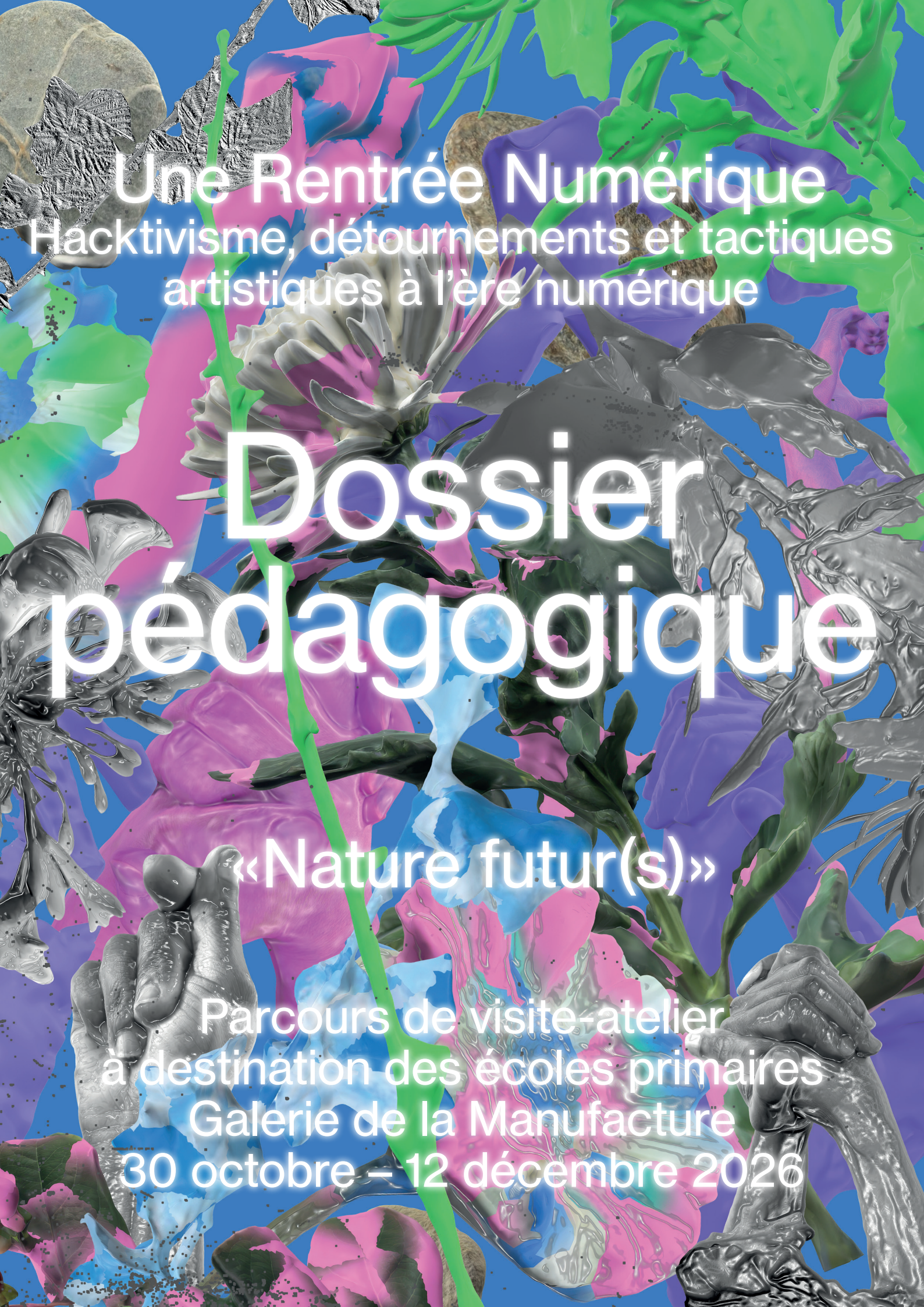




Une Rentrée Numérique
Hacktivisme, détournements et tactiques
artistiques à l'ère numérique

Dossier pédagogique

«Nature futur(s)»

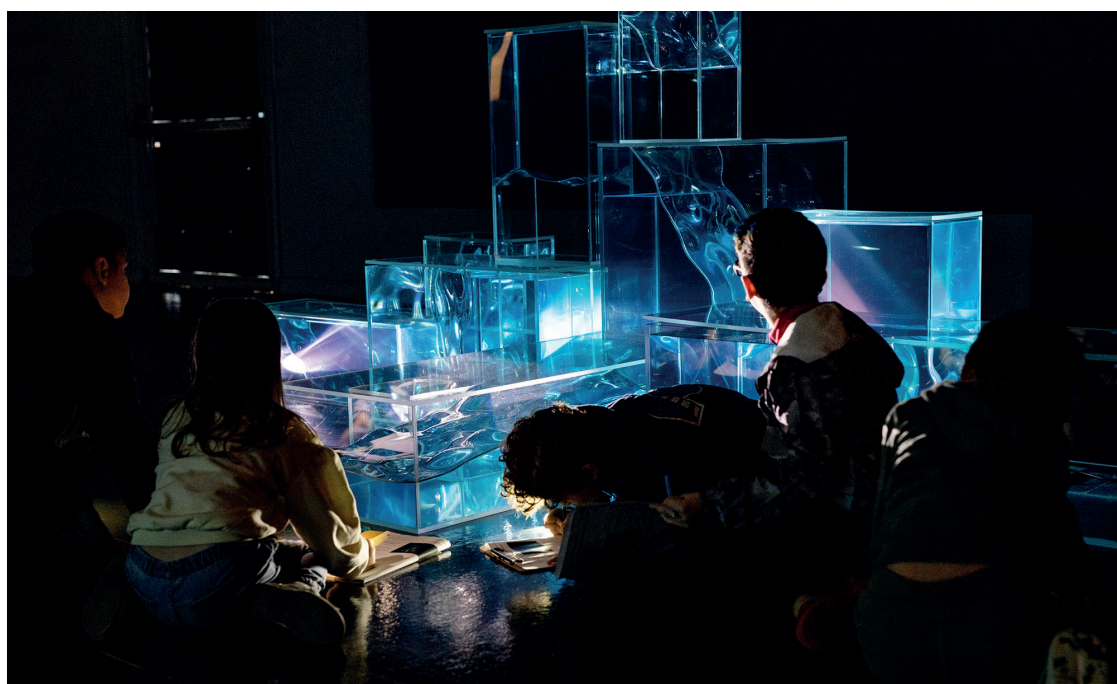
Parcours de visite-atelier
à destination des écoles primaires
Galerie de la Manufacture
30 octobre – 12 décembre 2026

Il y a une fatigue de la catastrophe, ou peut-être de la façon dont elle est racontée : comme une fatalité, comme un horizon indépassable, comme la seule vérité possible. La dystopie serait-elle devenue le réalisme officiel de notre époque, gouvernant les imaginaires, orientant les affects, paralysant les désirs ?

Les œuvres ici réunies refusent cette impasse. Non par naïveté, non par déni : elles connaissent la montée des eaux, l'érosion des territoires, la toxicité de l'eau, la disparition des espèces, les dérèglements climatiques. Elles les regardent en face. Mais elles refusent d'en faire le dernier mot. Elles s'inscrivent dans ce que le mouvement solarpunk apparu au début des années 2010 à la croisée de la science-fiction, de l'écologie politique et de l'utopie concrète, a proposé comme horizon alternatif : imaginer des futurs optimistes. Non pas une utopie lointaine et close sur elle-même, mais, comme le précise le mouvement, une incitation à agir dès aujourd'hui, à concevoir, à fabriquer, à imaginer le monde meilleur dès maintenant.

Ce que ces œuvres partagent, c'est un même attachement que résume bien le solarpunk : ne pas se dissoudre dans une simple esthétique de façades végétalisées ou d'objets durables à obsolescence programmée, mais maintenir la conflictualité, l'exigence politique, la radicalité de l'imaginaire. Ces œuvres ne décorent pas la catastrophe. Elles rappellent que l'imagination du désirable est une pratique esthétique autant que politique. Que se donner des futurs à désirer est la condition pour commencer à les créer.

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





Nature-Futur(s)

Du CE1 au CM2

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

Durée : 1h30

Nature Futur(s) est un parcours de visite-atelier conçu spécialement pour les élèves de primaire, du CE1 au CM2. Il invite les enfants à s'approprier de manière créative et ludique les 6 œuvres présentées dans l'exposition «Futurs solaires». L'objectif étant de questionner avec elles et eux, les enjeux écologiques contemporains et de repenser les liens qu'ils entretiennent avec les écosystèmes.

La médiation invite les élèves à interroger leur rapport au vivant à travers une exposition qui brouillent la frontière entre nature et technologie. Suite à la visite, en s'appuyant sur les récits des artistes et les sensations mobilisées devant les œuvres, ils et elles seront invité-es à imaginer et à dessiner la ville de demain. Ils pourront choisir des images liées à l'exposition, les découper et les utiliser comme base pour créer leur habitat imaginaire et utopique à travers le dessin et le collage.

L'exposition “Futurs solaires” rassemble des œuvres qui imaginent des formes de coexistence avec le vivant plutôt que sa domination. 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.

Liens avec 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)

CYCLE 2

FRANÇAIS : Mobilisation des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte / Initiation à l'écologie/Enrichir son vocabulaire à l'oral, comprendre une consigne

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE : prendre conscience que les actions individuelles doivent tenir compte de l'intérêt collectif

ARTS PLASTIQUES : La représentation du monde / S'exprimer devant les autres par une prestation artistique / Développer la perception des différents sens. réaliser une œuvre personnelle et apprendre à la présenter devant les autres, regarder et s'exprimer devant les autres

QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS : comprendre et représenter l'espace / compréhension du temps long/ commencer à penser la planète, donc sa géographie / Reconnaître différents paysages

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.

Présentation des œuvres & artistes



Between Past and Future, 2026

Jeu vidéo

Fredj Moussa

Between Past and Future est un jeu vidéo en monde ouvert composé de plusieurs niveaux, prenant place dans des paysages désertiques inspirés de la Tunisie. Le-la joueur-euse incarne un fennec explorant un environnement à la fois poétique et instable, où les écosystèmes sont menacés par une invasion de criquets.

À travers l'exploration, la collecte et l'interaction avec des entités hybrides, le jeu propose une expérience contemplative où la narration se construit par fragments.

Né en 1992 en France, vit et travaille en Tunisie. **Fredj Moussa** a étudié au Fresnoy de 2021 à 2023. En 2024, il est résident à la Villa Médicis à Rome.

Sa pratique se situe à la croisée du film et de la sculpture. Il crée des paysages où la fiction devient un mode de résistance. À travers des vidéos et des costumes fabriqués à partir de matériaux de récupération, il fabrique des récits spéculatifs qui brouillent les frontières entre le document et le mythe.



The PowerPlant, 2025

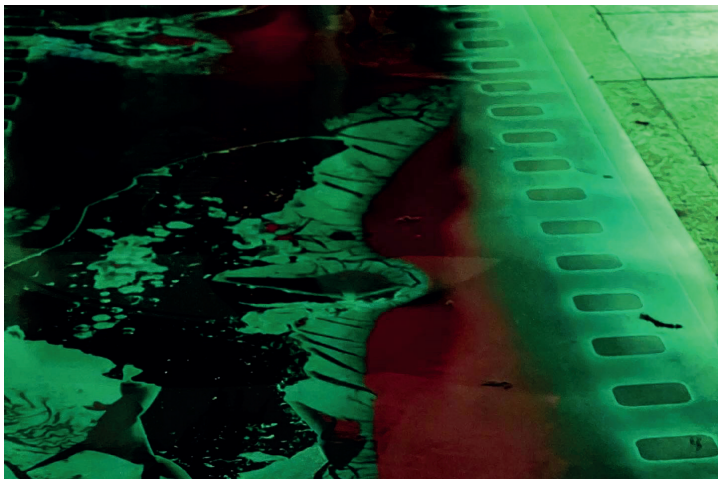
Installation immersive & expérience VR

Jérémy Griffaud

The PowerPlant est une expérience immersive jouable (VR et projection) qui se déroule sur une île tropicale imaginaire. Elle nous invite à explorer une centrale énergétique futuriste qui fonctionne grâce à des plantes transgéniques... jusqu'à ce qu'elles commencent à se rebeller. Composé à partir d'aquarelles peintes à la main puis mises en espace en 3D temps réel, le projet déploie une esthétique vibrante, entre paysage naturel luxuriant et architecture industrielle futuriste. On y traverse un écosystème instable où la technologie paraît vivante, et où le vivant détourne ce qui devait le contrôler. Sur un mode tour à tour contemplatif, ludique et humoristique, jusqu'où transformer le monde naturel, et que produit l'hybridation entre l'intelligence artificielle et le vivant ?

Jérémy Griffaud est un artiste qui explore la question du spectateur dans des réalités hybrides, à travers des dispositifs mêlant virtuel et réel. À l'aide d'aquarelles numérisées, de moteurs de jeu vidéo, de casques de réalité virtuelle et de projections monumentales, il propose des environnements immersifs et interactifs.

Présentation des œuvres & artistes



Resilience Overflow, 2023

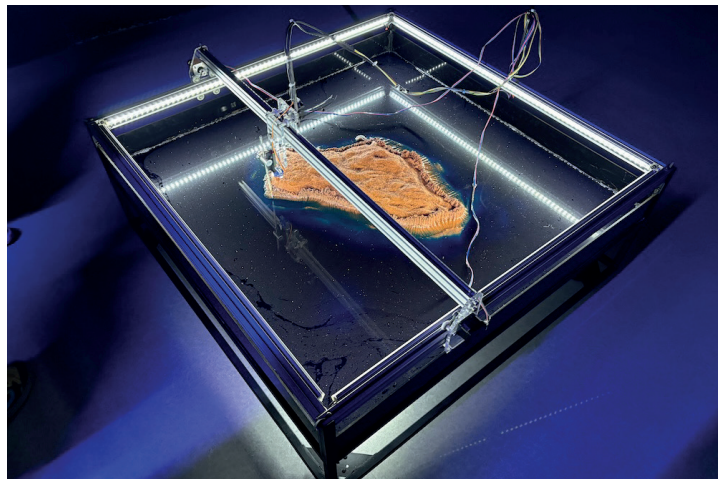
Bio-art, installation vidéo, sculpture, intervention sur panneau d'affichage, boissons fermentées

Lara Tabet

Resilience Overflow est un projet aux multiples facettes reposant sur la création d'une souche bactérienne génétiquement modifiée, en collaboration avec le laboratoire de microbiologie environnementale moléculaire du Centre national de biotechnologie de Madrid. La bactérie, isolée dans l'intestin de l'artiste, est détournée et génétiquement modifiée pour intégrer et produire le neuropeptide Y humain, un gène lié à la résilience humaine, devenant ainsi une usine microscopique de production de médicaments.

Resilience Overflow, envisage hypothétiquement de libérer des organismes modifiés dans l'environnement afin de pallier les lacunes d'un gouvernement absent et la corruption en matière de politiques de santé publique.

Lara Tabet est médecin et artiste transdisciplinaire travaillant à l'intersection de l'art, de l'écologie, des sciences biomédicales et de la politique. Elle travaille sur plusieurs formats incluant la photographie expérimentale, l'installation, la vidéo et le bio-art. Son travail récent mêle recherche scientifique, fiction et autobiographie autour de l'eau, de la toxicité et des enchevêtrements multi-scalaires entre échanges microscopiques et flux globaux.



Beach Machine, 2021

Installation, imprimante 3D détournée, terre battue, eau et bleu de méthylène, bac en plexi, socle en acier, éclairage LED, arduino + raspberry Pi.

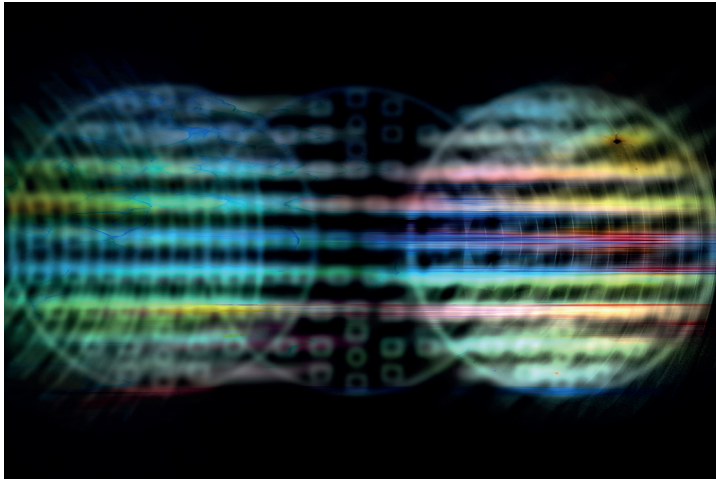
Miguel Miceli

Beach Machine est une installation qui sculpte continuellement la forme de Mana Island, une île laboratoire au large de la Nouvelle-Zélande où des scientifiques tentent d'attirer des oiseaux grâce à des sculptures à leur image. C'est aussi l'histoire de Nigel, un oiseau solitaire qui y courtisa inlassablement un congénère de béton. D'un geste mécanique et programmé, la machine tente de protéger l'île de la montée des eaux et de l'érosion. Elle balaye inexorablement ses contours pour en maintenir les rivages en place.

Miguel Miceli est un artiste interdisciplinaire italo-espagnol. Sa pratique s'articule autour de la mutation du paysage, à la croisée du sublime technologique, de l'occulte et de l'écologie. Tissant des liens entre traditions ancestrales et modernité, il décentre le regard anthropocentrique au travers de narrations spéculatives et d'installations évolutives. Il travaille souvent à la lisière des territoires, à la recherche d'éléments porteurs de mémoires personnelles et collectives qui questionnent les dualismes entre nature et culture, sujet et objet, rêve et réalité.



Présentation des œuvres & artistes



Solar Device, 2026

Installation art visuelle

Stéfane Perraud et Aram Kebabdjian

Né en opposition aux penchants dystopiques et apocalyptiques du cyberpunk, le Solarpunk est un mouvement artistique et politique qui encourage une vision optimiste de l'avenir. Il alimente de nouveaux récits pour mettre en scène des solutions et répondre aux questions environnementales et sociétales actuelles. La technologie n'est pas bannie de ces formes de scénarios ; elle est mise au service de modes de vie alternatifs. Dans cette perspective, *Solar Device* propose un laboratoire des états futurs de la technologie. C'est une machine désirable, un projet utopique pour une société à venir – qui invite autant à repenser notre rapport à l'énergie, que nos modes de vie.

Stéfane Perraud et Aram Kebabdjian collaborent depuis 10 ans. Ils développent une pratique à la croisée de l'art, de la recherche scientifique et des humanités environnementales. Leurs travaux interrogent les dispositifs de mesure, les régimes de preuve et les formes de traduction sensible des phénomènes écologiques, en articulant données, protocoles techniques et récits contemporains. Leurs travaux explorent les relations entre paysage, écoute et immersion, à travers des installations, des compositions et des dispositifs situés. Ensemble, ils créent des machines narratives. Entre fiction et document, art et science, littérature et mythologie, installation sculpturale ou trans-média, leur travail tend à constituer une archéologie de notre temps.



Sphère 3, L'île et l'insulation, 2025

Installation art visuel, vidéo (9:15), sonore

Yue Cheng

Cette sculpture prend la forme d'un dôme futuriste imaginé comme un habitat dans un monde mycélien. À travers un écosystème sphérique vivant, l'œuvre déploie un microcosme expérimental où se croisent fiction, survie humaine et êtres organiques. Elle interroge les limites de l'anthropocentrisme et imagine de nouvelles formes de cohabitation entre nature et technologie, au sein de structures bio-architecturales inspirées de mycéliums préhistoriques. L'artiste y cultive champignons et plantes vivants, et a conçu un programme transformant les signaux biologiques des mycéliums en sons synthétiques. Dans cet espace en métamorphose, les frontières entre humains et non-humains s'effacent au profit d'un devenir hybride entre organique, machine et microélectronique.

Yue Cheng est une artiste-chercheuse d'origine chinoise qui vit et travaille en France. Diplômée de l'École nationale supérieure de la photographie d'Arles, elle est actuellement doctorante au Fresnoy – Studio national des arts contemporains, en collaboration avec l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Son travail s'ancre dans une réflexion sur les formes contemporaines d'habiter à l'ère de l'Anthropocène. Nourri par son expérience d'avoir grandi en Chine dans un contexte de développement rapide, il interroge les tensions entre anthropocentrisme, urbanisation et crise écologique. À travers des écosystèmes spéculatifs – ville souterraine, île artificielle, sphère, système mycélien – elle met en relation des phénomènes constitutifs de la modernité, tels que la société de consommation, la persistance de récits révolutionnaires et les mutations du paysage urbain.

Glossaire

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)

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.

Anthropocène : Période géologique dans laquelle nous nous trouvons (sa date de commencement est débattue), caractérisée par l'impact majeur et délétère des activités humaines sur les écosystèmes mondiaux, faisant de l'humanité la principale force de changement sur Terre. (On fait généralement coïncider le début de l'anthropocène avec celui de la révolution industrielle, au XVIII^e siècle. L'anthropocène n'est pas reconnue par la Commission internationale de stratigraphie.)

Utopie : Construction imaginaire et rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal ou un contre-idéal.

Dystopie : Société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné.



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

Carlotta Sanna | Médiatrice culturelle

Camille Bessede | Chargée de mission DAAC