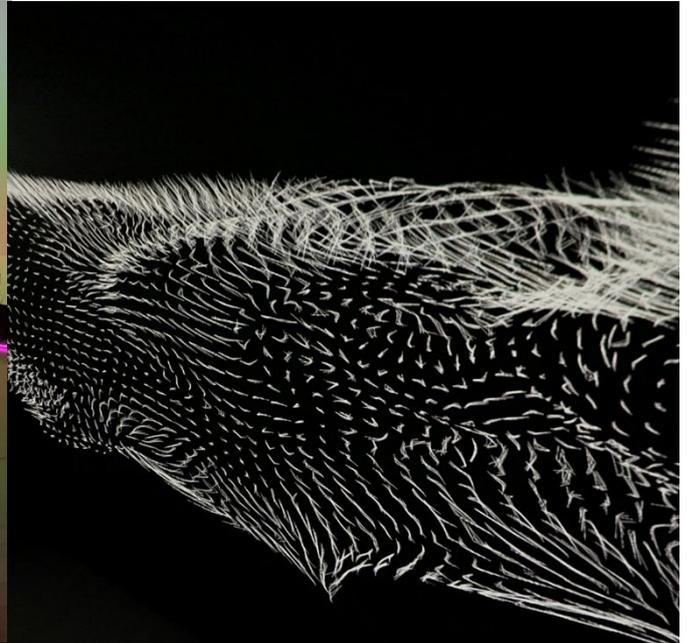


FICHE PÉDAGOGIQUE POUR LES ENSEIGNANTS DES CYCLES 1, 2, 3
 RÉALISÉE EN PARTENARIAT EDUCATION NATIONALE ET MAC LYON



Bianca Shonee- Arroyo-Kreimes
 The Pond 2023 Installation multimédia 3D



Adrien M & Claire B
 Core, 2020 Vue de l'exposition Faire corps à la Gaîté Lyrique

Du 7 mars au 13 juillet 2025

Échos du passé, promesses du futur

Univers Programmés

Préambule

Amener sa classe dans un lieu d'art est le résultat d'un choix pédagogique réfléchi et argumenté de l'enseignant.

Pour des visites libres, il est nécessaire que l'enseignant ait prévu les œuvres qu'il souhaite porter au regard de ses élèves. Il aura aussi anticipé la circulation du groupe dans le musée afin d'éviter des œuvres qui peuvent lui sembler inadaptées.

Dans tous les cas, il est souhaitable que l'enseignant ait vu l'exposition en amont.

Conseillères pédagogiques en arts plastiques

Musée d'Art Contemporain de Lyon

Les programmes scolaires de 2015, 2021 et l'arrêté du 1^{er} juillet 2015 relatif au Parcours Education Artistique et Culturelle (PEAC), nous invitent à considérer la rencontre avec les œuvres comme un moment privilégié dans le PEAC des élèves. Il s'agit de favoriser la rencontre des élèves avec des œuvres d'art concrètes, variées et avec des modes d'expression artistiques multiples.

On passera par les apprentissages incontournables :

- La découverte d'un lieu pour construire la notion de musée avec ses trois fonctions : constituer une collection, la conserver, la montrer et présenter des expositions temporaires.

On pourra, selon le niveau de classe, questionner le fonctionnement et les métiers afférents : médiateurs culturels, surveillants dans les salles, régisseurs, restaurateurs d'œuvres, commissaires d'exposition...

- Les objets présentés (quoi ? pourquoi ? comment ?) et le statut de l'œuvre : la différence entre un objet du quotidien et sa présentation comme élément d'une œuvre d'art ; la démarche intentionnelle de l'artiste.

- L'artiste : personne qui assume et revendique son art. Il en fait son métier et il est reconnu par ses pairs. Il expose dans des lieux d'art institutionnels. Il exprime son approche et sa compréhension du monde par sa démarche de création.

- L'exposition : est le résultat d'un choix d'œuvres selon un propos porté par un commissaire d'exposition.

La relation à l'œuvre s'instaure et se déploie par les émotions mais aussi par le verbe et dans la relation d'échange avec les autres. *

Regarder une œuvre s'apprend et se construit progressivement : « Lorsque les sens sont en jeu, l'enseignant les mobilise par le silence, le regard et lorsque c'est possible l'écoute, le toucher, l'odorat et le goût. »*

Selon l'objectif de l'enseignant, les œuvres peuvent être approchées de manière plus réfléchie et raisonnée, examinées et étudiées en tant que porteuses de sens. *

Dans tous les cas, il est nécessaire de prendre le temps pour aborder une œuvre : le temps de contempler, le temps de comprendre. *

* Ressources arts plastiques Eduscol :

[À portée de la main, à portée des mots, à portée du regard : la rencontre avec les œuvres en arts plastiques au cycle 2](#)

[La rencontre avec les œuvres dans la formation de l'élève Oser explorer, interroger, rechercher, questionner..., devenir explorateur d'art au cycle 3](#)

Deux nouvelles expositions ouvrent au macLYON du 7 mars au 13 juillet 2025. Elles explorent de manière complémentaire, les interactions entre art, technologie et société.

Au premier étage, l'exposition [Échos du passé, promesses du futur](#) les œuvres utilisent des technologies numériques pour sublimer la nature et questionner notre rapport au vivant.

Aux deuxième et troisième étages, dans [Univers Programmés](#) on appréhende l'évolution des pratiques artistiques de la fin du XXe siècle à l'ère du numérique, des réseaux sociaux et de l'intelligence artificielle.

En amont de la visite

L'enseignant qui décide d'amener sa classe viendra repérer le parcours ou assister à une présentation de l'exposition par les médiateurs du macLYON lors des journées dédiées aux visites enseignants. Il est indispensable de réserver votre visite auprès du service médiation (contacts en fin de ce dossier).

Pendant la visite

Nous avons fait un choix d'œuvres pour lesquelles nous vous proposons des pistes pédagogiques. Le nombre d'œuvres abordées par classe dépend du choix pédagogique de l'enseignant, en fonction du niveau de sa classe et des apprentissages envisagés. Pour le cycle 1, deux ou trois œuvres peuvent être suffisantes pour une visite.

Les informations contenues dans ce dossier sur les artistes et les œuvres sont issues des documents produits par le macLYON. Certaines œuvres sont accompagnées d'une notice d'œuvres pour enfant (cartel) conçue par le service de médiation du macLYON. Vous trouverez le contenu de ces cartels en salle et en annexe de ce dossier.

Informations pratiques :

Des bacs pour les vêtements se trouvent au rez-de chaussée au niveau des vestiaires.

Les toilettes se situent après le passage des tourniquets.

Face aux œuvres, il sera peut-être nécessaire d'adapter le temps d'observation selon la fréquentation et la place disponible.

Dans le hall d'entrée

☀ Point de vigilance

L'œuvre *Le Cactus* Mona Cara se situant dans le hall d'entrée, veillez à ne pas bloquer l'accès aux escaliers.

1. *Le cactus*, 2024 Mona Cara

Mona Cara, née en 1997 en France. Elle vit et travaille à Paris (France).

L'artiste tisse des pièces hybrides au croisement de la tenture et de la bande dessinée. Elle associe les savoir-faire artisanaux avec des techniques héritées de l'industrie comme le jacquard. Avec de nombreuses références à la culture populaire, et par la voie du détour et de l'humour, l'artiste interroge la société contemporaine.



Le cactus, 2024 Mona Cara

Tissage jacquard, dentelle, broderie, polyester recyclé, acrylique, fils d'arcade et fils électriques, matériaux divers

Œuvre créée et produite dans le cadre de la Biennale d'art contemporain de Lyon 2024

Œuvre en cours d'acquisition par le macLYON

Description de l'œuvre :

L'œuvre est une immense tenture de jacquard et de dentelle colorée. Suspendue dans le hall du musée, elle tombe jusqu'au sol. On découvre sur cette tenture des personnalités improbables et d'étranges créatures. Au milieu de châteaux d'eau, de métiers à tisser et d'antennes paraboliques grouille une drôle de société imaginaire et réelle. Ce monde apparaît dans des jeux de couleurs vives dans les tons de rose, orange, jaune, bleu.

Questions à poser aux élèves :

Que voit-on ? Comment est présentée l'œuvre ? Quels sont les éléments représentés ? Quelles matières reconnaissez-vous ? Quelles couleurs ? Quelles histoires pourrait-on imaginer ?

Pistes pédagogiques :

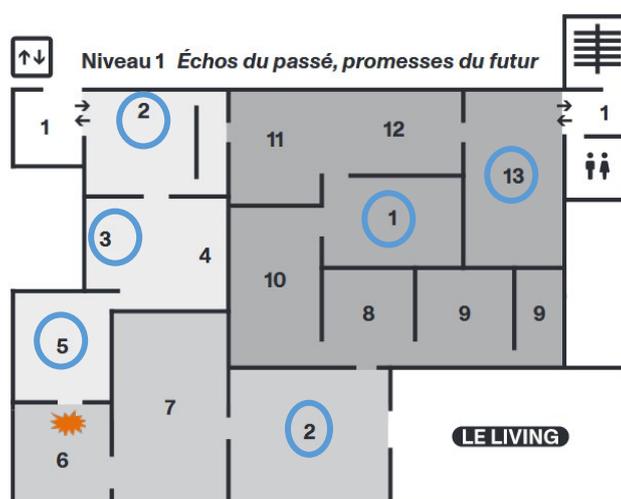
- Les dimensions
- La représentation
- Les matières (les procédés de tissage)
- Les couleurs

Au 1^{er} étage : *Échos du passé, promesses du futur*

L'exposition *Échos du passé, promesses du futur* témoigne du désir des artistes d'aspirer à une cohabitation complice entre les humains, le vivant et la technologie. La mémoire de la nature s'estompe au fil du temps. Pour lutter contre cet oubli progressif, une intelligence collective associant artistes et scientifiques s'empare des nouvelles technologies, notamment du numérique, afin de se reconnecter avec une nature oubliée et d'en conserver la mémoire.

À travers une pluralité d'œuvres – peinture, vidéo, tapisserie, dessin, installation, réalité augmentée, sculpture... – l'exposition invite quinze artistes à réconcilier nature et technologie et à repenser notre rapport au vivant.

Commissaire : Marilou Laneuville



Parcours d'œuvres choisies au premier étage :

- 2. Alexandra Daisy Ginsberg, *The Substitute*, 2019
- 3. Kasia Molga, *Chronicles from In-Between 495 to 570 nm*, 2023
- 5. Sofia Crespo, *Perpetual Present*, 2024
- 2. Alexandra Daisy Ginsberg, *Pollinator Pathmaker*, 2023
- 1. Auréce Vettier, *La traversée de la forêt*, 2024
- 13. Bianca Shonee – Arroyo-Kreimes, *The Pond*, 2023

☀ Points de vigilance

Niveau 1 : La traversée de la salle 6 où se trouve l'œuvre de Vica Pacheco, *The Flower Requiem Whistling Vases*, demande des précautions. L'œuvre composée de vases en céramique posés sur des socles au centre de la pièce est fragile et le passage est étroit.

Pour cette exposition, les classes ne sont pas invitées à s'installer dans le Living qui offrent trop de sollicitations et non un espace de détente et de respiration.

1. *The Substitute*, 2019 Alexandra Daisy Ginsberg

Alexandra Daisy Ginsberg, née en 1982 au Royaume-Uni. Elle vit et travaille à Londres (Royaume-Uni). L'artiste, pluridisciplinaire, s'intéresse à la relation fragile entre nature et technologie. Elle explore des sujets tels que l'intelligence artificielle, la perspective non-humaine, l'évolution de la biodiversité tout en questionnant l'impulsion humaine à « améliorer » le monde. Avec l'installation vidéo *The Substitute*, 2019, l'artiste ramène à la vie un rhinocéros blanc du Nord, une sous-espèce qui s'est fonctionnellement éteinte en 2018. Grâce aux données générées, l'animal fonctionne comme une entité autonome et apprend progressivement les limites de son espace virtuel.



The Substitute, 2019 Alexandra Daisy Ginsberg
Installation vidéo, son
Durée 6'18"
Collection de l'artiste

Description de l'œuvre :

L'œuvre est une installation vidéo qui se déploie sur le mur du fond de la salle. Cette vidéo montre l'apparition sous forme pixellisée puis réaliste d'un rhinocéros qui évolue dans une pièce blanche et vide. L'animal, représenté à l'échelle un, se déplace en avançant et donnant l'impression ainsi de s'approcher du visiteur. L'univers sonore du rhinocéros accompagne ces images.

Questions à poser aux élèves :

Que voit-on, qu'entend-on ? Comment apparaît l'animal sur la vidéo ? D'après-vous, pourquoi apparaît-il comme ça ? (vidéo réalisée par une intelligence artificielle et non pas en filmant l'animal) Où se trouve l'animal ? Quelle est sa dimension ? Que ressentez-vous en l'observant ? Quelles histoires pourrait-on imaginer ?

Pistes pédagogiques :

- Les médium (photographie, vidéo avec ou sans IA, animation 3D)
- La représentation
- Le rapport d'échelle
- La place du visiteur

2. *Chronicles from In-Between 495 to 570 nm*, 2023 Kasia Molga

Kasia Molga, vit et travaille au Royaume-Uni et en Pologne. L'artiste, designer, codeuse questionne l'impact de la technologie sur la relation que les humains entretiennent avec leur environnement naturel. Sa pratique artistique qui mêle sculpture, peinture, animation 3D, environnements immersifs et installations interactives, lui permet de réfléchir à de nouvelles façons de coexister avec d'autres espèces.



Chronicles from In-Between 495 to 570 nm, 2023 Kasia Molga
Installation, aquarelles, composants électroniques en cuivre, rendu 3D
Durée 1'38"
Collection de l'artiste

L'œuvre est composée de sculptures, de peintures et d'animations 3D. Les sculptures sont présentées dans des vitrines. Ce sont des assemblages de composants en cuivre, utilisés dans les technologies numériques, qui s'oxydent et se couvrent de vert-de-gris. Cinq aquarelles réalisées à partir de ce pigment vert-de-gris représentent des espèces végétales aujourd'hui disparues ou en danger d'extinction. Des rendus 3D de ces aquarelles sont présentées numériquement en très haute résolution sur un écran.

Questions à poser aux élèves :

Que voit-on dans les vitrines ? Avec quels matériaux sont faites les sculptures ? Quelle est la couleur dominante des sculptures ? Voyez-vous d'autres couleurs ? Lesquelles ? Quels autres éléments sont présentés ? Que représentent les aquarelles ? Comment nous sont-elles données à voir ? Quelles différences et quels points communs avec l'animation 3D ?

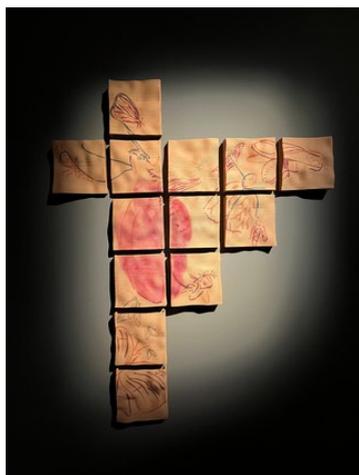
Pistes pédagogiques :

- L'assemblage
- La représentation
- Les éléments constitutifs de l'œuvre
- Les couleurs

3. *Perpetual Present*, 2024 Sofia Crespo

Sofia Crespo est née en 1991 à Buenos Aires (Argentine). Elle vit et travaille à Lisbonne (Portugal). L'artiste s'intéresse aux technologies inspirées de la biologie. Elle explore le lien entre l'art, la science et l'intelligence artificielle. S'inspirant du vivant et de la complexité fascinante des systèmes biologiques, elle crée des espèces oniriques à l'aide de l'intelligence artificielle. Ses œuvres questionnent la perception de la réalité et invitent à réfléchir aux relations entre les humains, la nature et la technologie.

Perpetual Present, 2024, est un ensemble de céramiques, imprimées en 3D et peintes par un robot. Ces céramiques revisitent les peintures pariétales de la grotte d'Altamira en Espagne par des motifs actuels d'animaux et de végétaux de la péninsule ibérique en voie de disparition.



***Perpetual Present*, 2024 Sofia Crespo**
Réseau neuronal artificiel, argile imprimée en 3D, peinture acrylique appliquée par robot
Collection de l'artiste

Description de l'œuvre :

L'œuvre est présentée sur les murs de la salle plongée dans la pénombre. Elle est constituée de carreaux en argile rouge déployés ici en douze ensembles, chacun révélé par un halo de lumière. Les carreaux creux laissent voir le fin filament d'argile produit par l'impression 3D. Installés en lignes verticales et horizontales, ils sont espacés de façon régulière. La face visible bosselée ou creusée est le support de représentations végétales et animales de couleur rouge.

Questions à poser aux élèves :

Quelles impressions dans cette salle ? À quel lieu cela vous fait-il penser ?
Que voit-on ? Quels sont les éléments qui se répètent ? Sont-ils tous pareils ? Précisez
Quels dessins repérez-vous ? Quelles sont les couleurs dominantes ?
Comment apparaissent les carreaux ? (de loin et de près)

Pistes pédagogiques :

- L'installation
- Les matériaux
- Les supports
- La représentation

5. *Pollinator Pathmaker*, 2023 Alexandra Daisy Ginsberg

Alexandra Daisy Ginsberg est née à Londres (Royaume-Unis) en 1982. Elle y vit et travaille. Elle est une artiste pluridisciplinaire qui s'intéresse à la relation entre la nature et la technologie et s'associe avec des scientifiques dans sa recherche artistique. Elle est soucieuse de l'évolution de la biodiversité et du rôle des insectes pollinisateurs.



Pollinator Pathmaker, Alexandra Daisy Ginsberg
Serpentine and las editions, 2023, Vidéo, son
a4WNehdyCgdiKwVhXKGDBM (Pollinator Vision, Early Summer), 2025, Tapisserie, fil
a4WNehdyCgdiKwVhXKGDBM (Pollinator Vision, Midsummer), 2025, Tapisserie, fil

Description de l'œuvre :

L'œuvre appelée « Le parcours des pollinisateurs » se présente en deux parties qui se font face. Un large banc mauve de forme courbe les sépare. D'un côté, une vidéo présente un film d'animation où le spectateur déambule dans un jardin à hauteur des herbes et des fleurs comme pourrait le faire un insecte. Durant le visionnage du film, la coloration de l'image change pour nous montrer la différence entre la vision humaine et celle du pollinisateur. De l'autre côté, deux grandes tapisseries colorées représentent un jardin fleuri avec la perception des couleurs des insectes pollinisateurs au début du printemps et au milieu de l'été. Une bande sonore complète cette œuvre.

Questions à poser aux élèves :

Que montre l'œuvre ? Que s'y passe-t-il ?
 Quel est le cadrage ?
 Quelles couleurs voit-on ?
 Quelles impressions ?
 À quoi pense-t-on quand on voit cette œuvre ?

Pistes pédagogiques :

- Le cadrage
- Le point de vue
- Le rapport d'échelle
- Le graphisme
- Les couleurs

6. *La traversée de la forêt*, 2024 aurèce vettier

aurèce vettier est un pseudonyme généré par un algorithme créé et pris par Paul Mougnot qui est né en 1990 en Savoie (France). Il vit et travaille à Paris (France). Dans sa pratique artistique, il utilise l'intelligence artificielle ou la programmation pour créer de nouvelles formes qu'il va matérialiser grâce à différents métiers d'art, notamment : bronzier et tapissier.



La traversée de la forêt, 2025, aurèce vettier
Installation : tapisseries, peintures à l'huile, sculptures en bronze, tirages pigmentaires, formes générées par IA

Description de l'œuvre :

Dans cette pièce, au sol et aux murs rouges, différents éléments composent cette œuvre créée pour cette exposition. Elle est constituée en son centre de trois sculptures en bronze. Sur les murs, sont exposées des peintures à l'huile, des tapisseries et des assemblages. Le visiteur y distingue des forêts, des ciels étoilés, des papillons mais aussi des détails cachés : une voiture, des personnages.

Questions à poser aux élèves :

Que donne à voir cette œuvre ?

Que montre-t-elle en son centre ? au fond de la salle ? sur les côtés ?

Y a-t-il un ou des éléments plus éclairés ?

Comment se sent-on dans cet espace ?

Quelle histoire pourrait-on imaginer, à partir du titre ?

Où trouve-t-on d'autres sculptures de l'artiste ? (à l'entrée et à la sortie de cette exposition)

Pistes pédagogiques :

- Le type d'œuvre (immersif)
- L'installation
- Les matériaux
- La lumière
- Les couleurs

7. *The Pond*, 2023 Bianca Shonee Arroyo-Kreimes

Bianca Shonee Arroyo-Kreimes, dit Shonee, est née à Toronto (Canada). Elle vit et travaille à Montréal (Canada). Ses origines costaricaines l'amènent à s'inspirer des paysages de ce pays. Formée au cinéma d'animation 3D, elle souhaite replacer la nature au centre de sa pratique artistique en créant des mondes virtuels. Pour cette exposition, elle explore la possibilité de remplacement des environnements naturels, potentiellement disparus, par des environnements technologiques sous la forme d'écosystèmes virtuels.



The Pond, 2023 Bianca Shonee Arroyo-Kreimes
Installation vidéo, son, sable, led, plantes artificielles, réalité augmentée, ventilateur holographique, écrans
Durée : 15'23''

Description de l'œuvre :

Dans cette installation appelée « L'étang », l'artiste a créé une œuvre immersive de type diorama où elle nous plonge dans un espace bordé de sable et délimité par un faisceau rose lumineux. Face aux visiteurs, se déploie sur trois pans de murs un film d'animation présentant des éléments hybrides inspirés du monde technologique et du monde vivant. Ceux-ci bougent ou se modifient légèrement par des mouvements lents dans des couleurs pastel et brillantes. Au sol, se trouvent des plantes tropicales en plastique et trois écrans sur lesquels s'animent des animaux aquatiques qui émettent des sons. Sur la gauche, un hologramme, tournant sur lui-même, montre des insectes imaginaires vert phosphorescent.

Questions à poser aux élèves :

Que donne à voir cette œuvre ? Que voit-on sur l'écran ? sur le sol ?
Comment est composée l'œuvre ?
Quelles couleurs sont utilisées pour la partie projetée au mur ?
Quelles sensations ressent-on ?
Imagine, où pourrait-on être ?
Qu'est-ce que l'artiste souhaite dire ?

Pistes pédagogiques :

- Le type d'œuvre (immersive)
- L'installation
- Les matériaux
- La lumière
- Les couleurs

8. *Hermanubis*, 2019, Oliver Laric

Oliver Laric est né en 1981 à Innsbruck (Autriche). Il vit et travaille à Berlin (Allemagne). Au départ son travail est davantage virtuel et c'est à partir des années 2010 qu'il crée des œuvres matérielles grâce au scan 3D. Il réalise des copies numériques d'œuvres historiques, issues de musées du monde entier. Il va ensuite les réinterpréter, les remixer et les imprimer. Il questionne le caractère unique de l'œuvre d'art avec une possibilité de reproduction à l'infini. Oliver Laric met à disposition de tous certains de ses modèles numériques en Open Source sur sa plateforme [threedscans.com](https://www.threedscans.com). Chacun peut ainsi les télécharger, les retravailler, les répliquer en toute indépendance. L'œuvre *Hermanubis* a été créée avec une imprimante 3D à partir de scans réalisés par l'artiste d'une sculpture très ancienne se trouvant dans un musée au Vatican.



Hermanubis, 2019, Oliver Laric
Aluminium imprimé en 3D (Selective Laser Melting),
Nylon SLS, peinture, socle en aluminium

Description de l'œuvre :

Cette installation propose trois sculptures représentant Hermanubis. C'est une divinité égyptienne qui accompagnait l'âme des morts. Ce personnage est hybride car il est composé d'un corps d'homme et d'une tête de chacal. Les trois sculptures sont composées d'aluminium, de plastique et de résine et sont présentées sur des socles en aluminium. Elles sont creuses et ouvertes à l'arrière. Certaines parties sont ajourées laissant ainsi passer la lumière.

Sur le côté, dans la salle, un écran nous montre une vidéo de dix secondes d'Hermanubis, réalisée par une personne à partir d'un scan de l'artiste.

Questions à poser aux élèves :

Quelle est la place des éléments dans l'espace ? Quelles est la taille des œuvres ?
Combien d'ombres observez-vous ? Quels motifs en creux repérez-vous sur chaque sculpture ?
Quelles matières sont utilisées ? Quelle histoire pouvez-vous raconter ?
Quelles sont les ressemblances et les différences entre les statues ?

Pistes pédagogiques :

- Les matériaux
- Les formes
- L'espace
- La lumière

9. *Intro-Act*, 1995, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau

Christa Sommerer est née à Ohlsdorf Gmunden (Autriche). Elle vit et travaille à Linz (Autriche). Laurent Mignonneau est né en 1967 à Angoulême (France). Il vit et travaille à Linz (Autriche). Christa Sommerer et Laurent Mignonneau se rencontrent au début des années 1990 à l'École Städel de Francfort et s'intéressent aux arts numériques. Ce sont des spécialistes de l'interactivité.



Intro-Act, 1995, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau
Oeuvre en 3 dimension, installation multimedia interactive
Collection maCLYON

Description de l'œuvre :

L'œuvre immersive *Intro-Act* se compose d'un écran blanc dans le fond de la salle qui renvoie à chacun sa propre image. En fonction des mouvements réalisés, des formes minérales ou végétales apparaissent jusqu'à saturer l'écran puis elles disparaissent. Cette œuvre éphémère n'existe que par la présence de celui qui la fait vivre.

Questions à poser aux élèves :

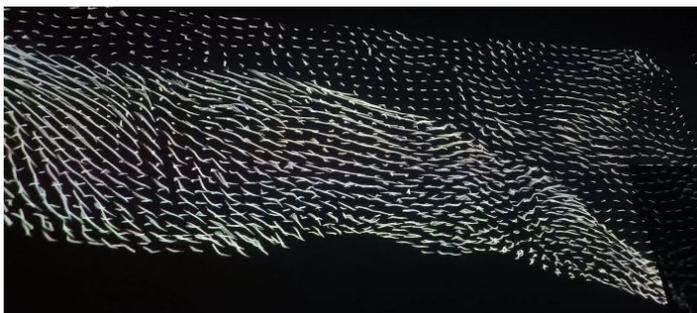
Que voit-on sur le mur ? Que voit-on sur le sol ?
D'où vient-la lumière ? Y a-t-il des ombres ?
Comment les formes apparaissent-elles, disparaissent-elles ?
Que provoque votre déplacement ?
Quels mouvements avez-vous fait ? Quels effets avez-vous observés ?
Les formes sont-elles toujours identiques ? Que ressentez-vous ?

Pistes pédagogiques :

- Le type d'œuvre (interactive)
- La lumière
- L'espace
- Le geste
- Les formes

10. Core, 2020, Adrien M & Claire B

Claire Bardainne est née en 1978 à Grenoble (France). Adrien Mondot est né en 1979 à Grenoble (France). Claire Bardainne et Adrien Mondot vivent et travaillent à Crest et Lyon (France). Ils se sont rencontrés en 2010 au Centre d'Art d'Enghien-les-Bains autour d'une œuvre interactive intitulée *Sens dessus dessous*. En 2011, ils fondent ensemble la compagnie Adrien M & Claire B. Les installations et les spectacles qu'ils créent se situent à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Ils placent le corps au cœur de leurs installations. Ils mêlent à la fois des dispositifs numériques et l'artisanat.



Core, 2020 Adrien M & Claire B
Installation immersive 360°
Durée : 40'

Description de l'œuvre :

Cette œuvre complètement immersive, visuelle et sonore est installée dans une très grande salle aux murs et sols noirs. Un ballet d'images projetées, de sons et de voix chuchotées ou chantées se déploient dans tout l'espace. Les formes varient et mêlent lignes, points, quadrillages dans une danse continue.

Questions à poser aux élèves :

Comment les formes apparaissent-elles ?
Les formes sont-elles toujours identiques ?
Sur quels espaces sont projetées les formes ?
Quelle est la place du spectateur ?
Quel type de musique et de sons entendez-vous ?
Que ressentez-vous ?

Pistes pédagogiques :

- Le type d'œuvre (immersive)
- L'espace
- Les formes
- La lumière

Propositions pédagogiques

Vous trouverez des propositions concrètes en arts plastiques sur le [Blog EAC 69 1^{er} degré](#)

Contacts

Musée d'art contemporain de Lyon

Site : www.mac-lyon.com

Service médiation : publics-mac@mairie-lyon.fr

Olivia GAULTIER-JEANROY, Responsable service Programmatons médiations

Fanny THALLER, Chargée de médiation culturelle

Muriel FUERIS, Chargée des réservations

Direction des Services de l'Education Nationale du Rhône, 1^{er} degré.

Blog : [EAC 69 1^{er} degré](#)

Conception et rédaction du présent dossier :

Annick BAFFERT, annick.baffert@ac-lyon.fr

Julie HUYNH-MEYRONET thi-lan-julie.huynh-meyronet@ac-lyon.fr

Karine MOULIN Karine.Moulin1@ac-lyon.fr

Conseillères pédagogiques départementales en arts plastiques 1^{er} degré, DSDEN du Rhône

ce.ia69-cpdartpl@ac-lyon.fr

Au 1^{er} étage : *Échos du passé, promesses du futur*

Alexandra Daisy Ginsberg

The Substitute, 2019

Durée : 6'18''

Tu te trouves ici devant une vidéo qui dure un peu plus de six minutes. Prends le temps de la regarder en entier, ça vaut la peine !

Au début, on voit une salle blanche et vide. Puis, une forme composée de petits cubes apparaît et se déplace dans la salle. Progressivement, les cubes deviennent plus petits et plus nombreux, ils s'organisent peu à peu. L'image est de moins en moins floue, on commence à voir que les cubes s'agencent comme des Lego pour représenter un rhinocéros. L'image est très nette maintenant, on voit très bien le rhinocéros, c'est comme s'il était là, devant nous, on pourrait le toucher ! Puis, l'image disparaît et on retrouve la salle vide.

Le rhinocéros représenté est un rhinocéros blanc du Nord. Cette sous-espèce a presque disparu de la Terre à cause de la chasse par les humains. La vidéo, créée par ordinateur, nous permet de voir l'animal réapparaître : son image se recompose sous nos yeux.

L'œuvre s'appelle The Substitute, que l'on peut traduire par « Le remplaçant ». Le faux rhinocéros remplace-t-il le vrai ? L'œuvre peut-elle redonner vie au rhinocéros blanc du Nord ?

Alexandra Daisy Ginsberg

Pollinator Pathmaker

Dans cette salle, tu peux découvrir deux tapisseries et une vidéo qui font partie d'un ensemble d'œuvres, appelé « Le parcours des pollinisateurs », d'Alexandra Daisy Ginsberg.

Grâce à l'artiste, tu vas avoir la même vue que les pollinisateurs, ces insectes qui transportent le pollen de fleurs en fleurs et qui permettent aux plantes de se reproduire. Eh oui ! Les abeilles, les bourdons, les papillons, ne perçoivent pas la couleur des fleurs de la même manière que les humains. Ils voient des couleurs que l'on ne voit pas, et leur vision est différente selon les saisons.

Sur les deux tapisseries, les images créées par ordinateur représentent la vision des pollinisateurs au début du printemps et au milieu de l'été.

Dans la vidéo, la coloration de l'image change, on voit bien la différence : on passe de la vision humaine à celle du pollinisateur. Tu t'es transformé en insecte !

Désormais, quand tu te promèneras dans les jardins, peut-être que tu ne les verras plus de la même façon...

Vica Pacheco

Série The Flower Requiem Whistling Vases, 2024

Devant cette œuvre, plusieurs de nos sens sont en éveil : la vue, l'ouïe et même l'odorat !

Ces douze vases ont été créés par l'artiste Vica Pacheco en souvenir des grands bouquets de fleurs qui décoraient et parfumaient la maison de son enfance. Ils ont tous la même forme mais chaque vase a une couleur unique. L'artiste les a d'abord dessinés en trois dimensions avec l'aide d'un ordinateur avant de les réaliser en céramique. Une céramique est un objet en argile cuit dans un four à haute température.

Observe attentivement les anses des sculptures. Grâce à leurs petites ouvertures, les vases deviennent des flûtes ! Les œuvres s'inspirent en effet des appeaux, ces sifflets qui imitent le chant des oiseaux. Chaque vase porte d'ailleurs le nom de l'un d'eux : merle, rouge-gorge, pie, chardonneret, pivert, colibri, martin-pêcheur...

L'artiste souhaite que les mélodies accompagnent les fleurs en train de faner. Ferme les yeux et écoute le chant des œuvres !

Sofia Crespo
Perpetual present, 2024

Une pièce sombre, avec des images éclairées au mur... Où as-tu l'impression d'être ? Dans une grotte ? De loin, on voit des carrés regroupés par ensemble, ils forment comme un grand puzzle où il manque beaucoup de pièces. Entre l'ombre et la lumière, des dessins d'animaux et de végétaux apparaissent. De près, on s'aperçoit que les dessins sont peints sur des briques en relief, qui font des creux et des bosses. Sur la surface, on voit des rainures régulières, comme sur un tissu. C'est étrange, cela pourrait être des fragments d'une peinture préhistorique, mais tout semble fabriqué par une machine. L'artiste Sofia Crespo a en effet utilisé les techniques d'aujourd'hui pour réaliser son œuvre : les briques d'argile sont imprimées en 3D et les dessins sont peints par un robot ! Les motifs représentent des espèces animales et végétales en cours de disparition. L'installation s'appelle « Présent perpétuel », elle fait voyager notre regard entre le passé et le présent.

Au 2^{ème} étage : Univers programmés

Oliver Laric
Hermanubis, 2019

Observe attentivement ces trois sculptures sous tous les angles. Chaque œuvre est unique mais on retrouve toujours le même personnage, Hermanubis, une divinité égyptienne représentée sous la forme d'un homme à tête de chacal. Son nom est un mélange entre le dieu grec Hermès et le dieu égyptien Anubis. Le rôle de ces divinités était d'accompagner l'âme des morts. L'artiste Oliver Laric s'est inspiré d'une très ancienne sculpture en marbre d'Hermanubis conservée au Musée du Vatican. Grâce aux nouvelles technologies et l'utilisation d'un scanner 3D, il réalise une copie sur ordinateur de cette sculpture. Cette image peut alors être modifiée en terme de couleurs, de formes et de matériaux pour créer une nouvelle version. Oliver Laric utilise ensuite une imprimante 3D pour créer sa sculpture. Les trois Hermanubis sont composés d'aluminium, de plastique et de résine. Ce mélange de matériaux nous rappelle l'association des deux divinités, le croisement entre l'homme et l'animal. On dit de ces sculptures qu'elles sont hybrides. L'artiste expose trois versions possibles de la sculpture mais nous invite à en imaginer beaucoup d'autres grâce au site internet qu'il a créé, accessible à toutes et à tous (threedscans.com). Et toi, quel Hermanubis voudrais-tu inventer ?

Christa Sommerer et Laurent Mignonneau
Intro-Act, 1995

Une salle vide ? Avance-toi un peu au milieu et fais un geste, lève un bras ou une jambe... Que se passe-t-il sur l'écran ? Tu viens d'entrer dans le monde magique des artistes Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, et c'est toi qui actives l'œuvre ! Tes gestes, comme des pinceaux, dessinent un univers en 3D. À quoi te font penser ces formes qui apparaissent ? Fais d'autres mouvements, plus ou moins vite. Qu'est-ce que ça change ? Arrives-tu à remplir tout l'écran ? Les autres personnes à côté de toi font-elles la même chose ? Les artistes se sont inspirés de la nature pour inventer ces formes et fabriquer des milliers d'images sur un ordinateur. Dans le dispositif, une caméra détecte tes mouvements. Les images surgissent alors et se superposent au fur et à mesure de ta chorégraphie ! Te voilà à créer et explorer une forêt tropicale ou un monde sous-marin qui se transforme sans cesse. Quand tu as fini ton dessin, recule d'un pas... On efface tout et on recommence ?