

Livret jeu des expositions

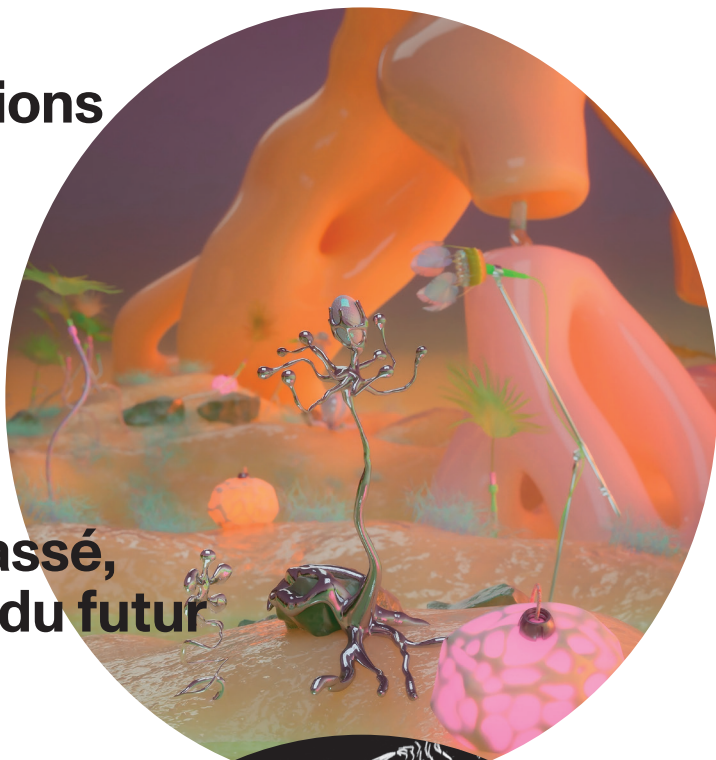
Échos du passé,
promesses du futur

Univers
Programmés

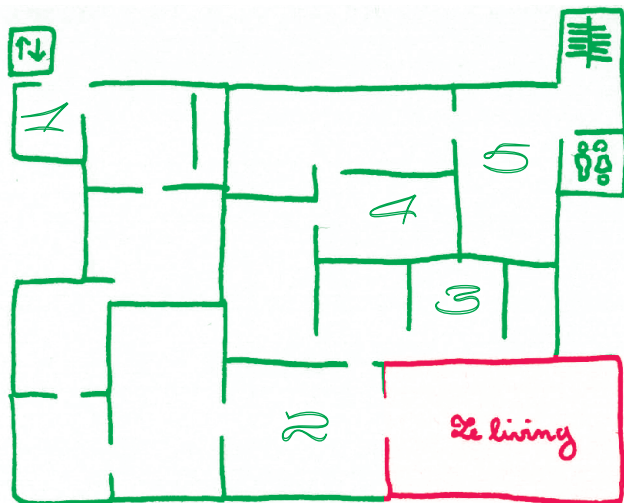
du 7 mars
au 13 juillet
2025

MACLYON

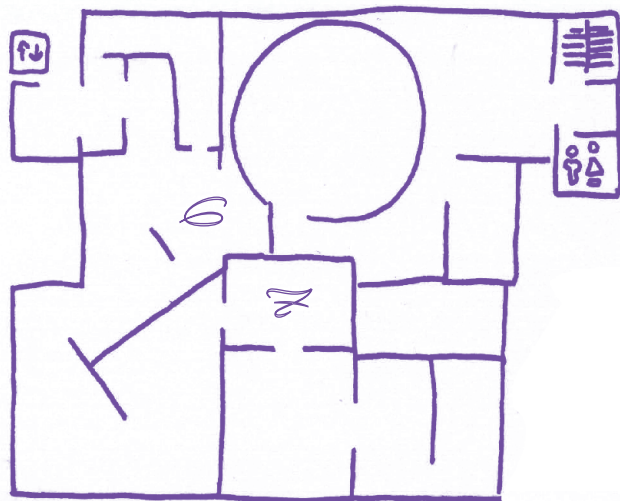
En haut : Bianca Shonee Arroyo-Kreimes, *The Pond* [détail], 2023. Installation multimédia 3D
© Photo : Bianca Shonee Arroyo-Kreimes / En bas : Adrien M & Claire B, *Core*, 2020.
Vue de l'exposition *Faire corps* à la Gaîté Lyrique © Photo : Voyez-Vous (Vinciane Lebrun)



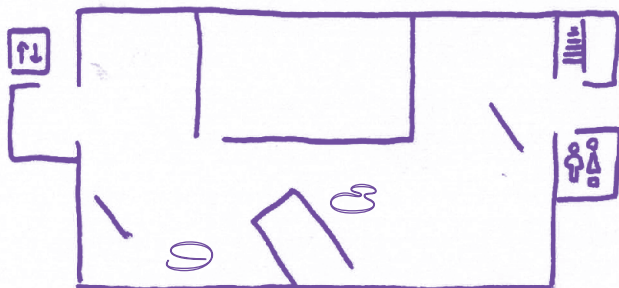
Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Bienvenue dans l'exposition

Échos du passé,
promesses du futur

Les œuvres exposées offrent un nouveau regard sur la nature avec l'aide de la technologie *numérique*.

← Tu peux utiliser le plan pour retrouver dans les expositions les œuvres de ce livret jeu.

Au *Living*, tu trouveras des crayons de couleurs et des ciseaux.

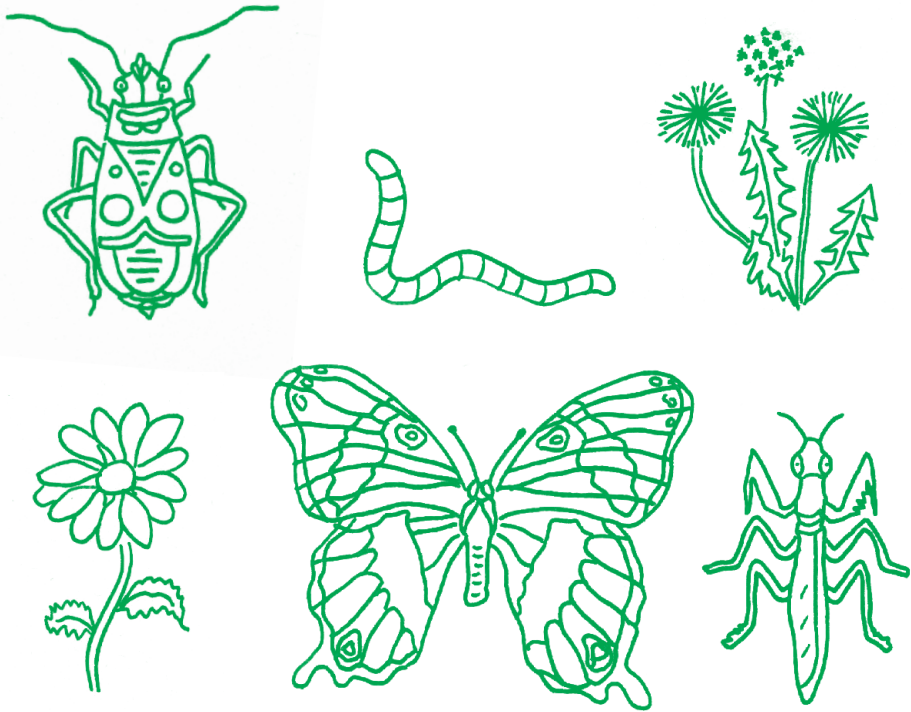
✦ Munis-toi d'un crayon ✦
et à toi de jouer!

👁️ Le numérique est le langage que parlent les ordinateurs. Comme nous utilisons des mots, les ordinateurs utilisent des nombres.

1. aurèce vettier

aurèce vettier donne des images de plantes à une IA qui les mélange pour générer des images de nouvelles espèces. Il en fait des sculptures en bronze que tu peux voir à l'entrée de l'exposition.

🌀 Sur la feuille de calque fournie avec ton livret, assemble différentes parties d'insectes et de végétaux en les découpant. Donne un nom à cette espèce.



L'intelligence artificielle (IA) est une technologie qui permet aux machines d'apprendre et de prendre des décisions. Une « IA générative » crée des images et du texte. On dit qu'elle les génère.

2. Alexandra Daisy Ginsberg

Alexandra Daisy Ginsberg nous montre comment les insectes pollinisateurs voient les couleurs des fleurs au fil des saisons.

🌀 Observe la vidéo et les tapisseries, puis colorie ces fleurs comme les verrait un pollinisateur. Des crayons de couleurs sont disponibles dans *le Living*.

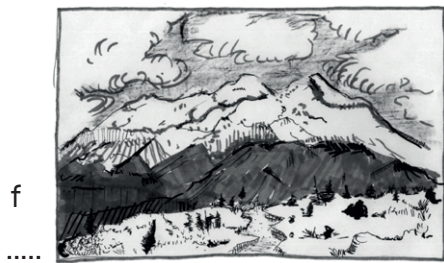
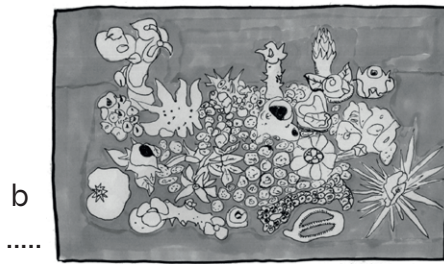
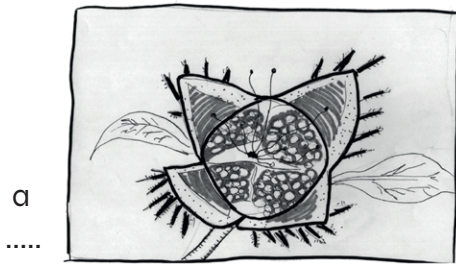


Les pollinisateurs sont les insectes qui transportent le pollen d'une plante à une autre.

3. Daniel Godinez Nivón

Daniel Godinez Nivón représente des plantes à partir des rêves d'un groupe d'adolescentes. Il a illustré cette histoire avec des dessins et un film.

🔄 Remets les dessins dans l'ordre en les numérotant de 1 à 6.



Solution : rd-2f-3e-4a-5c-6b

Les dessins reproduits font partie de l'oeuvre de Daniel Godinez Nivón et ont été réalisés par Adrián Gama.

4. auréce vettier

L'IA associe des images et des mots pour générer de nouvelles images. auréce vettier en fait des sculptures, des peintures et des tapisseries.

🌀 Retrouve dans la salle rouge d'auréce vettier les éléments de la liste ci-dessous.

Choisis 4 mots. À partir de ta sélection, génère un dessin.

ABEILLE	PAPILLON	MONTAGNE	ÉTOILE
VOITURE	CHEMIN	LUNE	FANTÔME

5. Bianca Shonee Arroyo-Kreimes

Bianca Shonee Arroyo-Kreimes a créé une *œuvre immersive*. Elle nous plonge dans un monde où l'on trouve des espèces animales et végétales qui imitent des objets pour se protéger.

- 🌀 Observe les animaux qui t'entourent. Quels sont leurs mouvements, quels sons font-ils ? Essaie de les imiter avec ton corps. Où as-tu l'impression d'être ?



Une *œuvre immersive* est une œuvre d'art qu'on expérimente avec notre corps et qui nous permet de plonger dans un autre univers.

Bienvenue dans l'exposition *Univers Programmés*



Cette exposition nous montre comment les artistes s'emparent de la technologie et de son évolution pour inventer de nouvelles manières de créer.

✨ Munis-toi d'un crayon ✨
et à toi de jouer !

Aide-toi du plan à la première page de ton carnet pour retrouver le début de l'exposition !

6. Nam June PAIK

Nam June Paik a été l'un des premiers artistes à faire de l'art avec des télévisions. En modifiant leur fonctionnement, il transforme les images qu'elles diffusent.

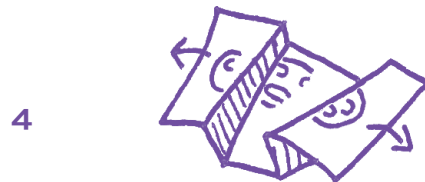
🌀 Toi, c'est en modifiant ton papier que tu vas créer un dessin inattendu.

Découpe la page suivante et plie-la en t'inspirant de l'exemple. (1).

Aplatis bien tes plis pour obtenir une surface plate (2).

Du côté blanc de la feuille, en passant sur les plis, dessine un personnage de télévision (3).

Déplis ta feuille (4), observe (5) puis relie les lignes qui composent ton dessin (6).



. Oliver Laric

Oliver Laric a scanné une sculpture antique d'*Hermanubis* pour en faire un modèle 3D numérique.

Sur internet, on peut copier ce modèle et le transformer autant qu'on veut.

Retrouve d'autres modèles sur

→ www.threedescans.com

 Crée tes propres versions d'*Hermanubis* en transformant le modèle. Tu peux ajouter un décor, des accessoires et de la couleur.

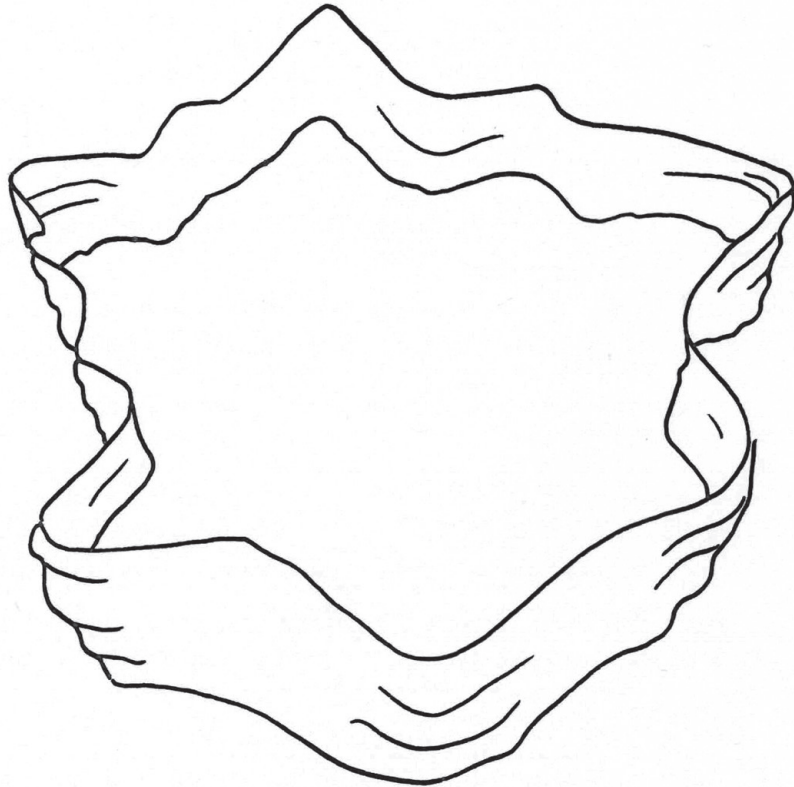


Hermanubis est une divinité faite du mélange d'un dieu grec (Hermès) et d'un dieu égyptien (Anubis).

8. Justine Emard

Justine Emard a enregistré les signaux électriques produits par son cerveau durant son sommeil. En les *imprimant en 3D*, elle donne une forme à ses rêves.

À ton avis, de quoi rêve l'artiste ? Décris ou dessine à l'intérieur de cette forme ce que tu imagines. Et toi, quelle forme prendraient tes rêves ?

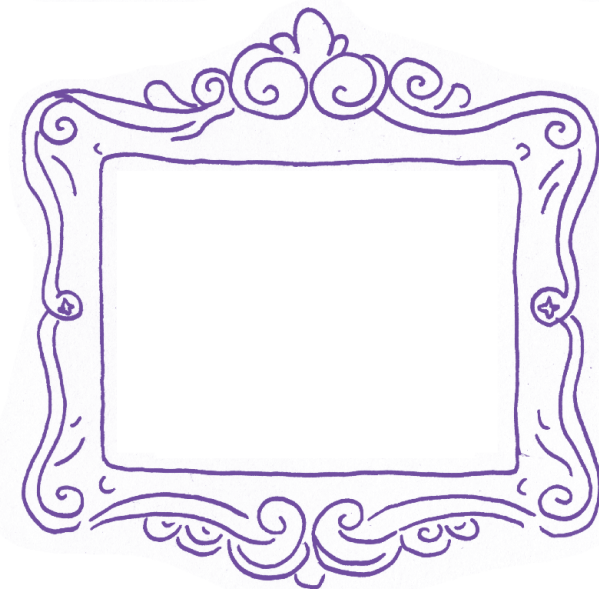
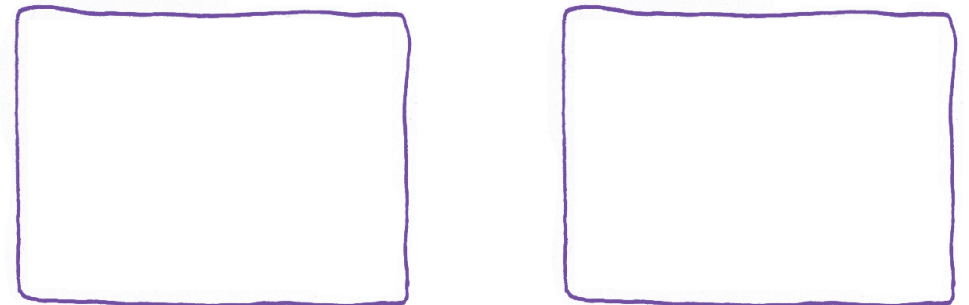


Une *imprimante 3D* fabrique un objet physique à partir d'un modèle numérique, en ajoutant de la matière couche par couche.


9. Constant Dullaart

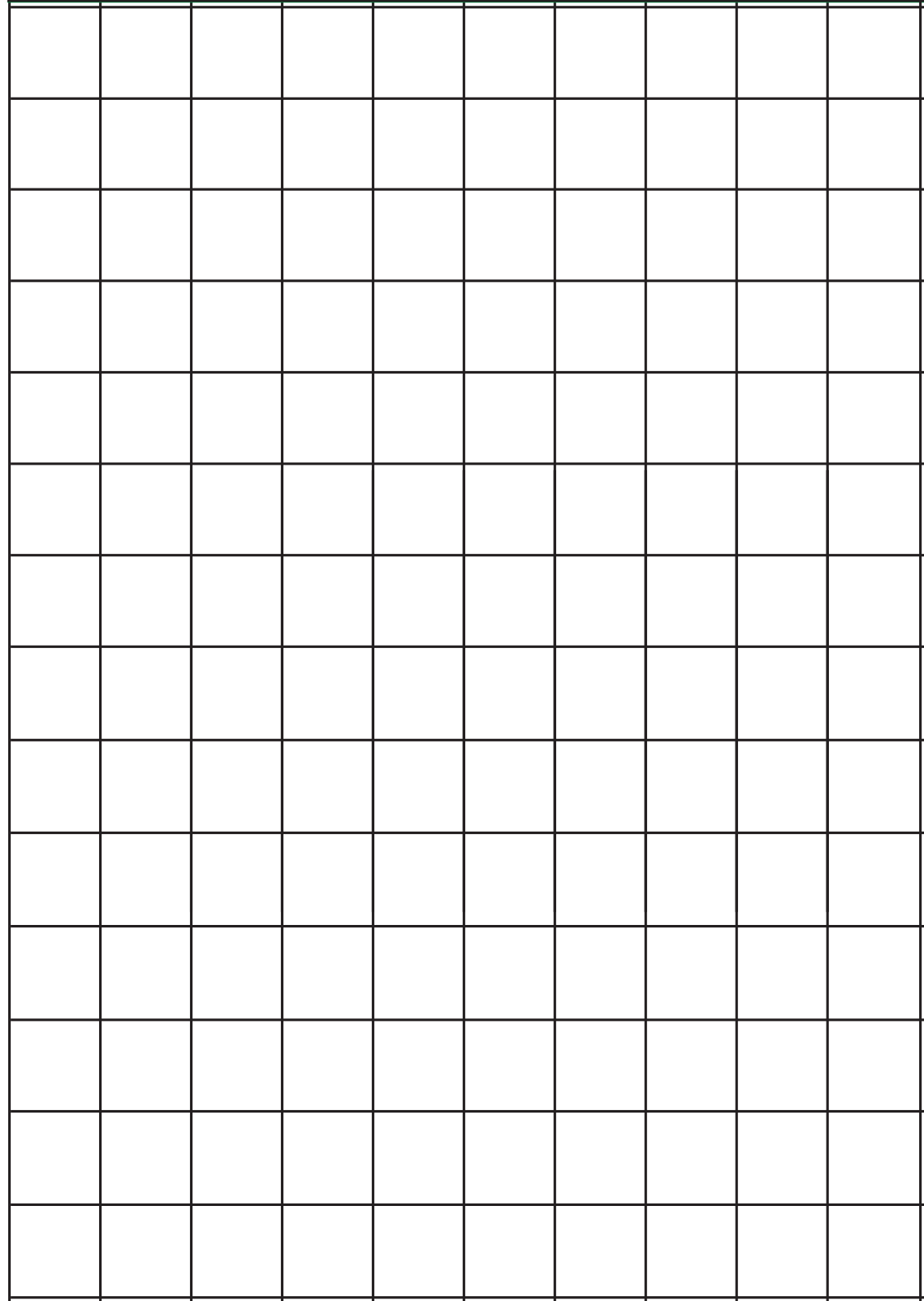
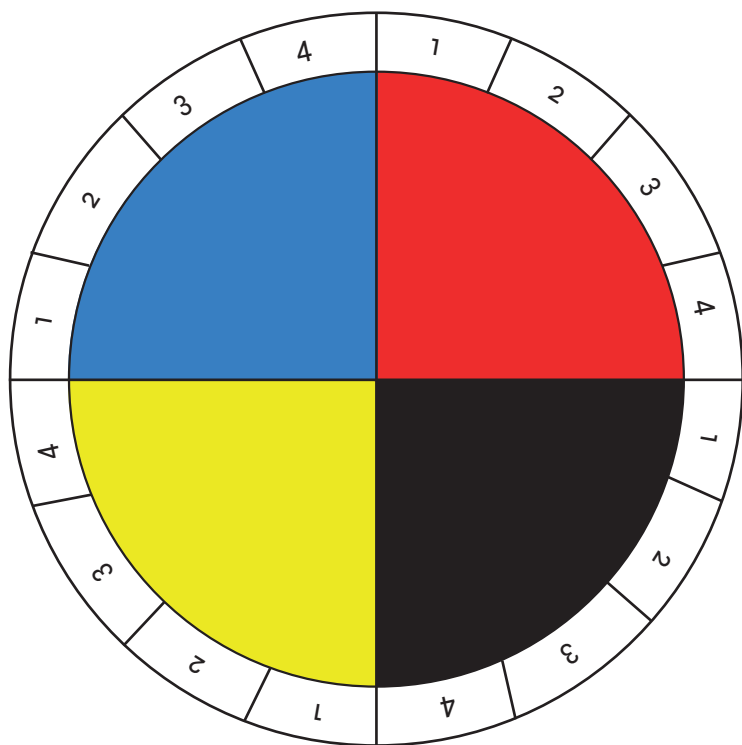
Constant Dullaart s'intéresse à ce que les nouvelles technologies sont capables ou incapables de faire. Il montre dans cette œuvre que l'IA peut faire des erreurs.

Copie l'image de mains dans la première case. Plie le coin de cette page pour cacher le modèle. Recopie ton dessin dans la deuxième case. Recopie ton dessin précédent dans la dernière case. Observe ton dernier dessin. Comment le trouves-tu ?




Plusieurs œuvres de l'exposition ont été réalisées avec l'aide de l'IA.
Les artistes choisissent de ne pas tout contrôler et découvrent leurs œuvres durant leur création.

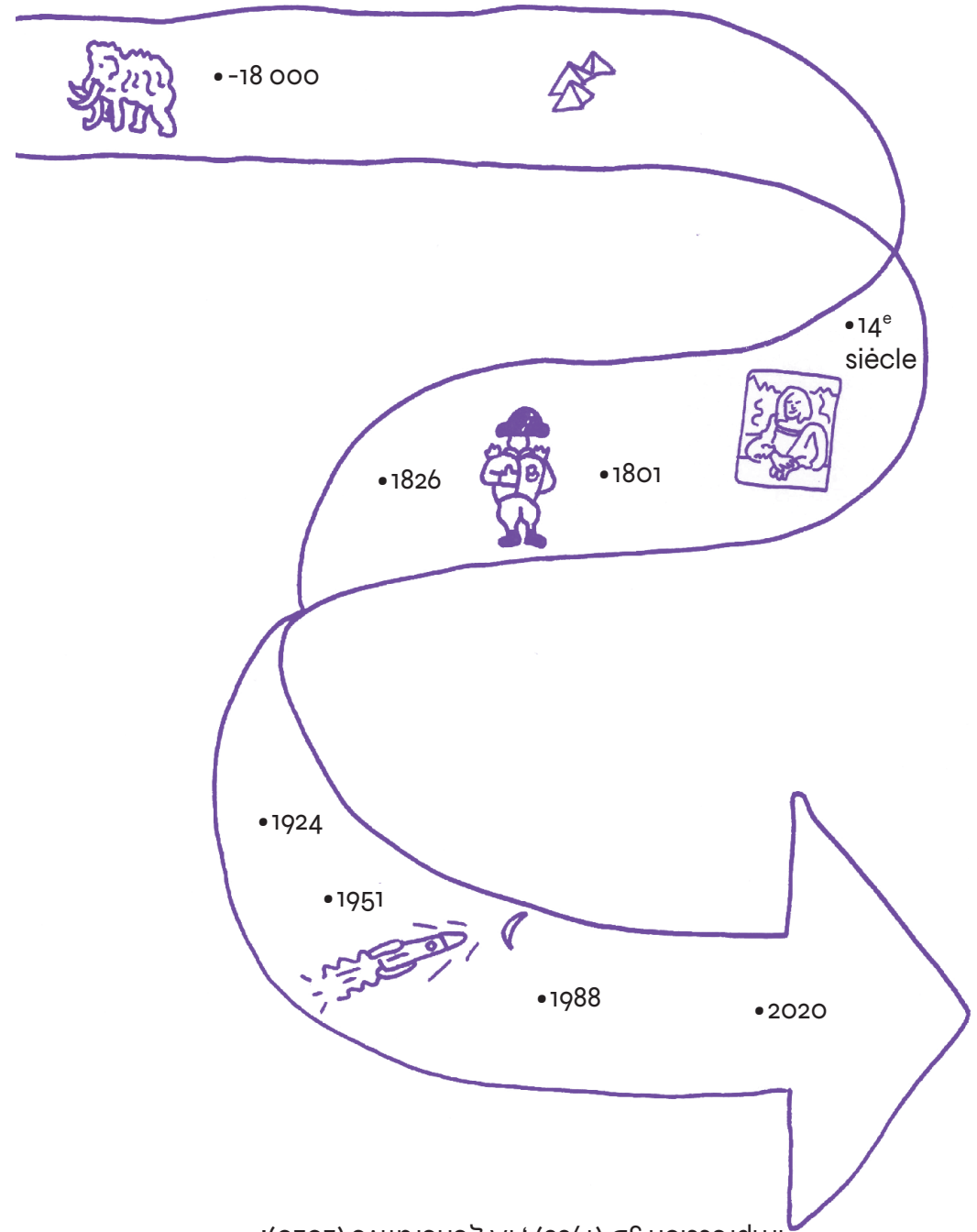
 Crée une image en pixel art en t'aidant du générateur de couleur.
Fais tourner ton crayon sur la roue et laisse le hasard choisir la couleur
et le nombre de cases que tu dois remplir.
Puis, colorie les cases de ton choix de la page quadrillée.



Toutes les œuvres d'art ici ont moins de 60 ans mais elles utilisent des techniques qui peuvent être beaucoup plus anciennes.

 Relie chaque technique à l'époque correspondante sur la frise. Tu peux demander de l'aide aux personnes qui t'accompagnent pour savoir quelle invention vient avant ou après les autres.

- CÉRAMIQUE •
- IMPRESSION 3D •
- PHOTOGRAPHIE •
- MÉTIER À TISSER JACQUARD •
- I.A. GÉNÉRATIVE •
- ORDINATEUR •
- TÉLÉVISION •
- PEINTURE À L'HUILE •



Solution : céramique (-18 000) ; métier à tisser Jacquard (1801) ; photographie (1826) ; télévision (1924) ; ordinateur (1951) ; impression 3D (1988) ; IA générative (2020).



Métier à tisser jacquard : machine qui permet de programmer à l'avance les motifs à tisser.

Céramique : matière que l'on obtient en cuisant de l'argile à haute température.

Du 7 mars au 13 juillet 2025, il y a plein d'activités pour les enfants et les familles au macLYON!

- **Visite en famille (à partir de 6 ans)**
Chaque dimanche [11h15]
et pendant les vacances scolaires.
- **Petit labo (6-11 ans)**
Un samedi par mois [15h] (les 8 mars, 19 avril, 3 mai, 7 juin et 5 juillet) et pendant les vacances scolaires.
- **Ateliers avec des artistes**
Pour les 6-11 ans: dimanche 25 mai [15h]
Pour les 4-6 ans en famille: dimanche 22 juin [16h]
- **Anniversaire (6-11 ans)**
Invite tes ami.es à un atelier au musée!
(sur réservation)
- **Nouveau! « Tout-petits passages »**
Lieu d'expérimentation artistique pour les enfants âgés de 1 à 3 ans, à la disposition des familles dans l'espace **Le Living au 1^{er} étage du musée.**
En libre accès jusqu'au 13 juillet.
Ateliers avec les médiateur.rices pendant les vacances les 23, 24, 25, 30, avril et 2 mai [16h30]

Informations et billetterie en ligne sur le site du musée:
www.mac-lyon.com



RENSEIGNEMENTS
Service Programmation médiations
Du lundi au vendredi [9h30-12h30] [14h-17h]
T +33 (0)4 72 69 17 19
publics-mac@mairie-lyon.fr

macLYON

