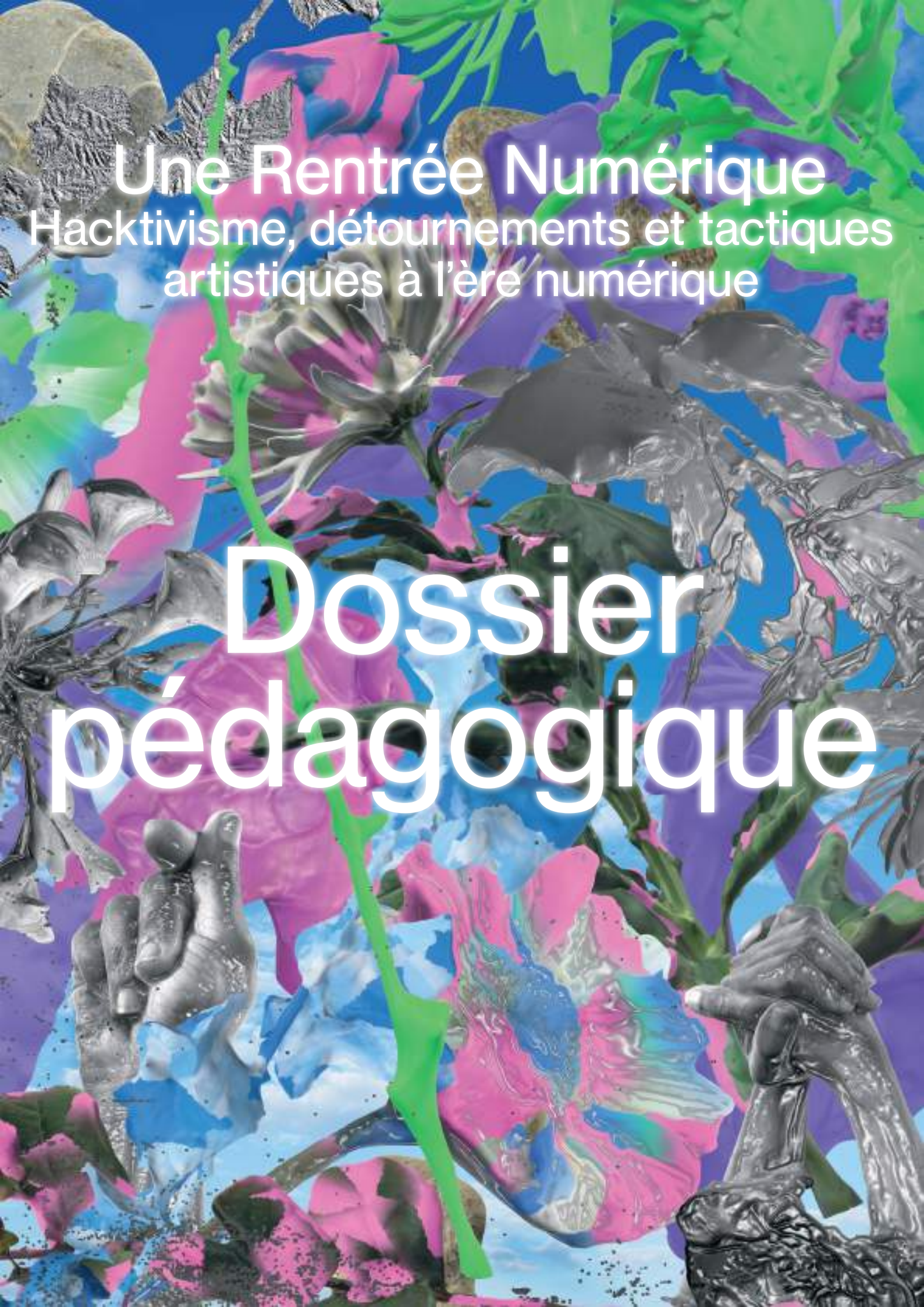




Une Rentrée Numérique
Hacktivism, détournements et tactiques
artistiques à l'ère numérique

Dossier pédagogique



Sommaire

Édito	4
Dossier Thématique	6
Résistances	6
Tactiques de résistances : sous-veillance, humour, détournements	7
Post-vérité et fabulation	9
Construire de nouveaux récits	10
Résister avec le vivant	12
Parcours de visite	15
Nos ateliers de pratique artistique et numérique	26
Pour aller plus loin	27
Ressources	28
Glossaire	30
Contacts	31



Depuis 20 ans, les technologies numériques s'immiscent dans chaque interstice de nos existences. Dès lors, les artistes se font les témoins, les observateur-ices critiques, mais aussi les acteur-ices d'une contre-narration nécessaire. Pour son édition 2026, la Biennale des Imaginaires Numériques propose d'interroger les modalités de résistance artistique face aux logiques normatives, extractivistes et oppressives des technologies contemporaines. [...] Il s'agit d'examiner comment les pratiques numériques peuvent devenir des espaces de lutte symbolique, politique et esthétique.

Le commissariat de cette édition s'articule autour de différents axes. Le premier s'intéresse à la question des gestes et tactiques de désobéissance développés par les artistes face aux systèmes numériques contemporains. Un deuxième ensemble d'œuvres explore les contre-cartographies contemporaines : mémoires déplacées, récits minorés, territoires fragmentés et identités méditerranéennes y composent d'autres géographies sensibles. Le troisième axe s'intéresse aux langages produits avec la machine et aux stratégies de fabulation capables de résister aux récits dominants.

La Biennale donne également une place centrale aux relations entre technologies, écologie et imaginaires du vivant. Vibrations terrestres, phénomènes géologiques ou fragilité des écosystèmes deviennent ici des formes d'expression politique capables de déplacer les récits anthropocentrés dominants. Enfin, plusieurs expositions ouvrent des perspectives spéculatives face aux imaginaires dystopiques devenus omniprésents. Elles affirment la nécessité de reconstruire des futurs désirables, collectifs et habitables.

Mathieu Vabre, directeur artistique
& Jean Paul Fourmentaux, commissaire d'exposition invité.

Une rentrée Numérique

Portée par CHRONIQUES en partenariat avec la DAAC de l'Académie d'Aix-Marseille, "Une Rentrée Numérique" accompagne les groupes scolaires dans une pratique du numérique par l'art.

Ce dispositif d'éducation artistique et culturelle comprend la rencontre avec des œuvres et/ou des artistes, des ateliers de pratiques numériques en classe ainsi qu'une formation à destination des enseignant-es. Une Rentrée Numérique s'appuie cette année sur la Biennale des Imaginaires Numériques dont la thématique est "Résistances — hacktivisme, détournements et tactiques artistiques à l'ère numérique" qui se déroule du 24 octobre 2026 au 17 janvier 2027.



Dossier thématique

Résistances

Emprunté au latin bas *resistentia* (XIII^e siècle) lui-même dérivé du verbe *resistere*, “tenir tête à, faire face à, s’opposer à”, la résistance est l’action de résister. Dans les domaines de la mécanique, de l’électronique ou de la biologie, ce terme est employé pour désigner les propriétés d’un matériau ou d’un organisme à supporter ou à se maintenir en vie face à des conditions difficiles ou à des agressions diverses. L’emploi qui nous intéresse ici est la résistance perçue comme une pratique sociale. De ce point de vue, elle désigne le “refus d’accepter, de subir les contraintes, violences et/ou vexations, jugées insupportables, qui sont exercées par une autorité contre une personne, les libertés individuelles ou collectives ; l’action qui en découle” (CNRTL). En France, cette notion revêt un caractère particulier lié au contexte historique de la Seconde Guerre mondiale : le mouvement de la Résistance se met en place afin de mener des actions clandestines contre les armées allemandes d’occupation.

Il est cependant essentiel de ne pas réduire le concept de résistance à cet épisode national. Ce phénomène, protéiforme, s’inscrit dans une histoire longue et excède largement le cadre de la France pour se déployer à l’échelle mondiale. Il convient dès lors de parler des résistances au pluriel, tant celles-ci renvoient à une diversité de pratiques et de modalités d’action hétérogènes, qu’il s’agisse de grèves ouvrières et paysannes, de mobilisations pacifistes, de luttes écologiques, de mouvements féministes, antiracistes ou anticoloniaux. Ces formes de résistance, souvent non armées, sont organisées sous des modalités variées allant de la désobéissance civile au boycott, grèves et occupations. Résister, c’est ainsi mettre en pratique une forme d’opposition au pouvoir dominant en place et proposer une forme de contre-pouvoir, non seulement dans le cadre de conflits armés ou de résistances nationales, mais aussi dans des contextes où la mobilisation reste civile, culturelle ou sociale.

L’avènement des réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Youtube) au début des années 2000 a entraîné une

accélération de la médiatisation des mouvements de résistances à travers le monde. Cette visibilité est à l’origine du processus de “contagion” par lequel des mouvements de protestation inspirent des mobilisations similaires dans d’autres pays. Les Printemps arabes en sont la parfaite illustration. Alors que les révoltes populaires naissent en Tunisie en 2010, ces dernières se propagent en quelques mois dans plusieurs pays du Moyen-Orient et du Nord de l’Afrique.

Au-delà de la médiatisation, les nouvelles technologies de communication permettent aussi une coordination des luttes à l’échelle mondiale. Ainsi, ces dernières années, les mouvements de protestation transnationaux se sont multipliés. En témoignent les grèves pour le climat (*Fridays for Future*), les mouvements féministes internationaux (*Women’s March*, *Ni una menos*, etc.), le mouvement *Black Lives Matter* ou encore les manifestations de soutien et appels au cessez-le-feu provoqués par la guerre en Ukraine et le génocide des palestiniens.



Haunted Landscape, Valentina Berthelon © Valentina Berthelon *Haunted Landscapes*, still image featuring performer Javiera González

Bien que ces technologies constituent des outils puissants pour renouveler les modalités d’action et les enjeux des résistances, elles sont aussi à l’origine d’une reproduction et/ou d’un renforcement des rapports de pouvoir et de domination déjà existant. Ainsi, ces dernières années, de nombreuses personnes dénoncent les pratiques de surveillance, les modèles économiques et écologiques du capitalisme numérique et luttent pour la protection des données et de la vie privée.

Les artistes présentés au sein de la Biennale des Imaginaires Numériques mobilisent les outils du numérique non seulement pour représenter des engagements militants, mais aussi pour les incarner dans des formes sensibles, des dispositifs interactifs et des environnements immersifs qui questionnent les rapports de pouvoir.

En quoi les œuvres de la Biennale rendent-elles visibles et imaginables les formes de résistances face aux logiques qui caractérisent l'ère numérique ? Comment ces formes de résistances s'inscrivent-elles dans la continuité des luttes décoloniales, féministes et écologiques, à la fois contre les outils du numérique et par leurs potentialités critiques ? En d'autres termes, comment ces pratiques artistiques transforment-elles les technologies numériques en supports de contre-pouvoir, en espaces de récit alternatif et en lieux d'expérimentation politique, tout en prolongeant, dans une contemporanéité numérique, des histoires de résistance déjà anciennes ?



It Could Be You, HsienYu Cheng © Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB)

Pour aller plus loin

- * Brian Knappenberger, *We are Legion. The story of hacktivists*, 2012. Film documentaire, 1h33.
- * Henri D. Thoreau, *Résister*, Paris, Mille et une nuits, 1001 nuits Petite Collection, 2011.
- * Sarah Diep et Soizic Pineau (11 février 2025). Les artistes, incapables de se politiser ? [Podcast]. *Manifesto XXI* <<https://www.manifesto-21.com/payé-ta-vie-dartiste-10-se-politiser/>>

Tactiques de résistances artistiques

Si la notion de tactique reste associée à la stratégie des conflits, elle peut aussi désigner, dans une acception plus large, toute forme d'action ingénieuse, adaptative et souvent indirecte, qui vise à contourner des restrictions, à opérer dans des marges permises ou interdites, et à produire des effets de contre-pouvoir sans nécessairement recourir à une opposition frontale. De tout temps, les artistes ont su jouer avec les circonstances et détourner les instruments de l'oppression pour créer des objets de lutte ; ou à tout le moins pour rendre le quotidien plus supportable.

Dans le contexte de la Biennale, les tactiques artistiques à l'ère numérique renvoient précisément à ces formes d'action qui mobilisent les outils, les langages et les espaces du numérique pour interpeller, subvertir et reconfigurer les rapports de pouvoir. Elles ne se réduisent pas à une simple utilisation des technologies. Au contraire, elles s'inscrivent dans une posture politique puisqu'il s'agit de faire avec les dispositifs dominants, de les détourner ou de les reprogrammer, pour les transformer en support de résistance, de critique et de proposition de nouveaux récits.

À partir de cette idée de tactiques, quatre formes d'action spécifiques sont particulièrement convoquées par les artistes : l'hacktivisme, le détournement, la sous-veillance et le sabotage.

Issu de la contraction des termes "*hacking*" (piratage informatique) et "*activisme*", l'hacktivisme désigne "l'utilisation non violente d'outils numériques illégaux ou transgressifs à des fins politiques" (Samuel, 2004). Au sein de l'exposition "Désobéir à l'ère du numérique", de nombreuses et nombreux artistes se présentent comme des hacktivistes. Helena Nikonole (*Antiwar AI*) pirate et diffuse via des haut-parleurs de caméras de surveillance, des messages anti-guerre partout en Russie. Paolo Cirio (*Obscurity*), quant à lui, plagie des sites partageant des photos d'identité judiciaire (mugshots) pour questionner leur existence propre et montrer les défaillances du système de protection des données personnelles américain. Simon Weckert (*Digital Camouflage*) propose une chemise dont le motif empêche les systèmes de reconnaissance d'objet d'identifier la présence des humains dans l'espace public. Ce faisant, il vient détourner les systèmes de surveillance contre eux-mêmes.

À ce titre, le sociologue Jean-Paul Fourmentraux parle de dispositif de “sousveillance” qu’il définit comme une “technologie qui se regarde elle-même” et qu’il envisage comme une forme de contre-pouvoir démocratique. L’œuvre *Kudos* de Bérénice Serra s’inscrit dans cette démarche puisqu’elle illustre la manière dont les données de géolocalisation peuvent être à la fois employées comme un outil d’expression et pour réaliser des enquêtes journalistiques et/ou citoyennes. Son travail revient notamment sur l’affaire des StravaLeaks publiée par *Le Monde*, qui avait révélée, grâce à des données recueillies sur l’application sportive Strava, les positions et déplacements de militaires en zones de conflits.

D’autres artistes choisissent le détournement comme mode d’action pour résister. Le détournement consiste à s’écarter de la voie à suivre, à diriger quelque chose ou quelqu’un-e vers un autre objectif. En d’autres termes, il s’agit de modifier ce qui est ou de changer le cours des choses. Dans le domaine artistique, il consiste en la réutilisation de quelque chose d’existant dont on transforme la fonction, le sens ou l’aspect afin d’obtenir quelque chose de différent. En réemployant des écrans d’iPhone jetés pour réaliser les *Lolita’s Kite*, Anna Solal détourne l’objet de sa fonction utilitaire et lui donne une dimension symbolique et politique. Son œuvre dénonce ainsi l’obsolescence programmée et la logique de surproduction propre à l’industrie numérique. Avec *How to disappear*, le collectif Total Refusal transforme le jeu de guerre *Battlefield V* pour en faire un espace de résistance, de désertion et de pacifisme. En jouant contre les règles du jeu, les artistes opèrent une forme de sabotage et mettent en évidence les logiques idéologiques du dispositif vidéoludique.



Digital Camouflage, Simon Weckert © Simon Weckert

Historiquement, le sabotage est associé aux luttes syndicales des XIX^e et XX^e siècles. Dans les usines, le fait de trainer les sabots (c’est-à-dire de ralentir la cadence) et le travail bâclé visaient à ralentir la production. Ces actes de sabotage témoignaient aussi d’une forme de résistance collective.

Dans son processus de création, l’artiste Olivier Bémer a pu infiltrer un entrepôt logistique d’amazon afin de réaliser sa vidéo *Do not Feed the Troll*. Sur son temps de travail, il a alors confectionné de petites figurines, qu’il a ensuite mises en scène dans son œuvre. Ce geste artisanal renoue avec une pratique ouvrière ancienne : la “perruque”. Dans les ateliers et usines, perruquer consistait à détourner discrètement du temps et des matériaux pour fabriquer, en douce, de petits objets sans utilité productive — un espace de créativité arraché à la logique du rendement. Aujourd’hui, si les usines ont largement laissé place aux entrepôts logistiques et à leur cadence dictée par des algorithmes, le geste reste néanmoins possible. Il suffit d’un scotch, d’un carton, d’un instant volé... La perruque n’a pas disparu, elle a simplement changé de décor et peut-être gagné en urgence, à mesure que le travail devient plus surveillé, plus mesuré, et toujours plus vidé de son sens. Ce faisant, il montre que le sabotage n’a pas complètement disparu et qu’il reste toujours des marges d’action pour résister à la cadence effrénée de la production capitaliste.

Martin Le Chevallier quant-à lui dénonce une stratégie mise en place pour pousser à la consommation : l’obsolescence programmée, une forme de sabotage capitaliste, inventée pour réduire la durée de vie des objets. Avec *Obsolete Hereos*, il applique aux inventeurs majeurs, aux “héros”, de cette stratégie, le principe qu’ils ont eux-mêmes imaginés. Ainsi, leurs portraits imprimés sur un papier inflammable sont voués, grâce à un système de mise à feu dissimulé derrière l’image, à disparaître en brûlant.

Enfin, nombre d’œuvres de la Biennale jouent sur le registre de l’humour. En effet, le rire peut devenir une stratégie de résistance et de survie, car il permet de dédramatiser certaines situations ou discours inquiétants. Ainsi, pour réaliser la vidéo *Reinforced Learning*, Jeroen van Loon collecte des “fails videos” ou vidéos ratées virales sur Internet et y remplace les humain-es par des robots. Avec ironie, il désamorce le mythe de la machine infallible et toute-puissante afin de résister à la fascination technologique. Jeroen van Loon inverse la promesse : ses robots n’apprennent pas de leurs réussites, mais bien de nos imperfections.



Reinforced Learning, Jeroen van Loon © Gert Jan van Rooij

Post-vérité et fabulations

Alors que l'on parle de notre société comme étant celle de l'image, l'exposition "Fabulations — reprendre la parole, réinventer, le langage" au 21bis Mirabeau – Espace culturel départemental à Aix-en-Provence, met en avant la prédominance du texte dans nos pratiques de communication et propose une archéologie des technologies de la transmission. Plusieurs œuvres de l'exposition proposent une lecture située de cette histoire.

Avec *COPY THAT*, Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer réactivent le Radio Data System, technologie textuelle associée à la radio FM, pour en faire un dispositif d'échange qui rend visible le processus de transmission lui-même. À rebours de l'instantanéité contemporaine, les messages apparaissent lentement, rendant perceptible la matérialité et la temporalité de la transmission. Julien Prévieux, avec *MENACE 2*, remonte une autre généalogie : celle des premières machines apprenantes. Inspiré par le dispositif *MENACE* créé en 1961 par le mathématicien et pionnier de l'IA Donald Michie, son "ordinateur" sans écran ni électricité apprend à jouer au morpion par accumulation d'expériences. En matérialisant l'apprentissage par renforcement à travers un meuble, l'œuvre rappelle que le principe de l'intelligence artificielle a une histoire longue et concrète, bien antérieure aux algorithmes numériques. Enfin, *Les fabulations de La Fontaine* de Filipe Vilas-Boas rejoue ici une tradition aussi vieille que la littérature, celle de la réécriture. Une intelligence artificielle génère à partir de deux animaux choisis, des fables inédites dans le style de Jean de la Fontaine. Nous rappelant que ce dernier ne faisait que réinterpréter les textes antiques d'Ésope et Phèdre.



COPY THAT, Cécile Babiolo et Jean-Marie Boyer © Cécile Babiolo

Pour aller plus loin

- * Jean-Paul Fourmentraux, *Sousveillance – L'œil du contre-pouvoir*, Paris, Les Presses du réel, 2023.
- * Asia Balluffier, Sébastien Bourdon, Liselotte Mas et Antoine Schirer, « "StravaLeaks" : le porte-avions "Charles-de-Gaulle" localisé en temps réel par "Le Monde" grâce à l'application de sport. » *Le Monde*, 19 mars 2026. [En ligne] URL : <https://www.lemonde.fr/international/article/2026/03/19/stravaleaks-le-porte-avions-charles-de-gaulle-localise-en-temps-reel-par-le-monde-grace-a-l-application-de-sport_6672445_3210.html>.
- * Alexandra Samuel, *Hacktivism and the Future of Political Participation*, Thèse de doctorat. Harvard University Cambridge, Massachusetts September 2004.

Dans ce contexte, la fable a plusieurs définitions. Elle est à la fois un “court récit allégorique, le plus souvent en vers, qui sert d’illustration à une vérité morale” et une “allégation fausse, [un] récit mensonger” (CNRTL). Ainsi, raconter des fables, “affabuler”, c’est mentir.

La fabulation est une manière de présenter du fictif sous une apparence de réel, une façon d’exposer, de raconter des faits imaginaires comme s’ils étaient vrais. Les outils numériques, et plus particulièrement l’IA, permettent de créer des représentations du monde qui ont l’apparence de la vérité. Face aux systèmes contemporains de production du langage, la fabulation apparaît comme une stratégie critique : elle introduit du trouble dans les régimes de vérité et brouille les frontières entre réel et fiction. Avec *Lies Language Models*, Olivain Porry met en scène cinq intelligences artificielles qui observent l’espace d’exposition et en produisent des descriptions volontairement fausses. En substituant “Lies” à “Large” dans l’acronyme LLM (*Large Language Model*) – ces grands modèles de langage, entraînés sur des milliards de données, qui sont aujourd’hui au cœur de l’IA générative – l’œuvre souligne un basculement. Les modèles de langage ne se contentent plus de traiter l’information, ils peuvent aussi la falsifier. Ils deviennent donc menteurs.

Si l’histoire des techniques d’écriture est indissociable de celle des formes de savoir et de pouvoir, chaque innovation transforme la production, la circulation et la conservation des discours. Aujourd’hui, les infrastructures numériques génèrent des archives continues — messages, données, requêtes — qui sont triées et exploitées par des systèmes algorithmiques. Les intelligences artificielles et les plateformes numériques reconfigurent les espaces informationnels et sont à l’origine de la prolifération de réalités concurrentes, où le vrai et le faux deviennent de plus en plus difficile à distinguer. Cette situation est caractéristique de l’ère dite de la post-vérité qui fait référence “aux circonstances dans lesquelles les faits objectifs ont moins d’influence pour modeler l’opinion publique que les appels à l’émotion et aux opinions personnelles.” (Dictionnaire d’Oxford). Ce terme s’est grandement démocratisé à l’occasion du Brexit en Angleterre et lors des élections présidentielles aux États-Unis en 2016, remportées par Donald Trump. Dans sa vidéo *Flood the zone with shit*, Albertine Meunier compile des vidéos postées sur les réseaux sociaux du Président américain et montre comment ces images entièrement générées par intelligence artificielle peuvent servir un discours politique. L’artiste retourne ici les outils de la désinformation contre eux-mêmes. En reconstituant cette mécanique de saturation cognitive avec les technologies qu’elle dénonce, elle en révèle le fonctionnement.

Pour aller plus loin

- * Nicolas Herbeaux. (21 juin 2025) *La post-vérité : un phénomène irréversible* [Émission de radio]. France culture. [En ligne] URL : <<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/france-culture-va-plus-loin-le-samedi/la-post-verite-un-phenomene-irreversible-9951394>>
- * Nancy Huston, *L’espèce fabulatrice*, Arles, Actes Sud, Babel, 2010.
- * *Le monde selon l’IA*, Ada Ackerman, Alexandre Gefen, Antonio Somaini, Pia Viewing (Sld). Catalogue d’exposition. 11 avril au 21 septembre 2025. Jeu de Paume. Paris, JBE Books, 2025.

Construire de nouveaux récits

Résister, c’est aussi savoir imaginer. Imaginer d’autres façons d’agir, mais surtout d’autres façons de raconter. Le mot “récit” recouvre à la fois l’action de rapporter des faits réels et la construction d’œuvres narrant des faits imaginaires (CNRTL). Dans les expositions de la Biennale, ces deux sens se rejoignent. Écritures générées par intelligence artificielle, contre-cartographies, mondes solarpunks ou perspectives féministes permettent de voyager entre passé, présent et futur, et font du récit un véritable outil de résistance face aux pouvoirs établis.

En 1986, l’écrivaine américaine Ursula K. Le Guin proposait, dans *La Théorie de la fiction-panier*, une autre manière d’envisager la narration. Face à ce qu’elle nomme “l’histoire-qui-tue”, un récit dominant centré sur l’arme, le conflit et la figure du Héros, elle imagine un modèle alternatif : la “fiction-panier”, contenant plutôt qu’instrument de conquête, qui rassemble et tisse plutôt qu’elle ne perce et n’abat. Cette hypothèse offre une grille de lecture précieuse pour les œuvres réunies ici. Plutôt que de dérouler une conquête linéaire, elles accumulent des fragments de mémoire, des contre-récits, des voix plurielles — autant de gestes qui relèvent de la fiction-panier plus que du récit-bâton.



La voix des silencieuses, Maïssane Alibrahimi © Maïssane Alibrahimi

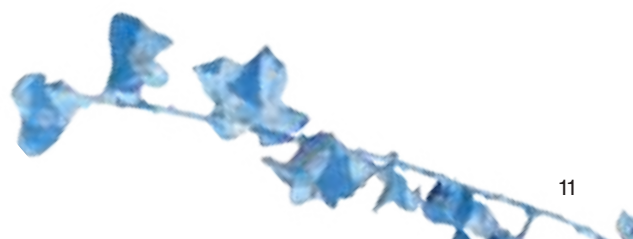
Près de quarante ans plus tard, Alice Zeniter repart du même constat dans *Je suis une fille sans histoire* et se désole du fait que, dans notre inconscient collectif, “[u]ne bonne histoire, aujourd’hui encore, c’est souvent l’histoire d’un mec qui fait des trucs. Et si ça peut être un peu violent, si ça peut inclure de la viande, une carabine et des lances, c’est mieux.” (Zeniter, 2021). Le travail de Maïssane Alibrahimi, présenté dans l’exposition “Voix Méditerranéennes” au Pavillon Vendôme (Aix-en-Provence), s’oppose à ce modèle. Prenant pour matière le foyer — espace à la fois d’oppression, de contrôle et de résistance —, l’artiste convoque des matériaux populaires et des symboles liés à l’intimité pour s’inscrire dans les luttes autour du statut de la femme. En faisant de la tradition un geste de libération plutôt que d’enfermement, elle s’émancipe de la pensée coloniale et détourne, par le numérique, la censure qui pèse sur les corps des femmes. Avec *Le Bruit des silencieuses*, elle transforme des objets liés aux tâches domestiques (des casseroles) en dispositif de contestation, d’émancipation et de résistance. Ce geste de réappropriation du récit commence souvent au plus près de soi, dans l’espace de la maison. Qui raconte, et depuis quel corps ?

Le foyer n’est pas seulement le lieu d’une mémoire intime. Il devient, avec Amer Albarzawi, un espace de lien reconstruit à distance (Panorama, Friche la Belle de Mai, Marseille). Son installation *Hybrid Memory* relie Paris, où il vit, à Damas, Bagdad et Istanbul, où sa famille est installée. Les appels vidéo quotidiens, à travers lesquels se vivent à distance les grands événements familiaux, deviennent la matière même de l’œuvre. Les souvenirs, comme les connexions internet, apparaissent fragmentés, flous, instables. Loin d’être seulement un outil de contrôle, le numérique s’y révèle un espace de mémoire et de création du lien.

Ces récits intimes trouvent un écho à une échelle plus large, celle de l’Histoire elle-même. Car l’Histoire n’est jamais neutre, celles et ceux qui l’écrivent le font toujours depuis un lieu et une époque donnés. Présentée au Panorama, à la Friche la Belle de Mai, l’exposition “Cartographie sensible et mémoires recomposées” réunit des artistes qui réécrivent des pans d’histoire trop souvent invisibilisés, en réponse aux effacements culturels, politiques ou coloniaux. Dans *Haunted Landscapes*, Valentina Berthelon reconstitue ainsi, à partir d’archives vidéo et photographiques, la Plaza de la Dignidad à Santiago du Chili, théâtre des soulèvements de 2019 — une manière d’y inscrire durablement les revendications du peuple chilien. Amir Youssef, avec *Le Panoramytique*, imagine quant à lui une installation immersive mettant en scène une rencontre entre Napoléon Bonaparte et le Sphinx en Égypte, interrogeant la façon dont les images héritées du colonialisme continuent de façonner les mythes nationaux.

Si ces œuvres réinterrogent le passé, d’autres artistes projettent ce même geste de réappropriation vers l’avenir. Au XVI^e siècle, le diplomate andalou Hassan al-Wazzan, capturé par des pirates puis offert au pape, devient Léon l’Africain. Il est connu pour être l’auteur de l’un des rares textes européens à décrire l’Afrique depuis l’intérieur (*Description de l’Afrique*). Mille ans plus tard, Mounir Ayache le fait renaître dans *Léon l’Africain : 2527*, interrogeant la manière dont ses récits ont façonné le regard européen sur ce continent. Se réapproprier cet imaginaire devient, pour l’artiste, un geste de résistance.

Enfin, dans le jeu vidéo *Between Past and Future* présenté dans l’exposition “Futurs solaires” (Galerie de la Manufacture, Aix-en-Provence), Fredj Moussa met de son côté en scène Labib Junior, un fennec qui explore les paysages oniriques d’un Maghreb imaginaire. Inspiré de Labib, ancienne mascotte écologique tunisienne détournée en symbole de corruption politique, le personnage dénonce avec subtilité les usages politiques de l’écologie. Les œuvres d’Ayache et de Moussa relèvent de ce que l’on nomme l’arabofuturisme, notion aux contours volontairement mouvants tant les pratiques qu’elle recouvre sont dispersées géographiquement, politiquement et socialement. Toutes deux partagent néanmoins un même geste : s’approprier les imaginaires du futur depuis des positions marginalisées, pour réécrire les récits dominants.





Hybrid Memory, Amer Albarzawi © Quentin_Chevrier

Miguel Miceli et *Sphère 3 : l'île ou l'insulation* de Yue Cheng, qui invitent à passer d'une posture de domination de la nature à une idée de coexistence. Jérémie Griffaud inverse les rôles dans *The PowerPlant*, où des plantes transgéniques prennent le contrôle d'une centrale électrique futuriste. Stéphane Perraud et Aram Kebabdjian poursuivent ce geste avec la *Solar Device*, une machine à énergie solaire qui, plutôt que d'exploiter ou d'accumuler sans limite, apprend à composer avec ce qu'elle reçoit, alignée sur les cycles naturels plutôt que sur la croissance infinie. Ces œuvres relèvent du solarpunk, mouvement né en réaction aux imaginaires technologiques dominants, qui envisage une technologie mise au service de modes de vie plus sobres et plus justes.



Sphère 3 : L'île et l'insulation, Yue Cheng © Yue Cheng

Pour aller plus loin

- * Ursula K. Le Guin, Trad. Aurélien Gabriel Cohen, *La théorie de la fiction panier*, Terrestre. Publié le 14 octobre 2018. [En ligne] URL : <<https://www.terrestres.org/2018/10/14/la-theorie-de-la-fiction-panier/>>.
- * *Arabofuturs. Science-fiction & nouveaux imaginaires*. Élodie Bouffard, Nawel Dehine, Joan Grandjean (sld). Catalogue d'exposition. 23 avril - 27 octobre 2024. Institut du Monde Arabe. Paris Manuella Éditions, 2024.
- * Alice Zeniter, *Je suis une fille sans histoire*, Paris, L'Arche, Des écrits pour la parole, 2021.

Résister avec le vivant

Cette réappropriation des imaginaires futurs ne s'arrête pas au récit : elle s'étend aussi à notre rapport au vivant et à la planète. "Nous ne pouvons pas continuer à croire à l'ancien futur, si nous voulons avoir un avenir" écrit Bruno Latour (2015). Face à un futur de plus en plus incertain, plusieurs œuvres de la Biennale choisissent de résister à l'immobilisme en imaginant des formes d'avenir désirables plutôt que de prolonger les récits technologiques sombres et anxiogènes qui dominent aujourd'hui.

C'est le pari que font, au sein de l'exposition "Futurs solaires" (Galerie de la Manufacture, Aix-en-Provence), *La Beach Machine* de

Le solarpunk puise dans un genre plus large, celui de la science-fiction, qui permet de bousculer les normes culturelles en mettant en scène des modèles radicalement différents des nôtres. Certaines autrices se sont approprié ce genre pour penser des sociétés non patriarcales. Dans l'expérience immersive *SILA*, présentée au Grenier à Sel en Avignon, Agnès de Cayeux propose de voyager dans des univers polaires sur les traces de femmes artistes, scientifiques et activistes ayant exploré ce territoire et forgé une pensée écoféministe – courant qui interroge les rapports entre genre et domination dans la protection de l'environnement.

Cette pensée écoféministe trouve un prolongement dans la question de l'hybridation, motif récurrent de la science-fiction féministe. Depuis les années 1980, la philosophe des sciences Donna Haraway développe la théorie Cyborg, qui conteste l'essentialisme

du genre en explorant le caractère hybride, à la fois machine et organisme, de l'être humain. Cette pensée irrigue déjà l'œuvre de Valentina Berthelon évoquée plus haut. Dans *Haunted Landscapes*, les figures hybrides, monumentales et cagoulées qu'elle installe font des corps féminins les supports de contre-récits, reliant la question de la mémoire à celle du vivant.

Ce brouillage des frontières entre corps et technologie se prolonge, chez Sacha Rey, par une attention portée à l'eau. Dans l'installation vidéo *La Responsabilité des rêves* (3bisf – Centre d'arts contemporains, Aix-en-Provence), tournée comme un documentaire au style de techno-thriller, l'artiste interroge l'impact des technologies numériques sur l'environnement, en particulier sur notre consommation d'eau. Avec le chorégraphe Simon Courchel, il développe une esthétique low-tech proche des idées de décroissance, où la danse se substitue à la spectacularisation de la violence propre au film d'action pour révéler des forces invisibles exercées par le numérique. Le projet cherche notamment à traduire l'hydroféminisme, courant qui pense les liens entre corps, eau et rapports de pouvoir, en un vocabulaire de gestes, interrogeant jusqu'à la possibilité d'inventer des danses pour des machines partenaires.

Cette eau, ressource vitale autant que politique, se retrouve au cœur des pratiques art-science de Lara Tabet et Dorra Hichri. Médecin et artiste, Lara Tabet présente *Resilience Overflow* ("Futurs solaires", Galerie de la Manufacture, Aix-en-Provence). En collaboration avec un laboratoire de microbiologie de Madrid, elle extrait de son propre intestin une souche de bactéries génétiquement modifiée pour produire un neuropeptide capable d'influencer la résilience, qu'elle propose de libérer dans le réseau d'eau de Beyrouth pour pallier la pénurie de médicaments liée aux défaillances de l'État libanais. Dorra Hichri, elle, mène ses expérimentations en laboratoire pour produire *RE/DA & CP-H2O*, présentée au Pavillon de Vendôme. Des projections vidéo d'images microscopiques de plantes et d'échantillons d'eau cristallisée y révèlent des phénomènes invisibles – transformations organiques, fragilité des écosystèmes, inégalités d'accès à l'eau.

Cette attention au monde invisible se retrouve enfin à l'échelle géologique. Dans l'exposition "Souffles terrestres" présentée au Centre de

la Vieille Charité (Marseille), Stéphanie Roland et Étienne Rey travaillent à partir de données scientifiques (vibrations sismiques, mouvements de l'eau, structures rocheuses) pour donner une forme sensible à des phénomènes géologiques invisibles. *Serpentine Night*, de Roland, s'appuie sur la pétrographie et des enregistrements sismiques pour faire ressentir les mouvements profonds de la Terre. Avec *Impermanence*, Étienne Rey réalise cinq sculptures d'eau qui donnent à voir et à entendre les vibrations d'un événement géophysique réel : un glissement de terrain au Groenland, à l'origine d'un méga-tsunami puis d'une vague stationnaire. Le phénomène naturel, ici mis en boîte, est donné à notre contemplation.



The PowerPlant, Jérémie Griffaud © Jérémie Griffaud

Des écritures générées par intelligence artificielle aux danses conçues pour des machines partenaires, les œuvres de la Biennale des Imaginaires Numériques explorent pour cette cinquième édition des dispositifs alternatifs, une histoire parallèle ou futuriste à celle que nous connaissons – au point de donner parfois aux spectateur-ices la sensation de vivre dans un récit de science-fiction. Qu'elles remontent le fil de la mémoire, réécrivent l'Histoire, se projettent dans un avenir arabofuturiste ou solarpunk, toutes ces œuvres relèvent d'un même geste : rassembler des fragments plutôt que dérouler une conquête (pour reprendre les termes de la fiction-panier). Ce geste rappelle qu'un récit n'est jamais neutre ni figé et qu'il reste, aujourd'hui encore, une forme de résistance, un espace où peuvent s'inventer d'autres façons de vivre.

Pour aller plus loin

- * Sarah-Lou Bakouche. (01 avril 2025) *Le Solarpunk : quand la science-fiction imagine des lendemains qui chantent* [Émission de radio]. Mouv'. [En ligne] URL : <<https://www.radiofrance.fr/mouv/podcasts/quinze/le-solarpunk-quand-la-science-fiction-imagine-des-lendemains-qui-chantent-8621353>>.
- * Donna Haraway, *Le Manifeste cyborg et autres essais, Sciences- Fictions-Féminismes*, Anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Paris, Exils Éditeurs, 2007.
- * Bruno Latour, *Face à Gaïa. Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, Paris, La Découverte, 2015.



Parcours de visite



Nature hybride (Aix-en-Provence)

Du CM1 à la 5e

Lieux d'exposition

Galerie de la Manufacture : “Futurs solaires” (30 octobre - 12 décembre 2026)

3bisf – Centre d'arts contemporains : “La responsabilité des rêves” (30 octobre 2026 - 20 mars 2027)

Le parcours de visite aixois *Nature Hybride*, invite les élèves à interroger leur rapport au vivant à travers deux expositions qui, chacune à leur manière, brouillent la frontière entre nature, corps et technologie. L'objectif étant de questionner avec elles et eux, les enjeux écologiques contemporains et repenser les liens qu'ils entretiennent avec les écosystèmes.

L'exposition “Futurs solaires” rassemble des œuvres qui imaginent des formes de coexistence avec le vivant plutôt que sa domination. *La Beach Machine* de **Miguel Miceli** et *Sphère 3 : l'île ou l'insulation* de **Yue Cheng** invitent à repenser notre présence dans le paysage naturel ; *The PowerPlant* de **Jérémy Griffaud** renverse les rapports de force en donnant le contrôle d'une centrale électrique à des plantes transgéniques ; la *Solar Device* de **Stéfane Perraud et Aram Kebabdjian**, machine à énergie solaire, apprend quant à elle à composer avec ce qu'elle reçoit plutôt qu'à l'exploiter sans limite. Médecin et artiste, **Lara Tabet** présente *Resilience Overflow*, une souche de bactéries extraite de son propre intestin, génétiquement modifiée pour produire un neuropeptide favorisant la résilience, qu'elle propose de libérer dans le réseau d'eau de Beyrouth pour pallier la pénurie de médicaments au Liban. Avec le jeu vidéo *Between Past and Future*, **Fredj Moussa** invite enfin les joueur-euses à incarner Labib Junior, un fennec qui explore les paysages oniriques d'un Maghreb imaginaire. Ensemble, ces œuvres esquissent les contours du solarpunk, un imaginaire technologique sobre et désirable, aligné sur les cycles naturels plutôt que sur la croissance infinie.

Direction ensuite, le 3 bis f – Centre d'arts contemporains où **Sacha Rey** présente *La responsabilité des rêves*. Cette installation vidéo, tournée comme un documentaire au style de techno-thriller, interroge l'impact des technologies numériques sur l'environnement — en particulier sur notre consommation d'eau. Avec le chorégraphe Simon Courchel, l'artiste y développe une esthétique low-tech proche des idées de décroissance, où la danse remplace la spectacularisation de la violence pour révéler des forces invisibles exercées par le numérique, et où s'invente un vocabulaire de gestes pour traduire l'hydroféminisme.

De la centrale électrique colonisée par les plantes à la danse pensée pour des machines partenaires, ce parcours donne à voir des technologies réconciliées avec le vivant plutôt que dressées contre lui.

Ouverture sur les programmes

L'art peut-il imaginer des formes de coexistence avec le vivant à rebours des logiques de domination et d'exploitation de la nature ? Que change le passage d'une croissance infinie à des cycles d'énergie sobres et circulaires dans l'art, comme dans la technologie ? Comment la fiction et le jeu vidéo permettent-ils de détourner des figures ou des symboles pour porter une critique politique ?

Mots clés : Nature – Environnement – Écologie – Art/Science – Solarpunk – Science-fiction – Récits – Futur(s) – Hybridation – Mémoire – Eau

CYCLE 3

FRANÇAIS : Comprendre et interroger la morale “*découvrir des fondements de la vie en commun, notamment la justice, la tolérance, la liberté, le respect des différences, la préservation de l'environnement.*”

EMC/EDD [éducation au développement durable] : Lien entre civisme et conscience écologique. Sobriété numérique / Devoir civique dans ses aspects environnementaux – Charte de l'environnement, première approche / L'intérêt général dans une perspective durable.

GÉOGRAPHIE : Les usages de l'eau douce en France / Habiter un espace soumis à des contraintes naturelles / Habiter un espace exposé aux risques dans le contexte du dérèglement climatique.

ARTS PLASTIQUES : La narration visuelle / La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché / Les qualités physiques des matériaux.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE : Les écosystèmes *Conséquences des actions humaines sur l'environnement* / Développer un rapport sensible à la nature.

5ÈME

EDD : La solidarité en rapport avec l'ODD 3, la prévention de la santé publique, l'intervention publique face aux risques environnementaux.

GÉOGRAPHIE : La question démographique et l'inégal développement / Des ressources limitées, à gérer et à renouveler / L'environnement, du local au planétaire.

ARTS PLASTIQUES : La représentation; images, réalité et fiction *Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)* / L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur / Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

TECHNOLOGIE : Création, conception, réalisation, innovations : des objets à concevoir et à réaliser.

SVT : La planète Terre, l'environnement et l'action humaine.

Focus sur une œuvre

Beach Machine, Miguel Miceli

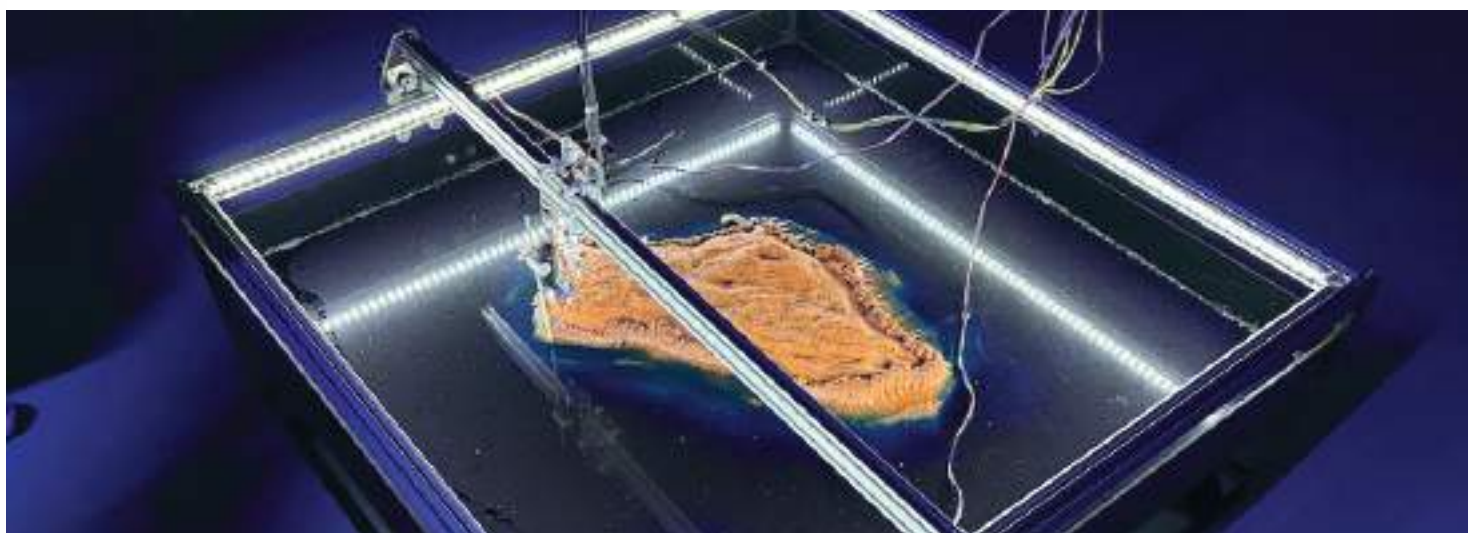
2021

Dans ce bassin, une île de terre battue émerge d'une eau teintée de bleu sombre. Au-dessus d'elle, telle Sisyphe, une tête d'imprimante 3D détournée redessine sans relâche les contours du rivage, tentant de contenir la terre avant qu'elle ne se dissolve dans l'eau. Sisyphe, roi rusé de la mythologie grecque, avait défié les dieux jusqu'à enchaîner la Mort elle-même. Pour le punir de son audace, ceux-ci le condamnèrent à pousser éternellement un rocher jusqu'au sommet d'une montagne, celui-ci retombant chaque fois qu'il l'atteignait. Ici, le geste mécanique de la machine, répété inlassablement, semble tout aussi vain. La dilution des frontières de l'île faite de sable matérialise à échelle réduite deux phénomènes imputables au dérèglement climatique, l'érosion des côtes et la montée des eaux.

Miguel Miceli n'a pas choisi une île au hasard. Il s'agit en fait de la reproduction de l'île Mana (Te Mana o Kupe en maori), un îlot inhabité de Nouvelle-Zélande, pays particulièrement exposé à la montée des eaux. Les scientifiques estiment d'ailleurs que la hausse du niveau de la mer pourrait y faire disparaître de nombreuses terres émergées d'ici 2100. Mais si l'artiste a choisi de parler de cette île, c'est aussi parce qu'il a été touché par l'histoire de Nigel, un fou de Bassan (un oiseau migrateur endémique de la région). Sur l'île de Mana, des scientifiques avaient érigé des statues en béton de fous de Bassan pour attirer ces oiseaux dont la migration est dérégulée

par le changement climatique. Un individu solitaire, surnommé Nigel par les ornithologues, finit par s'y installer et courtise l'une des sculptures, lui apporte de la nourriture et bâtit un nid autour d'elle. Quand d'autres oiseaux arrivent enfin, il leur reste indifférent et se laisse mourir auprès de son leurre de pierre, fidèle jusqu'au bout. Cette histoire interroge notre tendance à projeter des émotions humaines sur le vivant non humain et pose cette question : faut-il tout anthropomorphisme pour sensibiliser à la préservation de l'environnement ?

Dans *Le Voile d'Isis, essai sur l'histoire de l'idée de nature* (2004), le philosophe Pierre Hadot oppose deux façons d'être face au vivant, l'attitude prométhéenne, qui cherche à arracher à la nature ses secrets par la ruse pour mieux la dominer et l'exploiter, et l'attitude orphique, qui cherche à pénétrer ces mêmes secrets non par la force, mais par le rythme et l'harmonie, dans un esprit de respect et de désintéressement. En tension entre ces deux visions, *Beach Machine* met en regard deux façons d'habiter la nature. La première consiste à la dominer par la technique ; la seconde, à composer avec ses rythmes propres. En laissant la machine échouer face à l'érosion, l'œuvre invite à renoncer à une maîtrise impossible du vivant. Le chant sicilien qui l'accompagne — "quand le soleil se lèvera, tu te remettras au travail" — souligne cette répétition infinie où la nature affirme sa propre résilience.



Beach Machine, Miguel Miceli © Miguel Miceli, ADAGP

Deux manières de résister (Aix)

Cycle 4 – Lycée

Lieux d'exposition

21, bis Mirabeau – Espace culturel départemental : “Fabulations — reprendre la parole, réinventer le langage” (30 octobre 2026 - 17 janvier 2027)

Galerie de la Manufacture : “Futurs solaires” (30 octobre - 12 décembre 2026)

À travers deux expositions aixoises, nous discuterons avec les élèves de la manière dont le récit peut aussi bien nous induire en erreur qu'être un espace de création qui permette d'ouvrir l'imaginaire pour penser un monde plus désirable.

L'exposition “Fabulations — reprendre la parole, réinventer le langage” retrace l'histoire des techniques liées à l'information et à la communication, et interroge le fonctionnement, les biais et les usages de l'intelligence artificielle.

Cécile Babiole et Jean-Marie Boyer (*COPY THAT*) détournent un ancien système de transmission de données (RDS) pour en faire un outil d'échange bidirectionnel. **Julien Prévieux**, avec *MENACE 2*, retrace la longue histoire du développement de l'IA. **Filipe Vilas-Boas** s'appuie sur les notions de fabulation et de réécriture pour montrer que cette technologie, façonnée par des données et des choix humains, peut produire des réponses biaisées ou fausses. Avec *The Confessional* et *AI Ego*, le duo **mots** (Daniela Nedovescu et Octavian Mot) confronte les visiteur-euses au jugement d'une IA sur leur seule apparence. **Olivain Porry**, avec *Lies Language Models*, illustre l'hallucination, ce moment où l'algorithme s'écarte de ses données d'apprentissage et invente une réponse erronée. **Albertine Meunier**, enfin, révèle avec *Flood the zone with shit* comment des images générées par IA peuvent nourrir la désinformation et manipuler l'opinion publique.

Si l'histoire des technologies de l'information et de la communication montre que les récits peuvent nous induire en erreur, ils peuvent aussi, à l'inverse, ouvrir notre imaginaire et nous permettre de penser des mondes différents. C'est ce dont témoigne l'exposition “Futurs solaires”, présentée à la Galerie de la Manufacture. En plaçant l'hybridation au cœur de leur travail, **Yue Cheng** (*Sphère 3 : l'île ou l'insulation*) et **Jérémy Griffaud** (*The PowerPlant*) se rapprochent de la science-fiction pour proposer des mondes imaginaires qui invitent à repenser nos rapports aux écosystèmes. L'installation *Solar Device*, de **Stéfane Perraud et Aram Kebabdjian**, incarne un futur solarpunk : une technologie sobre, alignée sur les cycles naturels plutôt que sur la croissance infinie. **Lara Tabet**, avec *Resilience Overflow*, imagine quant-à elle, libérer dans les eaux de Beyrouth une bactérie prélevée dans son propre intestin et modifiée en laboratoire pour produire une molécule liée à la résilience face au stress — sa diffusion permettrait de pallier la pénurie de médicaments qui touche le Liban.

Du détournement des données à l'invention de mondes plus désirables, ces deux expositions rappellent qu'un même outil — le récit — peut aussi bien nous égarer que nous permettre de résister.

Ouverture sur les programmes

Comment un même outil peut-il servir à la fois à manipuler et à émanciper ? Comment reconnaître les biais et les erreurs d'une intelligence artificielle, et qui décide de ce qu'elle apprend ? De quelle manière la fiction et l'imaginaire spéculatif permettent-ils de résister à un présent que l'on juge insatisfaisant ?

Mots clés : Résistances – Fiction/récit – Fabulation – Écologie – Science-fiction – Intelligence Artificielle – Archéologie des médias – Post-vérité – Futur(s)

CYCLE 4

FRANÇAIS – 4e : Littérature de fiction, récit, imaginaire / Agir sur le monde - Informer, s'informer, déformer ? Comprendre l'importance de la vérification et du recoupement des sources, la différence entre fait brut et information, les effets de la rédaction et du montage ; s'interroger sur les évolutions éditoriales de l'information.

EMC-EMI : Former des élèves capables d'analyser et évaluer l'information et ses sources, dans une société “marquée par le numérique”.

ARTS PLASTIQUES : La représentation ; images, réalité et fiction / L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.

LYCÉE

ENSEIGNEMENT SCIENTIFIQUE (voie générale) : “le climat, l'énergie et le vivant”.

EDD (voie générale, technologique et professionnelle) : Faire comprendre “les relations entre les questions environnementales, économiques, sociales et culturelles” et “l'interdépendance des sociétés humaines et du système Terre”.

EMI (voie générale, technologique et professionnelle) : “devenir des citoyens responsables dans une société marquée par le numérique”

ARTS PLASTIQUES : La diversité des “formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images” et sur la relation aux techniques contemporaines. / Poursuite des questionnements abordés au collège :

“représentation, fiction, narration”, “matérialité et statut des images”, et “œuvre et espace”

Les relations entre récit visuel, récit textuel et récit scientifique (parcours croisé avec français et enseignement scientifique).

Focus sur une œuvre

Flood the zone with shit, Albertine Meunier

2025

Le rythme s'emballe, l'écran déborde. Une multitude de vidéos issues des réseaux sociaux de Donald Trump le montrent tour à tour roi, pape ou star du rock dans des poses tout aussi absurdes que ridicules. Paradoxe total, ces images sont entièrement fabriquées par intelligence artificielle. Alors qu'elles n'ont aucun référent réel, elles servent pourtant la parole présidentielle et sont reçues comme authentiques.

Ce glissement est au cœur d'une stratégie théorisée par Steve Bannon, magnat américain des médias d'extrême droite et architecte de la campagne présidentielle de Trump en 2016 : *"flood the zone with shit"* (littéralement inonder la zone de merde). Le principe est simple, il s'agit de déverser un flux continu de contenus pour empêcher le public de réfléchir. Vrai ou faux ? Plus le temps de vérifier. Une nouvelle image arrive déjà, chassant la précédente. Ce qui compte, ce n'est pas la vérité mais la saturation. Il faut occuper l'espace médiatique au point de rendre toute analyse impossible. Pour Bannon, la vraie opposition ne se trouvait pas dans les partis concurrents mais dans les médias. Il fallait donc les noyer.

L'intelligence artificielle a porté cette logique à une échelle inédite, donnant naissance au *slop* — ce déluge de

contenus artificiels de mauvaise qualité qui submergent les réseaux sociaux au point de devenir plus visibles que les contenus humains. Lorsque l'on effectue une recherche en ligne, le *slop* est de plus en plus souvent le premier résultat qui apparaît. La vérité n'a plus d'importance quand plus personne ne peut la trouver.

Albertine Meunier retourne ici les outils de la désinformation contre eux-mêmes. En reconstituant cette mécanique de saturation cognitive avec les technologies qu'elle dénonce, elle en révèle le fonctionnement. La vidéo est entièrement générée par IA (images et sons) et se conclut sur un carton d'avertissement. *"WARNING. All previous video and images have been generated by A.I and used by Donald Trump on his social networks."* Puis la voix de Trump résonne : *"Je n'aime rien de ce qui est artificiel."* Ce hiatus dit tout. La mention *"for educational and critical purpose only"* au générique de fin confirme l'intention : l'art comme antidote au brouillard algorithmique.



Flood the zone with shit, Albertine Meunier © Albertine Meunier

À mot d'ordre ! (Aix-en-Provence)

De la 4ème au Lycée

Lieux d'exposition

21, bis Mirabeau – Espace culturel départemental : “Fabulations — reprendre la parole, réinventer le langage” (30 octobre 2026 - 17 janvier 2027)

Musée des Tapisseries : “La structure des voix” (30 octobre - 17 janvier 2026)

Voix de service, assistants vocaux, contenus générés par IA... Au quotidien, la parole nous parvient de plus en plus souvent médiatisée par la machine, sous forme d'injonctions ou de messages formatés. Ces deux expositions interrogent cette parole mécanisée pour en écouter les fêlures, ou pour apprendre à s'en méfier.

Avec *La structure des voix*, l'artiste **Lundja Medjoub** explore la rupture entre la voix humaine et le corps à l'ère de l'enregistrement et de la synthèse vocale. Organiques, amplifiées ou artificielles, les voix de service et d'assistants vocaux qui traversent notre quotidien y dressent un portrait de notre rapport contemporain à l'oralité. Grâce à un dispositif de haut-parleurs en rotation, l'installation transforme ces messages sonores répétitifs — ces véritables mots d'ordre — en une poésie libre, un flux musical et désobéissant qui échappe à l'espace qui le diffuse.

Si Lundja Medjoub détourne la voix de la machine, l'exposition “Fabulations — reprendre la parole, réinventer le langage”, interroge plus largement l'histoire des techniques de l'information et de la communication, ainsi que le fonctionnement, les biais et les usages de l'intelligence artificielle. **Cécile Babiole et Jean-Marie Boyer** (*COPY THAT*) détournent un ancien système de transmission de données (RDS) pour en faire un outil d'échange bidirectionnel. **Julien Prévieux**, avec *ME-NACE 2*, retrace la longue histoire du développement de l'IA. **Filipe Vilas-Boas** montre, à travers les notions de fabulation et de réécriture, que cette technologie, façonnée par des données et des choix humains, peut produire des réponses biaisées ou fausses. Avec *The Confessional* et *AI Ego*, le duo **mots** confronte les visiteur-euses au jugement d'une IA sur leur seule apparence. **Olivain Porry**, avec *Lies Language Models*, illustre l'hallucination, ce moment où l'algorithme invente une réponse erronée. **Albertine Meunier**, enfin, révèle avec *Flood the Zone with Shit* comment des images générées par IA peuvent nourrir la désinformation.

D'une voix qui se réapproprie ses propres injonctions à des machines quifabulent malgré elles, ce parcours donne à entendre ce qui se joue quand la parole change de corps.

Ce parcours de visite est accompagné d'un atelier de pratique artistique et numérique en classe autour de la typographie. Retrouvez davantage d'informations sur le contenu de l'atelier page 26.

Ouverture sur les programmes

Qu'est-ce qu'une voix “désobéissante”, et comment l'art peut-il détourner des messages formatés pour leur redonner une liberté poétique ? Que révèle notre rapport quotidien aux voix de service et aux assistants vocaux sur notre relation à la machine ? Comment distinguer une parole fiable d'une parole manipulée ou hallucinée par une intelligence artificielle ?

Mots clés : Voix – Oralité – Langage – Injonction – Désobéissance – Intelligence artificielle – Biais – Hallucination (IA) – Désinformation

CYCLE 4

FRANÇAIS : “Regarder le monde, inventer des mondes” et “Agir sur le monde - Informer, s'informer, déformer ?”

EMC - EMI : Former des élèves capables d’analyser et évaluer l'information et ses sources”, dans une société “marquée par le numérique”. Donner aux élèves “les moyens de lire de façon critique et distanciée les contenus et formes médiatiques omniprésents.”

TECHNOLOGIE : Défis technologiques et enjeux de société : Préparer les élèves à relever des “défis technologiques liés aux enjeux de société et de la transition”.

Thème : “la connaissance des objets et systèmes techniques”, la compréhension de “l'environnement numérique.”

ARTS PLASTIQUES : “La représentation ; images, réalité et fiction” / “L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur” / “La matérialité, les moyens et techniques de la production des images” : les “nouveaux modes de production des images” (numérique, vidéo, dispositifs technologiques)

LYCÉE

FRANÇAIS : Développer l'analyse des discours, la compréhension des enjeux du langage, et la confrontation de la fiction au réel.

EMC/EMI : “Repérer et combattre la désinformation sur les réseaux sociaux et internet”.

NSI/SI : Approfondir le rapport aux algorithmes, aux données, aux interfaces.

PHILOSOPHIE : Le langage / la vérité / la technique / l'art / la conscience.

HLP : Les parcours autour du langage, de l'interprétation des discours, des pouvoirs de la parole et des médias contemporains.

HGGSP ou SES : Interroger information, médias, opinion publique, et réseaux sociaux.

ARTS PLASTIQUES (Option) : Diversité des formes et “nouveaux modes de production des images” / Questionnements sur l'auteur, la signature, la source.

ARTS APPLIQUÉS ET CULTURE ARTISTIQUE (CAP / Bac Pro) : Développer une culture des “langages de la communication et du design, en lien avec les médias, la publicité, la signalétique, etc.”

Focus sur une œuvre

La Structure des voix, Lundja Medjoub

2026

Une voix résonne, sans que l'on sache vraiment d'où elle vient. Elle annonce un arrêt, rappelle une consigne, remercie de patienter... On la connaît sans l'avoir jamais vraiment écoutée (la voix du tramway, de l'ascenseur, de la caisse automatique, etc.). Ainsi, l'installation de Lundja Medjoub se présente telle une collection de voix de service – lisses, anonymes, taillées pour disparaître dans l'usage et pourtant chargée d'une discrète autorité.

L'artiste fait resurgir ces voix grâce à un dispositif composé de quatre modules surmontés de deux pavillons identiques qui tournent lentement au centre de la pièce, réfléchissant le son dans l'architecture et brouillant sa source. Impossible de savoir où se loge la voix, ni où elle ira ensuite. Chacun de ces objets, pourtant semblables, possède un timbre, une tessiture qui lui appartient comme si, sous l'uniformité de la fonction, persistait malgré tout un reste de singularité. Ailleurs, une voix humaine, contrainte par un discours formaté, laisse échapper une inflexion, un sourire, une blague. C'est le corps qui résiste, en creux, à sa propre standardisation.

À l'entrée de la salle, des sculptures de verre reprennent les formes de haut-parleurs glanés dans l'espace public (grilles, enceintes, diffuseurs de gare ou de supermarché), catalogue muet des dispositifs qui nous parlent chaque jour. D'une certaine manière, on entend l'installation avant même de la voir.

Ce n'est pas la ville que capte l'artiste, mais l'expérience sonore que l'on en a. Sans y prêter attention nous sommes nimbés d'un halo de voix normées, désincarnées, qui structure notre quotidien. Les technologies d'enregistrement et de diffusion ont depuis longtemps détaché le son de son origine ; ici, ce détachement devient visible, presque tangible, à mesure que les pavillons tournent et que les voix se déplacent dans l'espace. À force d'être répétées, ces voix cessent d'être écoutées ; ici, elles redeviennent une matière à part entière, presque musicale, libérée de sa seule fonction.

La Structure des voix est un travail inédit de l'artiste Lundja Medjoub montré pour la première fois dans le cadre de la cinquième édition de la Biennale des Imaginaires Numériques.



© Lundja Medjoub



L'ombre d'une histoire (Marseille)

Cycle 3

Lieux d'exposition

Tour, 4ème étage, Friche la Belle de Mai : “Désobéir à l'ère numérique” (24 octobre - 13 décembre 2026)

Panorama, Friche la Belle de Mai : “Cartographie sensible et mémoires recomposées”

(24 octobre - 13 décembre 2026)

Ce parcours de visite illustre la manière dont les artistes, par différents médiums, construisent des récits et des contre-récits qui rendent visibles des réalités souvent invisibilisées ou silenciées, et interrogent la façon dont les images, les fictions et les technologies façonnent notre perception du monde.

Au 4^e étage de la Tour, “Désobéir à l'ère numérique” met en avant des problématiques contemporaines liées à la surveillance, au travail ou encore à l'intelligence artificielle. **Jeroen van Loon** (*Reinforced Learning*) remplace, avec humour, des humain-es par des robots dans des vidéos ratées. En inversant les rôles, il questionne nos imaginaires liés à la robotisation et à l'efficacité des machines. L'installation *Marmelade* de **Paolo Almario** convoque une métaphore colombienne. Dans ce pays, le mot “marmelade” désigne, dans le langage courant, la distribution corrompue du pouvoir politique — une “confiture” que quelques privilégiés obtiennent et “tartinent” ensuite de façon inégale, souvent en échange de faveurs. **Cecilie Waagner Falkenstrøm** fait apparaître avec son œuvre *I See It, So You Don't Have To* le travail invisibilisé des travailleur-euses du clic. En choisissant la technique traditionnelle de la tapisserie et en mêlant des iconographies anciennes et contemporaines, elle crée une œuvre qui relie les époques et les luttes. Avec *Kudos*, **Bérénice Serra** s'intéresse à la pratique du *GPS drawing*, une manière de détourner des trajets GPS en outil de dessin.

Au sein de l'exposition “Cartographie sensible et mémoires recomposées”, présentée au Panorama, les élèves découvrent comment les artistes utilisent les technologies numériques pour produire des contre-récits et résister aux logiques d'effacement culturel, politique ou colonial. Avec *Lithosphère*, **Saïd Afifi** rappelle que la cartographie n'est jamais neutre et qu'elle est historiquement liée aux intérêts militaires et coloniaux qui imposent une certaine vision des territoires. En se réappropriant ces outils, il s'inscrit dans une démarche de “contre-cartographie” où peindre devient un geste de résistance, une manière d'inscrire une trace durable face à des images numériques qui apparaissent et disparaissent sans cesse. Dans son installation immersive *Le Panoramique*, **Amir Youssef** met en scène un dialogue entre Napoléon Bonaparte et le Sphinx durant la campagne d'Égypte (1798-1801) pour interroger la fabrication des récits historiques et l'héritage colonial. Mêlant automates, panorama circulaire et références aux dispositifs optiques du XIX^e siècle, l'œuvre explore la manière dont les images et les symboles façonnent notre rapport au passé. Enfin, **Mounir Ayache** s'inscrit dans le courant arabofuturiste en projetant la figure de Léon l'Africain (Hassan al-Wazzan) en 2527, invitant à s'interroger sur la manière dont ses écrits ont façonné le regard européen sur l'Afrique.

Que l'on détourne un algorithme ou une carte, ces deux expositions rappellent qu'une même geste — se réapproprier les outils du pouvoir — suffit à faire resurgir ce que l'Histoire a préféré laisser dans l'ombre.

Ce parcours de visite est accompagné d'un petit atelier de pratique artistique et numérique inspiré de l'œuvre *Panoramique* d'Amir Youssef. Grâce à la technique des ombres projetées, les élèves réalisent une affiche de manière collective.

Les enseignant-es inscrit-es au dispositif Une Rentrée Numérique “Panoramique” bénéficieront également d'un atelier en classe. Retrouvez davantage d'informations sur le contenu de l'atelier page 26.



Le Panoramique, Amir Youssef © Amir Youssef

Focus sur une œuvre

Le Panoramythique, Amir Youssef

2026

En 2017, au Musée de l'Armée à Paris, Amir Youssef tombe sur un diorama miniature, en mauvais état, montrant Napoléon debout devant le Sphinx, un instant figé de la campagne d'Égypte. Agacé par la fixité de l'histoire, il en fait le point de départ d'une installation où l'histoire officielle se met soudain à parler d'elle-même, et à se contredire.

Ici, pas d'écran classique, mais un panorama circulaire enveloppant, nous invite à nous déplacer pour découvrir la scène sous tous les angles. Trois automates mécaniques prennent vie devant nous — un cheval portant Napoléon, une grue à laquelle est suspendu le nez manquant du Sphinx, et le Sphinx lui-même, dont la bouche s'anime pour parler. S'engage alors un dialogue fictif et grinçant entre l'empereur et le monument millénaire, sur la manière dont les récits historiques se construisent, et dont les symboles se réinventent au fil des siècles pour servir tel ou tel pouvoir.

L'œuvre emprunte ses formes au polyorama panoptique, un dispositif optique du XIX^e siècle qui donnait l'illusion du mouvement grâce à des jeux de lumière — ancêtre oublié du cinéma. En le mêlant à des technologies contemporaines, Amir Youssef fait se rencontrer deux époques d'illusions, celles qui divertissaient hier et celles

qui, aujourd'hui encore, continuent de façonner notre rapport à l'histoire.

En Égypte ou en France, le Sphinx ne charrie pas les mêmes récits. L'œuvre met donc en scène des figures devenues de véritables symboles autour desquels s'est construite une mythologie hybride, mêlant fascination occidentale pour l'Égypte et instrumentalisation politique de son passé.

Sous des dehors ludiques — et une bonne dose d'humour —, *Le Panoramythique* interroge frontalement l'histoire coloniale et la fabrication des mythes nationaux. Nous forçant à nous poser cette question : *qui raconte l'histoire, et à qui profite ce récit ?*



Ouverture sur les programmes

Comment le détournement d'un outil numérique (algorithme, GPS, image) peut-il devenir un geste de résistance ? En quoi la cartographie et les récits historiques ne sont-ils jamais neutres, et comment les artistes peuvent-ils s'en réapproprier les codes ? Quelles réalités les technologies contribuent-elles à rendre visibles ou, au contraire, à occulter ?

Mots clés : théâtre d'ombre – panorama – pré-cinéma – paysage – Histoire – voyage

CYCLE 3

FRANÇAIS

CM1 - CM2 : Découvrir des héroïnes, des héros *"ouvrir le champ de leurs représentations et à les dépasser."* *"s'interroger sur les valeurs morales et culturelles dont [les héros et héroïnes] sont porteurs."* / Imaginer et vivre d'autres vies *"s'immerger dans un univers étranger"*

6EME : Partir à l'aventure ! *"interroger l'élan constitutif de l'aventure"*

EMC - EMI – CM1 : Civisme numérique / Recherches en ligne, production et diffusion d'information

HISTOIRE

CM1 : Explorations et conquêtes par les Européens du XVe au XVIIe siècle *Question : Pourquoi les Européens explorent-ils le monde et comment cela mène-t-il à la première colonisation ?*

CM2 : De la République à l'Empire (1792-1815) *Question : Comment la République et l'Empire ont-ils transformé la vie des Français et des Françaises ?*

GÉOGRAPHIE

CM1 : Communiquer dans le monde avec Internet

6e : Habiter le monde - Thème introductif : Je me repère à la surface de la Terre

ARTS PLASTIQUES : La narration visuelle *les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter / L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques.*

SCIENCES ET TECHNOLOGIE – CM1 : La matière, les mouvements et les signaux *"la réalisation de dispositifs simples par les élèves eux-même."*

Les dessous du numérique (Marseille)

De la 5ème au Lycée

Lieux d'exposition

R4, Friche la Belle de Mai : “Désobéir à l'ère numérique” (24 octobre - 13 décembre 2026)

Panorama, Friche la Belle de Mai : “Cartographie sensible et mémoires recomposées”

(24 octobre - 13 décembre 2026)

Comment échapper aux systèmes de surveillance et aux systèmes algorithmiques qui s'installent de plus en plus dans nos vies ? Que se passerait-il si nous étions toutes et tous en capacité de comprendre leur fonctionnement et de les déjouer ? L'exposition “Désobéir à l'ère numérique” rassemble des tactiques de résistance face à la surveillance, aux algorithmes et aux intelligences artificielles. Certaines relèvent du sabotage. Par exemple, **Olivier Bémer**, inspiré par la pratique de la perruque ouvrière, intègre dans sa vidéo *Do Not Feed the Troll* de petites figurines fabriquées sur son temps de travail dans un entrepôt logistique, pour en ralentir discrètement la cadence. **Jeroen van Loon** (*Reinforced Learning*) remplace avec humour des humains par des robots dans des vidéos ratées, interrogeant nos imaginaires de la robotisation. **Martin Le Chevallier**, avec *Obsolete Heroes*, dresse le portrait d'acteurs de l'obsolescence programmée ; des images elles-mêmes vouées à brûler, sans qu'on sache quand.

D'autres artistes, hacktivistes, contournent les systèmes de surveillance en piratant leurs codes. **Helena Nikonole** (*Antiwar AI*) pirate des haut-parleurs de caméras de surveillance en Russie pour y diffuser un message anti-guerre. **Paolo Cirio**, avec *Obscurity*, floute les visages de personnes dont les photos d'identité judiciaire ont fuité en ligne. **Simon Weckert** conçoit avec *Digital Camouflage* une chemise qui empêche les systèmes de reconnaissance d'identifier qui la porte. **Cecilie Waagner Falkenstrøm** choisit à l'inverse la transparence. Avec *I See It, So You Don't Have To*, elle rend visibles les troubles psychologiques des travailleuses de l'intelligence artificielle.

Au Panorama, l'exposition “Cartographie sensible et mémoires recomposées” présente des artistes qui s'attachent à raconter des histoires invisibilisées ou déformées. **Valentina Berthelon** (*Haunted Landscapes*) reconstitue par exemple, à partir de vidéos et de photos d'archives, la Plaza de la Dignidad à Santiago du Chili lors des soulèvements de 2019, en y intégrant des statues monumentales de personnes cagoulées qui montrent le rôle joué par les femmes et la communauté LGBT au cours des manifestations. **Amir Youssef** déconstruit, avec son installation *Le Panoramique*, les mythes qui entourent la campagne napoléonienne en Égypte au XIX^e siècle.

Des algorithmes qui nous surveillent aux récits qui ont façonné notre rapport au passé, ce parcours explore deux formes de mécanismes cachés — et la manière dont des artistes s'en emparent pour les rendre visibles et en déjouer les effets.

Ce parcours de visite est accompagné d'un atelier de pratique artistique et numérique. Les élèves sont invité-es à s'intégrer en réalité augmentée dans les œuvres.

Ouverture sur les programmes

Comment les artistes détournent-ils les outils de surveillance et les algorithmes pour en révéler le fonctionnement et en déjouer les effets ? Sabotage, piratage, transparence : quelles différentes tactiques de résistance face au numérique ce parcours met-il en évidence ? En quoi la construction des récits historiques et la surveillance numérique relèvent-elles, l'une et l'autre, de mécanismes cachés qu'il s'agit de rendre visibles ?

Mots clés : tactiques de résistance – surveillance – Intelligence artificielle – Algorithme – Hacktivisme – Invisibilisation – Archives – Mémoire

CYCLE 4

ARTS PLASTIQUES : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur *La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre / L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre / Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques*

SCIENCES ET TECHNOLOGIE : Défis technologiques et enjeux de société : *Préparer les élèves à relever des “défis technologiques liés aux enjeux de société et de la transition”.*

LYCÉE

PHILOSOPHIE : La technique / la liberté / l'État / l'art

HLP : Les parcours liés à la parole, au récit, à l'image et aux médias

HGGSP : Les thèmes sur l'information, les régimes politiques, la guerre et la paix, les frontières.

ARTS PLASTIQUES – Option : Diversité des formes et “nouveaux modes de production des images” Relation œuvre / espace / spectateur

Focus sur une œuvre

I See It So You Don't Have To, Cecilie Waagner Falkenstrøm

2023

Au 4ème étage de la Friche la Belle de Mai, une tapisserie monumentale attire notre regard. Que fait donc cette œuvre au sein d'une exposition d'arts numériques ? La réponse est sous nos yeux. *I See It So You Don't Have To*, littéralement "je le vois pour que tu n'aies pas à le faire", révèle par sa composition, une des faces cachées de l'intelligence artificielle : les souffrances psychologiques subies par les travailleur-euses du clic.

Au centre de la tapisserie, on devine un écran d'ordinateur. Dessus défilent les images auxquelles sont confrontées, chaque jour, des modérateur-ices de contenu, des travailleur-euses chargée-s de visionner et de filtrer, sur les réseaux sociaux et les plateformes en ligne, les publications violentes, haineuses ou choquantes. Autour de l'écran, des objets du quotidien – chaussures de sport, café, casque audio, médicaments, photo de famille – les outils de survie face à un travail éprouvant. Au-dessus, cinq visages baignés de lumière bleutée évoquent le mythe d'une intelligence artificielle supérieure, presque divine. Deux figures encadrent la scène. À droite, une licorne, symbole ancien de pureté dans l'art de la tapisserie, mais

aussi surnom donné aujourd'hui aux start-ups valorisées à plus d'un milliard de dollars. À gauche, une femme, le poing levé, incarne la résistance face aux géants du numérique. Sur le pourtour, des travailleur-euses du clic se mêlent à d'anciennes tisserandes — un rapprochement qui n'a rien d'un hasard. L'œuvre est tissée sur un métier Jacquard, invention du XIX^e siècle dont les cartes perforées ont automatisé le travail textile, au prix de révoltes ouvrières parmi les premières de l'histoire industrielle. Tout en bas, un code binaire révèle, une fois déchiffré, des témoignages recueillis par l'artiste auprès de véritables modérateur-rices.

Avec son œuvre, Cecilie Waagner Falkenstrøm, donne voix aux à ces travailleur-euses oubliée-s. Ce sont elles et eux qui encaissent la violence du monde numérique pour que le reste d'entre nous n'ait pas à la voir. En tissant leurs témoignages dans une tapisserie, autrefois réservée aux rois et aux puissants, l'artiste inverse ce silence et rend visible ce travail que l'industrie technologique préfère garder caché.



Nos ateliers de pratique

Panoramythique

Durée : 2h

Comment se fabriquent les récits ? Qui racontent l'Histoire ? Comment les images influencent-elles notre regard sur le passé ? Après une découverte de l'œuvre *Le Panoramythique* d'Amir Youssef, les élèves expérimenteront le théâtre d'ombres avant de créer en classe une courte animation en stop motion. À travers la manipulation de silhouettes, de décors et de lumière, ils et elles inventeront leurs propres récits et questionneront, à leur tour, la manière dont se construisent les mythes et les mémoires.



À mots d'ordre !

Durée : 2h

À quelles injonctions les machines nous soumettent-elles au quotidien ? Comment une typographie peut-elle traduire un ordre, une émotion ou une intention ? Après une visite des expositions de la Biennale des Imaginaires Numériques, les élèves expérimenteront les bases de la conception typographique afin de traduire visuellement les intentions inhérentes à ce type de communication.



Seul-es les enseignant-es inscrit-es au dispositif Une Rentrée Numérique peuvent bénéficier de ces ateliers.

Ceux-ci auront lieu après la visite des expositions.

Pour aller plus loin



Ressources

À voir

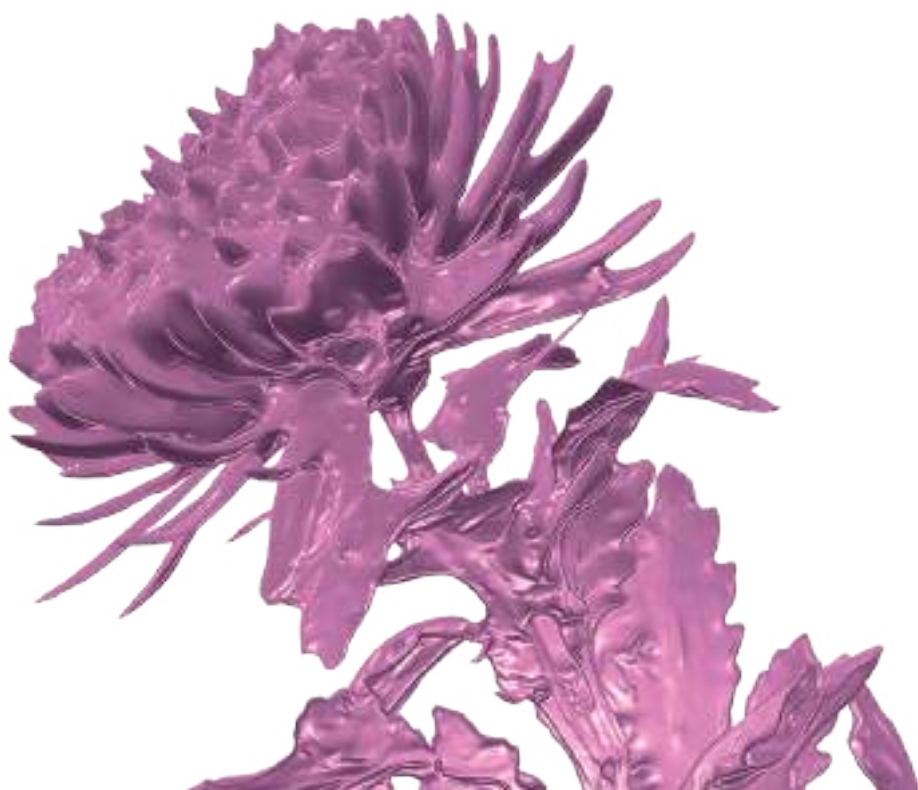
- * Stan Neumann, *Le temps des ouvriers*, 2020. Série documentaire en 4 épisodes de 58 min à 1h. ARTE France, Les Films d'Ici. Disponible en ligne sur [arteCAMPUS](#)
- * Cyril Schäublin, *Désordres*, 2022, 93 minutes. Seeland Filmproduktion
- * Hajar Ouahbi, "De Miyazaki à la vraie vie : le Solarpunk peut-il dépasser la fiction ?", 2024. *Tracks*, ARTE <<https://www.arte.tv/fr/videos/119473-036-A/tracks/>>

À lire

- * Jean-Paul Fourmentraux, *anti-DATA. La désobéissance numérique, art et hacktivisme technocritique*, Paris, Les presses du réel, 2020
- * Martin Le Chevallier, *Répertoire des subversions*, Paris, Zones, 2024
- * Amin Maalouf, *Léon l'Africain*, Paris, Le livre de poche, 2007
- * Émile Pouget, *Sabotage*, Paris, Nada Éditions, 2021

À écouter

- * Poésie Zéro, *Sabotage*, 2025. Album bleu partie 3, Dispear Records
- * Amélie Perrot, "Désobéissance civile : citoyens hors la loi", 2024. 4 épisodes de 1h [Podcast] *La Série documentaire*, France Culture. [En ligne] URL : <<https://www.radiofrance.fr/france-culture/podcasts/serie-desobeissance-civile-citoyens-hors-la-loi>>





Glossaire

Arabofuturisme : L'arabo-futurisme est un courant artistique, esthétique et critique qui réinvente les imaginaires arabes à travers la science-fiction, les technologies et les futurs spéculatifs. En mêlant mémoire, héritages culturels et visions prospectives, il interroge les récits dominants sur le monde arabe, dépasse les stéréotypes et explore de nouvelles formes d'identité, de résistance et de création. Il imagine des futurs où les sociétés arabes deviennent des acteurs de leur propre narration.

Bio art : Le bio art est un mouvement de l'art contemporain qui repose sur la manipulation de tissus et d'organismes vivants au moyen d'outils et de procédés issus des biotechnologies (modifications génétiques, hybridation de plantes ou d'animaux, culture de tissus). Ces expérimentations sont parfois en relation avec le propre corps de l'artiste (Lara Tabet). (Vitrine linguistique)

Extractivisme : L'extractivisme désigne l'exploitation massive et industrielle des ressources de la nature ou de la biosphère. Ce qui est extrait peut être des matières ou des matériaux, des organismes vivants (plantes, champignons, animaux), des sources d'énergie (uranium, hydrocarbures fossiles, bois...) ou des molécules.

Fable/Fabulation : La définition la plus commune de la fable est "Court récit allégorique, le plus souvent en vers, qui sert d'illustration à une vérité morale" mais, plus largement, une fable est une "allégation fausse, [un] récit mensonger" (CNRTL)

La fabulation en tant qu'elle est une manière de présenter du fictif sous une apparence de réel, une façon d'exposer, de raconter des faits imaginaires comme s'ils étaient vrais.

Hacktivisme : Le terme d'hacktivisme apparaît pour la première fois en 1996 au sein du groupe de hackers Cult of the Dead Cow. Issu de la contraction des termes "hacking" (piratage informatique) et "activisme", l'hacktivisme désigne "l'utilisation non violente d'outils numériques illégaux ou transgressifs à des fins politiques" (Samuel, 2004). Cette pratique fait son apparition dès la naissance du World Wide Web dans les années 1990, au sein de groupes de hackers politisés, mais également chez des militant-es traditionnel-les alors fasciné-es par les nouvelles technologies de l'information et de la communication. L'hacktivisme se situe dès lors à la croisée de l'engagement politique, de l'activité ludique et de la performance artistique.

Hydroféminisme : En 2012, la philosophe écoféministe Astrid Neimanis, publie l'article *Hydrofeminism: Or, On Becoming a Body of Water*. Dans ce texte, elle propose de penser la corporéité à partir de l'eau et nous invite à examiner nos relations aux milieux et aux formes de vie aquatique qui pourraient nous inspirer afin d'établir de nouveaux modes d'action face aux problématiques écologiques, politiques et sociales. Ainsi, s'infiltrer, liquider, déborder ou prendre la fuite peuvent être des stratégies de résistance.

Perruque ouvrière : La perruque est une pratique ouvrière ancienne qui consistait à détourner discrètement du temps et des matériaux pour fabriquer, en douce, de petits objets sans utilité productive. C'est un espace de créativité arraché à la logique du rendement.

Sabotage : Le sabotage est une action consistant à entraver volontairement le fonctionnement d'un objet, d'une machine ou d'un système afin d'en perturber l'activité. Le terme apparaît au XIX^e siècle dans le contexte des luttes ouvrières. À l'origine, saboter signifie "faire du bruit avec des sabots", puis, par extension, "travailler grossièrement" ou "bâcler un travail". À la fin du XIX^e siècle, le mot est repris par le mouvement ouvrier, notamment par les syndicalistes révolutionnaires de la CGT. Il désigne alors des actions destinées à ralentir ou perturber la production : appliquer le règlement à la lettre, travailler volontairement plus lentement, détériorer légèrement des outils ou empêcher le bon fonctionnement d'une usine. Aujourd'hui, le sabotage peut être matériel, numérique ou symbolique et demeure une forme de contestation politique et sociale.

Solarpunk : Le solarpunk (association des mots "solar" et "punk") est un mouvement artistique et politique dérivé de sous-genre de science-fiction qui s'est constitué au début du XXI^e siècle en opposition aux dystopies du courant cyberpunk. Il propose une anticipation optimiste d'un avenir désirable, durable, connecté avec la nature et la communauté, à la lumière des préoccupations des luttes intersectionnelles, non seulement au sujet de l'environnement, à l'égard du changement climatique et de la pollution, mais aussi des inégalités sociales et des intolérances et discriminations sociales.

Sousveillance : La notion de sousveillance est un concept théorisé par le professeur de linguistique Steve Mann en 1998. Pour lui, la sousveillance désigne une pratique d'inversion du système de surveillance généralisée qui consiste aussi à surveiller les surveillants en utilisant leurs instruments. Dans son ouvrage, *Sousveillance – L'œil du contre-pouvoir* (2023), Jean-Paul Fourmentraux s'intéresse à la manière dont les artistes se sont emparé-es de cette thématique. Il ajoute : "la sousveillance revient ici à mener une contre-observation : surveiller les surveillants, rendre publics les systèmes de surveillance et révéler les identités des autorités qui les contrôlent, afin de dénoncer leurs excès coercitifs et liberticides." (p.136)

Contact

www.chroniques.org

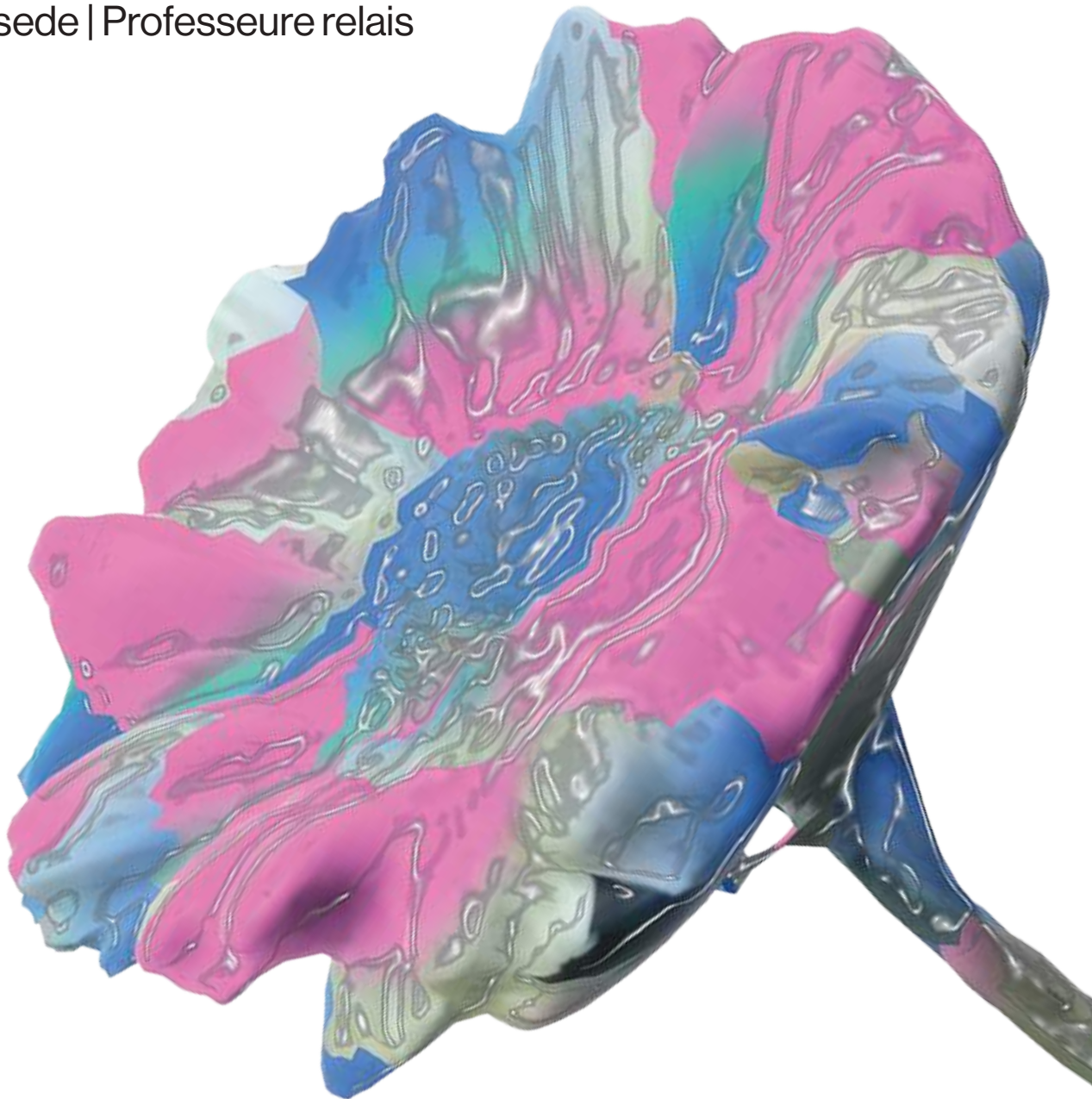
Informations et réservation : publics@chroniques.org

Suivez-nous sur Instagram : [@Medialab_Chroniques](https://www.instagram.com/Medialab_Chroniques)

Ilona Carmona | Responsable des projets d'action culturelle

Manon Delanoë | Médiatrice culturelle

Camille Bessede | Professeure relais



Ce dossier pédagogique a été rédigé par Manon Delanoë et Ilona Carmona
avec le concours de Camille Bessede.



CHRONIQUES
Biennale des
Imaginaires Numériques