans.

Du Jacquard au Pixel

Dans la perspective spécifiquement lyonnaise de la tradition textile et en particulier du tissage, le lien entre la technique Jacquard et le pixel a largement été souligné. La première rappelle l'invention par le Lyonnais Joseph Marie Jacquard d'un système de tissage au début du XIX^e siècle, à l'aide de cartons perforés qui transmettent des instructions permettant de programmer une machine mécanique, un système « computationnel » souvent considéré comme l'ancêtre de l'ordinateur. Cette technique a eu un impact considérable sur la production textile et constitue un exemple emblématique de la relation entre l'art et la technologie numérique. L'adjectif « numérique » est une représentation spécifique qui exprime le réel à partir de chiffres, et que l'on oppose à « analogique », qui relève de l'analogie et donc de la ressemblance au réel. Si l'informatique est la science du traitement automatique et rationnel de l'information, en particulier numérique, elle n'est pas pour autant nécessairement électronique.

De la même manière que pour le cinéma, les premiers artistes qui ont voulu au milieu du XX^e siècle travailler avec des outils informatiques ont dû collaborer avec des spécialistes de l'ingénierie et de la programmation, et à l'instar de la vidéo, la diffusion progressive des ordinateurs personnels dans les foyers à partir des années 1990, puis des smartphones à partir des années 2000, a permis la banalisation des outils numériques. Cette notion même de numérique a ainsi fini par englober des pans entiers de notre culture et des outils que nous avons à notre disposition pour organiser, communiquer, analyser, créer et habiter le monde.

Cette tendance a cependant favorisé l'usage d'outils industriels et normalisés, des formats vidéos, des compressions, des logiciels spécifiques de traitement d'image, de vectorisation et de programmes informatiques jusqu'aux applications numériques qui ont tendance à

imposer un langage technologique dans lequel les artistes peuvent se sentir à l'étroit. En effet, la normalisation de ces technologies incontournables et la difficulté de produire ses propres outils peuvent-être perçues comme un appauvrissement des capacités de création plus que comme une ouverture de champ. Cela contraint certain·es créateurs et créatrices à interroger, voire à détourner ces technologies quand il ne leur est pas possible de créer leurs propres outils numériques. Ce détournement est une constante artistique qui s'est rapidement imposée comme un moyen d'expression à part entière.

Univers Programmés

Cette relation entre l'art et la technologie industrielle puis numérique est demeurée l'un des axes de développement de la collection du Musée d'art contemporain qu'il s'agit maintenant d'explorer. En présentant au public des œuvres créées entre les années 1950 et aujourd'hui, en dialogue avec une douzaine d'artistes invité·es, soit près d'une trentaine d'artistes au total, l'exposition *Univers Programmés* mêle des positions historiques et contemporaines qui attestent de la pertinence de nombreux enjeux fondamentaux qui enrichissent les liens unissant et séparant l'art et la technologie. Elle révèle aussi la manière dont ces deux domaines se retrouvent à chaque époque et à chaque innovation pour questionner le réel, tout en sondant les possibilités offertes par les univers programmables dont ils favorisent l'émergence ou l'obsolescence.

Les promesses d'interactivité, de voyage même virtuel dans le temps et dans l'espace, d'ubiquité, de communication sans limite promises par les œuvres depuis les années 1990, ont-elles été pour autant tenues ? Comme Internet alors, ou l'IA aujourd'hui, l'évolution des technologies s'impose résolument aux artistes, et modifie profondément leurs outils, obligeant l'art à s'interroger sur sa relation avec les industries créatives telles que le spectacle ou le jeu vidéo, et les outils de communication dont les réseaux sociaux. Si certain·es artistes célèbrent le potentiel technique, mémoriel et poétique de ces nouveaux outils en convoquant le savoir, l'expérience sensorielle et l'interaction, d'autres vont jusqu'à abandonner le geste artistique à la machine, en recourant aux algorithmes et à l'intelligence artificielle. Sans renoncer à explorer toutes les possibilités que leur offrent ces univers programmés, iels n'hésitent pas à analyser, parfois avec une grande lucidité, dans quelle mesure ils abritent souvent les mêmes injustices et inégalités qui ont structuré la société et le monde analogique. Entre 1995 et 2025, de nouveaux enjeux tels que les questions de santé mentale, de l'empreinte carbone, des fausses informations ou de l'épuisement des ressources sont désormais portés par les artistes qui ne manquent pas d'interroger la portée réelle de ces univers programmés.

Matthieu Lelièvre, commissaire de l'exposition

•••

À l'occasion d'*Univers Programmés*, le macLYON invite Raphaël Fabre, artiste diplômé de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, à produire une œuvre graphique inspirée de la thématique de l'exposition (visuel en couverture du dossier de presse).

Fin observateur de la société et des médias, Raphaël Fabre manie le faux, l'artifice et le virtuel dans des œuvres qui plongent ceux qui les regardent dans des environnements à la lisière de la fiction et de la réalité.

Mathieu Briand

Né en 1972 à Marseille (France).
Vit et travaille à Paris (France).

Originaire du monde de la musique électronique et des « free parties », Mathieu Briand acquiert une place sur la scène artistique internationale dès la seconde moitié des années 1990. À la croisée des technologies numériques, de la musique, de la science et de l'architecture, ses œuvres prennent la forme d'installations interactives et sensorielles qui engagent la participation des spectateur·rices.

Issue de la série des SYSTEMS dont les œuvres cherchent à donner de nouvelles dimensions à la réalité, *SYS*016. JeX*02/ SE-FX\ 360°*, 2001, bouscule les sens et les perceptions. À l'intérieur d'une salle circulaire, 76 caméras sont pointées vers un trampoline sur lequel une personne peut sauter. Les images prises de points de vue différents sont restituées sur deux écrans créant une désynchronisation de la perception des mouvements.



Mathieu Briand, *SYS*016. JeX*02/ SE-FX\ 360°*, 2001
Collection macLYON
Photo : Blaise Adilon
© Adagp, Paris, 2024

••• œuvre collection macLYON •••

Diane Cescutti

Née en 1998 à Chenôve (France).
Vit et travaille à Saint-Étienne (France).

Artiste transmédia, Diane Cescutti est diplômée d'un DNSEP de l'École supérieure des Beaux-Arts de Nantes et du post diplôme de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Lyon. Sa pratique prend pour point de départ le langage du tissage qu'elle met en parallèle avec celui de la computation informatique, c'est à dire le calcul numérique. Adoptant une approche histofuturiste, spéculative et narrative, elle explore les liens historiques, technologiques, mathématiques et esthétiques qui lient le tissage et le numérique.

L'installation interactive *Nosukaay*, 2022, se pense comme un premier essai de machine textile, une forme hybride entre un métier à tisser ouest africain et un ordinateur. L'artiste remplace les deux cadres traditionnels du métier à tisser manjaque par deux écrans. Les visiteur·euses sont invité·es à toucher le textile qui transmet des informations permettant d'entrer dans le récit d'un jeu vidéo.



Diane Cescutti, *Nosukaay*, 2022
Vue de l'exposition à l'Ars Electronica Festival 2024
Photo : Tom Mesic
© Adagp, Paris, 2024

Ian Cheng

Né en 1984 à Los Angeles (États-Unis).
Vit et travaille à New York (États-Unis).

Diplômé de l'University of California de Berkley en sciences cognitives et en pratiques artistiques, Ian Cheng travaille pour l'Industrial Light & Magic de George Lucas avant de poursuivre sa formation à la Columbia University, dont il est diplômé en 2009. Depuis les années 2010, l'artiste développe une pratique de simulations numériques qui prennent la forme de projections immersives à grande échelle. Son travail mêle sciences cognitives et esthétique des jeux vidéo dans des écosystèmes virtuels qui échappent peu à peu à son contrôle.

Pour *Thousand Islands Thousand Laws*, 2013, Ian Cheng crée un algorithme qui génère infiniment les formes d'un environnement numérique, une île à la végétation plus ou moins floue, sur laquelle évoluent un soldat et quelques hérons. Hors de la maîtrise de l'artiste ou de celle des spectateur-rices, les formes apparaissent et disparaissent de façon autonome et aléatoire.



Ian Cheng, *Thousand Islands Thousand Laws*, 2013
Collection macLYON
Vue de la 13^e Biennale d'art contemporain de Lyon *Entre-temps... Brusquement, Et ensuite* – Exposition, présentée du 12 septembre 2013 au 5 janvier 2014
Photo : Blaise Adilon

Constant Dullaart

Né en 1979 à Leiderdorp (Pays-Bas).
Vit et travaille à Berlin (Allemagne) et Amsterdam (Pays-Bas).

Artiste conceptuel diplômé de la Gerrit Rietveld Academie d'Amsterdam, Constant Dullaart ancre sa pratique artistique dans l'ère numérique contemporaine. Ses œuvres investissent le territoire d'internet, des réseaux sociaux et des intelligences artificielles, interrogeant l'impact de ces nouveaux outils sur notre perception et nos manières de penser le monde. Conscient des enjeux véhiculés par ces évolutions technologiques, l'artiste porte sur elles un regard critique tout en conservant une forme de légèreté.

Pour *Univers Programmés*, Constant Dullaart présente une sélection d'œuvres. Parmi elles, l'installation *Jennifer in Paradise*, 2017, revient sur l'histoire de la première photographie distribuée avec Adobe Photoshop en 1987, comme une démonstration des capacités du logiciel et de l'utopie créatrice qu'il véhiculait.



Constant Dullaart, *Jennifer in Paradise*, depuis 2013
Vue de l'installation *Jennifer in Paradise*, exposition *A Leap into the Void. Art Beyond Matter* at GAMeC, Bergame, 2023
Photo : Antonio Maniscalco. Courtesy GAMeC - Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.

••• œuvre collection macLYON •••

Justine Emard

Née en 1987 à Clermont-Ferrand (France).
Vit et travaille à Paris (France).

Diplômée de l'École supérieure d'art de Clermont-Ferrand Justine Emard explore les relations qui s'établissent entre l'humain, son environnement et les technologies. Mobilisant la robotique, l'intelligence artificielle, les systèmes d'apprentissage profond et l'univers des sciences, ses œuvres se situent à l'intersection d'une grande variété de disciplines et champs artistiques.

Pour *Univers Programmés*, l'artiste présente deux œuvres qui témoignent de la richesse de sa pratique artistique. La vidéo *Co(AI)xistence*, 2017, met en scène la rencontre et le dialogue entre le danseur Mirai Moriyama et le robot Alter animé par une intelligence artificielle. À côté de cette projection, un ensemble de *Dreamprints*, 2021, réalisés en partenariat avec le Centre du sommeil et de la vigilance de Paris donne forme à l'activité cérébrale de l'artiste pendant son sommeil.



Justine Emard, *Dreamprints* (détail), 2021
Photo : Julien Bruhat
© Adagp, Paris, 2024

KOLKOZ

Samuel Boutruche : né en 1972 à Avranches (France),
vit et travaille à Paris (France).
Benjamin Moreau : né en 1973 à Paris (France),
vit et travaille à Paris (France).

Composé de Samuel Boutruche et de Benjamin Moreau, le duo artistique KOLKOZ se forme au cours des années 1990. Attirés par les technologies et marqués par l'apparition des jeux en réseau, les deux artistes se frottent aux mondes virtuels et à leur interaction avec le réel, créant des avatars et simulants des environnements dans une esthétique empruntée à celle des jeux vidéo.

L'exposition *Univers Programmés* présente trois œuvres de KOLKOZ appartenant à la collection du macLYON. L'installation *Half Life²*, 2001-2002, propose une déambulation virtuelle dans un jeu vidéo prenant pour décor la scénographie de l'exposition. Elle est complétée par deux modélisations de leurs films de vacances que les artistes diffusent dans d'étranges salons d'appartement aux formes grises et géométriques.



KOLKOZ, *Film de vacances, Hong Kong*, 2016
Collection macLYON
Photo : droits réservés

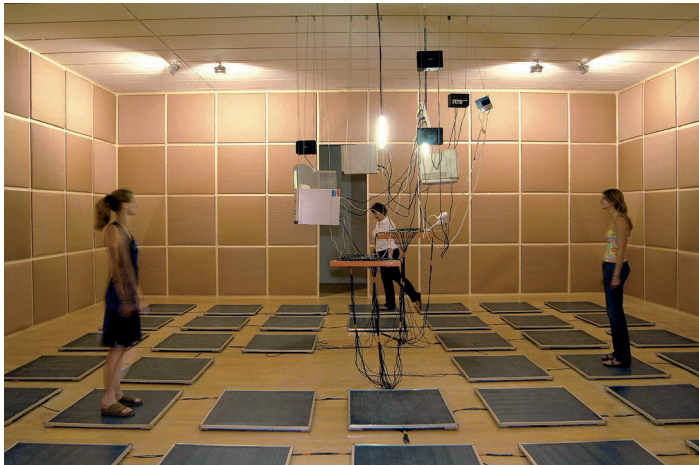
••• œuvres collection macLYON •••

Jan Kopp

Né en 1970 à Francfort (Allemagne).
Vit et travaille à Lyon (France).

Diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris en 1996, Jan Kopp co-fonde en 1997 la galerie associative Glassbox à Paris, lieu d'exposition autogéré par de jeunes artistes. Seul ou dans des démarches de co-création, l'artiste manie aussi bien le son, la vidéo, la sculpture que l'installation.

L'installation *News from an Unbuilt City*, 1998 donne à entendre les sons d'une ville imaginaire – extraits de conversations, bruits de circulation ou chansons populaires. En déambulant dans l'installation, sur des plaques dotées de capteurs disposées au sol, les visiteur-euses déclenchent des sons préenregistrés par l'artiste.



Jan Kopp, *News from an Unbuilt City*, 1998
Fonds national d'art contemporain, transfert au Musée d'art contemporain de Lyon en 2007
Photo : Blaise Adilon
© Adagg, Paris, 2024

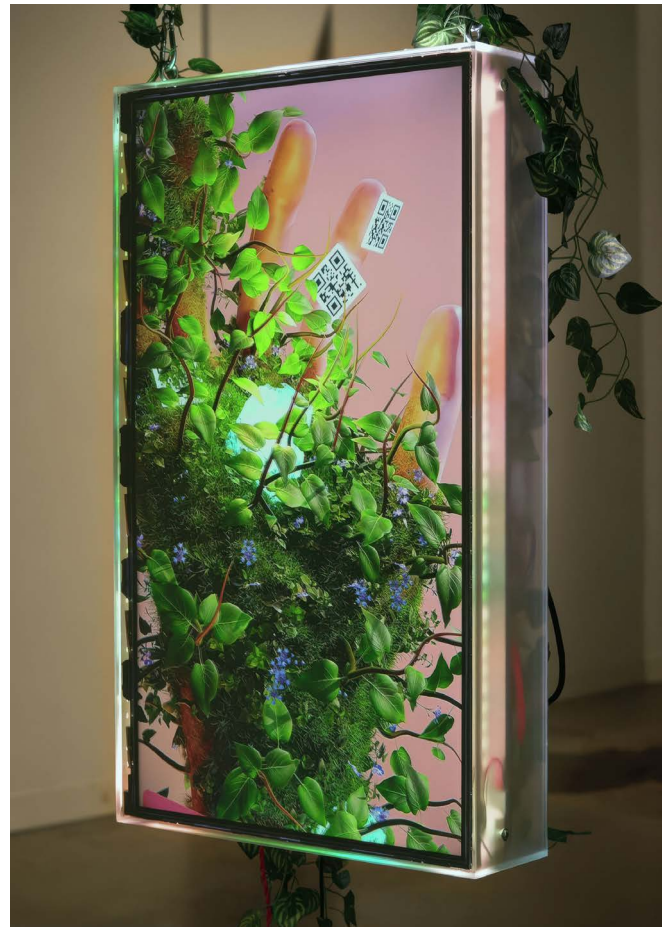
••• œuvre collection macLYON •••

Baron Lanteigne

Né en 1987 au Québec (Canada).
Vit et travaille à Québec (Canada).

Artiste québécois, Baron Lanteigne débute son parcours artistique dans le domaine du cinéma et de la communication qu'il étudie au sein de la Cégep de Saint-Laurent, avant de compléter ce parcours par un diplôme en intermedia cyberarts à la Concordia University de Montréal. Situées dans un espace intermédiaire entre le virtuel et le réel, ses œuvres détournent les technologies numériques pour en révéler la matérialité. Dépassant la barrière de l'interface, elles questionnent les interactions des humains avec les machines qui les entourent.

Pour *Univers Programmés*, l'artiste expose l'œuvre *Nature Morte 7*, 2022, une installation composée d'écrans déposés à même le sol qui diffusent les images de synthèse d'un monde oublié, envahi par une végétation colorée à laquelle se mêlent QR codes et fils électriques. Surplombant ce tapis d'écrans, une sculpture suspendue dévoile le complexe réseau de composants et d'éléments électroniques nécessaire à son fonctionnement.



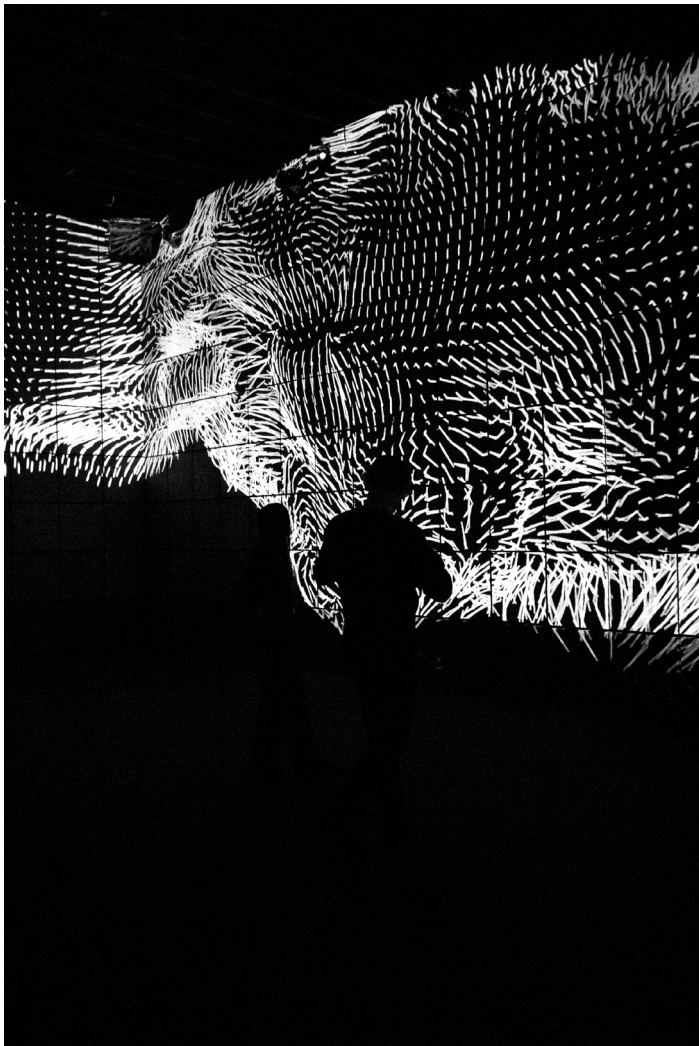
Baron Lanteigne, *Nature morte 7* (détail), 2022
Eastern Bloc à Montréal
Photo : Baron Lanteigne

Adrien M & Claire B

Né en 1979 à Grenoble (France).
Née en 1978 à Grenoble (France).
Vivent et travaillent à Lyon (France).

Claire Bardainne et Adrien Mondot se rencontrent au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, puis autour de la création de l'œuvre numérique interactive *Sens dessus dessous* pour le Théâtre Auditorium de Poitiers en 2010. Fondée en 2011, la compagnie Adrien M & Claire B crée des formes à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Les spectacles et installations créés par le duo d'artistes placent le corps au cœur des images, et mêlent artisanat et dispositifs numériques, certains étant développés sur mesure.

Pour *Univers Programmés*, Adrien M & Claire B présentent *Core*, 2020, une installation immersive qui se déploie sur les murs d'une pièce de plus de 100 m². Accompagné par une musique envoûtante, un ballet de points et de lignes lumineuses anime les murs de cet espace plongé dans le noir véhiculant une grande force poétique.



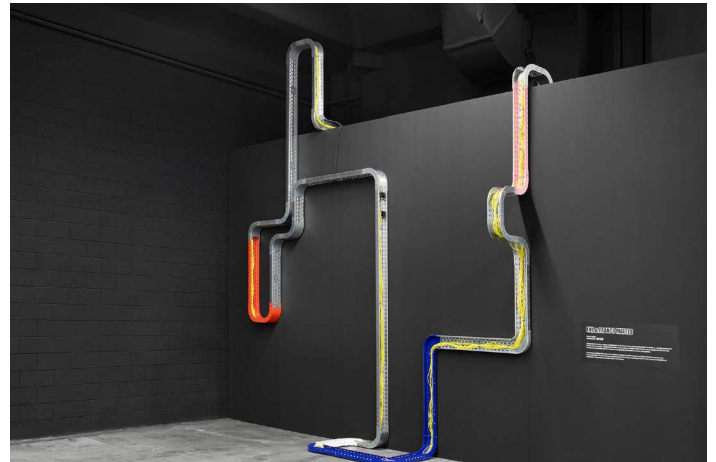
Adrien M & Claire B, *Core*, 2020
Vue de l'exposition *Faire corps* à la Gaîté Lyrique
Photo : Voyez-Vous (Vinciane Lebrun)

Eva & Franco Mattes

Né-es en 1976 en Italie.
Vivent et travaillent à Milan (Italie).

Artistes pionniers du net art, Eva & Franco Mattes, que l'on connaît également sous le pseudonyme 0100101110101101.org, évoluent sur internet depuis le milieu des années 1990. Investissant des plateformes telles que Chatroulette, Second Life ou Instagram, créant des cyber identités ou détournant des sites web existants, leurs œuvres subversives, mais non dénuées d'une certaine ironie, font la lumière sur les possibilités offertes par les technologies numériques autant que sur leurs failles.

Pour l'exposition *Univers Programmés*, le duo présente trois œuvres qui témoignent de la diversité de leur pratique. Les vidéos de la série des *Reenactments*, 2007-2010, gardent la mémoire de performances célèbres de l'art contemporain que les artistes ont remises en scène sur Second Life. La projection est complétée par *Half Cat*, 2020 une sculpture qui donne corps à un célèbre même ainsi que par une version des *Personal Photograph Circuits* créée spécifiquement pour l'exposition.



Eva & Franco Mattes, *Circuit*, 2023
Photo : Melania Dalle Grave (DSL Studio)

Ailbhe Ní Bhriain

Née en 1978 à Clare (Irlande).
Vit et travaille à Cork (Irlande).

Ailbhe Ní Bhriain est diplômée d'une licence en beaux-arts du Crawford College of Art de Cork et d'un master du Royal College of Art de Londres. Sa pratique artistique inclue la vidéo, les images générées par ordinateur, le collage ou encore la tapisserie, dans des œuvres qui questionnent l'héritage impérial, le déplacement humain et l'anthropocène.

Constituées de collages d'images numériques traduites en tapisseries de trame Jacquard, les œuvres de la série *Intrusions*, 2022, mêlent des paysages de ruines architecturales à des silhouettes animales et humaines qui semblent prêtes à disparaître. L'ensemble dévoile un environnement énigmatique qui renvoie à l'incertitude, aux contradictions et à la fragilité de notre monde.



Ailbhe Ní Bhriain, *Intrusion I*, 2022
Collection macLYON
Courtesy de l'artiste et domobaal gallery, Londres
Photo : François Deladerrière

••• œuvre collection macLYON •••

Christa Sommerer et Laurent Mignonneau

Née en 1964 à Ohlsdorf Gmunden (Autriche),
vit et travaille à Linz (Autriche).
Né en 1967 à Angoulême (France),
vit et travaille à Linz (Autriche).

Issues de parcours universitaires différents, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau se rencontrent au début des années 1990 à l'École Städel de Francfort. Pionnières de l'interactivité dans les arts numériques, les deux artistes entretiennent, dès cette époque, des collaborations avec des centres de recherches prestigieux aux États-Unis ou au Japon. Iels sont les auteur·ices de nombreux livres et articles de recherche sur la vie artificielle, l'interactivité et la conception d'interfaces, sujets dont iels sont spécialistes.

L'œuvre interactive, *Intro-Act*, 1995, duplique l'image des visiteur·euses sur un écran où chacun de leurs gestes génère des constellations de formes végétales ou minérales qui saturent progressivement l'espace virtuel.



Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, *Intro-Act*, 1995
Produit pour la Biennale de Lyon 1995
Collection macLYON
Photo : Blaise Adilon

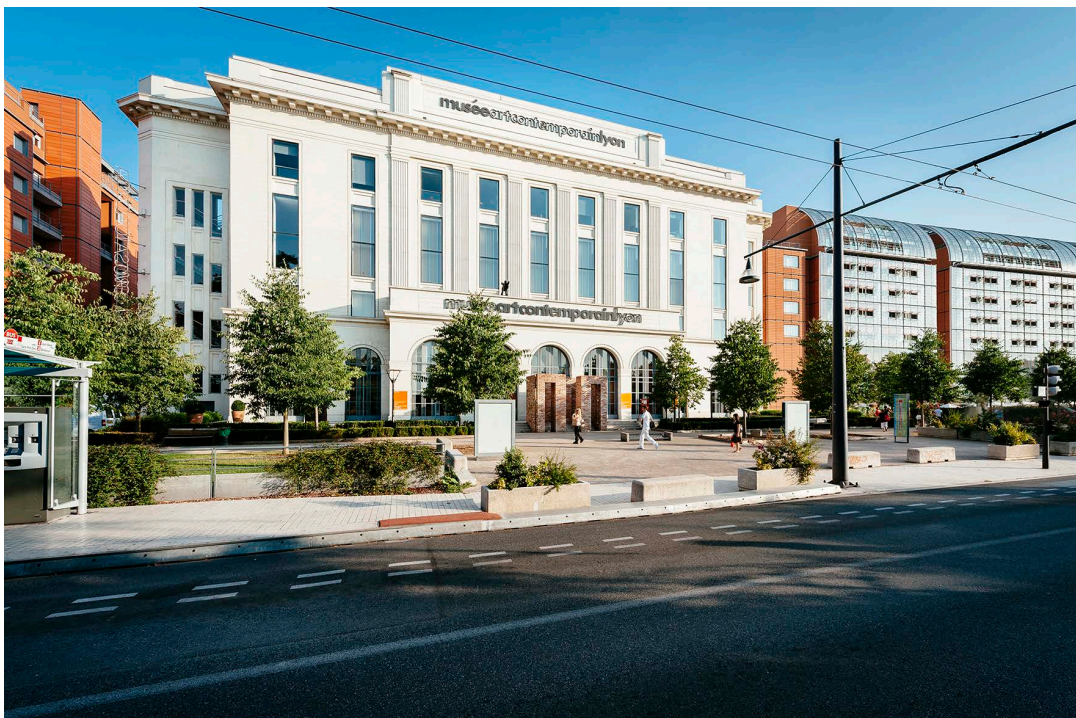
••• œuvre collection macLYON •••

Créé en 1984 dans une aile du Palais Saint-Pierre, le Musée d'art contemporain de Lyon s'installe en 1995 sur le site de la Cité internationale, vaste ensemble architectural qui se déploie sur plus d'un kilomètre en bordure du Parc de la Tête d'Or, dans le 6^e arrondissement de Lyon et rassemble des hôtels, restaurants, bureaux, logements mais aussi un casino, un cinéma... Confié à l'architecte Renzo Piano, qui a conçu la totalité du site, le musée conserve côté parc la façade de l'atrium du Palais de la Foire, réalisé par Charles Meysson dans les années vingt.

L'édifice de 6000 m² présente, sur plusieurs niveaux, des espaces d'expositions modulables en fonction des projets artistiques et parfaitement adaptés aux nouvelles formes d'expressions contemporaines. Le macLYON privilégie l'actualité artistique nationale et internationale, sous toutes ses formes, avec des expositions mais aussi un large programme d'événements transdisciplinaires.

Sa collection compte plus de 1600 œuvres. Elle est montrée partiellement et par roulement au macLYON mais aussi dans de nombreuses structures partenaires. Les œuvres qui la composent sont régulièrement prêtées dans des expositions en France et à l'international. Elle est constituée en grande partie d'œuvres monumentales ou d'ensembles d'œuvres, des années quarante à nos jours, créées par des artistes de tous les continents, pour la plupart à l'occasion d'expositions au musée ou encore lors des Biennales d'art contemporain de Lyon dont le musée assure la direction artistique.

Réunies en 2018 sous la forme d'un pôle des musées d'art, les deux collections du Musée des Beaux-arts et du Musée d'Art Contemporain de Lyon forment un ensemble exceptionnel sur les scènes françaises et internationales.



Vue du Musée d'art contemporain de Lyon
Photo Stéphane Rambaud

Échos du passé, promesses du futur

La nature sublimée par le numérique

Du 7 mars au 13 juillet 2025

La mémoire de la nature s'estompe au fil du temps, si bien que les êtres humains semblent s'habituer inconsciemment à un environnement en constante dégradation qui, à chaque génération, devient la norme. Le psychologue américain Peter H. Kahn nomme cette acclimatation graduelle, « l'amnésie générationnelle environnementale ». Pour lutter contre cet oubli progressif, des chercheurs et des chercheuses s'unissent pour envisager une nouvelle manière d'écrire l'histoire sous le prisme de l'écologie afin de renouer avec le vivant.

Ainsi, une intelligence collective associant artistes et scientifiques s'empare des nouvelles technologies, notamment du numérique, afin d'en faire le moyen de se reconnecter avec une nature oubliée et d'en conserver la mémoire.

À travers une pluralité d'œuvres – peinture, vidéo, tapisserie, installation, réalité virtuelle, sculpture... – l'exposition invite quatorze artistes à réconcilier nature et technologie et à repenser notre rapport au vivant. Proposée en trois temps, elle ravive le passé d'une nature malmenée, puis explore son ingéniosité tout autant que sa fragilité afin de nous sensibiliser à sa préservation, pour ensuite révéler les futurs imaginés par les artistes, et dans lesquels les récits d'anticipation font écho à l'espoir d'une symbiose.

Avec les œuvres de : Donatien Aubert, aurèce vettier, Léa Collet, Justine Emard, Daniel Godínez Nivón, Ittah Yoda, Kasia Molga, Vica Pacheco, Sabrina Ratté, Bianca Shonee Arroyo-Kreimes, Wang & Söderström...

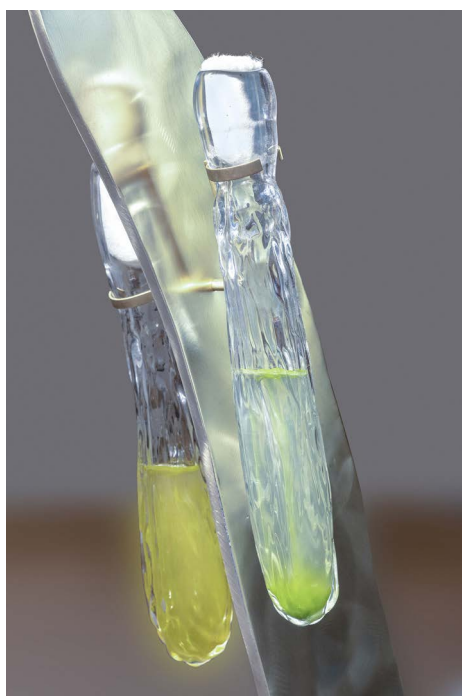
Commissaire de l'exposition : Marilou Laneuville



Léa Collet, *Digitalis*, 2024
Production Le Fresnoy avec le soutien de la fondation Neufilze OBC



Wang & Söderström, *Rehousing Technosphere*, 2022
Animation 3D et son
Durée : 5'41"



Ittah Yoda, Installation *Never the Same Ocean* pour l'exposition *Incarnations, Rencontres d'Arles*, Couvent Saint-Césaire, Arles, 2021
Courtesy des artistes et Galerie Poggi, Paris
Photo : Olivier Metzger - Adagp, Paris, 2024



Bianca Shonee Arroyo-Kreimes, *The Pond* (détail), 2023
Installation multimédia 3D
Photo : Bianca Shonee Arroyo-Kreimes

Musée d'art contemporain
Cité internationale
81 quai Charles de Gaulle
69006 Lyon – France

T +33 (0)4 72 69 17 17
info@mac-lyon.com
www.mac-lyon.com

#macLYON

 facebook.com/mac.lyon

 @macLyon

 maclyon_officiel

 mac.lyon

HORAIRES D'OUVERTURE
Du mercredi au dimanche [11h-18h]

TARIFS DE L'EXPOSITION

- Plein tarif : 9€
- Tarif réduit : 6€
- Gratuit pour les moins de 18 ans

ACCÈS

- En vélo
De nombreuses stations Vélo'v à proximité du musée
Piste cyclable des berges du Rhône menant au musée

- En bus
Arrêt Musée d'art contemporain
Bus C1, Gare Part-Dieu/Cuire
Bus C4, Jean Macé/Cité internationale
Bus C5, Cordeliers/Rillieux-Vancia

- Covoiturage
www.covoiturage-pour-sortir.fr

- En voiture
Par le quai Charles de Gaulle, tarif préférentiel aux parkings P0 et P2 de la Cité internationale, accès côté Rhône